18. Správné řešení

Text…

1. Název protomu

Automobilový závod 2

Signatura **PKELO**

Pořadí v Probance **61**

2. Autor, kontakt: Kytička – Eva Lukaštíková Ostrava– tasho@email.cz

3. Klíčová slova: autozávody, desková hra

4. Kód zaměření: 8

1. Skauting, idea, lesní moudrost, filosofie
2. Občanství, vlastivěda, dějepis, zeměpis, jazyky
3. Kultura, literatura, umění, hudba, zpěv
4. Lidské tělo, životospráva, zdravověda, první pomoc
5. Pobyt v přírodě, orientace, výzbroj, výstroj,spojení
6. Stupně zdatnosti, dovednosti, řemesla, vaření, rukodělky
7. Příroda, znalosti, pozorování, ekologie
8. Vedení, řízení, pedagogika, metodika, hry
9. Fyzička, testy, atletika, sporty'
10. Vědy, odbornosti, speciální znalosti, odborky

12. Kód všestrannosti: 2

(1) fyzický a psychický vývoj
(2) mentální, vzdělanostní rozvoj
(3) sociabilní rozvoj
(4) duchovní, kreativní rozvoj

5. Místo k provádění: kdekoliv

6. Věk účastníků: VS, S, R, OS

VS - vlčata světlušky
S - skauti
R - roveři
OSJ - oldskauti junioři
OSS - oldskauti senioři

7. Potřeby: čtverečkovaný papír A4, tenké barevné fixy pro každého ks

8. Potřebný čas: ???

9. Počet účastníků: 1 - 6

10. Datum vzniku: 16.4.

11. Pramen inspirace: Protom 25 – Automobilový závod; vlastní pravidla

13. Motivace, legenda

Tento protom navazuje a/nebo umožňuje obměnit Kybův Automobilový závod – Protom 25. Nechcete-li do hry tentokrát vložit náhodu a rádi držíte vlastní osud a volant pevně v rukou, zkuste i tento způsob hry. Rozhodně si ale prostudujte a zkuste i pravidla původní, z nichž vycházím a které platí až na způsob pohybu.

14. Zadání úkolu

Cíl zůstává stejný – co nejrychleji profrčet závodní dráhou do cíle pokud možno bez nehody. Co následuje, když formulka vyjede z trati, popsal důkladně Kyb v P25 (je nutno udělat menší kolečko a vrátit se na trať před místem nehody). Hráči se pravidelně střídají po tahu v předem dohodnutém pořadí.

Tento způsob hry je zajímavější, když hraje více (2-5) hráčů) Platí, že místo, kde zrovna stojí jeden závodník (stojí protože čeká až dojedou soupeři své tahy aby mohl pokračovat ve hře), je obsazené a cizí auto se na něm nesmí zastavit ani přes něj přejet – havarovalo by. Toto zdánlivě jednoduché pravidlo zkříží leckomu plány víc než by čekal.

Nový element – způsob pohybu je popsán na třetí stránce. Umožňuje zrychlovat na rovince, zpomalit v zatáčce, jak kdo chce a potřebuje. Počítej ale, že i ty nejpečlivější plány a výpočty může překazit soupeř, který Ti vjede do cesty.

15. Hodnocení úkolu

Kdo uteče vyhraje; neboli projeď cílem před soupeři a jsi vítěz!

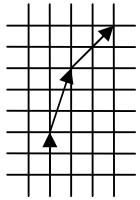
Vzhledem k tomu, že náhoda je vyřazena ze hry, musí závodníci co nejvíce taktizovat a uvažovat „co kam kdy jak". Doporučuji na každou hru (nebo po pár hrách) vytvořit novou trať. Umožní to nové a nové situace a znemožní naučit se ideální postup nazpaměť. Tím se ale ztratí možnost měřit jednu trať komplexně dle vzorečku, takže … …

16. Úspěšnost v %

… … jsi stoprocentní, pokud jsi dojel první a bez nehody.

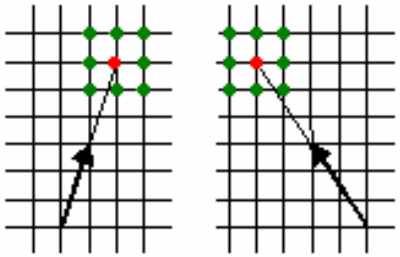
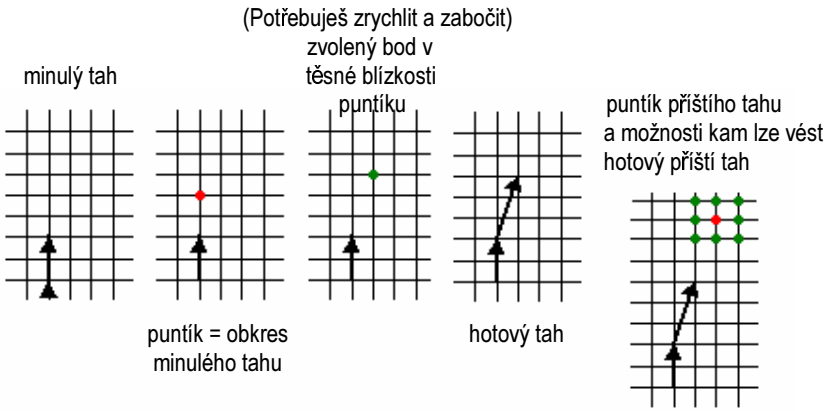
17. Konkrétní úkol

Autíčko se pohybuje jako dřív po křížcích ve čtverečkovaném papíře.
Skoro jen vlastní vůlí si rozhoduješ o rychlosti i směru jízdy. Tvoje trasa může vypadat např. takto přičemž jedna šipka představuje jeden tah. Čím je šipka delší, tím rychleji jedeš, tím větší je možnost že vyhraješ, ale taky možnost že to neubrzdíš a opustíš trať jinudy než chceš.



Ve velké rychlosti je vlastně nemožné prudce zatáčet nebo zabrzdit na místě. Jedeš-li pomalu, můžeš auto snadno ovládat, ostře zabočit nebo i zastavit, těžko ale vyhraješ, pokud Tě všichni předjedou. Je potřeba najít ideální rychlost pro každou situaci (rovinku, zatáčku, nával cizích autíček)

A jek teda pojedeme? Zavedeme si pojem „puntík", což bude malá tečka na ploše (na obrázku je červená). Ukážeš si ji nebo lehce nakreslíš před každým tahem a to přesně tam, kam by vedla stejná šipka, jakous jel posledně. Tento puntík bude ukazovat kam tě postrčí setrvačnost a z této trasy budeš taky vycházet při svém tahu. Od puntíku si můžeš vybrat bodík o jedno vpřed, vzad, doboku a to i po úhlopříčce (zelený), jak se Ti bude trasa hodit. Na tento bod také povede Tvá konečná šipka v tomto tahu. Nezapomeň ale, že v příštím kole budeš znovu kreslit puntík a to právě podle této poslední nové šipky. Vybereš-li si, že pojedeš na vzdálenější puntík, zrychlíš. Bližším zase zpomalíš… však si to vyzkoušej sám.



Postup tahu bude vypadat např. takto: