

ZENGŘE, UKAŽ SE!

Kód a název oboru:

Název ŠVP:

Předmět:

23-41-M/01 Strojírenství

Strojírenství – výpočetní technika

Strojírenství – automobilní technika

STT, SPS, ANJo

Tato výuková desková hra s názvem **Zengře, ukaž se!** se skládá z **herních plánů** a různobarevných **kartiček s otázkami**, oddělené podle tématu učiva, ročníku a předmětu, ve kterých jsou obsaženy maturitní předměty jako Strojírenská technologie-STT, Stavba a provoz strojů-SPS nebo například i Technická angličtina-ANJo. Dále se hra skládá z **klíčů** a **dvou sad třiceti figurek**. Při výrobě těchto figurek bylo užito dvou obráběcích CNC center, 3D tiskáren a vícero menších strojů a nástrojů.

Pravidla hry:

Tato hra nemá jednoznačný plán, jak ji hrát. Lze využít pár způsobů, které závisí na domluvě žáka s učitelem. Pokud se využívá hrací deska, tak se dá využít způsob hraný s hrací kostkou nebo i bez, ale pak je důležité bodování, které je znázorněné na kartičkách. Každé prázdné políčko znamená že si hráč bere kartu s otázkou pro daný předmět. U políček, která mají na sobě čerchované čáry neboli šrafy, si hráč bere kartu se stejným vzorem na zadní straně.

a) Pro hru s hrací deskou a hrací kostkou:

Hráči si zamíchají hrací balíček pro daný předmět a pak ho položí na stůl vedle hrací desky. Následně si každý z hráčů hodí kostkou. Ten, co hodí nejvyšší číslo prohrává, a tedy následně začíná hru jako první. Vezme si kartu z hracího balíčku a pokusí se správně odpovědět na získanou otázku. Pokud otázku správně odpoví, získané body si někde zaznamená a kartu vloží do nově vytvořené kupky se zodpovězenými kartami. Jestliže odpoví špatně, kartu vrací zpátky do balíčku a pokračuje další hráč po jeho levici. Hráči průběžně hází kostkou a tím se posouvají po hracím poli. Cíl hry je mít co největší počet bodů.

b) Pro hru s hrací deskou bez herní kostky:

Hráči si zamíchají hrací balíček pro daný předmět a pak ho položí na stůl vedle hrací desky. Následně se zvolí začínající hráč, tedy v tomto případě začíná hru ten nejstarší hráč. Vezme si kartu z hracího balíčku a pokusí se správně odpovědět na získanou otázku. Pokud otázku správně odpoví, posune se o tolik bodů, kolik je na otázce zaznamenáno v závorce, pokud tam číslo není, hráč se posouvá o jedno políčko. Jestliže odpoví špatně, kartu vrací zpátky do balíčku a pokračuje další hráč po jeho levici. Cíl hry je mít co nejvíce karet u sebe.

c) Lze ji hrát i bez hrací desky, jen si hráči vyberou, zdali si hráči budou počítat body nebo jestli si budou karty ponechávat, kdy v obou případech, nejvyšší počet vyhrává.

V Ostravě – Vítkovicích: březen 2023

Vypracovali: Anežka Šmahlíková, Roman Bamhor