

PRAVIDLA A PRŮBĚH HRY MATEMATICKÝ ORIENTÁK

Kolem altánu v Jiráskových sadech je rozmístěno 30 stanovišť, mapu stanovišť dostávají soutěžící při prezenci.

Na stanovišti stojí nebo sedí žák našeho gymnázia (my jim říkáme „stanovištník“) a má papírky se zadáním úloh. Každý stanovištník má jiné otázky. Kolem altánku, kde hra končí i začíná, sedí několik členů organizačního týmu. Mají označení „Odpovědi u mne“ a říkáme jim „odpovědníci“.

Všechny týmy hru začínají v altánku, kde také všechna pravidla předem vysvětlíme. Od organizátora dostane každý tým **startovní žeton První pokus**.



Každá tým má při prezenci jiné počáteční stanoviště a tamtéž obdrží i mapu se stanovišti a záznamový arch s čísly jednotlivých stanovišť a s polem pro záznam odpovědí a bodů. Zakroužkované stanoviště na záznamovém archu je to, k němuž tým poběží jako první.

Tým: Pažout a Horáček

stanoviště	první pokus	druhý pokus	bod
1			
2			
3			

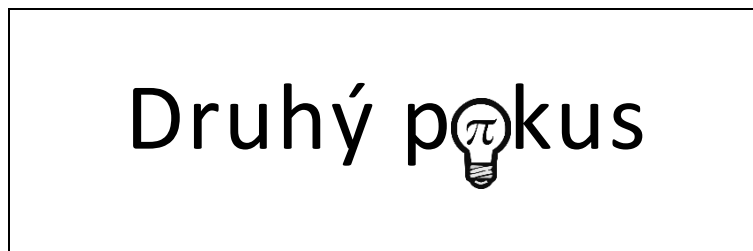
Tým Pažout a Horáček tedy vybíhá po startu k stanovišti 2.

Na povel „start“ vyběhnou všechny týmy ke svým úvodním stanovištím. Předají stanovištníkovi žeton a dostanou za něj otázku. Snaží se jí vyřešit, když mají pocit, že znají odpověď, **zapiší odpověď do archu do správného sloupce, vrátí zadání stanovištníkovi** (stanovištník i tým na to dávají pozor, aby si jej tým neodnesl) a běží zpátky k altánu. Ukazovat odpověď stanovištníkovi je zbytečné, nic vám k její správnosti říkat nebude.

Pažout s Horáčkem dostali otázku, kolik je 1+2. Vrátili zadání stanovištníkovi a zapsali do archu *tři*. Běží k altánu k odpovědníkovi.


stanoviště	první pokus	druhý pokus	bod
1			
2	<i>tři</i>		
3			

Celý tým přiběhne k odpovědníkovi u altánu, **ukáže mu napsanou odpověď**. Odpovědník jim zapíše bod, mají-li správnou odpověď, nebo se zeptá týmu, zda chtějí běžet pro druhý pokus znovu na totéž stanoviště. Pokud se tým rozhodne vrátit se, dostane od odpovědníka žeton s druhým pokusem.




Pokud se tým rozhodne už po druhé štěstí nepokoušet, odpovědník políčko proškrtně a týmu dá žeton s prvním pokusem, aby **hráči mohli běžet k jinému stanovišti**. **A to již dle svého výběru, kam oni chtějí**. Pokud má tým již proškrtnuté dané stanoviště, nelze se již k němu s druhým pokusem vrátit. Je pro tým navždy ztracené.


Horáček s Pažoutem odpověděli správně a odpovědník jim zapsal bod, podepsal se znakem klobouku a dal týmu žeton První pokus, aby mohli běžet k jinému stanovišti. Pažout s Horáčkem se rozhodnou běžet k stanovišti 3.

stanoviště	první pokus	první pokus	bod
1			
2	<i>tři</i>		<i>1</i> 
3			

Na stanovišti tři dostanou, poté co dají stanovištníkovi žeton První pokus, otázku kolik je 12-5. Zapiší odpověď 8, vrátí otázku a běží k odpovědníkovi.

stanoviště	první pokus	první pokus	bod
1			
2	8		1 
3	00m		

Odpovědník jim sdělí, že odpověď je špatně, a táže se jich, zda chtějí druhý pokus. Pažout s Horáčkem chtějí, dostanou zpět arch a žeton s druhým pokusem a běží zpět na stanoviště 3. Protože na stanovišti 3 je více týmů, musí počkat, až stanovištník obslouží předchozí týmy. Až se dostanou na řadu, odevzdají stanovištníkovi žeton s druhým pokusem a dostanou otázku. Otázka zní, kolik je 13+3. Zapiší odpověď 16, vrátí zadání a běží zpět. Odpovědník je zklame, odpověď je opět špatně, políčko s bodem proškrtně a dá týmu žeton s prvním pokusem, aby tým mohl pokračovat na jiné stanoviště.

stanoviště	první pokus	první pokus	bod
1			
2	8		1 
3	00m	16	1

Cílem je získat co nejvíce bodů a v časovém limitu soutěže. Pokud nějaký tým bude mít vyplněny před časovým limitem všechny odpovědi, nebo již nebude mít žádné stanoviště, kde může získat bod (protože jej má proškrtnuté), odevzdává arch jakémukoliv odpovědníkovi. Ten mu zapíše čas, kdy arch odeslal. Čas je jedním z dílčích kritérií. Hlavní organizátor při ukončení časového limitu hlásí odpovědníkům, že již nemají vydávat žetony. V tu chvíli už se čas týmům nezapočítává a odpovědníci jen přijmou zbylé týmy s odpověďmi.

Časový limit soutěže je obvykle 2 hodiny, někdy jej ale přizpůsobujeme počasí.

Vítězí tým (kritéria jsou seřazená tak, jak jsou uplatňována):

- 1) který má nejvíce bodů,
- 2) který má více bodů z prvních pokusů,

3) který má rychlejší čas, stihl-li dokončit hru před časovým limitem.

Během soutěže mají malou soutěž i učitelé, kteří s žáky přijdou. Jejich výsledky se nezapočítávají do hry. Po ukončení soutěže potřebuje organizační tým čas na její vyhodnocení, během něhož probíhá pohárek škol, malá hra, aby nebyla dlouhá chvíle. Její výsledky se vyhodnocují zvlášť.

Oceňujeme prvních deset nejlepších, pro ostatní máme účastnické listy.

Přejeme všem soutěžím radost ze hry a k případnému úspěchu předem gratulujeme.