Měsíc s Malým starostou: soutěž tříd

Hotový program na čtyři týdny pro dvě a víc tříd jedné školy. Jedna vyučovací hodina na začátku, pak pět minut týdně. Soutěž je součást licence pro školu, děti se neregistrují.

Co škola získá

- čtyři týdny, kdy děti dobrovolně hrají hru o plánování města, doma i ve škole,
- soutěž tříd s živým pořadím, které jde promítnout na nástěnku nebo do třídy,
- každé dítě vlastní město, které roste; galerie měst třídy na promítání,
- diplomy pro vítěznou třídu a pro Starostu měsíce, plakát na nástěnku,
- zprávu z každé hodiny: průměr třídy, nejčastější chyby, kdo splnil domácí úkol,
- hotové materiály: metodika, pracovní list s klíčem, řešení map s vysvětlením.

Průběh po týdnech

1. týden hodina 45 min

Hodina o obci a kód třídy. Každá třída má svůj kód z licence školy (přehled na malystarosta.eu/trida). Učitel vede hodinu podle metodiky: skupiny staví Rybník, pak vyhodnotí a čtou rozpis. Na konci děti ťuknou Hraju ve škole a opíší kód, aby se partie počítaly třídě. Domů: kartička s QR.

2. týden 5 min + doma

Cesta starosty jako domácí úkol. Učitel pošle odkaz s úkolem (Režim třídy → Domácí úkol, třeba levely 1 až 6). Hra ukáže, kolik dětí úkol splnilo. V pondělí pět minut: nejčastější chyba třídy z Režimu třídy, proč to vadí, a tlačítko 💡 Rada pro ty, kdo se zasekli.

3. týden 5 min + doma

Výzva týdne a turnaj tříd. Pořadatel založí mezitřídní turnaj (malystarosta.eu/turnaj): kódy tříd a termín. Všechny třídy hrají stejné město z Výzvy týdne, pořadí tříd podle průměru je živě na odkazu turnaje. Plakát Výzvy týdne na nástěnku.

4. týden hodina 20 min

Moje město a vyhlášení. Děti zakládají vlastní město (tlačítko Moje město), za týden je třída má v galerii (Režim třídy → Města třídy). Učitel promítne galerii, děti obhájí svoje město jednou větou. Vyhlášení: diplom pro vítěznou třídu turnaje a diplom Starosta měsíce.

Co potřebujete

- **Pořadatele:** jeden učitel, který založí turnaj a na konci vyhlásí. Ostatní třídy jen hrají za svůj kód.
- **Zařízení:** tablet, počítač nebo mobil pro každou skupinu 3 až 4 dětí v první hodině; doma cokoli s prohlížečem. Hra běží i bez internetu, výsledky se pošlou, až je připojení.
- **Projektor** na Režim třídy, pořadí turnaje a galerii měst.
- **Tiskárnu** na plakát, diplomy a případně plány s kartami pro skupiny bez zařízení (seznam na straně 2).
- **Čas:** 45 minut v prvním týdnu, 20 minut ve čtvrtém, mezi tím pět minut týdně.

Pravidla a bodování

Soutěž má měřit snahu celé třídy, ne jednoho šikovného hráče. Proto se počítá průměr a účast, ne nejlepší partie.

Tři disciplíny

disciplína	co se počítá	kde to učitel vidí
Turnaj tříd 3. týden	průměrná spokojenost obyvatel ze všech partií třídy ve Výzvě týdne (stejné město pro všechny). Třída s méně než 3 partiemi se nepočítá.	odkaz turnaje, živě
Účast 2. až 4. týden	podíl dětí, které splnily domácí úkol (levely 1 až 6) a založily Moje město. Počítá se v procentech třídy.	Režim třídy: Cesta starosty ve třídě, Města třídy
Starosta měsíce jednotlivci	nejlepší přezdívky třídy v žebříčku za 30 dní. Diplom pro jednoho z každé třídy; školní Starosta měsíce = nejvyšší spokojenost v turnaji.	Režim třídy: Starosta měsíce

Pořadí tříd

Každá disciplína dává body podle pořadí: první třída 3, druhá 2, třetí 1 (při více třídách od počtu tříd dolů). Součet rozhoduje. Při rovnosti vyhrává vyšší účast. Přesné průměry si opište do tabulky na straně 3, ať je vyhlášení přezkoumatelné.

Fair play

- Přezdívky, ne jména. Hra prosí děti, ať nepíšou jméno; učitel může přezdívku jedním ťuknutím skrýt.
- Partie se počítají třídě jen s jejím kódem. Dítě hrající za cizí kód se do průměru nepočítá, tak kód nevěšte na web.
- Rada ve hře je dovolená, klíč učitele (řešení map) děti nedostanou před soutěžním týdnem.
- Každý hraje, kolik chce: průměr ocení ty, kdo zkusí mapu znovu a opraví chybu, ne ty, kdo hrají jednou a náhodou.

Co vytisknout a kdy

kdy	materiál	odkaz
před 1. týdnem	metodika hodiny a pracovní list s klíčem (A4); herní plán Rybník na A3 a karty budov pro skupiny bez tabletů	malystarosta.eu/print/metodika malystarosta.eu/print/board, /print/cards
konec 1. týdne	kartičky „zahraj si doma“ s QR	malystarosta.eu/print/qr
2. týden	řešení map s vysvětlením (klíč pro učitele, ne pro děti)	malystarosta.eu/print/reseni
3. týden	plakát Výzvy týdne s kódem třídy na nástěnku	Režim třídy → plakát
4. týden	diplom pro třídu (z turnaje jedním ťuknutím) a diplom Starosta měsíce	malystarosta.eu/print/diplom-trida, /print/diplom-starosta

Pro vedení školy: výstupem měsíce je souhrn z Režimu třídy pro každou třídu (počet partií, průměr, nejčastější chyby) a galerie měst. Hodí se do výroční zprávy nebo na web školy, bez jmen dětí.

Tabulka výsledků

Vyplňte na konci 3. a 4. týdne. Čísla jsou v Režimu třídy a na odkazu turnaje; sem je opište, ať je vyhlášení na papíře.

Turnaj tříd (3. týden)

třída	kód třídy	počet partií	průměrná spokojenost	nejlepší partie	pořadí	body

Účast (2. až 4. týden)

třída	dětí ve třídě	splnily domácí úkol	založily Moje město	účast v %	pořadí	body

Starosta měsíce

třída	přezdívka	spokojenost	diplom vytištěn

Celkové pořadí

pořadí	třída	body turnaj	body účast	celkem	poznámka
1.					
2.					
3.					

4.					
5.					

Vyhlášeno dne: _____ · podpis pořadatele: _____

Malá třídní soutěž

Pro jednu třídu, bez dalších tříd a bez pořadatele. Hodí se do jedné vyučovací hodiny nebo do družiny, pro skupiny i pro jednotlivce, kteří chtějí.

Průběh

kolo 1 10 min	**Rybník, Lehká, bez úkolu.** Všichni stejná mapa. Po vyhodnocení si každá skupina zapíše spokojenost a počet oprav (řádek 🛠 na výsledku). Učitel přečte nejčastější chybu z Režimu třídy.
kolo 2 10 min	**Hrad, Lehká, bez úkolu.** Nová past: památková zóna a bytovka vedle domku. Zapsat spokojenost a opravy.
kolo 3 10 min	**Rybník znovu, nebo Výzva týdne.** Druhá partie na známé mapě ukáže, kdo se poučil. Zapsat spokojenost a opravy.
vyhlášení 5 min	**Diplom Starosta třídy** (malystarosta.eu/print/diplom-starosta, vyplní se přezdívka a výsledek) pro vítěze a pochvala za nejvíc oprav: to je ten, kdo nejvíc přemýšlel.

Bodování

co	body	proč
spokojenost obyvatel v každém kole	procenta = body (tři kola, nejvýš 300)	hlavní měřítko hry
každá oprava během stavby (🛠 na výsledku)	+5, nejvýš +25 za kolo	odměňuje snahu najít a opravit chybu, ne štěstí
zlepšení mezi kolem 1 a 3 na stejné mapě	+1 za každé procento navíc	kdo se poučil, dostane víc než kdo měl hned náhodou dobře

Když hrají skupiny, stačí jedno zařízení na skupinu; hra má přepínač „Hrajeme ve dvou“ pro střídání v tazích. Kdo nechce soutěžit, hraje stejné mapy bez zápisu.

Tabulka pro třídu

skupina / přezdívka	kolo 1	opravy	kolo 2	opravy	kolo 3	opravy	zlepšení	celkem

Fair play: přezdívky, ne jména; Rada ve hře je dovolená (je to učení, ne podvod); klíč s řešením map děti před soutěží nevidí.