



# ANTARKTIDA

## Škola hrou?

## Škola výhrou.



[antarktida.eu](http://antarktida.eu)

Vážení kolegové,

Antarktida je vyjednávací hra, se kterou přijedeme za Vámi do školy. Studenti se spolu během hraní seznámí a naváží spolupráci napříč ročníky.

Každý rok mohou vyzkoušet jinou strategii v nové roli. Zároveň je to příležitost pro Vás, abyste sledovali jejich pokrok a objevili skryté talenty i za hranicemi školních předmětů.

Navštivte naše stránky **antarktida.eu**, podívejte se na **video**, a pokud se tento koncept do Vaší školy hodí, domluvte si s námi schůzku (nebo videohovor), kde si ukážeme a vysvětlíme vše, co Vás bude zajímat. Je to nejefektivnější cesta k informacím.

Váš tým  ANTARKTIDA

## Odkazy:

- [Video](https://youtu.be/jDrjlyt_bnc?si=cK08Fg_los8j1Zmy) ( [https://youtu.be/jDrjlyt\\_bnc?si=cK08Fg\\_los8j1Zmy](https://youtu.be/jDrjlyt_bnc?si=cK08Fg_los8j1Zmy) )
- [Internetové stránky](https://antarktida.eu) ( <https://antarktida.eu> )
- [Rezervační formulář](https://antarktida.eu/kontakty/#volne-terminy) ( <https://antarktida.eu/kontakty/#volne-terminy> )
- [Veřejná sdílená složka](https://drive.google.com/drive/folders/1h07D8BIKqXV_daljBVqb-RDaGqFAJB4a?usp=sharing)  
([https://drive.google.com/drive/folders/1h07D8BIKqXV\\_daljBVqb-RDaGqFAJB4a?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1h07D8BIKqXV_daljBVqb-RDaGqFAJB4a?usp=sharing))

Sociální sítě:

- [facebook](https://www.facebook.com/antarktida.hra) ( <https://www.facebook.com/antarktida.hra> )
- [instagram](https://www.instagram.com/antarktida.eu) ( <https://www.instagram.com/antarktida.eu> )
- [linkedin](https://www.linkedin.com/in/simona-lacinová-088131342) ( <https://www.linkedin.com/in/simona-lacinová-088131342> )

## Kontaktní údaje:

Fakturační údaje:

Dostuduj s.r.o.

Komenského 317

Strakonice II

386 01 Strakonice

IČO: 17143721

datovka: b3k894t

**Jiří Kučera - kontaktní osoba**

tel.: +420 775 668 558

email: [info@antarktida.eu](mailto:info@antarktida.eu)

Vaši realizátoři:

**Jiří Kučera** - Vysočina, celá ČR a SR

**Jaroslav Kala** - Jižní čechy

**Petra Plachá** - Jižní Morava

## Proč zahrnout Antarktidu do koncepce školy?

1) Studenti přirozeně navazují spolupráci pracovního charakteru, často s neznámými a méně známými spolužáky z jiných tříd.

Jsou nesoběstační a zároveň nepostradatelní. Všichni se vzájemně potřebují.

Obvyklé komunikační bariéry jsou prolomeny prostředím hry.

- Získání prvních zkušeností s navazováním "pracovního" vztahu.
- Přirozené fungování v týmu.
- Vzájemné seznamování, podpora školního klimatu, budování sociálního kapitálu.

2) Každý je okolnostmi nucen kriticky vyhodnocovat obdržené nabídky. Zároveň se musí vcítit do situace druhé strany, pochopit její potřeby a přicházet s rozumnou nabídkou.

- Podporuje kritické myšlení a funkční gramotnost.
- Budování důvěry, posilování empatie, ale také asertivity.
- Když už musíme chybovat, je lepší se ze svých chyb učit v bezpečném prostředí školy a při hře.

3) Ve hře přirozeně platí, že kdo je aktivní a dokáže se rychle adaptovat, má výhodu. Ať už v získávání informací, v komunikaci a nabídkách, nebo v přizpůsobování se novým okolnostem. Zlepšují tak svoji funkční gramotnost.

- Z vlastní potřeby se studenti rychle učí nová pravidla a realie hry.
- Podporuje aktivní přístup obecně, a to jak v rovině duševní, tak fyzické.
- Hra studenty baví.

## Jak funguje naše spolupráce?

0. **Jednoduchost, vstřícnost, pochopení** – nepotřebujeme smlouvy či závazky. Co slíbíme, to platí. Nemáme obchodní podmínky. Za hru platí jen ten, kdo se skutečně zúčastnil. Od pedagogů potřebujeme jen minimální součinnost.

1. **Schůzka či telefonát** – zjistíme Vaše potřeby a efektivně Vám předáme potřebné informace.

2. **Připravíme první realizaci** – vyberete si termín a určíte pedagogy, kteří u programu budou přítomni. Přizpůsobíme program, zjistíme možnosti financování či spolufinancování od státního sektoru.

3. **Budeme v kontaktu** – kdykoliv se na nás můžete obrátit. Až se bude blížit realizace, navážeme komunikaci s Vašimi pedagogy a doladíme detaily.

4. **Realizace** – přijedeme, připravíme, provedeme.

5. **Využití potenciálu** – Antarktida přináší energii, ale taky inspiraci a zamyšlení. Pomůžeme Vám tento potenciál zužitkovat. <odkaz na "Doprovodné materiály">.

6. **Příští rok** – jedno zahrání Antarktidy vytvoří zážitek, dodá inspiraci, přivede k zamyšlení, nabije energii. My ale chceme zanechat trvalé hodnoty. Proto je Antarktida konstruována tak, aby se hrála každoročně a studenti si ji s postupem do vyšších ročníků zahráli ve všech rolích.

## Co je Antarktida za hru?

- Antarktida je školní hra, ve které každý student hraje za pracovníka jednoho ze čtyř hospodářských sektorů. Ve hře je pro jednoduchost a atraktivitu nazýváme: Těžaři (6. třída), Inženýři (8. třída), Investoři (9. třída) a Vývojáři (7. třída).
  - Studenti hrají za kolonizátory Antarktidy. Každý chce být úspěšný sám za sebe. Až když jich bude úspěšných dost, budou si moci zasloužit své místo místo ve světě. Zatím čelí mezinárodní blokádě, a musí si vše vybudovat sami.
  - Hraje se na kola, kdy každé kolo má dvě části, které na sebe navazují, a sice:
    - **Produkce** (cca 3 minuty) – hráči vyprodukují určité statky a služby, které mají formu žetonů. Ty si vezmou z herních banků (krabiček), které mají na stolech, podobně jako když se hrají deskové hry.
    - **Byznys** – poberou své žetony a jdou na chodbu či do jiných tříd. S vyprodukovanými žetony pak mezi sebou obchodují. Sami se musí domluvit na ceně.
- V tomto pořadí se kola opakují.
- Zažívají prostředí, ve kterém jsou nepostradatelní, ale zároveň nesoběstační. Jsou nuceni komunikovat, plánovat a vyjednávat s ostatními.
  - Díky jmenovce v barvě svého sektoru je hra přehledná. Studenti se přirozeně navzájem poznávají a navazují spolupráci napříč ročníky.
  - V každé třídě vítězí hráč s nejvyšší reputací. To jsou body odpovídající hráčovu vybavení. Reputace je zastropovaná na hodnotě 70, může tedy být více vítězů. Hra ale nabízí i vedlejší cíle. Hráč například může přijmout výzvu postavit si a vybavit svůj dům, nebo získat pro všechny Antarktidany mezinárodní uznání.

## Technické požadavky

Při realizaci Antarktidy začínáme vysvětlováním pravidel. To zahrnuje pouštění videí, kvízy, rozchody studentů do ostatních tříd a cvičnou hru.

Při hře samotné se každé kolo střídají:

**Byznys**, kdy studenti chodí obchodovat do ostatních tříd a na chodbu.

**Produkce**, kdy se vrací do své třídy na své místo.

Takových kol je 6 a při každé změně fáze se hlasitě zvoní na zvon a oznamuje změna.

Po dohrání hry se všichni shromáždíme na jednom místě - obvykle na chodbě - a vyhlásují se výsledky.

Pro realizaci tedy ideálně potřebujeme:

- **Místo**
  - 4 prostorné učebny spojené jednou chodbou.
  - prostor, ve kterém není tendence se zranit či něco rozbít.
  - kde nebudeme nikoho rušit a s nikým si překážet.
- **Technika**
  - je **klíčovou, nutnou** podmínkou k úspěchu
  - na techniku se potřebujeme spolehnout. Zejména vadí, když to vypadává či odhlašuje se.
  - V každé učebně se bude pouštět jiné video. V každé učebně potřebujeme dobrou AV techniku s počítačem a internetem.
- **Pedagogové**
  - Ideální je přítomnost alespoň čtyř zainteresovaných pedagogických pracovníků na přímou pedagogickou činnost, kteří mají o studenty zájem a budou schopni využít přesahů, které Antarktida nabízí.
  - Nutně potřebujeme alespoň pedagogický dozor, který studenty usadí na svá místa, zajistí hladký průběh a pustí jim ve správný čas správné video.

## Den s Antarktidou

[Harmonogram a seznam úkolů](#) je zpracován v samostatném dokumentu (najdete ho ve sdílené složce). Tady si představíme obvyklý průběh v důležitých bodech. Jsou to informace a pokyny hlavně pro realizující vyučující.

Do programu je možné téměř na jakémkoliv místě vklínit oběd.

### Školní den před realizací

- Požádejte prosím studenty, ať srazí lavice po dvou k sobě a vytvoří tak "stoly" po čtyřech.
- Během hry se bude hodně vstávat od stolů a chodit mezi nimi a po všech třídách. Zajistěte prosím dobrou "průchodnost", ať se zbytečně někdo nezraní či něco nerozbije.
- Pro hladký průběh je **klíčové**, aby fungovala AV technika. Ujistěte se, že počítače s internetem a projektor s reproduktory či televizi ve třídě, kterou máte na starosti bezchybně fungují (případně jinak zajistěte, nebo alespoň dejte vědět, že to nejde).

### V den realizace...

#### Příprava 7:00 - 8:00

- Je-li to možné, poprosíme pár studentů o pomoc s vynesením herních banků z auta do tříd.
- Nejpozději 30 minut před začátkem programu zpřístupněte počítač s internetem a projektor s reproduktory či televizi ve třídě, kterou máte na starosti (případně jinak zajistěte).

- 15 minut před začátkem programu prosím přijďte na chodbu před třídu na breafing.
- Během hry mají pořadatelé připravený systém, který umožní hovořit z reproduktorů do všech tříd.

### **Začínáme 8:00 - 8:10**

- Žáci ve třídě nehrají za jeden tým. I když sedí u stolů po čtyřech, hraje každý sám za sebe. Zasedání má charakter pouze organizační.
- Usadte/přesadte žáky na vhodná místa u hracích stolů.
- Zkontrolujte, že mají žáci **jmenovky**.
- Zapište do třídnice, případně vyřešte jinou školní agendu.

### **Vysvětlování pravidel 8:10 - 9:00**

- V 8:10 pustíte video 1.
  - video zastavujte či vracejte, jen bude li to nutné.
  - na dotazy neodpovídejte, první prostor pro dotazy či vrácení se k určité pasáži, bude po skončení videa 1.
- Video 1 končí rozchodem na 10 minut. V průběhu rozchodu je příležitost obrátit se na pořadatele s dotazy. Když budou studenti chtít, vraťte se k určité pasáži videa.
- Přepněte na odpočet, který běží na připravené internetové stránce (je ukázáno během briefingu).
- Až se žáci vrátí z rozchodu, pustíte video 2. Jeho součástí je příprava prvního kola. Pomozte prosím žákům nastavit první kolo. V případě potřeby video pozastavte či vraťte. Pokyny k přípravě mají i studenti na svých startovních balíčcích.
- Po videu následuje přestávka před hrou (10 - 15 minut). Přepněte prosím na odpočet. Opět bude prostor pro dotazy. Žáci mohou přestávku využít i k domlouvání prvních kol. Ihned po přestávce začne cvičná hra.
- Během přestávky prosím opět přijďte na chodbu na briefing.

### **Cvičná hra 9:15 - 10:00**

- Ihned po přestávce začne první kolo cvičné hry. Bude řízeno odpočtem. Odpočtem bude řízeno i další časování hry a přestávka.
- V této fázi programu můžete získat podněty k aktivitám při výuce a práci se školním kolektivem.
- Všimnete-li si studenta, který se do hry nezapojuje, pomozte mu, nebo to oznamte poradateli.

### **Cvičná hra - vyhlášení výsledků 10:00 - 10:10**

- Po skončení cvičné hry bude třeba, aby si žáci spočítali reputaci ze všech žetonů, které vlastní. Prosíme o podporu a "popohánění".
- Ve třídě vyhlásíte jako vítěze hráče s nejvyšší reputací, případně všechny, kteří mají reputaci 70 (nepravděpodobné). Vítězi společně zatleskáte, ale zdůrazníte, že to byla přece jen cvičná hra a že cílem bylo především pochopit pravidla a jak to funguje.

### **Po cvičné hře 10:10 - 10:40**

- Bude třeba vrátit hru do "továrního" nastavení.
- Při úklidu je šikovné připravit na jednom místě prázdné krabičky, do kterých mohou žáci žetony roztřídit.
- Až se vše dotřídí, požádejte žáky, ať každý vezme jednu tuto krabičku, přenesse ji do třídy odkud její žetony pochází a tam ji vysype do "Doplňovací krabičky".
- Zároveň s tím si každý student připraví svůj Startovací balíček.

- Kdo má uklizeno a připraveno, má přestávku.
- Bude následovat větší přestávka, při které opět uděláme krátký briefing.

### **Příprava na velkou hru 10:40 - 11:00**

- Po přestávce pustíme video 3, 4 a 5 (opakování pravidel, příprava startu)
- Taktický rozchod - studenti budou mít 5 minut rozchod, aby si mohli domluvit strategii před první hrou.
- Pustíme příběhové video.

### **Velká hra 10:40 - 12:15**

- Začne velká hra.
- Ta bude mít 6 kol. Po třetím kole bude přestávka (třídění žetonů, doplnění banků).
- Po hře bude následovat opět počítání reputace.
- Bude potřeba spočítat, kolik se ve třídě vyprodukovalo Balíčků a nahlásit toto číslo organizátorům.
- Máte-li spočítáno, rozřídte opět žetony do třídících krabiček. Nevracejte nic do banků, my už si s tím poradíme. Máme na to systém.

### **Vyhlášení 12:15 - 12:30**

- K vyhlášení vítězů se všichni setkáme na chodbě.
- Vyhlášení a předání cen provede moderátor, nebudete-li si přát jinak.

### **Před odjezdem**

- Na závěr bychom se s Vámi ještě rádi setkali, poděkovali Vám a vyslechli si Vaši zpětnou vazbu.
- Bude-li to možné, rádi bychom ještě po hře využili příležitosti a udělali krátkou schůzku s vedením školy či pověřenými pedagogy, abychom společně popřemýšleli o návaznostech a další spolupráci.

## **Antarktida v detailu**

Jak už víme, Antarktida je školní hra, kterou hrají 4 třídy najednou. Každá třída hraje za jeden hospodářský sektor:

- Primární sektor - Těžaři (6. třída),
- Sekundární sektor - Inženýři (8. třída),
- Terciální sektor - Investoři (9. třída),
- Kvartální sektor - Vývojáři (7. třída).

Toto rozvržení jsme zvolili jednak kvůli náročnosti, druhak aby studenty hra bavila i příští rok, až postoupí do vyššího ročníku a zahrají si Antarktidu v jiném sektoru, tedy z jiné perspektivy.

Každý hraje sám za sebe. Snaží se dosáhnout co nejvyšší Reputace, což jsou body za každý žeton, který na konci hry vlastní.

Hra ale nabízí možnost vytvořit tým (mít tedy ve více hráčích společné skóre, které je průměrem Reputace jeho členů). Dále je možné místo skóre a hlavního proudu plnit výzvy či věnovat se celotřídnímu a celoškolnímu cíli. Pro případné "odpadlíky" je připravena možnost hrát jako Diplomata, kdy hráč zanechá hry sám na sebe a může cokoliv pozorovat, komukoliv pomáhat a řešit příběhové aspekty hry.

Antarktida nediktuje jednu cestu, kterou by měli studenti projít. ale nabízí prostředí, ve kterém mají příležitost se sami rozhodnout. Je na nich s kým a jakou formou budou spolupracovat, za kolik budou nakupovat a prodávat, o jaký cíl budou usilovat.

Příběh uvádí hráče do jakési paralely našeho světa, kde Antarktida roztála a odkryla své bohatství. Hráči se stávají samozvanými kolonizátory, kteří upadli v nemilost celého zbytku světa. V nastalé mezinárodní blokádě musí obnovit technologické postupy a vyrobit si potřebnou výbavu pro život, bydlení a další realizaci ve svém oboru.

Jejich snahou je získat pro Antarktidu mezinárodní uznání její samostatnosti. Ambiciózní hráči navíc mohou usilovat o přední pozice v rámci komunity.

Příběhové nastavení posílá studenty do pozice, kdy vzdorují zaběhnutým pořádkům. Odmítli opustit Antarktidu a jsou tak na ni uzavřeni. Jejich cílem je vydobýt si uznání. Může je tak vést například k těmto postojům:

- *O své štěstí a uznání se musím sám aktivně zasloužit.*
- *Mám-li být respektován, je třeba být užitečný.*
- *Člověk je užitečný, když svou prací a majetkem vytváří hodnoty.*

Při hraní Antarktidy vzniká prostředí, které nabízí řadu zážitků, témat a hodnot k rozvíjení:

- **Navazování kontaktů** - studentovi je hrou značně oslabena komunikační bariéra. Je přirozené přijít za někým, s kým se běžně moc nebavím a něco mu nabízet, nebo od něho něco chtít.
  - Student přirozeně rozvíjí své komunikační schopnosti, aktivně naslouchá, chápe cíle a nabízené možnosti od protistrany.
  - Zlepšuje se školní klima.
- **Funkční gramotnost** - student se musí rychle seznámit s novým systémem a následně rychle aplikovat tyto poznatky. Učí se z chyb. Využívá co funguje. Nikdo mu neříká co udělal dobře a co ne. Uvědomí si to sám.
- **Aktivita** - aktivní hráč má zpravidla při hře výhodu. S pasivním hráčem zase bývá výhodné obchodovat, čímž je ale vtahován do dění. Ve výsledku tak Antarktida vysílá signál, že svému štěstí musíme jít naproti. Hra "Probouzí" studenty z "letargie" všedních dnů. Dává jim energii a optimismus do dalšího konání. Třeba půjde tohoto náboje využít do dalších dnů.
- **Rozvoj spolupráce v týmu** - na Antarktidě hráči často navazují týmové vztahy. Týmy vznikají přirozeně "tržní" cestou. V úspěšných týmech zaujímají hráči roli, ve které vynikají. Toho lze využít nejen při projektové výuce.
- **Hledání talentů** - u studenta se může při hře ukázat nadání např. v oblasti obchodu, strategického plánování, řízení lidských zdrojů aj., které neměl zatím příležitost projevit. Lze tak pracovat na jeho dalším rozvoji a profilování při volbě svého budoucího zaměření.
- **Sociální kapitál** - studenti poznají své spolužáky po lidské i kompetenční stránce. Třeba si na tento zážitek z Antarktidy vzpomenou, nebo se jim uchová v podvědomí, až budou někdy v dospělosti hledat kolegu, zaměstnance či službu.
- **Trh** - studenti při hře na vlastní kůži zažívají chování trhu. Jsou kupujícími i prodávajícími. Nabízejí, poptávají, tvoří cenu, sledují její vývoj. Jejich žetony ("peníze") podléhají inflaci v každém kole hry. Některé produkty mají svoji životnost, protože trh se jimi může nasytit. Hráči jsou tak nuceni přicházet s inovacemi.



- **Empatie** - při obchodování je důležité chápat potřeby a obavy svého obchodního partnera. Obchod bude uzavřen jen tehdy, když se to vyplatí oběma stranám.
- **Asertivita** - efektivní strategií pro hru je plánování následujících kol. K úspěšnému hraní tak patří schopnost vycházení s ostatními hráči. Dobře provedená iniciativa zpravidla vede k úspěchu. Nemorální chování může mít jednorázový přínos, ale je spojeno se ztrátou důvěryhodnosti, která je klíčová. Hra učí odmítat nevýhodné a nemorální nabídky. Klade přirozeně důraz na "fair play".
- **Hospodářství** - studenti při hře žijí příběhem, kdy jsou součástí hospodářských odvětví. Těžaři coby primární sektor těží a prvotně zpracovávají suroviny. Inženýři jakožto sekundární sektor z nich vyrábí zboží. Investoři nabízí služby nejen bankovního a poradenského charakteru a Vývojáři jakožto kvartální sektor přináší nové technologie.
- **Ekonomické hodnoty** - studenti nakládají se svými zdroji. Plýtvání přirozeně nevede k úspěchu. Rozvíjí se podnikavost. Hráč přirozeně vytváří ekonomické plány a kalkuluje budoucí výhody. Výrobní cyklus ve hře je uzavřený. Pokud hráči něco chtějí, musí to vyvinout, vytěžit na to suroviny a pak to vyrobit. Jinak se to do hry nedostane.
- **Kalkulace** - studenti sami kalkulují cenu svých produktů. Ta se přirozeně odvíjí jednak od poptávky, ale taky od vynaložených nákladů. Vzhledem k přehlednosti modelu - je to celkem jednoduchá hra - je možné počítat a dávat do souvislostí náklady a zamyslet se nad cenotvorbou. V tomto modelu pak porovnávat výhodnost jednotlivých herních strategií.
- **Odpočinek od mobilů** - mobilní telefony jsou při hře zakázány. Na tento zákaz však zpravidla ani neupozorňujeme. Studenti si obvykle při Antarktidě na mobil ani nevzpomenou.