

SÚKROMNÁ STREDNÁ ODBORNÁ ŠKOLA -  
MAGÁN SZAKKÖZÉPISKOLA  
RIMAVSKÁ SOBOTA

# Ako na mäkké zručnosti?

*Timea Danková*

METODICKÁ POMÔCKA K ROZVOJU MÄKKÝCH ZRUČNOSTÍ

REALIZÁCIU PROJEKTU PODPORIL



PARTNERI KOMENSKÉHO INŠTITÚTU







# Úvod

*"Hľadáme spôsob, aby učitelia menej učili a žiaci viac pochopili...."*  
J.A. Komenskij

*Žijeme vo svete, kde rutinné práce začínajú za nás robiť roboty a pomaly nás vytláčajú nielen od bežiacich pásov, ale aj zo sofistikovanejších zamestnaní. Najväčšiu šancu na "prežitie" máme na tých pozíciách, kde pracujeme s emóciami, pocitmi a reagujeme na ľudí.*

*Zamestnávateľia čoraz častejšie vyžadujú mäkké zručnosti od svojich zamestnancov. Odôvodňujú to tým, že jednoduché tvrdé zručnosti, odborné vedomosti sa zamestnanec naučí v zamestnaní veľmi rýchlo, avšak k tomu musí vedieť spolupracovať, komunikovať, riešiť problémy.*

*Vo svojom projekte v rámci Komenského Inštitútu som sa zamerala práve na rozvoj mäkkých zručností u stredoškolákov. V tomto materiáli nájdete aktivity na rozvoj spolupráce, komunikácie, kreativity a kritického myslenia, ktoré môžete využiť nielen vo vyšších ročníkoch, ale viaceré z nich sú vhodné aj pre prvý stupeň základnej školy.*

*Dúfam, že táto pomôcka bude pre Vás inšpiráciou a zároveň vhodným spôsobom zabaví aj Vašich žiakov.*

*Prajem Vám príjemné čítanie a úspešnú realizáciu aktivít!*



# Spolupráca

SOFT SKILL 1

## SARDINKY

### CHARAKTERISTIKA

Vek: 6-20 rokov

Čas: 5-10 min.

Potrebujeme: lepiacu pásku alebo šnúru na vyčlenenie priestoru

### POSTUP

Vyzveme celú skupinu (max. 20 ľudí), aby ostali vo vyčlenenom priestore. Priestor stále zmešujeme a žiaci sa v ňom môžu cítiť ako „sardinky v konzerve“.

Cieľom je aby sa skupina dohodla na stratégii, ktorá jej umožní ostať v čo najmenšom priestore.

### REFLEXIA

Po hre môžeme žiakom ukázať fotku konečného stavu a porozprávať sa o tom, kto sa ako cítil a ak bol niekde väčší priestor, prečo to tak bolo.

stratégia a tímová spolupráca

## PALIČKOVÁ VÝZVA

### CHARAKTERISTIKA

Vek: 10-20 rokov

Čas: 10-15 min.

Potrebujeme: pre každého žiaka krátku palicu, napr. paličku na jedenie

### POSTUP

Hrá sa v skupinách s 5-6 členmi. Každý z hráčov má krátku palicu (napr. paličku na jedenie) a drží jej koniec jedným prstom, druhý koniec je opretý o stôl. Druhú ruku má každý žiak mimo stola. Žiaci sedia okolo stola v kruhu. Cieľom hry je pustiť vlastnú paličku naraz v celej skupine a chytiť susedovu paličku (napr. napravo) predtým, ako spadne na stôl. Skupina, v ktorej nikomu nespadne palička, má jeden bod.

### TYPY

Je dobré dať žiakom čas na nácvik a hru začať hrať až po 5 min. Je možné hrať na viac kôl, aby každé družstvo malo šancu na výhru. Samotná hra prebieha veľmi rýchlo, často jeden učiteľ nestíha sledovať všetky skupiny. Je dobré mať pomocných rozhodcov.

vnímanie spoločného rytmu, ostatných



# Spolupráca

SOFT SKILL 1

## STAVANIE PYRAMÍDY

*trpezlivosť, riešenie problémov*

### CHARAKTERISTIKA

Vek: 6-20 rokov

Čas: 5-10 min.

Potrebujeme: pre každú skupinu: 6 papierových pohárov, silnejšiu gumičku, ku ktorej priviažeme 5 ks zhruba 2 m špagátu

### POSTUP

Žiakov rozdelíme do 5 členných skupín. Každá skupina dostane 6 pohárov a gumičku so šnúrami. Poháre položíme voľne vedľa seba na stred lavice a každý člen chytí jeden špagát. Potiahnutím špagátu sa gumička roztiahne a môže poslúžiť na preloženie pohárov bez priamych dotykov rúk. Cieľom hry je poskladať poháre na seba do pyramídy. Vyhráva skupina, ktorá prvá poskladá pyramídu.

### TYPY

Pri starších žiakoch stačí rozdať pomôcku a vysvetliť cieľ, bez opisu činnosti. Hru môžeme sťažiť tak, že dáme viac pohárov, napr. 10.

## NÁHODNÉ STOLIČKY

*pomoc druhému*

### CHARAKTERISTIKA

Vek: 6-20 rokov

Čas: 10-15 min.

Potrebujeme: stoličky

### POSTUP

Hra začína vtedy, keď jeden žiak sa postaví a prejde na opačný koniec miestnosti. Pomaly sa približuje ku svojej stoličke a ostatní sa snažia mu zabrániť v tom, aby si sadol na stoličku tým, že si tam sadnú. Žiak sa otočí k uvoľnenej stoličke a hra pokračuje dotedy, kým si nepadne. Keď si sadne, prázdnu stoličku si začína hľadať ten, komu stoličku obsadil. Po tom ako niekto vstane zo stoličky, musí pokračovať na inú stoličku, nemôže si sadnúť na tú istú.

### TYPY

Je dobré, ak sa na pozícii hľadajúceho vystriedajú viacerí žiaci. Ak by žiaci boli príliš aktívni a strkali sa, môžeme ich upokojiť aj tým, že ukážeme akým spôsobom sa môže hľadajúci pohybovať (napr. ako tučniak)





# Spolupráca

SOFT SKILL 1

## MARSHMALLOW CHALLENGE

### CHARAKTERISTIKA

Vek: 4-20 rokov

Čas: 45 min.

Potrebujeme: pre každú skupinu: štartovací balíček (20 ks nevarených špagiet, 1 cukrík marshmallow, 1 m špagátu, 1 m lepiacej pásky, nožnice), zvinovací meter na meranie, stôl, stoličky

### POSTUP

Žiakov rozdelíme do rovnako veľkých skupín (3-10 členov). Vysvetlíme žiakom, že je potrebné, aby v tejto hre dobre spolupracovali, aby komunikovali. Každá skupina dostane štartovací balíček. Vysvetlíme, že cieľom je postaviť najvyššiu vežu zo špagiet, na vrchole ktorej má byť cukrík marshmallow. Konštrukcia nemôže byť podopretá iným predmetom a nemôže byť prilepená na stôl. Skupiny môžu špagety rozlomiť na menšie kúsky a môžu rozstrihať špagát a lepiacu pásku. Na hru majú 18 minút. Družstvá sa nemôžu dotýkať konštrukcie po uplynutí času. Po uplynutí času odmeriame výšku veže jednotlivých skupín a vyhlásime víťaza.

### REFLEXIA

Reflexia: Po hre nasleduje diskusia. Skupiny sa pýtame, ako sa im spolupracovalo, čo im išlo dobre, čo ich nahnevalo, čo si z toho odnesú.

### TYPY

Pri starších žiakoch stačí rozdať pomôcku a vysvetliť cieľ, bez opisu činnosti.

*tímová spolupráca, pochopenie významu dobre fungujúceho tímu, rozvoj kreativity, komunikácie*



# Komunikácia

SOFT SKILL 2

## PÄSTE

*asertívna komunikácia*

### CHARAKTERISTIKA

Vek: 6-20 rokov  
Čas: 5 min. + diskusia  
Potrebujeme: -

### POSTUP

Žiakov rozdelíme do dvojíc. Jeden z páru dostane inštrukciu, že má zovretú päť druhého žiaka otvoriť, druhý žiak opačnú inštrukciu: nemá si päť otvoriť, až kým ho o to nepoprosí druhý žiak.

Modifikácia: Žiaci sú rozdelení do dvoch skupín. Jednu skupinu pošleme von z miestnosti. Obom skupinám dáme inštrukciu, že cieľom je, aby čo najviac členov druhej skupiny dostali cez prah miestnosti.

### REFLEXIA

Väčšina žiakov chce tieto situácie riešiť násilím. Máme príležitosť vysvetliť im, čo znamená asertívna komunikácia.

V prípade, že žiaci dostanú rôzne inštrukcie, ako v prvom prípade, môžeme s nimi diskutovať o tom, ako ich tieto inštrukcie ovplyvnili. Mysleli na to, že by sa to mohlo vyriešiť aj slovne?

## DOM, STROM, PES

*neverbálna komunikácia, empatia*

### CHARAKTERISTIKA

Vek: 6-20 rokov  
Čas: 10 min.+ diskusia  
Potrebujeme: stoličky

### POSTUP

Hrá sa vo dvojici. Žiaci si sadnú na stoličky oproti sebe, dotýkajú sa kolenami. Položíme im na nohy papier s podložkou a obaja chytia tú istú ceruzku. Poprosíme ich, aby si zavreli oči a predstavili si nejaký kraj, dom, pri dome strom, pri strome psa. Potom si môžu otvoriť oči a spoločne nakresliť obraz, na ktorom je dom, strom a pes.

### REFLEXIA

Keď sú obrazy hotové, vystavíme ich a dvojice môžu porozprávať ostatným, ako sa cítili pri kreslení, analyzujú kresbu a porozprávajú sa o tom, aké zážitky mali v súvislosti s neverbálnou komunikáciou, empatiou a ovplyvňovaním druhého.





# Komunikácia

SOFT SKILL 2

## TEMNÉ PRÍBEHY

*schopnosť klásť otázky,  
aktívne počúvanie*

### CHARAKTERISTIKA

Vek: 10-20 rokov

Čas: 10-20 min.

Potrebujeme: vytlačené príbehy s riešením

### POSTUP

Žiakom povieme koniec príbehu a žiaci pomocou zatvorených otázok majú uhádnuť, čo sa stalo.

Modifikácia: žiaci môžu hru hrať v menších skupinách, kde jeden z nich má k dispozícii zadania a riešenie príbehov a moderuje hru.

Príbeh 1: Dvaja ľudia si každý deň podajú ruky. Raz si nepodajú ruky a jeden z nich zomrie. Prečo?

Riešenie: Títo ľudia robili v cirkuse ako akrobati.

Príbeh 2: Kovboj na divokom západe vojde do krčmy a vypýta si pohár vody. Barman miesto vody vytiahne pištoľ na kovboja. Kovboj sa poďakuje a odíde. Čo sa stalo a prečo ďakoval kovboj, že barman vytiahol pištoľ?

Riešenie: Kovbojovi sa čakalo, preto si vypýtal pohár vody. Barman to videl a chcel ho vystrašiť, čo sa mu aj podarilo. Kovboj odišiel spokojný.

Príbeh 3: Jeden pán býva na desiatom poschodí bytového domu. Keď ide dole, vždy použije výťah. Cestou domov, hore ide výťahom iba po piate poschodie, tam vystúpi a pokračuje po schodoch. Okrem dní, keď prší. Vtedy ide výťahom až na desiate poschodie. Prečo?

Riešenie: Pán je veľmi nízky, ktorý dotiahne iba po tlačidlo piateho poschodia. Keď prší, má so sebou dáždnik pomocou ktorého vie tlačiť aj tlačidlo desiateho poschodia.

Príbeh 4: V byte na desiatom poschodí nájdú mŕtvolu Evy a Karola. Obaja ležia nahí na podlahe, okolo nich črepiny zo skla. Ako zomreli?

Riešenie: Eva a Karol boli ryby. Črepiny pochádzajú z akvária, ktoré niekto rozbil.

### TYPY

Na internete nájdeme veľa podobných príbehov.



# Komunikácia

SOFT SKILL 2

## LEGO VÝZVA

*presnosť prikazovania,  
prispieť k úsiliu tímu*

### CHARAKTERISTIKA      POSTUP

*Vek: 6-20 rokov*

*Čas: 15 min. + diskusia*

*Potrebujeme: stavebnicu*

*Legu, tvrdý obal alebo*

*knihu na zakrytie*

*prototypu*

*Vytvoríme 4 členné skupiny. V každej skupine bude: stavbár, spojka, obhliadkár a zásobovač. Skupiny majú za úlohu postaviť rovnakú stavbu z lego dielov, ako je model. Originálny model môže vidieť iba obhliadkár. Spojka podáva inštrukcie, ktoré dostal od obhliadkára, stavbárovi. Stavbu môže stavať iba stavbár, ktorý sa nesmie pohnúť zo svojho miesta. Úlohou zásobovača je z balíka lego dielov vybrať tie, ktoré mu prikáže stavbár.*

*Originálny model zakryjeme tak, aby ho mohli vidieť len obhliadkári. Skupiny majú 15 minút na to, aby postavili duplikát modelu. Keď čas vyprší, jednotlivé skupiny predstavia svoje stavby a prirovnáme ich k originálnemu modelu.*

**Modifikácia:**

*Možeme limitovať čas, počas ktorého môže obhliadkár vidieť originálny model.*

*Môžeme vyskúšať iný materiál k stavbe.*

*Súbor dielov môžeme skupinám rozdať a zrušiť úlohu zásobovača.*

*Môžeme vytvoriť pozície pozorovateľov, ktorí nám pomôžu pri reflexii.*

### REFLEXIA

*Ako sa cítili žiaci na jednotlivých pozíciách? Čo bolo výzvou pre nich? Ako sa podobajú duplikáty na originál? Bolo by možné vyriešiť podobnú situáciu aj bez slov? Ako by riešili úlohu, keby ostatní v skupine nehovorili ich jazykom?*





# Kreativita

SOFT SKILL 3

## AKO VYUŽIŤ...?

*divergentné myslenie*

### CHARAKTERISTIKA

Vek: 6-20 rokov

Čas: 10 min. + diskusia

Potrebujeme: -

### POSTUP

Žiaci napíšu na papier všetky možnosti používania nejakého predmetu, napr. kancelárskej spony, lyžičky, stoličky, tehly, atď.

### REFLEXIA

Žiaci môžu prezentovať všetky, aj netradičné možnosti, využívania daného predmetu. Úlohu môžeme brať ako test a určiť úroveň kreativity u žiakov. V tomto prípade za každú odpoveď, čo majú viacerí, dáme 1 bod a za každú originálnu odpoveď 3 body.

## 100 OTÁZOK

*kreativita*

### CHARAKTERISTIKA

Vek: 6-20 rokov

Čas: 10-15 min.

Potrebujeme: prázdny papier, pero

### POSTUP

Žiaci dostanú prázdny hárok papiera, na ktorý majú napísať 100 otázok bez toho, aby sa postavil. Téma otázok nie je daná.

### TYPY

Ďalšou úlohou môže byť, že iná osoba má rýchlo za sebou zodpovedať týchto 100 otázok.

## DROODLES

*divergentné myslenie*

### CHARAKTERISTIKA

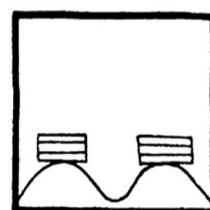
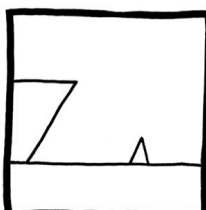
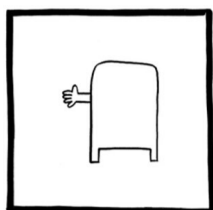
Vek: 6-20 rokov

Čas: 10-15 min.

Potrebujeme: papiere s obrázkami "doodles"

### POSTUP

Doodles sú bláznivé kresby orámované v štvorčeku. Úlohou žiakov je vymyslieť, čo znázorňuje kresba. Príklady:



1. obr. Muž v poštovej schránke, ukazujúci odbočovanie doľava.

2. obr. Loď, ktorá neskoro zbadala topiacu sa čarodejnicu.

3. obr. Ťava, balancujúca knihy na svojich hrboch.



# Kreativita

SOFT SKILL 3

## PEŇAŽENKOVÁ VÝZVA

empatia, brainstorming

### CHARAKTERISTIKA

Vek: 14-20 rokov

Čas: 60 min. + diskusia

Potrebujeme: farebný papier, slamky, lepiace pásky, farebné lepiace pásky, alobal, priesvitný obal, farebné ceruzky, fixky, obojstrannú lepiacu pásku a iné školské potreby na výrobu prototypu peňaženky.

### POSTUP

V rámci tejto hry si žiaci vyskúšajú celý cyklus tvorby produktu, zdôrazňujúc význam empatie, koncentráciu na činnosť a dizajn orientovaný na človeka. Účastníci sa ocitnú rovno v procese a majú možnosť skúšať na sebe. Žiaci sa dozvedia, ako vyzerá optimálna peňaženka druhej osoby, vyskúšajú brainstorming, vytvoria prototyp a skúsia nájsť nové, významné riešenie pre druhú osobu. Úlohou žiakov je vytvoriť ideálnu peňaženku. Miesto toho, aby sa žiaci dozvedeli v zadaní, aký problém majú riešiť, najskôr musia „nájsť problém“, skúmať ho, počúvať a učiť sa od osoby, pre ktorú majú produkt vytvoriť.

1. Získanie empatie. V prvom rade si vypočujú svojho partnera, často sa pýtajú „Prečo?“, pretože táto otázka pomáha získať rôzne príbehy, emócie, pocity od druhého. (10min.)

2. Stanovenie problému. V ďalšej časti žiaci dostanú priestor na zosumarizovanie informácií, stanovenie potrieb účastníka. Ciele by mali byť stanovené skôr pomocou slovies, ako podstatných mien. („Keby som sa bol pýtal ľudí, čo chcú, boli by mi povedali, že rýchlejšie kone?“ Henry Ford. Podstatné mená totiž prinášajú hotové riešenia a redukujú šancu na nové možnosti. (10min.)

3. Brainstorming. Najlepší spôsob na získanie dobrého nápadu je vymyslieť čo najviac riešení. Jednotlivé riešenia v tejto fáze neposudzujeme, snažíme sa získať čo najviac riešení. (10min.)

4. Získanie spätnej väzby. Ide o dôležitú časť procesu. Účastníci môžu získať spätnú väzbu od ostatných účastníkov. Keď sme otvorení spätnej väzbe, môžeme získať nové pohľady, nové možnosti. V tejto časti si účastníci vyberú jeden nápad, ktorý môže byť z predchádzajúcich nápadov alebo úplne nový. (10min.)

5. Tvorba a testovanie. Najlepšia čas celej výzvy! Pomocou materiálov, ktoré sú k dispozícii, účastníci vytvoria prototyp, ktorý je možné vyskúšať, ohmatať, ohodnotiť. Prototyp poskytnú „objednávateľovi“ na vyskúšanie a sledujú, či ho používa správnym spôsobom alebo inak, aby ho v prípade potreby mohli upraviť. (20min.)

### REFLEXIA

Na konci výzvy každý účastník predstaví svoj prototyp. Nasleduje diskusia, ako sa komu darilo. (20min.)





# Kritické myslenie

SOFT SKILL 4

argumentácia

## ČO AK PREŽIJEME PÁD LIETADLA?

### CHARAKTERISTIKA POSTUP

Vek: 10-20 rokov

Čas: 30 min. + diskusia

Potrebujeme: -

Žiakom prečítame príbeh a postupujeme podľa inštrukcií v ňom.

Príbeh:

Je 20. júla, 11 hodín doobeda. Práve si prežil núdzové pristátie lietadla niekde v Mongolsku, v púšti. Dvojmotorové malé lietadlo úplne vyhorelo, pilot a navigátor zomreli. Z lietadla ostala iba konštrukcia. Členovia skupiny pád prežili bez zranenia.

Pilot pred pristátím nestihol povedať presné miesto lietadla napriek tomu, že až do pádu bol v kontakte s pozemnou kontrolou. Z ich komunikácie vieme, že zo správnej dráhy sa lietadlo odchýlilo zhruba o 100km. Pred pádom pilot povedal, že ste asi 110km od najbližšieho obývaného miesta, smerom na severovýchod. Miesto, kde ste dopadli, je púšť so skalami úplne bez znaku života, od dún piesku nie je ďaleko vidieť. Podľa poslednej predpovedi teplota cez deň môže vystúpiť až na 42°C, čo na úrovni povrchu pôdy predstavuje 52°C. Ste v ľahkom letnom oblečení, máte košeľu s krátkymi rukávmi, nohavice, ponožky, topánky. Každý má vreckovku. Máte pri sebe 50EUR a 1200USD, dva balíky cigariet a pero. Pred výbuchom lietadla sa vám podarilo zachrániť 15 rôznych predmetov. Teraz diskutujete o vašej šanci na prežitie pomocou týchto predmetov.

Zachránené predmety: Soľná tableta 1000mg, buzola, kniha o jedlých zvieratách a rastlinách v púšti, nabitý revolver, 3l vody na osobu, geografická mapa Eurázie, 2l slivovice, červeno-biely padák, obväz na poranenia, umelohmotný pršíplášť, švajčiarsky nôž, sveter pre každého, baterka, malé zrkadlo, 4ks slnečných okuliarov.

Vašou prvou úlohou je: Každý člen má vytvoriť vlastné poradie predmetov podľa dôležitosti z hľadiska prežitia.

Každý má začať s najdôležitejším predmetom. Po vytvorení zoznamu pokračujeme ďalej.

Vaša skupina sa dohodla, že ostanete spolu. Máte uzavrieť nasledovné rozhodnutia: Ostať alebo ísť? Ostanete na mieste pristátia alebo sa vydáte nejakým smerom? Po tomto rozhodnutí vytvorte spoločný zoznam zachránených vecí podľa dôležitosti.

### REFLEXIA

Môžeme sa zamerať na to, ako sa tvoril spoločný zoznam, ktoré argumenty boli pádne a čo ich presvedčilo, kto bol dominantný a prečo, kto sa cítil nevypočutý. Ako sa podobá výsledný zoznam na ich vlastný zoznam?



# Kritické myslenie

SOFT SKILL 4

## SILA HVIEZD

### CHARAKTERISTIKA

*Vek: 14-20 rokov*

*Čas: 60 min. + diskusia*

*Potrebujeme:*

*min. 150 mincí rôznych farieb podľa tabuľky*

*3 vrecúška na mince*

*9 bonusových mincí*

*(väčšie, ako ostatné mince)*

*tabuľku s hodnotou*

*mincí*

*tabuľu so zoznamom*

*pravidiel*

### POSTUP

*Ide o hru, ktorá simuluje procesy v spoločnosti. Každý hráč dostane 5 mincí a má obchodovať s ostatnými hráčmi a získať čo najviac bodov. Po niekoľkých kolách obchodovania hru zastavíme a diskutujeme o aspektoch života ilustrovaných touto hrou.*

*Inštrukcie:*

- 1. Povedzte triede, že idete hrať hru a pravidlá im poviete postupne.*
- 2. Každý žiak má vytiahnuť 5 mincí z jedného z troch vrecúšok bez pozerania. Mince nemôže ukázať nikomu a má si ich zovrieť v ruke. Keď každý má mince, pozbierajte vrecúška.*
- 3. Predstavte triede význam farieb jednotlivých mincí a povedzte im, že ich úlohou je sčítať hodnotu mincí, ktoré majú. Vyveste tabuľu s hodnotami mincí.*

*Obchodovanie*

- 1. Povedzte žiakom, že každý má možnosť zvýšiť hodnotu svojich mincí pomocou obchodovania.*
- 2. Vyveste pravidlá obchodovania a v prípade potreby ich vysvetlite.*
- 3. Ak sa žiaci pýtajú na cieľ hry, povedzte im, že na to prídu po hre alebo otázku ignorujte. Nepovedzte im, že cieľom je obchodovať alebo zvýšiť počet bodov, nechajte na žiakoch, aby sa rozhodli, čo s tým urobia.*
- 4. Povedzte žiakom, že začínate obchodovanie o minútu. Každý sa musí postaviť. Obchodovanie trvá 7 minút (viac alebo menej: je to na vás). Keď žiaci majú pocit, že sú hotoví, prídu k tabuli a napíšu alebo nahlásia počet bodov, ktoré získali a zapíšete to k ich fotke alebo mene.*
- 5. Sledujte obchodovanie žiakov, ale neodpovedajte na otázky.*
- 6. Zastavte obchodovanie a vyzvete žiakov, ktorí ešte nenahlásili počet bodov, aby tak urobili.*
- 7. Žiakov na tabuli rozdeľte do troch skupín podľa počtu získaných bodov. Najviac žiakov dajte do strednej skupiny a do prvej skupiny max. 5 žiakov. Označte ich zeleným štvorcem. Strednú skupinu označte červeným kruhom a poslednú skupinu modrým trojuholníkom. Nehovorte žiakom, že sú lepší alebo horší. Keď sú skupiny vytvorené, poprosťte žiakov, aby tí, ktorí patria do „štvorcovej“ skupiny si sadli na pohovku (alebo iné obľúbené miesto). Žiaci zo skupiny červený kruh si majú sadnúť na stoličky a posledná skupina si má sadnúť na zem.*





# Kritické myslenie

SOFT SKILL 4

## SILA HVIEZD

POKRAČOVANIE

POSTUP

Bonusové kolo

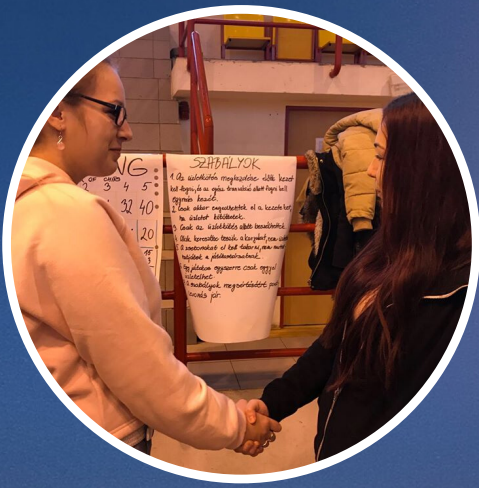
1. Povedzte žiakom, že teraz si môžu zvýšiť svoje body rôznym spôsobom.
2. Každá skupina dostane 3 mince, z ktorých každá má hodnotu 3 bodov.
3. Skupina sa má dohodnúť, komu dá mince. Rozhodnutie nemôže byť anonymné. Skupina môže dať všetky mince jednému žiakovi alebo 3 rôznym žiakom. Týmto žiakom sa zvýši počet bodov a môžu sa dostať do inej skupiny.
4. Keď sa skupiny rozhodli, pripočítajte body jednotlivým žiakom upravte skupiny podľa bodov. Ak by sa do prvej skupiny malo dostať veľa žiakov, zvýšte hranicu.

Po bonusovom kole nasleduje kolo obchodovania a znova bonusové kolo. Tieto kolá môžeme opakovať viackrát. Po poslednom bonusovom kole vyzvite žiakov, aby sa v rámci skupiny dohodli, aké pravidlo by chceli zmeniť a ako. Prvej skupine povedzte, že oni môžu určiť, či schvália návrh inej skupiny alebo zmenia iné pravidlo. Ďalšie kolo podľa zmenených pravidiel nemusíte odohrať, stačí ho začať. Ak dôjde ku chaosu (anarchia, revolúcia), sledujte, ako sa to vyvíja, ale keď to je potrebné, zasiahnite a stopnite hru.

PRAVIDLÁ

*Pravidlá obchodovania*

1. Hráči si musia podať ruky pred obchodovaním a držať sa za ruky počas obchodovania.
2. Do celkového počtu bodov sa započítavajú iba hodnoty 5 mincí.
3. Ak si hráči podali ruky na znak obchodovania, musí prebehnúť obchod nerovných mincí.
4. Ak neprebehne obchod, ruky sa nemôžu uvoľniť.
5. Zložené ruky na prsiach znamenajú, že hráč už nechce obchodovať.
6. Mince musia byť skryté pred zrakom ostatných celý čas.



# Kritické myslenie

SOFT SKILL 4

## SILA HVIEZD

### REFLEXIA

Návrh otázok:

1. Ako ste sa cítili počas hry? Čo bolo vašim cieľom počas hry?
2. Kto vám povedal, že cieľom je mať čo najviac bodov? (Toto je tá otázka, kvôli ktorej nemôžete takúto informáciu povedať počas hry.)
3. Čo sa stalo, ak ste neporozumeli inštrukciám a nevedeli ako obchodovať? Vzdali ste sa? Podvádzali ste?
4. Chytili ste sa rýchlo? Boli ste agresívni? Vadilo vám to, že ste agresívni?
5. Čo sa stalo, ak ste prišli neskoro na to, ako hrať? Ak ste sa vzdali príliš skoro? Keď ste sa nezaujímalí o to, ako obchodovať?

### TABUĽKA HODNÔT MINCÍ

		SCORING				
		NUMBER OF CHIPS				
		1	2	3	4	5
OLD	●	8	16	24	32	40
GREEN	●	4	8	12	16	20
WHITE	○	3	6	9	$\frac{12}{+2}$ 14	$\frac{15}{+3}$ 18
BLUE	●	2	4	6	$\frac{8}{+5}$ 13	$\frac{10}{+7}$ 17
RED	●	1	2	3	$\frac{4}{+8}$ 12	$\frac{5}{+11}$ 16