**Třídní kolo soutěže Rubikon**

Třídní kolo soutěže Rubikon (někdy mu také říkáme „předškolní“) je základním prvkem této soutěže. V něm si žáci můžou poprvé prakticky vyzkoušet práci s tématem projektu a ověřit si vědomosti, které na dané téma nabyli ve vyučovacích hodinách. Třídní kolo pomáhá hravou formou zkvalitnit získané vědomosti, dovednosti a zkušeností žáků. Dochází v něm zároveň ke změnám nebo profilaci postojů k danému tématu. Třídní kola soutěže jsou realizovaná podle místních podmínek ve škole a je možné je do jisté míry upravit podle možností i podle zkušeností učitele, jeho nápadů a fantazie.

Systém soutěže, pravidla a hodnocení jsou tedy zcela ve vašich rukou. Můžete soutěž uspořádat pro vybrané třídy, v rámci hodin občanské, rodinné nebo etické výchovy, či jen tak, podle vaší volby. Třídní kolo nemusí proběhnout v jeden den, ale může být realizováno po částech. Můžete předkolo nabídnout jen zájemcům o školní kolo soutěže, nebo do něj zapojit všechny žáky ve škole. V těchto třídních kolech si lze jednotlivá kola jakkoliv upravit a doplnit je o vlastní nápady, hry a disciplíny.

K tomu vám nabízíme v příloze baterii otázek pro 1. kolo, nabídku témat pro 2. kolo, příklady úkolů pro rozhodování ve 4. kole i sadu příběhů pro 5. kolo.

V případě realizace školního předkola vyplňte, prosím, výsledkovou tabulku a přidejte jí ke zprávě za školní kolo.

Doporučujeme zapojit do soutěže pokud možno celou školu včetně učitelského sboru.

### Obsah třídního kola

Tento program přibližuje dospívající populaci problematiku zákonů poutavou a soutěžní formou. Zároveň ukazuje na problém nedodržování zákonů. Tím u žáků a studentů rozvíjí právní povědomí.

Soutěž Rubikon je kombinací soutěžních kol a prožitku, týkajícího se sázení. Chceme ukázat dětem a mládeži nástrahy sázení. Nechceme to však dělat instruktivní formou, ale tak, aby k tomu soutěžící i diváci došli sami.

**1. kolo Zákony**Zvýšení povědomí o tom, že dopouštět se porušování zákonů a pravidel není normální.
 *Vědomostní část, rozhodování, spolupráce*

**2. kolo Rychlost**
Zapojení všech členů družstva do vzájemné spolupráce.
Rozvoj týmového ducha – na dodržování zákona také dbá řada institucí a musí být mezi nimi souhra a spolupráce.

 *Rozhodování týmu, spolupráce, rychlost, taktika*

**3. kolo Můj názor**Prezentace vybraných témat – kdybych měl tu moc a možnost – jak bych řešil tento problém.
Prezentace, přesvědčování a obhajování vlastních názorů.

 *Rozhodování, vytváření a obhajování vlastních názorů*

**4. kolo Rozhodni se**

Vysvětlit důležitost rozhodování – ukázat důležitost a principy rozhodování, rychlost rozhodování. Každý jednotlivec sám za sebe se podílí na bodovém zisku týmu. Odhadovací, „adrenalinová“ část, spolupráce, taktika.

 *Rozhodování jednotlivce, rychlost, taktika, sebevědomí*

**5. kolo Stalo se? Nestalo?**

Závěrečné (adrenalinové) kolo, ve kterém jde o kombinace rozhodovací kompetence, rychlého rozhodování a částečně také o vědomosti. Využít skutečné a fiktivní příběhy k hádání, zda se opravdu staly či nikoli.

 *Vědomostní část, sázka na své vědomosti, rozhodování, strategie, sebevědomí*

**1. KOLO ZÁKONY (PRO TŘÍDNÍ KOLO)**

**Cíl:**

Tato první vědomostní disciplína soutěže Rubikon je zaměřena na zvýšení povědomí o tom, že dopouštět se porušování zákonů a pravidel není normální. Zákon je v této části soutěže interpretován nikoliv jako nástroj represe namířený proti člověku, ale jako něco užitečného pro každého z nás.

**Systém:**

Nabízíme organizátorovi na výběr dvě možnosti. První z nich je možnost odpovídat na otázky s nápovědou nebo bez ní, druhou možností je systém, který bude sehrán ve školním kole, tedy s nápovědou.

**1. varianta**

Družstva si zvolí ze svých řad mluvčího, který po vzájemné domluvě bude vybírat otázku a odpovídat na ni. Každé soutěžní družstvo si jedno po druhém vybere z 15 otázek visících na přehledném místě jednu, která poté bude nahlas přečtena.

Soutěžní družstvo může odpovídat následovně:

Bez nápovědy – ihned po přečtení – rovnou bez možnosti výběru odpovědí a, b, c, d. Pokud družstvo zvolí tuto variantu a odpoví správně, získává 3 body. Neodpoví-li správně, ztrácí 1 bod.

S nápovědou – s možností výběru odpovědí a, b, c, d nebo odpoví-li ve variantě bez nápovědy špatně, pak na stejnou otázku mají možnost odpovídat všechna družstva najednou (i to, které již odpovídalo) a volí ze čtyř možností. Družstva na dané znamení zvednou svou mazací tabulku s již napsanou vybranou možností (a, b, c, d). Odpoví-li zde družstvo správně, získává 1 bod. Neodpoví-li správně, ztrácí 1 bod.

Pokud není družstvo na řadě, nemusí odpovídat – otázky jsou dobrovolné. Pokud družstvo, které je na řadě, neodpovědělo bez nápovědy, musí odpovídat v další části.

**Poznámka:** Výše uvedené varianty jsou možnosti, které si však učitel může upravit podle vlastního uvážení.

**Hodnocení:**

Správná odpověď bez nápovědy 3 body

Nesprávná odpověď bez nápovědy -1 bod

Správná odpověď s nápovědou 1 bod

Nesprávná odpověď s nápovědou -1 bod

**2. varianta**

Každé soutěžní družstvo si vybere postupně 2 otázky. Družstva pak na tuto otázku budou odpovídat společně, to znamená, že na stejnou otázku odpovídají všechna družstva najednou a volí ze čtyř možností. Družstva na dané znamení zvednou cedulku s vybranou možností (A, B, C, D). Odpoví-li zde družstvo správně, získává 1 bod. Neodpoví-li správně, ztrácí 1 bod.

Celkem bude položeno 12 otázek.

Pokud není družstvo na řadě, nemusí odpovídat – otázky jsou dobrovolné. Pokud je družstvo na řadě, musí odpovídat.

**Hodnocení:**

Správná odpověď = + 1 bod
Nesprávná odpověď = - 1 bod

**Hodnotící kritéria:**

Hodnotí se správnost odpovědi v časovém limitu, družstvo musí odpovědět do 1 minuty.

**Délka soutěžního kola:**

30 minut

**Maximální počet získaných bodů:**

Pokud soutěží 6 družstev, vybírají si dvoukolově, celkem tedy zazní 12 otázek. Maximální zisk bodů činí u varianty bez nápovědy 36 bodů. U varianty s nápovědou 12 bodů.

**Poznámka:**

Většina otázek (bez odpovědí) bude k dispozici na internetu.

Možnost využít systému z oblastního kola (viz příloha).

**Příklady:**

***Vláďa a Luděk jsou bratři a jsou si velmi podobni. Vláďovi je 19 roků a Luděk je o 2 roky mladší. Luďka navštívil v pátek jeho kamarád a přemlouval ho, ať s ním jde do herny. Luděk namítal, že ho tam posledně nepustili, protože mu ještě není 18 let. Po kratším přemlouvání však Luďka napadlo, že si půjčí ze zásuvky občanský průkaz svého bratra a použije ho pro sebe. Odešli do herny, prokázali se průkazy a začali hrát. Bylo Luďkovo chování správné?***

*a) Luděk se dopustil přestupku, protože používat cizí občanský průkaz je zakázáno.*

*b) Luděk se měl svého bratra dovolit.*

*c) Luděk se dopustil trestného činu.*

*d) Luděk se ničeho nedopustil. Je povinností dozoru u vchodu do herny zkoumat, zda člověk má vlastní občanský průkaz.*

**Pomůcky:**

15 otázek se 4 možnostmi odpovědí a také s vysvětlením správné odpovědi

15 otázek bez odpovědí – pro soutěžící

Tabule s výběrem otázek

Tabulky A, B, C, D

**2. KOLO RYCHLOST (PRO TŘÍDNÍ KOLO)**

Dovednostní část, rozhodování, sebevědomí, taktika

**Cíl:**

Cílem této soutěžní disciplíny je zatraktivnit soutěž, zapojit všechny členy družstva do vzájemné spolupráce. Rozvoj týmového ducha – na dodržování zákona také dbá řada institucí a musí být mezi nimi souhra a spolupráce.

**Systém:**

Společná disciplína pro všechna družstva. Soutěží všichni najednou.

Družstva dostanou 12 krabiček a 10 obrázků staveb, které budou z těchto krabiček stavět.



Za úkol mají v časovém limitu **3 minut** postavit co nejvíce staveb. Pokud stihnou během limitu postavit všech 10 staveb, můžou pokračovat znovu od začátku. Pořadí staveb je libovolné. Družstvo se může rozhodnout pro jednodušší stavby na začátku a složitější nakonec nebo naopak. Po každé dokončené stavbě řekne určený hráč „HOTOVO“, aby porotce věděl, že je věž dokončená. Přidělený porotce stavbu odsouhlasí a družstvo pokračuje v další stavbě. Po skončení limitu se počítá poslední celá stavba. Nikdo již nepřidává ani neupravuje krabičky v poslední stavbě.

Stavba může být ztížena tím, že po odsouhlasení stavby porotcem musí družstvo nejprve krabičky vrátit do tašky nebo krabice a pak teprve mohou začít stavět další stavbu.

***Poznámka: Uvedený příklad s využitím 12 kartónových krabiček je ilustrační. V pomůckách pro školního koordinátora může být zvolen jiný materiál nebo jiná sestava tvarů.***

**Hodnocení:**

Počet dokončených staveb za tři minuty. 1 stavba = 1 bod.

Družstva musí stavět podle číselného pořadí.

**Hodnotící kritéria:**

Počet dokončených staveb

Originalita, týmová spolupráce, rychlost

**Délka soutěžního kola:**

10 minut

**Pomůcky:**

6 x 12 krabiček (viz obrázek)

10 obrázků staveb pro každé družstvo

Časomíra

**Varianta:** Soutěží se postupně. Za družstvo jde jeden – první člen proti dalším prvním členům. Vylosují si jeden obrázek a přidělí se body podle pořadí. Pak jdou druzí členové a opět si vylosují další obrázek a opět se přidělí body za pořadí. **3. KOLO MŮJ NÁZOR (PRO TŘÍDNÍ KOLO)**

Kdybych měl tu moc, jak bych řešil tento problém?

**Cíl:**

Cílem této soutěže je pomáhat účastníkům při vytváření žádoucích vzorců chování a hodnotových škál.

Důraz je kladen na rozvoj rétorických dovedností, na schopnost sestavit smysluplný projev určený k přednesu na veřejnosti, na dovednosti sběru, vyhodnocování a použití informací, na schopnost argumentovat, na posilování odvahy veřejně obhajovat výsledky své práce a na zvyšování sebehodnocení na základě poznaných schopností.

**Systém:**

Jednotlivá družstva znají témata dopředu a měla možnost si je připravit. Při soutěži si vylosují témata a mají dvě minuty na doladění prezentace a rozhodnutí, kdo bude vystupovat (mohou vystupovat i všichni – nejde o divadlo, jde o přesvědčovací prezentaci), zda bude prezentace přečtena z papíru, či přednesena z hlavy.
Řečníci vystupují jednu minutu ve stoje, bez řečnického pultu prezentují své projevy. Mohou přecházet, mohou používat poznámky či dokonce celý text předčítat. Významnou složkou hodnocení je i "přesvědčivost" projevu. Soutěžící, který celý text přečte, nezíská takové hodnocení jako soutěžící, který text suverénně zvládá s pomocí několika poznámek. V této soutěžní fázi určí porotce na základě daných kritérií (viz níže) nejlepší soutěžící.

Celkové výsledky oznámí porotce až po vystoupení všech mluvčích.

**Hodnocení:** 2 – 12 bodů

**Hodnotící kritéria:**

Obsah
Přednes (přesvědčivost, dodržení času, kontakt s posluchači, přednes s poznámkami, čtení z papíru…)

**Délka soutěžního kola:** 18 minut

**Maximální počet získaných bodů:** 12 bodů

**Poznámka:**

* První družstvo dostane dvě minuty na přípravu. Druhé družstvo si vylosuje téma před prezentací prvního družstva, třetí před prezentací druhého atd.
* V prezentaci soutěžící téma obhajuje nebo mu oponuje.
* Škola si zde může dosadit svá vlastní témata, která jsou jí bližší.
* **Toto 2. kolo vychází z principů Debatního programu Karla Poppera, který organizuje Asociace debatních klubů ČR. Proto pro inspiraci při přípravě soutěžících doporučujeme tuto webovou stránku: www.debating.net** /ADK/.

**Pomůcky:**

10 témat v obálkách

**4. KOLO ROZHODNI SE (PRO TŘÍDNÍ KOLO)**

Vyhodnoť informace, urči strategii, rychle se rozhodni, vyber úkol a vyhraj.

**Cíl:**

Cílem této části soutěže je kombinace vyhodnocení informací, rychlého rozhodování a realizace rozhodnutí.

**Systém:**

Je připraveno **15 úkolů**. Každý úkol je za **1 bod**. Před začátkem disciplíny dostanou družstva seznam s charakteristikou disciplín a mají **1 minutu** na rozhodnutí, jaké pořadí si určí. Podle toho se hráči seřadí. Toto **pořadí musí být dodrženo po celou dobu trvání disciplíny**.

Start každého úkolu probíhá zvlášť, pro všechna družstva stejně. Organizátor určí časový limit pro splnění daného úkolu.

Členové družstva se postupně střídají podle předem určeného pořadí. Člen družstva, který je na řadě, se připraví na stanoviště, kde společně s ostatními řešiteli dostane úkol. Úkol může začít plnit anebo ho může odmítnout. Po splnění nebo odmítnutí úkolu se člen vrací zpět k družstvu a zařadí se na konec. Další člen v pořadí se připraví na stanoviště na další úkol. Atd.

Dobu plnění úkolu určí organizátor po zadání úkolu. Může se řídit doporučenými limity v pravidlech disciplín, nebo může určit limity vlastní.

**Pokud hráč úkol odmítne, družstvo se k úkolu už nemůže vrátit.** Ostatní členové družstva nesmí tomu, kdo úkol plní, napovídat.

**Charakteristika úkolů pro třídní kolo:**

* 1. Tělocvik
	2. Cizí jazyky
	3. Poezie
	4. Pamatovačka
	5. Zjišťovačka
	6. Skládání hlavolamu 1
	7. Vymysli slova
	8. Hádanka 1
	9. Vymysli větu
	10. Hlavolam ze zápalek 1
	11. Hádanka 2
	12. Matematika
	13. Hlavolam ze zápalek 2
	14. Hádanka 3
	15. Číselný hlavolam

**Varianta pro zpestření disciplíny (necháváme na uvážení koordinátora)**

Úkoly můžou družstva plnit společně.

**Sázka na vítězství:**

Sázku nabízíme jako další možnost zpestření disciplíny. Družstva si mohou vsadit na svou výhru nebo na výhru jiného týmu. V případě správné sázky získává družstvo dvojnásobek toho, co vsadilo.

**Hodnocení:** družstva dostanou tolik bodů, kolik splní úkolů

**Hodnotící kritéria:**

1 splněný úkol = 1 bod

**Maximální počet získaných bodů:** 15 bodů + sázka

**Pomůcky:** viz seznam úkolů

**Poznámka:** Organizátor může zvolit vlastní disciplíny.

**5. KOLO STALO SE? NESTALO? (PRO TŘÍDNÍ KOLO)**

### Vědomostní, tipovací a adrenalinová část soutěže

**Cíl:** Cílem této části soutěže je kombinace rozhodovací kompetence a rychlého rozhodování.

**Systém:** Po čtvrtém kole se sečtou výsledky a s nimi jde soutěžní družstvo do posledního kola, kterého se však nemusí zúčastnit. Podstatou pátého kola je rozhodnout, zda se určitá situace stala nebo ne.

Družstva si postupně vybírají jedno z témat (historie, kultura, záhady, sport, …) a dozví se o každém tématu krátkou anotaci. Po té všechna družstva vsadí **0 až 5 bodů** tak, že počet bodů napíšou na tabulku. Po té je představen příběh (přečten nebo puštěn audio záznam). Příběhů se tak postupně vystřídá šest. Družstva odpovídají společně, to znamená, že odpovídají všechna družstva najednou a volí ze dvou možností (A – ano, stalo se, N – ne, nestalo se). Družstva na dané znamení zvednou cedulku s vybranou možností (A, N) a ukáží porotě. Odpoví-li zde družstvo správně, získává tolik bodů, kolik vsadilo. Neodpoví-li správně, ztrácí tolik bodů, kolik vsadilo. Moderátor poté prozradí (nebo pustí) správnou odpověď. Celkem bude představeno 6 situací.

Pokud družstvo nechce odpovídat – vsadí nulu.

**Poznámka:** Dáváme organizátorovi na výběr, jak řešit situaci v případě, že některé družstvo vstupuje do 5.kola s nulou na svém kontě, nebo se během 5. kola dostane na nulu nebo do mínusu.

Varianta 1 – Družstvo, které má po 4. kole na kontě nula a méně bodů, pokračuje v 5. kole, tipuje řešení příběhů, ale už nemůže na příběhy sázet.

Varianta 2 – Družstvo, které má po 4. kole na kontě nula a méně bodů, může pokračovat v 5. kole, ale může vsadit pouze 1 bod. V případě, že se díky výhře dostane opět do plusu, může dál nakládat s takto vyhranými body. V případě, že v průběhu 5. kola body opět prohraje a dostane se na nulu nebo do mínusu, může v tom případě opět sázet maximálně 1 bod do té doby, než se dostane do plusu.

Varianta 3 – Vychází ze druhé varianty. V případě, že některý z týmů vstoupil do 5. kola s kladným kontem, ale v průběhu kola se dostane na nulu nebo do mínusu, může v tom případě sázet maximálně 1 bod do té doby, než se opět dostane do plusu.

**Hodnocení v předškolním/třídním kole:**

0 – 5 bodů za každý rozhodovací příběh

Celkem mohou družstva získat až 30 bodů

Při nejasné odpovědi může porota snížit počet získaných bodů

**Hodnotící kritéria:**

Správně určená situace = + 0 až 5 bodů za každý příběh
Nesprávně určená situace = - 0 až 5 bodů za každý příběh

**Délka soutěžního kola:** 20 minut

**Maximální počet získaných bodů:** 30 bodů

**Pomůcky:**

Dataprojektor, PC, DVD přehrávač

DVD se situacemi a příběhy – situace a řešení

Karty A, N (ano/ne)