



Čas přípravy
40 minut



Čas realizace
45 minut



Prostor
klubovna



Roční období
kdykoliv



Počet účastníků
6 (optimální počet)



Věková kategorie
3.–5. třída/9–11 let

PUTOVÁNÍ PŘÍRODOU

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: k učení a k řešení problémů.

Konkrétní cíl: Pozná běžné stromy, keře, byliny.

Motivace: Vydáme se na putování přírodou. Určitě to nebude cesta jednoduchá, musíme prokázat dobré znalosti, abychom se dostali až k cíli. Čím více se mu budeme přibližovat, tím bude i naše cesta těžší a těžší. Kdo bude nejspěšnějším lovcem přírodnin?

Potřeby: Kartičky s obrázky stromů, keřů, bylin (mohou být celé stromy nebo jen jejich listy, větvičky, šišky apod.) – připravíme si 30–40 kartiček, nejlépe velikosti A6 – podle počtu hráčů a také doby, kterou chceme hře věnovat. Figurky (z Člověče, nezlob se) nebo například různé knoflíky a hrací kostka.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

Provedení: Vedoucí pozve děti na putování přírodou. V diskusi nechá děti vzpomínat, co všechno mohou vidět například cestou na schůzku. (Jaké stromy vidíte cestou? Vidíte nějaké keře? Jsou jehličnaté nebo listnaté? Které byliny teď kvetou? Vidíte v jiném ročním období nějaké další květiny? apod.)

Instruktoři zatím připraví hrací plochu – například spojením stolů – a na ni rozmístí kartičky. Utvoří z nich čtverec, obdélník, ovál či kruh, všechny kartičky jsou otočené obrázkem dolů. Jednu kartu bez obrázku označíme jako startovní pole.

Vedoucí vyzve děti, aby si vybraly svou hrací figurku, a společně se přesunou k hrací ploše. Pak vyzve děti, aby svou hrací figurku umístily na startovní pole, a seznámí je s průběhem hry. „Stávají se z vás lovci přírodnin. Každou kartičku, na kterou stoupnete, otočíte, a pokud poznáte, co je na obrázku, je kartička vaše. Pokud odpovíte špatně nebo nebudete vědět, otočíte kartičku zpět. Na konci hry si spočítáte sesbírané kartičky a dovíme se, kdo je nejlepším lovcem.“ Pak vedoucí podá kostku dítěti sedícímu po jeho levici.

První hráč zahájí hru hodem kostkou a podle počtu bodů postoupí na některou ze skrytých kartiček. Obrátí ji, a pokud správně určí, co je na obrázku, je karta jeho – vezme si ji. Jeho figurka se posune na nejbližší kartičku dopředu – tu už neotáčí. Pokud obrázek neurčí, pak kartičku otočí zpět a zůstane stát na ní. Stejně pokračují i další hráči. Po hracím poli se figurky pohybují stále dokola. Kartiček postupně ubývá a zůstávají ty, které je obtížnější určit. Hraje se až do vyčerpání poslední karty. Vyhrává hráč, který dokáže sesbírat nejvíce karet. Vedoucí v průběhu hry nenapovídá, nekomentuje odpovědi („To bylo blízko...“, „je to jiný druh...“, „téměř ses trefil...“ apod.), pouze usměrňuje hru tím, že hlídá, aby se střídali všichni hráči, popřípadě může pomoci koncentrovat se na hru dětem, které neudrží pozornost. Hráči musí stále sledovat hru, protože i špatná odpověď soupeře jim může pomoci. Napětí vnáší do hry házení kostkou – náhoda, která vlastně má vliv na průběh hry.

Druhou variantou může být hra s odkrytými kartami, všechny kartičky připravíme stejně, ale obrázkem nahoru.

Nevýhoda – hráči se snaží o hod kostkou, který by je posunul ke známému obrázku.

Výhoda – po celou dobu děti mohou obrázky sledovat, lépe si je pamatují.

Třetí je varianta, kdy se karty nesbírají, ale za správné určení vedoucí připíše hráči bod – čárku apod.

Nevýhoda – musíme přesně určit časový limit, po který se hra bude hrát, aby se někdo necítil znevýhodněný (např. stanovit hru na 5 kol, 7 kol apod.); při této variantě se nám také může stát, že některé kartičky nebudou vůbec použity.

Výhoda – název určované přírodniny pak děti slyší i několikrát, lepší zapamatování.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Poznání a Příroda. Aktivitou lze navázat na akci Pionýrská stezka.

Moje poznámky:

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

U dětí s poruchou ADHD je třeba, aby byly v blízkosti vedoucího nebo instruktora. Tyto děti vnímají hru s vyšší dávkou emocí, při neúspěchu

mohou zareagovat neadekvátně situaci a pak narušit hru ostatním dětem. U dětí s poruchou orientační schopnosti je třeba, aby karty měly jasný tvar (rámeček) – čtverec, obdélník – tak, aby byla dána jasná pravidla orientace. Je třeba zvážit také počty hracích karet, neboť ve větším množství karet se „ztrácejí“, špatně se orientují a hra je pak přestává bavit.

Pozor na:

Námět na ocenění: Vedoucí si může připravit – vytisknout malé kartičky (stačí velikost A8) s obrázkem přírodnin, popřípadě s nápisem „Lovec přírodnin“. Podle podmínek po ukončení hry jeden i více lovců tuto kartičku obdrží a může si ji založit k pokladům do kufříku.

Další možnosti využití kartiček či obměn hry určitě ještě najdete. Je možné obměňovat kartičky – hru hrát např. o znalce topografických značek, zvířat apod. Je také možné připravit spoustu kartiček z různých oblastí a pak vždy před hrou určený počet kartiček vylosovat. Tím hra získá na dramatickosti, protože před prvním obrácením kartičky vlastně nikdo neví, co se na ní skrývá.

Moje poznámky: