

3.5 Pohybová hra

Účastníků	15-30
Fyzická náročnost	III
Psychická náročnost	II
Autorka	Julie Tomaňová
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	min 45 min
Čas na přípravu	30 min
Prostředí	vnitřní velký sál/tělocvična/louka/hřiště/sportovní areál
Rozdělení	účastníci pracují v týmech o 3-5 osobách

Cíl

Cílem je nasbírat potřebné suroviny a pomůcky na experimentální dílny, které děti později čekají. V průběhu hry se účastníci naučí názvosloví pro práci v labodílně, pohybově se vyžijí a utuží týmovou spolupráci.

Sdělení

Rozeznám od sebe kádinku a odměrný válec; vím, že se při práci v laboratoři pracuje se speciálním nádobím ale i s věcmi, které znám z všedního dne (např. cukr).

Metody

pohybová hra, týmová práce, soutěž

[Metody a formy](#)

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - nácvikem porozumění psaného textu i slovního vyjádření a pokládáním dotazů na jejich výklad
 - aktivní komunikací mezi hráči v průběhu hry v rámci týmu i mezi nimi.
- Matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií jsou rozvíjeny:

- porozuměním a osvojením systému hry (pravděpodobnost při hodu kostkou, sběr potřebného počtu - průběžná evidence stavu), nutností při hře směřovat jednu komoditu za jinou v nerovném kurzu.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny
 - zkušeností získanou ze skupinového snažení o společný cíl
 - zažitou sounáležitostí s ostatními členy týmu, popř. s členy ostatních skupin.

Forma a popis realizace

Seznámení se se základními laboratorními pomůckami a surovinami na žákovské pokusy, které se hráči snaží získat pomocí obíhání stanovišť a plnění úkolů. Aktivita podporuje práci v týmech, je možné ji uvést ve velkém sále/tělocvičně nebo venku mimo budovu.

Uvedení

Příprava

- **V přípravném týdnu před programem:** realizátor tiskne pracovní listy (dle počtu týmů + jeden navíc), tisk cedulí stanovišť, vybírá lokaci pro aktivitu (venku/vevnitř), zajišťuje matraci na pohybové stanoviště s kotoulem, konzultuje případné zdravotní indispozice dětí s třídním učitelem/učitelkou a případně podle toho upravuje pravidla/úkoly na stanovištích
- **Bezprostředně před aktivitou:** realizátor vyznačuje domovské boxy pro jednotlivé týmy („domečky“), v interiéru papírovou páskou, venku křídou; vyznačuje stanoviště (cedule připevnit páskou/provázek), umísťuje karty na stanoviště, instaluje matraci na kotoulové stanoviště, vyhrazuje prostor/překážky pro ostatní pohybové cviky, připravuje časoměřiče na 15-25 minut dle vzdálenosti stanovišť a věku dětí (v interiéru promítáme na plátno/zeď, venku použijeme buď velké displejové stopky nebo alternativně hlásíme účastníkům uběhlé intervaly); zhodnocuje aktuální zdravotní omezení účastníků se dětí (a jeho případné zohlednění v použitých vzdálenostech stanovišť a úkolech, případně úprava časového limitu), zapojuje vyučujícího jako dozor u kotoulového stanoviště.

Realizace

Motivace

- Žáci vědí, že je v rámci odpoledního programu čekají experimenty v laboratoři. Tato hra slouží právě k tomu, aby si na ty experimenty nasbírali dost laboratorních pomůcek a pokusného materiálu, což realizátor zdůrazňuje při uvedení do aktivity.

Vysvětlení pravidel

- Realizátor postupně žákům vysvětlí všechna pravidla. Reálně s nimi obejde všechna stanoviště, nechá dobrovolníky předvést ostatním, co se na kterém stanovišti dělá. Je běžné, že ne všechny děti znají „kraba“ nebo „žabáka“ atd. Ukázka předem jednak dětem baví, jednak je trochu rozhýbe a umožní následně plynulost hry a eliminaci zmateně pobíhajících účastníků.
- Poté rozdává kapitánům týmů pracovní listy se zadáním, kostku, tužku a nechá týmy nastoupit do

„domečků“, vyznačených boxů.

- Realizátor dává prostor pro přečtení pracovního listu a zadání na něm v týmech, prostor na dotazy. Realizátor několika otázkami ověří, jestli děti rozumí principu hry (*Kolik lidí z jednoho týmu může být v jeden okamžik mimo „domeček“? Jak si budete počítat, kolik čeho už máte nasbíráno? Jaký úkol má na starosti kapitán týmu? Máte v týmu pořadí, ve kterém budete házet kostkou a vybíhat ven?* atd.) a případně klíčová pravidla zopakuje.
- Realizátor si ověří, zda mají děti vhodnou obuv (v sále je možné běhat bez obutí) a vyzve děti, aby si sundaly svoje indexy (šňůrka by se mohla zamotat či překážet) a případně přebytečné mikiny atd., dlouhovlasým lze doporučit gumičku.

Samotný průběh hry a vyhodnocení

- Start lze oznámit zvukově nebo společným odpočítáváním. V průběhu hry uvádějící zdůrazňuje časový interval, řeší případné průběžné dotazy či dílčí neshody, pomáhá případně s orientací dětí mezi stanovišti. Hlásí také stop-time pro vyměňování karet mezi týmy. Realizátor průběžně hlásí zbývajících čas do konce.

Zamýšlený dopad na účastníky

- účastník rozpozná základní laboratorní pomůcky a umí je správně pojmenovat,
- účastník se seznámil se základními surovinami na další experimenty, ví, jak vypadají a jak se jmenují;
- účastník týmově pracoval a stmelil se více se svými spolužáky, získal zkušenost, že sám by to vše nezvládl, ve fungujícím týmu ale ano.

Uzavření

Vyhodnocení probíhá přímo v průběhu hry, u týmů, které hlásí SPLNĚNO. Hra je nastavena tak, aby mezi skupinami nebyly velké časové rozdíly, a i když je soutěžního charakteru (nějaký tým je nutně první a nějaký poslední), realizátor za splnění samozřejmě pochválí a motivuje k fandění ostatním týmům a při blížení se k vyčerpání časového limitu vyzve k pomoci zbývajícím týmům (děti z týmů, které jsou již hotové, mohou vybíhat dále a nosit získané suroviny týmu, který ještě nemá vše). Ze zkušeností ze třech uvedených této aktivity ve VIDA! SC v roce 2019 pro tři různé třídy můžeme potvrdit, že se děti velmi ochotně zapojily do pomáhání ostatním týmům a ty jejich pomoc přivítaly. Výsledkem má být třída udýchaných, vyblblých dětí, které nadšeně vykřikují, že „sme to stihly“ a které se u toho tak trochu podprahově naučily rozpoznat kádinku od odměrného válce.

Poznámky

- Blok je zařazený po obědovém odpočinku dětí. Příběhovým cílem pro účastníky je nasbírat potřebné suroviny a pomůcky na experimentální dílny, které je následně čekají.
- Časový interval pro hlavní část hry lze změnit dle věku a zdravotního stavu účastníků, případně podle časového harmonogramu. Minimum pro fungování hry je 15 min a vzdálenost stanovišť do 20 metrů od vybíhacího „domečku“.
- Pokud účastníci neznají tento typ hry (což se pozná podle vykulených očí), je možné jedno kolo hry předvést a nasimulovat (tedy ukázat si, jak jeden člen týmu hází kostkou, vybíhá na vybrané stanoviště, plní tam úkol, bere si za něj kartu suroviny, utíká zpátky, dá si placáka s dalším členem týmu, ten si hází kostkou atd.).
- Podle typu účastníků se skupiny lze upravit i civky, to ale předpokládá úpravu cedulí stanovišť a

zajištění případných jiných pomůcek.

- Čím více je připraveno kartiček se surovinami, tím lépe (tím, že je volba stanoviště náhodná, se může stát, že při nízkém počtu karet je stanoviště „vybráno“ - což je další práce pro realizátora - případně kartičky doplňovat - výběrem od týmů nebo při směně). Pokud se jedná o jednorázové uvedení aktivity (nebo bez souvislosti s dalšími bloky celého programu), je možné karty nevyrábět a umístit na stanoviště razítka - a každému týmu připravit tabulkovou kartu, kam si vždy na stanovišti po splnění úkolu účastník razítko otiskne - kartu si pak členové týmu předávají při opouštění „domečku“).
- Většina týmů si sama intuitivně (bez podnětu od realizátora) vede na pracovním listu evidenci, kolik čeho už má nasbíraného. Skupiny, které to nenapadne, je vhodné k tomu na začátku hry navést.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
pracovní list	6 (podle počtu týmů)	list se zjednodušenými pravidly, popisky stanovišť, cílem hry; prostor pro zapisování získaných pomůcek a surovin
šestistěnná kostka	6 (podle počtu týmů)	kostka určuje, pro jakou surovinu nebo pomůcku se běžec vydá
tužka/fixka	6 (podle počtu týmů)	pro poznámky na pracovní list
cedule stanovišť	7	cedule pro identifikaci stanovišť a názorné zobrazení, co se tam má dělat a co za to hráč získá
kartičky surovin a pomůcek (zalamované)	od každého druhu 30-100 ks (podle toho, kolik kusů mají hráči nasbírat), vyjma modré skalice (stačí 12 ks)	kartičky velikost pexesa
časovač promítaný na plátno	1	není nezbytný
papírová páska + nůžky/křída	po 1 ks	páska k použití vevnitř, křída k použití venku pro vyznačení vyběhacího místa, příp. stanovišť
žíněnka/matrace	1	na stanoviště, kde žáci předvádí kotoul
píšťalka	1	pro startovací signál a STOPTIME (není nezbytné)

Přílohy

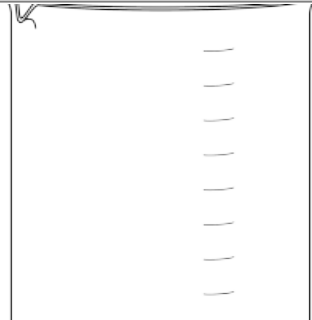
Obsahové přílohy

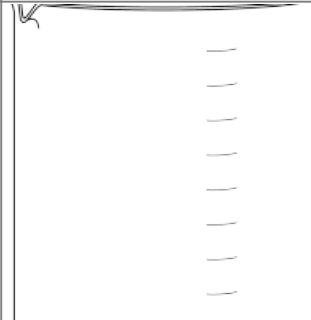
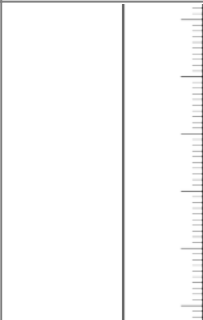
#	Soubor	Popis
001.05.01	pohybová hra kartičky .docx	pohybová hra kartičky
001.05.02	pohybová hra kartičky .pdf	pohybová hra kartičky
001.05.05	pohybová hra pravidla.docx	pohybová hra pravidla
001.05.06	pohybová hra pravidla.pdf	pohybová hra pravidla
001.05.03	pohybová hra stanoviště .docx	pohybová hra stanoviště
001.05.04	pohybová hra stanoviště .pdf	pohybová hra stanoviště

Metodické přílohy

#	Soubor	Popis
001.05.07	osnova pro uváděcího.docx	osnova pro uváděcího
001.05.08	osnova pro uváděcího.pdf	osnova pro uváděcího

Zdroje

# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
001.05.01 01		kostky cukru	Humusak	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-24
001.05.01 08		lžička	OpenClipart-Vectors	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-25
001.05.01 09		kádinka	OpenClipart - Vectors	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-25
001.05.01 10		odměrný válec	OpenClipart - Vectors	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-25
001.05.01 11		váha	JJuni	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-25

001.05.01 12		skalice modrá	Chmee2	https://commons.wikimedia.org	CC BY-SA	2020-11-25
001.05.01 13	 Created by Christopher T. Howlett from Noun Project	kvasinky	Christopher T. Howlett	https://thenounproject.com	CC BY-SA	2020-11-25
001.05.03 01		cukr	Humusak	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-24
001.05.03 14		lžička	OpenClipart - Vectors	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-25
001.05.03 15		kádinka	OpenClipart - Vectors	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-25
001.05.03 16		odměrný válec	OpenClipart - Vectors	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-25

001.05.03 17		váha	JJuni	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-25
001.05.03 18		skalice modrá	Chmee2	https://commons.wikimedia.org	CC BY-SA	2020-11-25
001.05.03 19	 Created by Christopher T. Howlett from Noun Project	kvasinky	Christopher T. Howlett	https://thenounproject.com	CC BY-SA	2020-11-25

příloha metodická - tahák pro realizátora, na co nezapomenout, co hlídat

From:
<https://www.mscb.cz/> - **MSCB**

Permanent link:
<https://www.mscb.cz/skolam/fychebi/aktivity/5/3>

Last update: **2020/11/24 18:12**

