

3.14 Povodňové "Věřte, nevěřte"

Účastníků	20 - 30
Fyzická náročnost	III, I = klidová, V = zátěž na hranici možností
Psychická náročnost	II, I = bez nutnosti přemýšlet, V = nutnost intenzivního přemýšlení většiny doby
Autor	Ondřej Medek
Počet uvádějících	3
Čas na realizaci	1 hodina
Čas na přípravu	30 minut
Prostředí	venku, na louce, na hřišti
Rozdělení	3 - 4 skupiny

Cíle

- účastníci se rozpohybují a zamyslí se nad pravdivostí / nepravdivostí informací o povodních
- účastníci vyjmenují seznam věcí do evakuačního zavazadla

Sdělení

Při povodňové evakuaci nemá smysl zachraňovat všechn majetek - vše co opravdu potřebuji je v evakuačním zavazadle.

Metody

pohybová hra, simulace, skupinová výuka.

[Metody a formy](#)

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - nácvikem porozumění psaného textu při čtení výroků o povodních na kartičkách
 - aktivní komunikací mezi hráči při třídění výroků na pravdivé a nepravdivé
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny

- zažitím si a uvědoměním si, jak postupovat/ nepostupovat v případě evakuace před povodní a co má obsahovat evakuační zavazadlo
- seznámením s opatřeními, která mohou ovlivnit dopad povodní na majetek a životy lidí

Forma a popis realizace

Běhací hra na přenášení informací, u kterých je potřeba určit jejich pravdivost.

Obsah

- Lektor uvede hru přečtením nebo převyprávěním následujícího textu: *„Uprostřed noci vás probudilo houkání sirény. Otevřeli jste okno a zjistili jste, že váš dům stojí uprostřed obrovské rozvodněné řeky. Z veřejného rozhlasu jste zaslechli cosi o evakuaci. Hladina nově vzniklé řeky před vaším vchodem rychle stoupá a vy se potřebujete dostat na druhý břeh, aby vás voda úplně neodřízla od zbytku vesnice. Koryto řeky ještě můžete přebrodit ale máte posledních pět minut, pak už se přes vodu nedostanete. Rozhodli jste se, že za těch 5 minut se ještě pokusíte zachránit co nejvíc věcí ze svého domu.“*
- Účastníci jsou rozděleni do čtyř družstev - každému družstvu je přidělen „domeček“ (ešus s kartičkami věcí).
- Hráči se snaží ve stanoveném limitu 5 minut přenést co nejvíc kartiček na druhou stranu hracího pole, kde je pro každý tým připravena podložka s klipem (evakuační bod)- přičemž každý hráč může najednou nést maximálně jednu kartu.
- Uprostřed hracího pole teče pomyslná rozvodněná řeka (prostor ohraničený lanem - popř. cesta, ve kterém se pohybují 3-4 lektoři). Na druhou stranu hracího pole se dá dostat jen přes „řeku“. Lektoři představují silný proud řeky, který čas od času někoho může ztrhnout. V takovém případě lektor hráče dohoní a dotkne se ho. Hráč musí lektorovi odevzdat kartičku, kterou právě přenášel a vrací se zpět k svému týmovému ešusu. Lektor si tuto odebranou kartu nechá po dobu cca 1 minuty a pak ji odhodí na břeh, kde se nachází i ešusy (voda danou věc vyplavila zpět na břeh).
- Pokud se týmu podaří přenést všechny své karty před uplynutím časového limitu, pak již plnil svůj herní úkol a nemusí dále hrát.
- Po ukončení běhací fáze hry (po uplynutí 5 minut) si hráči v týmech seřadí přenesené kartičky podle čísel a přečtou si výroky o povodních. Jejich úkolem je rozdělit tato tvrzení na pravdivé a nepravdivé. Hráči dostanou do týmu fixu a na jednotlivé kartičky napíší jen „P“ jako pravda a „L“ jako lež.
- Následně lektor čte nahlas jednotlivá tvrzení a vysvětluje hráčům proč jsou pravdivá / nepravdivá. Za každou správně rozřazenou kartičku získává tým jeden bod a hru pak vyhrává tým s největším počtem bodů.
- Po vyhodnocení hry dostane každý tým kompletní sadu kartiček a je vyzván, aby z uvedených věcí vybral ty, které by si přibalil do svého povodňového evakuačního zavazadla. Lektor pak dětem vyjmenuje věci, které by správně měly být v evakuačním zavazadle.

Metodika uvedení

Uvedení

Aktivita by měla být ideálně zařazena během výletu pro zpestření průběhu cesty. Během chystání hry účastníci odpočívají a občerství se, samotný průběh běhací části hry je naopak dynamičtější a je opět vystřídán klidovou fází, kdy se účastníci vsedě rozhodují, která tvrzení jsou pravdivá a která nikoliv.

Příprava

- Na jednom konci herní plochy pro každý tým připravíme jeden ešus (domeček), do kterého umístíme kompletní set 18 herních karet s výroky. Každý tým by měl mít karty vytištěné na jinak barevném papíře, aby bylo možné rozeznat, kterému týmu daná karta patří. Je ideální využít terén v mírném svahu, přičemž stanoviště s ešusy (s domečky) je níže položené a stanoviště s klipovými podložkami (evakuační bod) je výše položené - toto uspořádání hry působí na účastníky přirozeně a logicky (snaží se své „věci“ přenést na kopec, kde nehrozí povodeň).
- Na druhém konci herní plochy pro každý tým připravíme jednu podložku s klipem (evakuační bod) - ideálně opět jinak barevný klip pro každý tým nebo na klipy napsat název týmu.
- Uprostřed herní plochy se připraví dvě lana, která mají symbolizovat břehy rozvodněné řeky (místo lan lze využít i vhodně umístěnou polní cestu, která ve hře představuje řeku).

Realizace

Úvod / motivace

Realizátor uvede hru přečtením nebo převyprávěním následujícího textu:

„Uprostřed noci vás probudilo houkání sirény. Otevřeli jste okno a zjistili jste, že váš dům stojí uprostřed obrovské rozvodněné řeky. Z veřejného rozhlasu jste zaslechli cosi o evakuaci. Hladina nově vzniklé řeky před vaším vchodem rychle stoupá a vy se potřebujete dostat na druhý břeh, aby vás voda úplně neodřízla od zbytku vesnice. Koryto řeky ještě můžete přebrodit, ale máte posledních pět minut, pak už se přes vodu nedostanete. Rozhodli jste se, že za těch 5 minut se ještě pokusíte zachránit co nejvíc věcí ze svého domu.“ Hned po úvodu lze i zmínit nevhodnost takového jednání - v realitě bychom v takové situaci rozhodně nepřenášeli vybavení domu přes rozvodněnou řeku! (viz fáze 3)

Fáze 1 (10 minut úvod a vysvětlení + 5 minut běhací hra)

Účastníci jsou rozděleni do čtyř družstev - lze je nechat hrát v „expertních týmech“, které vznikly na začátku školy v přírodě nebo účastníky rozdělíme losem. Každé družstvo představuje rodinu, která dostane ešus s 18 kartičkami věcí (= domek družstva). Ešus každého týmu je umístěn ve stejné vzdálenosti od řeky (cca 10 - 15 m). Hráči se snaží ve stanoveném limitu 5 minut přenést co nejvíc kartiček na druhou stranu hracího pole, kde je pro každý tým připravena podložka s klipem (evakuační bod), přičemž každý hráč může najednou nést maximálně jednu kartu. Uprostřed hracího pole teče pomyslná rozvodněná řeka (prostor ohraničený lanem - popř. cesta, ve kterém se pohybují 3-4 realizátoři). Na druhou stranu hracího pole se dá dostat jen přes „řeku“. Realizátoři představují silný proud řeky, který čas od času někoho může strhnout. V takovém případě realizátor hráče dohoní

a dotkne se ho. Hráč musí realizátorovi odevzdat kartičku, kterou právě přenášel a vrací se zpět k svému týmovému ešusu. Realizátor si tuto odebranou kartu nechá po dobu cca 1 minuty a pak ji odhodí na břeh, kde se nachází i ešusy (voda danou věc vyplavila zpět na břeh). Tuto kartu může opět zvednout jakýkoliv člen daného týmu a může se pokusit ji přenést na druhý břeh. Přes řeku hráči přebíhají, i pokud se vrací z bezpečného břehu zpět ke svému domu, ale v takovém případě je realizátorů nechytají. Pokud se týmu podaří přenést všechny své karty před uplynutím časového limitu, pak již splnil svůj herní úkol a nemusí dále hrát. Náročnost hry lze ovlivňovat počtem „chytajících“ realizátorů na území řeky a také upravením časového limitu (čím delší je časový limit a menší počet chytajících realizátorů, tím lehčí je pro účastníky dosáhnout herního cíle).

Fáze 2 (15 minut)

Po ukončení běhací fáze hry (po uplynutí 5 minut) si hráči v týmech seřadí přenesené kartičky podle čísel a přečtou si výroky o povodních, které jsou uvedené vždy pod obrázkem. Jejich úkolem je rozdělit tato tvrzení na pravdivé a nepravdivé (hráči vychází ze svých dosavadních znalostí nebo prostě tipují). Hráči dostanou do týmu fixu a na jednotlivé kartičky napíšou jen „P“ jako pravda a „L“ jako lež. Snažíme se v týmu rozproudit vzájemnou krátkou diskuzi nad daným tématem. Např.: Proč si myslíš, že je to pravda? Proč si myslíš, že to tak není? V této fázi by realizátorů měli vytvořit vhodné podmínky pro rozvoj komunikačních kompetencí účastníků, kteří mají za úkol porozumět psanému textu při čtení výroků a aktivně komunikovat v týmu při jejich třídění na pravdivé a nepravdivé výroky.

Po ukončení běhací fáze hry (po uplynutí 5 minut) si hráči v týmech seřadí přenesené kartičky podle čísel a přečtou si výroky o povodních, které jsou uvedené vždy pod obrázkem. Jejich úkolem je rozdělit tato tvrzení na pravdivé a nepravdivé (hráči vychází ze svých dosavadních znalostí nebo prostě tipují). Hráči dostanou do týmu fixu a na jednotlivé kartičky napíšou jen „P“ jako pravda a „L“ jako lež. Snažíme se v týmu rozproudit vzájemnou krátkou diskuzi nad daným tématem. Např.: Proč si myslíš, že je to pravda? Proč si myslíš, že to tak není? V této fázi by realizátorů měli vytvořit vhodné podmínky pro rozvoj komunikačních kompetencí účastníků, kteří mají za úkol porozumět psanému textu při čtení výroků a aktivně komunikovat v týmu při jejich třídění na pravdivé a nepravdivé výroky.

Uzavření

Fáze 3 (30 minut)

Realizátor čte nahlas jednotlivá tvrzení a vysvětluje hráčům, proč jsou pravdivá / nepravdivá. Za každou správně rozřazenou kartičku získává tým jeden bod a hru pak vyhrává tým s největším počtem bodů. Po vyhodnocení hry dostane každý tým kompletní sadu kartiček a je vyzván, aby z uvedených věcí vybral ty, které by si přibalil do svého povodňového evakuačního zavazadla. Realizátor pak dětem vyjmenuje věci, které by správně měly být v evakuačním zavazadle. Zároveň zdůrazní, že v situaci, která byla ve hře popsána, je opravdu důležité nezachraňovat ostatní věci - pouze zabalit evakuační zavazadlo a přemístit se do bezpečí. Pokud není čas na balení zavazadla, tak jen přejít a vše nechat doma. V žádném případě není dobrý nápad řeku přecházet několikrát za sebou, nebo pokud je již hodně rozvodněná. Pokud je přebrodění řeky nemožné nebo příliš nebezpečné (bezpečně lze přebrodit jen řeku, kde nám hladina vody sahá maximálně po kolena), tak je lepší zůstat ve vrchním patře domu nebo jiném vyvýšeném místě a snažit se přivolat pomoc. Závětek z proběhlé aktivity v kombinaci s informacemi, které realizátor účastníkům předává v poslední fázi hry, by měl vést k rozvoji sociálních a občanských schopností žáků. Žáci by si tak měli osvojit konkrétní vhodné postupy při evakuaci před povodní (např. znát obsah evakuačního zavazadla, znát pojem

“evakuační bod”, uvědomovat si rizika rozvodněné řeky) a zároveň se seznámit s krajinotvornými opatřeními, která mohou ovlivnit dopad povodní na majetek a život lidí (např. vliv meandrů, zalesnění, zátopových území, atd.)

Poznámky

- Aktivitu lze zařadit i mimo výlet - dá se hrát i v samotném rekreačním areálu.
- Pokud je aktivita zařazena během výletu, ale panuje nepříznivé počasí (např. je mokro, větrno, zima), je vhodné nechat 2. a 3. fázi hry jako aktivitu do učebny po příchodu z výletu.
- Poslední fáze aktivity, kdy realizátor předčítá jednotlivá tvrzení a určuje jejich pravdivost, může být během výletu upravena následovně: Vytiskneme si jeden set kartiček navíc a po odehrání prvních dvou fází hry vyrazí jeden z realizátorů po předem dohodnuté trase výletu před účastníky. Tento realizátor karty postupně umísťuje podél cesty tak, aby byly vždy alespoň částečně vidět. Účastníci pak mají za úkol karty během cesty hledat. Při každém nálezů karty se skupina zastaví, přečte nahlas tvrzení z nalezené karty a jeden z realizátorů určí její pravdivost (krátce vysvětlí a okomentuje). Takto uspořádané hledání karet účastníky většinou dobře motivuje k překonání velké části výletu.
- Po skončení hry je možné ukázat skutečné předměty a poskládat je před (s) dětmi do evakuačního zavazadla (kufříku, velké krosny), názorně tak předvedeme velikost takového zavazadla.

Odkazy

FLOROVÁ, Kamila a Helena KRÁLOVÁ. Než nastanou deště: jak nakládat s vodou v krajině. Brno: Nadace Partnerství, 2014. ISBN 978-80-87897-00-3.

ŠVIHELOVÁ, Petra a Petra KULKOVÁ. Metodika ke školnímu projektu „Voda kolem nás“. Brno: Rezekvítek, z. s., 2015. ISBN 978-80-86626-34-5

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
Herní karty s výroky o povodních	4 sady	pro každý tým natisknout na jinak barevný papír
Iano nebo cokoliv jiného na označení území řeky	2 ks	
podložky s klipem a ešusy na umístění "domečků"	4 ešusy, 4 podložky	
fixy	4 ks	jedna do týmu na označení lživých a pravdivých karet

Přílohy

Obsahové přílohy

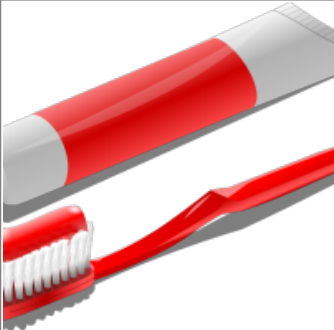
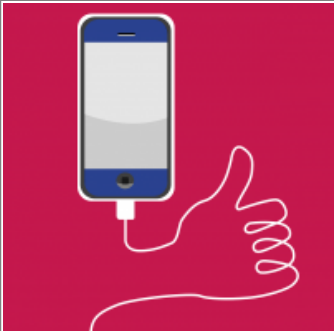
#	Soubor	Popis
---	--------	-------

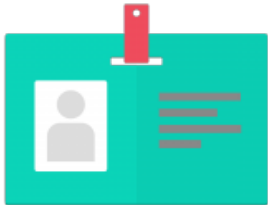
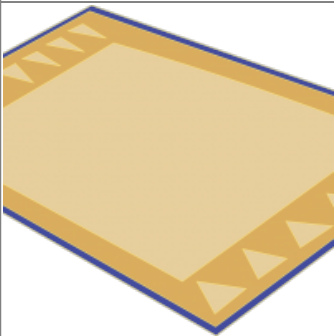
016.14.01	herni_karty_-_povodnove_verte_neverte_.docx	Herní karty „Povodňové věřte, nevěřte“ v docx (verze k úpravě)
016.14.02	herni_karty_-_povodnove_verte_neverte_.pdf	Herní karty „Povodňové věřte, nevěřte“ v pdf (verze pro tisk)

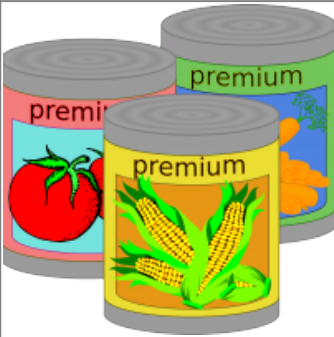
Metodické přílohy

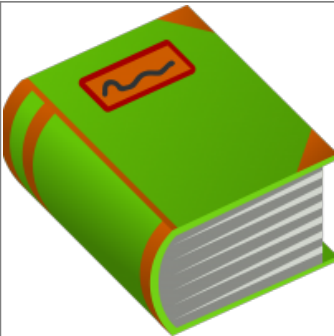
#	Soubor	Popis
016.14.04	povodnove_karty_verte_neverte-seznam_karet_s_vysvetlivkami.pdf	Seznam karet pro lektory s vysvětlivkami PDF
016.14.03	povodnove_verte_neverte_-_seznam_karet_s_vysvetlivkami.docx	Seznam karet pro lektory s vysvětlivkami v docx

Zdroje

# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
016.14.01 01		hygienické potřeby	gustavorezende	https://pixabay.com	Pixabay	2019-11-04
016.14.01 02		baterka	OpenClipart-Vectors	https://pixabay.com	Pixabay	2019-11-04
016.14.01 03		mobil s nabíječkou	stux	https://pixabay.com	Pixabay	2019-11-04

016.14.01 04		kuchyňský mixér	Clker-Free-Vector-Images	https://pixabay.com	Pixabay	2019-11-04
016.14.01 05		osobní doklady	janjf93	https://pixabay.com	Pixabay	2019-11-04
016.14.01 06		herní konzole	mahamed_hassan	https://pixabay.com	Pixabay	2019-11-04
016.14.01 07		obraz	anaterate	https://pixabay.com	Pixabay	2019-11-04
016.14.01 08		koberec	Clker-Free-Vector-Images	https://pixabay.com	Pixabay	2019-11-04

016.14.01 09		oblečení	OpenClipart-Vectors	https://pixabay.com	Pixabay	2019-11-04
016.14.01 10		počítač	OpenClipart-Vectors	https://pixabay.com	Pixabay	2019-11-04
016.14.01 11		mikrovlnná trouba	OpenClipart-Vectors	https://pixabay.com	Pixabay	2019-11-04
016.14.01 12		konzervy s jídlem	OpenClipart-Vectors	https://pixabay.com	Pixabay	2019-11-04
016.14.01 13		peníze a cennosti	Clker-Free-Vector-Images	https://pixabay.com	Pixabay	2019-11-04

016.14.01 14		rodinné album	Clker-Free-Vector-Images	https://pixabay.com	Pixabay	2019-11-04
016.14.01 15		balená voda	StarShopping	https://pixabay.com	Pixabay	2019-11-04
016.14.01 16		léky	OpenClipart-Vectors	https://pixabay.com	Pixabay	2019-11-04
016.14.01 17		spací pytel	OpenClipart-Vectors	https://pixabay.com	Pixabay	2019-11-04
016.14.01 18		křeslo	OpenClipart-Vectors	https://pixabay.com	Pixabay	2019-11-04

From:
<https://mscb.vida.cz/> - MSCB

Permanent link:
<https://mscb.vida.cz/skolam/svp2/aktivity/14/3>

Last update: 2020/11/26 10:25



