

3.18 Oběh vody

Účastníků	20 - 30
Fyzická náročnost	IV, I = klidová, V = zátěž na hranici možností
Psychická náročnost	III, I = bez nutnosti přemýšlet, V = nutnost intenzivního přemýšlení většiny doby
Autor/ři	Daniela Marková
Počet uvádějících	5
Čas na realizaci	1,5 hodiny
Čas na přípravu	30 minut
Prostředí	venku, v areálu kempu
Rozdělení	5 skupin (dle počtu účastníků)

Cíl(e)

- účastníci rozvíjí schopnost spolupráce ve skupině
- účastníci si volí vhodnou strategii
- účastníci si prostřednictvím hry uvědomí oběh vody v přírodě

Sdělení

Je potřeba, aby nám začal fungovat oběh vody... musíte tedy nasbírat jednotlivé části a dát je dohromady.

Metody

pohybová hra, stanoviště, soutěž.

[Metody a formy](#)

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - aktivní komunikací s lektory na stanovištích v průběhu hry,

- aktivní komunikací mezi hráči v průběhu s hry uvnitř týmu i mezi týmy.
- Matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií jsou rozvíjeny:
 - zvolení vhodné strategie pro maximální bodový zisk.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny
 - vytváření rolí ve skupině.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - vytváření různých strategií při hře,
 - hledání nových řešení.

Forma a popis realizace

Běžací strategická hra o několika stanovištích. V průběhu hry se sbírají barevné kamínky a vytváří se barevné série s vyšším bodovým ziskem.

Obsah

- účastníci jsou rozděleni do skupin
- lektori připraví 7 stanovišť (s lektorem, samoobslužná)
- účastníci plní úkoly na stanovištích a sbírají barevné kamínky - za každý ze sedmi barev dostávají bod
- další body účastníci získávají za kompletní kombinaci 7 barev = 10 b
- z týmu mohou zároveň plnit úkoly všichni - plní každý jiný úkol
- hra je rozdělena do dvou až tří časových etap po 15-20 minutách
- po každé etapě lektor vyhodnotí bodové zisky jednotlivých skupin

Metodika uvedení

Příprava

Před hrou je potřeba připravit 7 sbíracích stanovišť + jedno startovací stanoviště. 4 sbírací stanoviště jsou obsluhována jedním realizátorem - zde je připraven materiál k plnění úkolu, 3 samoobslužná - zde je připravena pouze miska s barevnými kamínky. Poté je třeba připravit plakát na zapisování průběžných výsledků, mapu areálu s umístěním stanovišť + seznam stanovišť. Viz příklady v přílohách: 012.18.01 Seznam stanovišť a 012.12.02 Vzor bodování.

Hra by měla zopakovat jednotlivé části oběhu vody v přírodě. Poloha stanovišť: venku i/nebo v budově by stanoviště měla být rozmístěna podle odpovídajícího schématu oběhu vody, tedy např. mraky (srážky), slunce na nejvyšším místě v okolí budovy (nejvyšší patro budovy), ledovec, potoky a řeky v nižším patře, moře a oceán, rybníky a jezera, startovací stanoviště v přízemí, půdní voda v suterénu.

Realizace

- účastníci jsou rozděleni do 5 skupinek po cca 4 -5 dětech, vytvářením rolí ve skupině se rozvíjí KK Sociální a občanské schopnosti

- účastníci sbírají barevné kamínky - za každý ze sedmi barev dostávají bod
- další body získávají za kompletní kombinaci 7 barev = 10b - zvolením vhodné strategie pro maximální bodový zisk se rozvíjí KK Matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií
- úkoly plní účastníci samostatně nebo po dvojicích, kamínky ale sbírají jednotlivci a započítávají se body ve skupině,
- 7 stanovišť: 3 pouze vyzvedávací (samoobslužné), 4 úkolová
- z týmu mohou zároveň plnit úkoly všichni - plní každý jiný úkol
- za splnění 1 úkolu získávají 1 kamínek = 1 člověk může mít u sebe pouze 1 kamínek
- hra je rozdělena do dvou až tří časových etap po 15-20 minutách, mezitím 5-10 min čas na spočítání kamínků (počítají se v každém kole zvlášť)
- čas na vysvětlení pravidel a rozdělení do skupin 15-20 min
- čas na uzavření cca 15 min

Stanoviště:

- názvy stanovišť - půdní voda, moře a oceán, mraky, ledovec, slunce, potoky a řeky, rybníky a jezera
- 7 stanovišť - 3 samoobslužné (běží se jenom pro kámen) + 4 s realizátorem
- stanoviště s realizátorem
- SRÁŽKY - přenášení dešťové vody v dlaních (4 lahve, trychtýře, 4 kyblíky)
- PŮDNÍ VODA - vybírání kapek vody z hlíny
- RYBNÍK - házení kapek rosy (polystyrenové kuličky) do rybníka (lano)
- LEDOVEC - puzzle sněhové vločky
- aktivní komunikací s realizátory na stanovištích v průběhu hry a aktivní komunikací mezi hráči v průběhu hry uvnitř týmu i mezi týmy se rozvíjí KK Komunikace v mateřském jazyce

Uzavření

- zahrajeme si 2 kola, poté spočítáme kamínky a vyhodnotíme vítěze
- při vyhodnocení sledujeme posun od prvního kola, komentujeme strategii týmů
- vytvářením různých strategií při hře a hledáním nových řešení se rozvíjí KK Smysl pro iniciativu a podnikavost

Poznámky

Metodický důvod aktivity

- jde o výraznou pohybovou aktivitu, v rámci celého konceptu ŠVP je to nejvíce „běhací“ aktivita
- účastníci si v průběhu hry zopakují jednotlivé části oběhu vody v přírodě
- účastníci se učí vytvářet různé role ve skupině, vzájemně se domlouvají na strategii, hledají nová řešení
- je dobré sledovat vývoj hry - porovnat první kolo s druhým kolem - jak se jednotlivé skupinky posunuly
- hra kombinuje pohybovou aktivitu, vlastní iniciativu a podnikavost, přispívá k budování skupinové dynamiky
- hra měla u žáků velmi dobré hodnocení

Variantní podoby aktivity

- při špatném počasí se dají stanoviště rozestavět po budově, je třeba více dbát na bezpečnost dětí při běhání

Uvedení jednotlivých částí programu

Příprava stanovišť

- osvědčilo se mít více jak polovinu stanovišť s realizátorem
- před hrou je potřeba dobře promyslet polohu jednotlivých stanovišť - rovnoměrně je rozmístit
- venku i/nebo v budově by stanoviště mohla být rozmístěna podle odpovídajícího schématu oběhu vody, tedy např. mraky (srážky), slunce na nejvyšším místě v okolí budovy (nejvyšší patro budovy), ledovec, potoky a řeky v nižším patře, moře a oceán, rybníky a jezera, startovací stanoviště v přízemí, půdní voda v suterénu
- někde uprostřed areálu by mělo být startovací stanoviště
- zde realizátor na úvod vysvětlí pravidla a zapisuje počty získaných kamínek
- v průběhu účastníky informuje o stavu jednotlivých kamínek
- nezapomenout na připravené pití nebo svačinu - do pauzy
- skupiny se mohou rozlosovat pomocí barevných náramků - slouží pak rovněž k odlišení účastníků

Realizace

- začíná se na společné písknutí, realizátor na startovacím stanovišti řídí hru a kontroluje čas
- účastníci si před startem mohou ve skupinkách domlouvat strategii
- pauza mezi jednotlivými koly slouží k občerstvení a promyšlení další strategie - nezapomenout na připravené pití či drobnou svačinu
- po každém kole jsou spočítány bodové zisky - součet slouží jako motivace pro další kola

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
barevné kamínky	30 od každé barvy	7 barev kamínek
lahve	4	
trychtýře	4	
kyblíky s vodou	4	
hnědé korálky		
modré korálky		
plastové IKEA mističky	3 barevné sady po 6	
lano		
létající talíř		
nastříhané puzzle sněhové vločky	4	
barevné silikonové náramky	dle počtu dětí	5 barev náramků

Přílohy

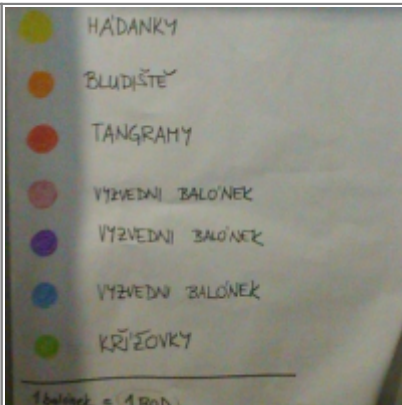
Obsahové přílohy

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

Metodické přílohy

#	Soubor	Popis
016.18.01	seznam_stanovist.png	seznam stanovišť
016.18.02	vzor_bodovani.png	vzor bodování

Zdroje

# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
016.18.01 01		fotografie z realizace seznam stanovišť	Daniela Marková	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2019-07-27
016.18.02 01		fotografie z realizace vzor bodování	Daniela Marková	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2019-07-25

From:

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

Permanent link:

<https://mscb.vida.cz/skolam/svp2/aktivita/18/3>

Last update: 2020/11/26 11:15

