

3.2.1 Klapka den 2

Účastníků	8 - 15
Fyzická náročnost	III
Psychická náročnost	I
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	15 min
Čas na přípravu	20 min
Prostředí	venku, když je špatné počasí uvnitř
Rozdělení	žáci každý sám za sebe i za skupinu

Cíle

Aktivizovat žáky, předat žákům plán dne. Odstartovat celý den klapkou.

Sdělení

Vím, co mě dnes čeká.

Metody

Aktivizace.

[Metody a formy](#)

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - aktivní komunikací mezi hráči v průběhu her uvnitř týmu i mezi týmy.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - týmovou prací při skupinových aktivitách.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - zapojováním se do jednotlivých her a podporou spoluhráčů.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - pochopením a aplikací pravidel jednotlivých her.

Forma a popis realizace

Vnější aktivita (v případě špatného počasí lze udělat jako vnitřní aktivitu). Žáci následují realizátora. Jde o to se rozhýbat, aktivizovat, probudit a naladit na celý den. V závěru aktivity je žákům představen celý plán na den.

Uvedení

Příprava

Venkovní prostor okouknout a zjistit, co za fyzické aktivity nabízí, zda se dá plazit po zemi nebo skákat po kamenech atd. Připravit míčky a označit místo, kam se mají žáci strefovat. Připravit jeden až dva hudební nástroje - cajón, buben. Reálná klapka s nadepsaným DEN 2. Seznam aktivit na den - prezentace nebo vytištěné na papíře.

Realizace

Jeden z realizátorů má cajón nebo jiný rytmický nástroj a vyklepává rytmus, který v průběhu mění (většinou po nenápadné domluvě s druhým realizátorem nebo jak to sám cítí). Druhý realizátor vede celou skupinu žáků a všichni ho následují. Opakují pohyby, cestu i rychlost. Realizátor jde, běží, plazí se, skáče po kamenech, „přeskakuje“ vodu, sedne si, zvedne míček ze země a rychle míří na cíl, běží pro míček a opět míří na cíl. Každý žák se snaží co nejlépe kopírovat pohyby po realizátorovi. Realizátor s hudebním nástrojem určuje rychlost akcí. Všichni reagují na rytmus. Po chvilce realizátor přejde do klidnější činnosti a během tohoto pohybu předá velení jednomu z žáků, který opět vede celou skupinu, všichni na něho reagují a zároveň se všichni snaží držet rychlost a rytmus, které udává realizátor s hudebním nástrojem. Takto se vedení ujmuou asi 3 žáci. Zapojováním se do jednotlivých her a podporou spoluhráčů je u žáků rozvíjen smysl pro iniciativu a podnikavost.

Žáci s realizátorem se postaví do kruhu, aby měl každý dost místa. Realizátor vysvětluje hru Na bojovníka a učí žáky různé „bojové chvaty“. Každý pohyb je doprovázen konkrétním bojovým výkřikem a má jasné pravidlo pro další běh hry. Každým chvatem se předává tzv. signál, který koluje imaginárně kruhem. Signál je potřeba předávat s energií bojovníka a hlas následuje signál, tedy míra energie musí být v hlasu i v těle stejná.

1. Pravá ruka k levému boku, výkřik heja, pokračuje hráč po levé straně. 2. Levá ruka k pravému boku, výkřik heja, pokračuje hráč po pravé straně. 3. Mírně v dřepu, pokrčené ruce v pěst posunout dozadu, výkřik hold down, změna směru signálu. 4. Z prstů vytvořit kroužky kolem očí, výkřik hají, hráč vedle je vynechán a pokračuje hráč následující. 5. Jeden zvedne ruce nahoru, zatřepe dlaněmi a křičí tagadá, všichni se seběhnou doprostřed kruhu se zaťatou pěstí a vytáhnutým palcem, uprostřed se všechny pěsti potkávají a všichni naráz vykřiknou čink čink, pak se pokračuje normálně.

Signál putuje v kruhu, každý žák, který je právě na řadě, si může vybrat, kterou variantu k posílání signálu využije. Může poslat signál dál, obrátit směr nebo nechat si všechny přituknout. Signál by měl kruhem putovat ve stejném rytmu, bez zpomalování. Nejprve se hra na pár kolech ozkouší a pak se hraje tzv. na vypadávání. Žák, který splete směr nebo něco jiného při předávání signálu, vypadává! Hraje se do posledních dvou hráčů, ostatní žáci fandí. Rytmus signálu může ze začátku pomoci žákům

držet realizátor s hudebním nástrojem, může též uvádět rytmus po celou dobu a záměrně zrychlovat. Pochopením a aplikací pravidel jednotlivých her je u žáků rozvíjena schopnost učit se.

V poslední části aktivity je žákům představen plán dne, jednotlivé aktivity. Jeden z realizátorů bubnuje, druhý říká aktivity a žáci, pokud se může jít k další aktivitě, křičí heja a pokud má někdo dotaz, vykřikne hold down a položí v rytmu bubnu otázku, realizátor mu odpovídá též v rytmu. Když projdou všechny aktivity, realizátor vykřikne tagadá a všichni mu odpovídají čink čink. Realizátor s bubnem přestane bubnovat a dává reálnou klapku DEN 2 a společně se žáky vykřikne „akce“.

Žáci i realizátoři odcházejí na ranní hygienu a pak na snídani.

Uzavření

Realizátor žákům představí plán na celý den a společně odstartují den KLAPKOU. Žáci i realizátoři odcházejí na ranní hygienu a pak na snídani.

Poznámky

Je dobré při aktivitě příliš nemluvit, ani nehrát žádné hry se složitými pravidly. Ideálně, aby žáci mohli jen následovat realizátora a zároveň vnímali další faktor - rytmus. Pokud je třeba mluvit, tak jen za účelem otevření hlasu a rozhýbání hlasivek.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Cajón	1
Buben	1
Klapka	1
Prezentace / seznam aktivit	1

Přílohy

Obsahové přílohy

#	Soubor	Popis
014.14.01	klapka_den_2.pptx	prezentace harmonogramu druhého dne

Metodické přílohy

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

Zdroje

# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
-----------	-------	-------	-------	-------	---------	-------

014.14.01 01		Klapka - 2. den	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
--------------	---	--------------------	-------------------	-------------------	----------	------------

From:

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

Permanent link:

<https://mscb.vida.cz/skolam/virus/aktivita/14/3>Last update: **2020/11/23 11:45**