

2.1 Klapka den 2

- Obsah
- Metodika

Načítám ...

[>> Jít na tuto stránku.](#)

Metody

Aktivizace.

[Metody a formy](#)

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.

Obsah

Dobré ráno. Slyšíme cajón, řídíme se rytmem a jinak mě následujte. Následujte mé pohyby, cestu i rychlost. *Zvedne míček ze země a rychle míří na cíl, běží pro míček a opět míří na cíl.* Tady se zkuste pokaždé trefit na cíl. Všimněte si, jak se mění rytmus. A nyní předávám kormidlo *Jirkovi* a všichni následují ve všem Jirku.

Takto se vedení ujmu asi 3 žáci.

Díky a teď se trochu vydýcháme, postavme se do kruhu, ať každý máme dost místa a stanou se z nás bojovníci. A každý bojovník ovládá osvědčené chvaty, které ještě doprovází bojovným výkřikem. A každým takovým chvatem dává protihráči nějaký signál a je rád, když ho signál zaskočí. Je dobré se soustředit, být pohotový a rychle reagovat. Signál je potřeba předávat s energií bojovníka a hlas následuje signál, tedy míra energie musí být v hlasu i v těle stejná.

Bojové chvaty jsou následující:

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 si předáváme v kruhu. Každý z vás si může vybrat, jakým chvatem na spoluhráče zareaguje. Signál by měl kruhem putovat ve stejném rytmu, bez zpomalování. Pojdme si dát aspoň dvě cvičná kolečka.

Myslím, že už každý víme, jak bojovník reaguje, tak si to dáme tzv. na vypadávání. Ten, kdo splete směr nebo něco jiného při předávání signálu, vypadává! A hrajeme do posledních dvou hráčů a ostatní pak můžeme fandit.

Známe vítěze a pojdme kouknout na AKCE, které nás čekají dnes - DEN 2. Klapku máme připravenou tady. Vidíte, že mluvím do rytmu bubnu, pokud vám aktivita bude jasná, křičte heja a půjdeme dál, pokud budete mít dotaz, tak dejte hold down. A v rytmu bubnu položte otázku. Jdeme na to.

Realizátor projde všechny aktivity na den. Tagadá. Pokud žáci nereagují, tak znovu. Tagadá. Čink čink. Realizátor s bubnem přestane bubnovat a dává reálnou klapku DEN 2 a společně se žáky vykřikne „akce“.

Pomůcky a materiál

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

Obsahové přílohy

#	Soubor	Popis
014.14.01	klapka_den_2.pptx	prezentace harmonogramu druhého dne

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

>> [Jít na tuto stránku.](#)

From:

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

Permanent link:

<https://www.mscb.cz/skolam/virus/aktivita/14/uvod>

Last update: **2020/11/20 15:41**

