

3.5.1 Klapka den 5

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 plán na celý den.

Uvedení

Příprava

Připravit jeden až dva hudební nástroje - cajón, buben, kytara. Případně použít přehrávač a nějakou písničku, která je chvilku rychlá a chvilku pomalejší. Reálná klapka s nadepsaným DEN 5. Seznam aktivit na den - prezentace nebo vytištěné na papíře.

Realizace

Jeden z realizátorů opět hraje na hudební nástroj - buben, kytara, lze pouštět i hudbu z přehrávače. Druhý realizátor komunikuje se žáky. Vysvětlí žákům pravidla hry „Taneční party matematiků“. Matematici tančí každou částí těla zvlášť. Třepou s ní do rytmu a počítají si. Nejdřív počítají do devíti, při druhém kole do osmi, pak do sedmi až v posledním kole vším třesou jen jednou. Pokud druhý realizátor dělá rytmus živě, mohou ho žáci vnímat a podle rytmu svůj pohyb přizpůsobit.

Při nule si všichni lehnou na zem. Dýchají do hrudníku, do žeber, do břicha. A zase postupně vydechují z hrudníku, žeber, břicha. A to každý opakujte tak 3x. Pochopením a aplikací pravidel jednotlivých her je u žáků rozvíjena schopnost učit se.

Nakonec zůstávají ležet, dají si ruku na břicho na bránici a tzv. štekají do ruky, ta by jim měla na břiše poskakovat. Pak zkoušejí štekat v sedě a nakonec ve stoje, to je nejtěžší. Zapojováním se do jednotlivých her a podporou spoluhráčů je u žáků rozvíjen smysl pro iniciativu a podnikavost.

V poslední části aktivity realizátor žákům řekne, jaký je plán na celý poslední den a společně dají poslední klapku DEN 5.

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, buben, kytara	1
Přehrávač	1
Klapka	1
Prezentace / seznam aktivit	1

Přílohy

Prezentace aktivit: KLAPKA DEN 5, lze použít na začátku každé aktivity - AKCE

klapka_den_5.pptx

Obsahové přílohy

#	Soubor	Popis
014.45.01	Klapka_den_5.pptx	Klapka den 5

Metodické přílohy

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

Zdroje

# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
014.45.01 01		Klapka - 5. den	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27

From:

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

Permanent link:

<https://www.mscb.cz/skolam/virus/aktivity/45/3>

Last update: 2020/11/23 13:02

