

3.11 Hnízda Moudrosti aneb Zajímavosti ze světa zvířat

Účastníků	10-30
Fyzická náročnost	III
Psychická náročnost	II
Autoři	Šárka Látalová, Vojtěch Marek
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	45 minut
Čas na přípravu	10 minut nachystání a 5 minut uklizení
Prostředí	Uvedení možné uvnitř (velká místnost s audiovizuální technikou) i venku, bezpečné prostředí pro běhání. Pro uvedení venku je třeba zajistit alternativní zdroj hudby
Rozdělení	Aktivita se účastní v menších týmech

Cíle

Cílem aktivity je zábavnou formou žáky seznámit se zajímavostmi ze světa zvířat a současně žáky pohybem odreagovat mezi intelektuálně náročnějšími aktivitami.

Sdělení

Znám zajímavosti ze světa zvířat.

Metody

Skupinová práce, hra, pohybová aktivita.

[Metody a formy](#)

Klíčové kompetence

- Smysl pro iniciativu a podnikavost
 - aktivní zapojení se do plnění úkolu

Forma a popis realizace

Aktivita se skládá z aktivní pohybové části, ve které žáci získají materiály potřebné k navazující části, ve které dedukují a snaží se k jednotlivým zvířatům přiřadit zajímavosti z jejich života.

Uvedení

Místo pro uvedení aktivity je variabilní, lze uvádět ve venkovních i vnitřních prostorách. Ve vnitřních prostorách je vhodné uvádět v dostatečně velké místnosti (10×20 metrů) s audiovizuální technikou na promítání prezentace s obrázky zvířat a na pouštění hudby k první části aktivity. K této aktivitě se hodí rychlá, veselá, dynamická hudba na podporu atmosféry. Hudbu velmi doporučujeme.

Doporučujeme také použití mikrofону pro realizátora, jelikož při této aktivitě je větší hluk (hudba, povzbuzování týmů) a hlas moderátora dodává této části aktivity vhodnou atmosféru.

Při uvádění ve venkovních prostorách může realizátor místo prezentace pouze vyvolávat názvy zvířat, nebo mít vytištěné jejich obrázky na formátu A3. Venku lze hudební podkres vyřešit mobilním telefonem připojeným k přenosným reproduktorům.

Příprava

Pro aktivitu je potřeba nachystat:

- prezentaci s obrázky zvířat (viz příloha)
- vytisknout a zalaminovat karty s obrázky zvířat (23 ks) a karty s napsanými zajímavostmi (23 ks). Ke každému obrázku připadá jedna zajímavost. Jedna sada tedy obsahuje 46 karet. Karty jsou ve velikosti A5 a počet sad se odvíjí od počtu žáků, pro které je aktivita uváděna. V jednom týmu doporučujeme 5-6 žáků.
- Sady je potřeba barevně označit, aby žáci věděli, jaké karty mají sbírat. Při ověřování byly na jednotlivé sady označeny barevným puntíkem. K tomu byly použity lihové fixy. Jako alternativa lze použít například lepicí barevná kolečka.
- Na PC nachystáme prezentaci, zajistíme projekci a mikrofon.
- Nachystáme hudbu, kterou budeme pouštět. Pro uvedení této aktivity se hodí dynamická, energická, veselá hudba. Jako příklad uvádíme:
 - [Parov Stelar, Cat Groove](#)
 - [Parov Stelar, Booty Swing](#)
- Na jednu stranu místnosti rozmístíme pomíchané karty pro všechny týmy, na druhou stranu místnosti natáhneme asi 5 metrů od zdi lano, které představuje startovní čáru.

Realizace

Žákům sdělíme, že je čeká aktivita, při které se protáhnou a dozvědí se zajímavosti o zvířatech. Realizátor popisuje, jak je život zvířat a jejich chování plné zajímavostí, a o některé zajímavosti se s nimi chce podělit.

Žáci se mají rozdělit na 4 týmy. Žáci se do týmu rozdělují sami. Poté si každý tým vybere jednu ze čtyř barev - modrá, červená, černá či zelená. Podle barvy týmu žáci sbírají karty, které jsou barevně označeny.

Jejich úkolem je přiřadit zajímavosti ke konkrétnímu zvířeti. Před přiřazováním je ale nutné získat obrázky zvířat a karty se zajímavostmi, které se nachází na jedné straně místnosti. Na protější straně se nachází startovní čára, od které budou vybíhat. Další člen vybíhá až poté, co se za startovní čáru vrátí člen předchozí. Karty získávají tak, že vyběhnou zpoza startovní čáry a vezmou kartu označenou barvou jejich týmu. Pokud vybíhá více lidí z týmu, kartu může vzít každý člen.

Způsob, jakým karty mohou získat, se bude v průběhu aktivity měnit - vždy jde o určitý způsob pohybu dopředu, který realizátor postupně mění. Způsoby běhu realizátor přizpůsobuje skupině a tomu, jak jsou žáci ochotní řídit. Při ověřování bylo použito tyto styly: skákání po jedné noze, skákání snožmo, běh pozadu, pohyb jako víla, dvojice, která spolu tančí společenský tanec, trojice, která se drží za ruce a předvádí tanec jako na rockovém koncertě, točení se dokola při běhu atd. Realizátor s mikrofonom zadává nový styl pohybu vždy chvíli předtím, než nový člen či členové vyběhnou.

Příklad:

Připraví se první člen a ten skáče po jedné noze! Ano, výborně, jde vidět jak se ženou za novými informacemi! Vybírají teď první kartu v barvě jejich týmu a už míří zpět! Mezitím se připraví se další člen týmu, a ten bude skákat po obou nohou! Skvělé, vidíme, jak jste lační po nových informacích! Teď se připraví dva členové, kteří spolu tančí nějaký společenský tanec! A připraví se další člen, a ten se pohybuje jako víla! A další tři členové, kteří se drží za ruce a tančí jako na rockovém koncertě!

Při začátku získávání karet realizátor pouští nachystanou hudbu.

Ve chvíli kdy nasbírají všechny karty, vezmou si sedací pytle a celý tým se vypraví na místo v prostoru tak, aby všichni dobře viděli na prezentaci. Na tomto místě členové týmu vytvoří „hnízdo moudrosti“- kdy si všichni sesednou k sobě a dedukcí se snaží správně spojit zvíře s konkrétní zajímavostí z jeho života. Na přiřazování mají 15 minut. Pokud týmy nestíhají, je možné limit prodloužit.

Po uplynutí limitu realizátor žáky vyzve, aby již nehýbali kartami. Realizátor spustí prezentaci, ve které jsou obrázky zvířat. Při každém obrázku se žáků ptá, jakou zajímavost ke zvířeti přidělili. Také jim sdělí, aby si tým počítal správné odpovědi. Nicméně aktivita není uváděna jako soutěž, cílem je žáky protáhnout a hravou formou jim představit zajímavosti ze světa zvířat.

Uzavření

Po tom, co realizátor s žáky projde všechna zvířata, je motivuje, aby dál sami prozkoumávali svět zvířat a jeho zajímavosti. Poté se ptá na počet správně přiřazených karet. Gratuluje vítězům, ale sděluje, že všichni jsou vítězové, jelikož se naučili něco nového. Nakonec žáky vyzve k tomu, aby si zatleskali.

Poznámky

Je vhodné, aby si realizátor vyhledal k tvrzení o zvířatech, se kterými bude v aktivitě pracovat, rozšířené informace, jelikož žáci bývají velmi zvědaví a často se ptají na podrobnosti.

Metodický důvod aktivity

Tato aktivita je zařazena jako prostředek k protažení a aktivizaci žáků a také, aby se dozvěděli nová a zábavná fakta o životě zvířat. Aktivita také podporuje týmovou spolupráci.

Variantní podoby

Jednotlivá zvířata a zajímavosti lze libovolně měnit dle potřeb skupiny (jednodušší, složitější, větší či menší počet)

Při příznivém počasí a vhodném terénu lze aktivitu uvádět venku. Při uvádění ve venkovních prostorách může realizátor místo prezentace pouze vyvolávat názvy zvířat, nebo mít vytištěné jejich obrázky na formátu A3. Venku lze hudební podkres vyřešit mobilním telefonem připojeným k přenosným reproduktorům.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
Prezentace či vytištěné obrázky zvířat	1 ks	Prezentace v případě, že se aktivita uvádí v místě s možností projekce, obrázky v případě že se aktivita uvádí venku
Zalaminované obrázky a zalaminované karty se zajímavostmi	3 (4) sady	Každá sada by měla být označena barvou jednotlivých týmů
Dlouhé lano	1 ks	Lano k vytvoření startovní čáry
Podsedačky	Dle počtu účastníků	Pro každého účastníka jeden

Přílohy

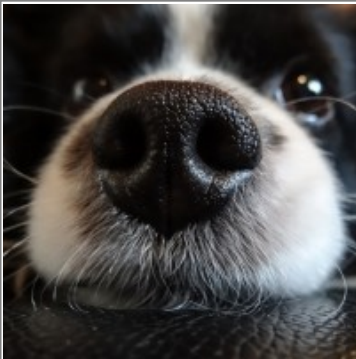
Obsahové přílohy

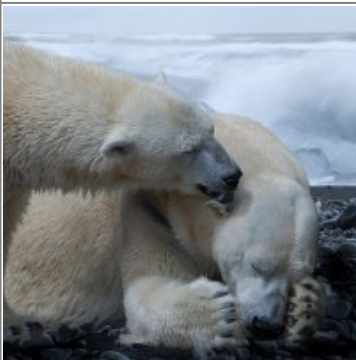
#	Soubor	Popis
003.11.04	Hnízda moudrosti-kartičky_text.docx	Kartičky ke hře
003.11.05	Hnízda moudrosti-kartičky_text.pdf	Kartičky ke hře
003.11.06	Hnízda moudrosti-odpovedi.docx	Odpovědi na zadání v kartičkách
003.11.07	Hnízda moudrosti-odpovedi.pdf	Odpovědi na zadání v kartičkách
003.11.03	prezentace_zajimavost2.pdf	prezentace se zajímavostmi o zvířatech - tisk 2
003.11.02	prezentace_zajimavosti.pdf	prezentace se zajímavostmi o zvířatech - tisk 1
003.11.01	prezentace_zajimavosti.pptx	prezentace se zajímavostmi o zvířatech

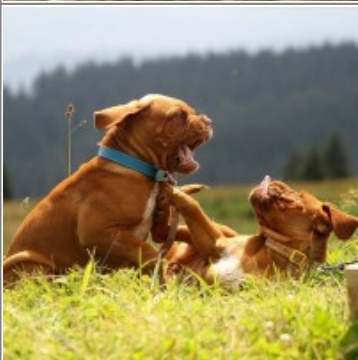
Metodické přílohy

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

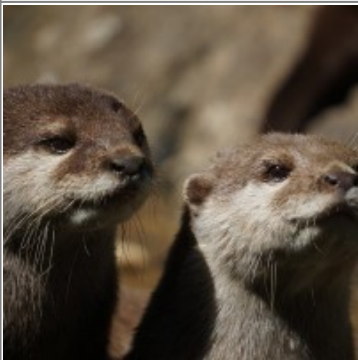
Zdroje

# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
003.11.04 01		křížák	Vojtěch Marek	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-26
003.11.01 01		čenich psa	suzzamar	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26
003.11.01 02		delfín	Claudia14	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26
003.11.01 03		kolibřík	pixyart256	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26
003.11.01 04		koza	klimkin	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26

003.11.01 05		kráva	ulleo	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26
003.11.01 06		lední medvěd	Neznámý	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26
003.11.01 07		makak	andrew_t8	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26
003.11.01 08		medúza	Pexels	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26
003.11.01 09		mořský koník	arhnue	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26

003.11.01 10		mravenci	Alexas_Fotos	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26
003.11.01 11		panda	Cimberley	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26
003.11.01 12		papuchálek	Free-Photos	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26
003.11.01 13		psi	Neznámý	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26
003.11.01 14		rejsek	Kapa65	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26

003.11.01 15		slepice	Capri23auto	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26
003.11.01 16		řimpanz	suju	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26
003.11.01 17		tučňáci	MemoryCatcher	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26
003.11.01 18		ústřice	jsabaw7160	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26
003.11.01 19		včela	image4you	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26

003.11.01 20		veverka	Pexels	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26
003.11.01 21		vrána	Alexas_Fotos	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26
003.11.01 22		vydry	greffeb	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26
003.11.01 23		kareta	Free-Photos	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-26

From:

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

Permanent link:

<https://mscb.vida.cz/skolam/zvirata/aktivita/11/3>Last update: **2020/11/27 13:21**