

Hnízda moudrosti aneb zajímavosti ze světa zvířat

- Obsah
- Metodika

Načítám ...

[>> Jít na tuto stránku.](#)

Metody

Skupinová práce, hra, pohybová aktivita.

[Metody a formy](#)

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.

Obsah

1. Úvod a pravidla
2. Pohybová část
3. Přiřazování karet

1. Úvod a pravidla

Je na čase vás zase trochu protáhnout. Čeká vás aktivita, ve které rozhýbete své těla a současně dáte zabrat i svým mozkovým závitům.

Bez ohledu na to, jak dlouho s námi zvířata žijí na naší planetě, dokážou nás neustále překvapovat. Troufám si říct, že každé zvíře je něčím zajímavé a výjimečné a tyto fakta jsou často překvapující a vtípná. A vy budete mít příležitost, do nějakých zajímavých faktů proniknout a dozvědět se něco nového.

V následující aktivitě bude vaším úkolem přiřadit zajímavosti ke konkrétnímu zvířeti.

Než se dozvíte více, rozdělte se teď prosím do 4 týmů. Každý tým by měl mít stejný počet hráčů. A teď si každý tým zvolí jednu ze čtyř barev - modrá, červená, zelená, černá.

(Týmy si vyberou barvu)

Výborně, máme tady tým modrých, černých, červených a zelených. Vaše týmy tedy budou společně myslet, dedukovat a přiřazovat!

Před přiřazováním je ale nutné získat obrázky zvířat a karty s popsányi zajímavostmi, které se nachází na protější straně místnosti. Všechny karty a obrázky jsou vyhotoveny 4x, sbírejte tedy vždy jen karty označené barvou vašeho týmu.

Jak váš tým získá všechny karty? Je to velmi jednoduché. Stačí se dostat od startovní čáry na protější stranu místnosti, vzít nějakou kartu s barvou vašeho týmu a vrátit se zpět. Jednoduché, ne? Správně tušíte, že v tom bude nějaký háček. Způsob vašeho pohybu se totiž bude v průběhu aktivity měnit. Na začátku jsme říkali, že vás chceme i trochu rozhýbat. Vždy půjde o určitý způsob pohybu vpřed, který se bude postupně měnit. Nemějte obavy, nepůjde o žádné složité ani krkolomné pohyby. Jeden z týmu tedy vyběhne, vezme kartu svého týmu a přinese ji zpět. Potom může vyběhnout další člen týmu. Může se stát, že v nějaké formaci vyrazí více členů vašeho týmu. V tom případě smí vzít kartu každý člen.

Ve chvíli, kdy nasbíráte všechny karty vašeho týmu, vezmete si sedací bobíky a celý tým se vypraví na toto místo. Vytvoříte tady „hnízdo moudrosti“, a pokusíte se správně přiřadit zajímavosti ke konkrétním zvířatům. Na přiřazování budete mít 15 minut. Potom se společně podíváme na to, jak dobře jste odhadli jednotlivá zvířata. Máte nějaké otázky? Rozumíte všemu?

(Prostor pro dotazy žáků)

2. Pohybová část

Prosím všechny týmy za startovní čáru. 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 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!

(Realizátor s mikrofonom povzbuzuje žáky a zadává způsoby pohybu, dokud nemají týmy všechny své karty)

3. Přiřazování karet

Tak týmy získaly své karty, utvořte teď hnízda moudrosti na místě, z kterého dobře uvidíte sem na plátno, a máte 15 minut na přiřazení zajímavostí ke zvířatům!

Vašich 15 minut uběhlo, a my se společně podíváme na to, jak jste si s tím poradili. Na projekčním plátně vám budu promítat jednotlivá zvířata a poprosím, aby mi týmy sdělily, jakou zajímavost zvířeti přidělily a proč. Své správné tipy si počítejte.

(Realizátor použít prezentaci s obrázky zvířat a ptá se žáků na jejich tipy a jejich tipy komentuje)

Uzavření

Zajímavosti máme přiřazené k jejich zvířecím představitelům. Tím však svět zajímavostí nekončí, takže ho objevujte dál. Zvířata nás nikdy nepřestanou překvapovat.

Gratulujeme týmu s nejvyšším počtem bodů, ale v této aktivitě jste všichni vítězové, protože jste se dozvěděli nové informace a teď třeba víte, že želvy mohou dýchat zadkem!

Všichni si zasloužíte velký potlesk!

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 sady by měla být označena barvou jednotlivých týmů
Dlouhé lano	1 ks	Lano k vytvoření startovní čáry
Podsedačky	Dle počtu účastníků	Pro každého účastníka jeden

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

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		šimpanz	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

>> Jít na tuto stránku.

From:

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

Permanent link:

<https://mscb.vida.cz/skolam/zvirata/aktivita/11/uvod>

Last update: **2020/11/23 00:17**

