

3.5 Zvířecí olympiáda

Účastníků	10-30 (třída)
Fyzická náročnost	IV, I = klidová, V = zátěž na hranici možností
Psychická náročnost	II, I = bez nutnosti přemýšlet, V = nutnost intenzivního přemýšlení většiny doby
Autoři	Šárka Látalová, Vojtěch Marek
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	60 min
Čas na přípravu	nachystání 10 min, úklid 10 min
Prostředí	místnost či venkovní rovný prostor
Rozdělení	rozdělení do dvou nebo tří týmu (dle počtu účastníků)

Cíle

Cílem je žáky pohybově odreagovat mezi intelektuálně náročnými bloky. Cílem je také rozvoj týmové spolupráce prostřednictvím komunikace žáků v týmech během sestavování strategie a při průběhu aktivity.

Sdělení

Zjištění hravou formou, že člověk je přizpůsoben pohybu na dvou končetinách.

Metody

Aktivizace, dynamická pohybová hra- štafeta, týmová práce.

[Metody a formy](#)

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - pochopením pravidel, komunikací v rámci týmové spolupráce.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - efektivním a rychlým rozdělením úloh v rámci týmu, aktivním přístupem k zadanému úkolu.

Forma a popis realizace

Dynamická zábavná pohybová hra ve formě štafety se zvířecí tematikou na proložení mezi mentálně náročnějšími bloky kdy účastníci dlouho sedí.

Uvedení

Příprava

V rámci přípravy zhodnotíme terén, ve kterém hru uvedeme - dle toho uvážíme zařazení jednotlivých zvířat s ohledem na bezpečnost žáků.

Pokud by se hra uváděla venku na travnatém terénu, je důležité zkontrolovat, zda na místě nejsou například střepy, ostré kamínky, bodláky atd. Také je třeba žáky připravit na to, že se mohou ušpinit.

Žáky předem informujeme, že je vhodné si obléci dlouhé kalhoty (kvůli prevenci spálenin od koberce).

Před uvedením aktivity si připravíme 2x vytisknutou startovní kartu - jednu kopii pro každý tým (viz přílohy). Karta obsahuje pravidla ve zjednodušené podobě, zvířata v pořadí v jakém běží štafetu a jejich zjednodušený popis. Tato karta pomáhá týmu hlídat si pořadí zvířat a také jim slouží jako dokument pro plánování strategie a rozdělení zvířat mezi členy týmu.

Dále si nachystáme lano, které představuje startovní čáru, dvě gymnastické obruče a dva šátky. Nachystáme kužely, které mají zvířátka za úkol oběhnout.

Pokud je to možné, je přínosné v aktivitě použít zvukovou aparaturu. K této aktivitě se hodí rychlá, veselá, dynamická hudba na podporu atmosféry. Hudbu velmi doporučujeme. Jako inspiraci uvádíme například [Gogol bordelo](#), [My Companjera](#). Doporučujeme také použití mikrofону pro „moderátora“ olympiády, jelikož při této aktivitě je větší hluk (hudba, povzbuzování týmů) a hlas moderátora dodává závodní vhodnou atmosféru.

Nachystání prostoru

- Program byl uveden ve velkém sále pokrytém kobercem.
- Délku trati (od startovní čáry po kužel) lze přizpůsobit žákům a terénu. Aktivita byla uváděna s kužely vzdálenými 15 metrů od startovní čáry.
- Lano položíme na zem, kde představuje startovní čáru. Od této čáry vedou závodní tratě pro každý tým. Délka závodní trati záleží na možnostech prostoru. Na konec trati umístíme kužely, které se obíhají.

Realizace

Počet týmů je vhodné přizpůsobit počtu žáků. V ideálním případě by v týmu mělo být 6-10 žáků.

Rozdělení do týmů

Žáci vytvoří dvojice (trojice-pokud bychom skupinu dělili na třetiny) s člověkem, který je na tom váhově a silově nejvíce podobně. Z těchto skupinek půjde vždy každý žák do jiného týmu, aby byly týmy silově rovnoměrné.

Vysvětlení pravidel a ukázka zvířat

Realizátoři zahajují aktivitu vtipy o zvířatech a od těch se dostanou ke zvířecí olympiádě. Je vhodné aktivitu uvést uvolněně a vtipně, například že aby se sami mohli stát zvířecí legendou, o které budou kolovat vtipy, musí provést něco mimořádného. Třeba vyhrát zvířecí olympiádu. Žáci jsou seznámeni s pravidly:

Pravidla

Jedná se o štafetu, kdy vybíhá jedno zvířátko po druhém, ne dříve než se zpět za čáru vrátí zvíře, které vyběhlo naposledy. Zvířata si předávají štafetu dotekem. Některá zvířata sestávají z více částí (více lidí). Po celou dobu, kdy je zvíře na dráze, musí držet svoji podobu. Při nedodržení podoby by se mělo zvíře vrátit na start. Toto pravidlo reguluje realizátor. Pokud se žák snaží „podvádět“ a zjednodušovat si pohyb, může ho vrátit. Pokud vnímá, že žák, nebo žáci se v určité zvířecí podobě trápí, ale přesto bojují a nevzdávají se, není nutné je posílat zpět. Zvířata vybíhají v předem určeném pořadí a člen týmu nemůže běžet podruhé, dokud se nevystřídají všichni ostatní členové.

Zvířata

Realizátoři poté zobrazují formy jednotlivých zvířat, společně s učitelem. Tímto převedením se uvolní atmosféra - realizátoři i učitel si sami ze sebe udělají legraci.

Popis zvířat, zvířata jsou v pořadí, v jakém vybíhají. V závorce je uveden počet lidí, kteří jsou potřeba. U některých zvířat je napsáno bezpečnostní doporučení.

- **Zmatený slon** (1) - slonovi nemůže chybět chobot! Chobot je třeba vytvořit z vašich rukou. Jednou rukou se chytíte za nos a druhou ruku provlečete. Slon se pak na startu 15x se otočí dokola a poté vyběhne. Je důležité v okolí odstranit předměty, o které by se mohl žák zranit v případě, že by se mu zamotala hlava a upadl by.
- **Klokan** (1) - skáče snožmo skrze obruč. Obruč protáčí kolem těla nad hlavou.
- **Rak** (1) - pohybuje se dopředu po všech končetinách, s břichem vzhůru a hlavou napřed.
- **Krabí kámoši** (2)- dva členové týmu se pohybují po čtyřech, břichem vzhůru a nohama napřed. Oba dva se pohybují těsně vedle sebe a nesmí se od sebe vzdálit.
- **Chrt** (1) - chrt se pohybuje po všech čtyřech končetinách, má tedy na zemi dlaně a chodidla.
- **Šílený křeček** (1) - tento křeček se pohybuje v dřepu, kdy je člověk schoulený a kolem sebe

má obruč, kterou drží svisle. Pohybuje se v dřepu a rukama otáčí obruč.

- **Opice** (2) - jeden člověk stojí vzpřímeně a nese druhého člověka na břichu. Ten prvním vyskočí do pasu a drží se pažemi okolo krku a nohama za zády prvního, který ho nese. Žák představující opici by neměl velmi utíkat, ale pohybovat se spíše rychlou chůzí, aby při pádu či zakopnutí nespádl na žáka, kterého nese na břiše.
- **Krtek** (2) - jeden člověk, krtek, má zavázané oči a běží. Před ním běží navigátor, který ho navádí pouze tleskáním. Krtek tedy musí věřit svému navigátorovi a pohybovat se podle zvuku tleskání. V okolí by neměly být předměty, do kterých by mohl žák představující krtek narazit.
- **Pavouk** (2) - aby byl vytvořen pavouk, je třeba, aby si jeden člověk klekl na všechny čtyři, a přes něj se přehnul druhý člověk, který si také klekne na všechny čtyři. Těla tak vytvoří pomyslný kříž. Na zemi je tedy 8 končetin a společně se pohybují.
- **Žába** (1) - žába se pohybuje skákáním snožmo. Při každém skoku se vrací do dřepu a ze dřepu vyskakuje.
- **Kačenka** (4) - jeden člověk představuje mámu kachnu, za kterou se kolébají káčata. Pohyb kachny a jejich kácat vypadá tak, že jsou v dřepu a pohybují se houpavým pohybem vpřed.
- **Velryba** (1) - člověk se velmi pomalým tempem pohybuje vpřed a mává rukama jako ploutvemi. U kužele se otočí a volá velrybštinou - „jak se máte?“ Ostatní členové týmu odpovídají také velrybštinou (velmi pomalá řeč s výraznými pohyby ústy).
- **Pták** (4) - pták výrazně mává křídly a je nesen třemi dalšími lidmi. Pták leží břichem dolů v úrovni pasu nosičů, kteří ho drží na nohou, na bocích a na hrudníku. U tohoto zvířátka je třeba dbát zvýšené bezpečnosti, aby vám pták neupadl na zem. I když žák představující ptáka není vysoko nad zemí, je třeba dbát zvýšené bezpečnosti, aby nebyl upuštěn na hlavu.
- **Mezek** (2) - mezek je na všech čtyřech a na něj si „sedá“ jezdec. Jezdec stojí obkročmo nad ním a popohání mezka imaginárním bičem.
- **Červík** (1) - červík se neustále kroutí s obručí kolem pasu! Červík má kolem sebe obruč a při pohybu vpřed se snaží vlněním boků udržet obruč v pohybu.
- **Lachtan** (1) - lachtan leží na zemi a pohybuje se vpřed válením sudů.
- **Stonožka** (3) - stonožka se skládá z několika částí! Tady nebude mít sto nohou, ale několik článků! Všichni tři lidé si při sestavování stonožky kleknou na všechny čtyři, a jsou jeden za druhým, jako vláček. První článek pak položí své nohy na záda druhého. Druhý článek jde po ruku a své nohy položí na záda třetího. Třetí článek zůstává na všech čtyřech. Ztvárnění tohoto zvířátka je poměrně náročné, dbejte u něj prosím zvýšené opatrnosti, abyste neublížili sobě či dalším částem stonožky. Toto zvíře je velmi náročné, proto lze žákům poradit, aby si ho opravdu předem vyzkoušeli a zjistili, jestli vybraní žáci mají sílu toto zvíře ztvárnit. Eventuálně lze pro toto zvíře nastavit kratší trať.
- **Nacucané klíště** (1) - zvíře se pohybuje po čtyřech a je na jeho volbě, zda se pohybuje po chodidlech či po kolenou, v obou případech má na zemi dlaně. Na břicho se mu pověsí klíště, které se drží zvířete pažemi kolem krku a nohama kolem zad.
- **Pštros** (3) - po vrácení se nacucaného klíštěte udělá představitel pštrosa stojku na ruku. Dva pomocníci mu pomáhají a přidržují mu nohy. Poté pomocníci nohy pštrosa pouštějí a ten musí alespoň 3 vteřiny vydržet ve stojce bez pomoci. Je důležité, že když se žáka, který dělá stojku, spolužáci 3 vteřiny nedotýkají, aby stál sám, je nutné jim připomenout, že mu neustále musí dělat záchranu.

Porada týmů

- Týmům jsou po předvedení zvířat připomenuta pravidla a rozdány Startovní karty (každý tým obdrží jednu). V kartě jsou zvířata napsaná v pořadí, jakém mají vybíhat a krátký popis toho, jak se zvíře pohybuje. Do karty si ke zvířatům týmy mohou zapisovat jména těch, kteří zvířata budou představovat.

- Týmy mají 10 minut, aby vymyslely strategii, jakou v závodě použijí. Důležité je vhodné rozvržení, který žák nebo žáci budou představovat to které zvíře.
- Doporučíme si zvířata předem vyzkoušet a zdůrazníme bezpečnost.

Závod

Po uplynutí 10 minut realizátor už v roli moderátora zahájí závod. Role moderátora se velmi osvědčila. Dodává závodu atmosféru. Moderátor aktivně reaguje na situace, které se před ním odehrávají. Akci komentuje jako velkolepé sportovní utkání.

Např: Dámy a pánové! Vítám vás na slavné a legendární Zvířecí olympiádě! Letos přijely bojovat o titul dva týmy, a to tým A a tým B, prosím velký potlesk!

Závod nám odstartuje každou vteřinou, prosím tedy závodníky, aby se přichystali, a jdeme na to! Tři dva jedna start! A je to tady dámy a pánové, závod začal a na trati se nám objevili sloni!

Moderátor by měl závod komentovat vtipně a vesele, ne však kohokoliv shazovat. Po vítězství jednoho týmu je vhodné, aby i druhý tým dokončil závod a nevzdával se.

Uzavření

Moderátor pográtuluje vítěznému týmu, ale měl by ocenit všechny soutěžící za to, s jakou vervou se do závodu pustili. Nemělo by vyplynout, že jeden tým je lepší a druhý horší.

Vítězný tým získává menší cenu, jako například malé čokolády či bonbóny. Počet odměn by měl stačit pro oba týmy a je na vítězném týmu, zda se s druhým týmem rozdělí či nikoliv. Tato možnost je realizátorem nenásilně zmíněna.

Realizátoři poděkují za závod a fair-play a na závěr všechny pozvou k potlesku.

Poznámky

Bezpečnost

U této aktivity je důležité, aby byli žáci vyzváni k opatrnosti a dbali na bezpečnost svou i ostatních. Pokud je aktivita uváděna v místnosti, je důležité žákům sdělit, aby si dali pozor na spáleniny od koberce či od jiných typů podlah. V případě uvádění venku je nutné znát terén - vybrat místo, kde není jehličí, ostré kamínky, příliš nerovný povrch, rozbité sklo v trávě atd. Uvádění na betonové ploše je z bezpečnostního hlediska naprosto nevhodné.

Jako odměnu pro vítěze je možné zvolit nějakou drobnou sladkost. Při ověřování jsme vítězům předali větší množství cukroví a oni se poté rozdělili i s poraženým týmem.

K uvedení doporučujeme veselou, rychlou, dynamickou hudbu, která pomůže budovat atmosféru závodu. Při uvádění venku lze použít i mobilní telefon s přenosnými reproduktory.

Metodický důvod aktivity

Cílem této aktivity je rozhýbat žáky mezi bloky, které jsou méně pohybové, a zábavnou formou je aktivizovat a uvolnit. V této aktivitě pracují společně jako tým při vymýšlení strategie a poté se vzájemně povzbuzují. Aktivita je zařazena i jako prostředek interakce mezi žáky.

Variantní podoby

Při příznivém počasí na vhodném terénu je možné uvést aktivitu venku. I při venkovním uvedení doporučujeme aparaturu na zajištění hudebního doprovodu a mikrofonu pro moderátora.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
Lano	1 ks	Lano dlouhé dostatečně na to aby tvořilo po natáhnutí startovní čáru pro všechny týmu. Lze použít více kratších lan položených ve stejné úrovni.
Kužely	4 ks	Dětské barevné plastové kužely. Kužely tvoří označení dlouhé a krátké trasy závodu. Lze nahradit něčím vysokým (pokud účastníci představují zvíře které je například na zemi, měl by jim kužel také sloužit jako orientační bod.
Šátek	2 ks	Látkový šátek na oči
Gymnastická obruč	2 ks	Gymnastická plastová obruč většího průměru
Zařízení ze kterého je možné pustit hudbu v dostatečné hlasitosti	1 ks	Zařízení přehrávající hudbu a reproduktory

Přílohy

Číslo	Soubory	Popis
-------	---------	-------

Obsahové přílohy

#	Soubor	Popis
003.05.01	Zvířecí olympiáda - herní karta.docx	Popis k jednotlivým disciplínám hry
003.05.02	Zvířecí olympiáda - herní karta.pdf	Popis k jednotlivým disciplínám hry

Metodické přílohy

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

From:

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

Permanent link:

<https://mscb.vida.cz/skolam/zvirata/aktivity/5/3>

Last update: **2020/11/27 11:11**

