

LEKTORSKÝ MANUÁL

Pobyt dětí v přírodě žáků 6. ročníků
Masarykovy základní školy a Mateřské školy Brno, Zemědělská 29

KUTINY 1.9. – 4.9.2010

KUTINY 5.9. – 8.9.2011

Klíčová aktivita projektu OP VK 1.1 „Zkvalitnění environmentálního vzdělávání“.
Zkvalitnění environmentálního vzdělávání na Masarykově ZŠ a MŠ Zemědělská 29, Brno
Grantový projekt CZ.1.07/1.1.02/02.0135
OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost
Jihomoravský kraj - Výzva č. 2 pro GP - oblast podpory 1.1
Prioritní osa 7.1, Počáteční vzdělávání
Oblast podpory Zvyšování kvality ve vzdělávání
Zahájení projektu: 18.2.2010
Ukončení projektu: 29.6.2012



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

KUTINY 1.9. – 4.9.2010

Masarykova základní škola a Mateřská škola Brno, Zemědělská 29, Brno***Informace o adaptačním pobytu žáků 6. ročníků v přírodě*****KUTINY 1.9. – 4.9.2010**

- Určení akce:** pro žáky třídy 6.A a 6.B (školní rok 2010/11). Cílem pobytu je dobré vzájemné poznání (žáků a jejich třídních učitelů) v různých běžných i nestandardních situacích, zlepšení schopnosti spolupráce s ostatními spolužáky a vytvoření pozitivního klima ve třídě jako důležitého předpokladu pro úspěšnou a příjemnou celoroční práci. To vše především pomocí her a zážitkových programů. Důležitou součástí pobytu je environmentální vzdělávání při praktických terénních činnostech prováděných přímo v přírodním prostředí. Adaptační pobyt je součástí školního vzdělávání.
- Odjezd:** sraz ve středu **1.9.2010 v 8:45** na dvoře školní budovy Jugoslávská (1. stupeň). Společně pak přejdeme na vlakovou zastávku Brno – Lesná a vlakem dojedeme do Říkonína. Pěšky do Kutin jsou to od vlaku necelé 3 km.
- Příjezd:** příjezd a rozchod v sobotu **4.9.2010** na stejném místě v **16:15**.
- Ubytování:** místem pobytu je rekreační středisko Kutiny (www.kutiny.cz), ubytování v pevné budově (počet účastníků v jednom pokoji 3-5), ložní prádlo je zajištěno, sociální zařízení vč. sprch s teplou vodou je společné v budově (odděleně chlapci a dívky).
- Strava:** součástí pobytu je celodenní strava 5x denně a zajištěný pitný režim po celou dobu pobytu (začínáme ve středu a končíme v sobotu obědem). Pokud někdo z účastníků vyžaduje dietní stravu (diabetickou, bezlepkovou), sdělte to nejméně týden před konáním pobytu na níže uvedené kontakty organizátorů.
- Cena:** cena za pobyt vč. stravy, dopravy a programových výdajů je hrazena z projektu ESF Evropské unie „Zkvalitnění environmentálního vzdělávání na MZŠ“, který naše škola získala. Nikdo z účastníků tedy za pobyt neplatí.
- Komunikační spojení:** doporučujeme účastníkům nebrat si s sebou elektronické výrobky a mobilní telefony a zároveň žádáme rodiče, aby si počkali na sdělení zážitků až po příjezdu a dětem zbytečně nevolali. V nutných případech pošlete sms (ne dotazy – nebudeme mít čas na ně odpovídat a mobily máme po většinu dne vypnuté) na číslo mobilního telefonu příslušného třídního učitele.
- Vybavení:** Zavazadla budou převezena doprovodným vozidlem z místa srazu do Kutin a pak zpět. Pro nabalení lze nejlépe použít sportovní tašku nebo batoh, kufr je méně vhodný. Na cestu si účastníci vezmou menší batoh s pláštěnkou, osobními drobnostmi a láhev s pitím (min. 1 litr).
Co si tedy nabalit:
- sportovní oblečení,
- boty na přezutí do budovy,
- náhradní boty,
- baterka, zápisník (sešit A5), psací a kreslicí potřeby,
- náhradní oblečení, spodní prádlo,
- hygienické potřeby, ručník, papírové kapesníčky,
- šátek (na zavázání očí, popř. na hlavu),
- kapesné doporučujeme ve výši 100-200 Kč.
- Poučení o pravidlech chování na akci školy podepsané účastníkem a jeho zákonným zástupcem předejte při odjezdu příslušnému třídnímu učiteli!**
- Organizační zajištění:** pobytu se zúčastní třídní učitelé (6.A – Mgr. Petr Malý, 6.B – Mgr. Dagmar Dobšíková). Program pak zajišťuje tým lektorů pod vedením Bc. Barbory Krčálové a Ing. Reného Retka – na něho směřujte, prosím, další případné dotazy a také s ním můžete vyřešit věci s pobytem související (zdravotní omezení, užívání léků, diety aj.) - e-mail rene.retek@nexta.cz nebo mobil 724 93 80 93.

Na setkání 1.9.2010 a společné zážitky s Vámi se těší

Bára Krčálová, René Retek a třídní učitelé



Masarykova základní škola
a Materská škola
Brno, Zemědělská 29



Poučení o pravidlech chování na akci školy

Jméno žáka / žákyně: _____

Školní akce: *adaptační pobyt žáků 6. ročníků v přírodě - KUTINY*

Termín konání: *1.9. – 4.9. 2010*

Potvrzuji, že jsem byl seznámen s organizačními a bezpečnostními pokyny vztahujícími se k této akci a upozorněn na nutnost dodržovat v průběhu akce školní řád. Především beru na vědomí zákaz kouření, užívání návykových látek a konzumace alkoholických nápojů.

podpis žáka / žákyně

V případě porušení předchozího může být žák z akce vyloučen a zákonný zástupce se zavazuje osobně ho vyzvednout v místě konání akce. Také v případě zranění nebo nemoci, kdy se žák nebude moci dále účastnit akce a jeho zdraví nebo zdraví žáků by mohlo být ohroženo, informuje učitel neprodleně zákonné zástupce a požádá je o převzetí žáka v co nejkratším možném termínu (nejpozději však do 24 hodin). Zákonný zástupce se zavazuje osobně vyzvednout žáka v místě konání akce.

Prohlašuji dále, že můj syn / moje dcera se nenachází v karanténním opatření (karanténa, zvýšený zdravotní dozor nebo lékařský dohled) a že mi není známo, že v posledním týdnu přišel / přišla do styku s osobami, které onemocněly přenosnou nemocí. Jeho / její zdravotní stav umožňuje účast na uvedené akci bez omezení. Jsem si vědom(a) právních následků, které by mě postihly, kdyby toto mé prohlášení bylo nepravdivé. Souhlasím s účastí mého syna / dcery na výše uvedené akci.

Připojeným podpisem potvrzuji, že výše uvedené pokyny a upozornění beru na vědomí.

V Brně dne _____

podpis zákonného zástupce

Telefonní kontakty na zákonného zástupce nebo jím pověřené osoby v době konání adaptačního pobytu:

REŽIM DNE

7.45	<i>budíček</i>
7.45 – 8.30	<i>ranní umývání, dobrovolná rozcvička</i>
8.30 – 9.00	<i>snídaně</i>
9.00 – 9.30	<i>úklid pokojů, příprava na dopolední program</i>
9.30 – 11.00	<i>1. dopolední program</i>
11.00 – 12.30	<i>2. dopolední program</i>
12.30 – 12.45	<i>příprava na oběd</i>
12.45 – 13.15	<i>oběd</i>
13.15 – 14.00	<i>odpolední klid</i>
14.00 – 15.30	<i>1. odpolední program</i>
15.30 – 16.00	<i>svačina</i>
16.00 – 17.30	<i>2. odpolední program</i>
17.30 – 18.30	<i>osobní volno</i>
18.30 – 19.00	<i>večeře</i>
19.00 – 21.30	<i>večerní program</i>
21.30 – 22.00	<i>večerní umývání</i>
22.00	<i>večerka</i>

OBSAZENÍ BUDOVY

1. Markéta Lacková 2. Aneta Frimmelová 3. Zuzka Illková 4. Simona Korábová	1	klubovna
1. Jiří Vymyslický 2. Tomáš Hanzl 3. Jakub Havlík 4. Ladislav Kvapil	2	9 1. Tomáš Fiala 2. Tadeáš Staněk 3. Martin Reiner
1. Ondra Klement 2. Jan Medek 3. Filip Wojda 4. Martin Flora 5. Petr Svoboda	3	10 1. Lukáš Kučera 2. Vojta Košťál 3. Pavel Josefi 4. Tomáš Janele 5. Adam Hora
1. Tereza Kobzová 2. Barča Stalmachová 3. Anička Dobešová 4. Katka Hostová 5. Anička Horáková	4	11 učitelé
1. Francesca Bee 2. Hana Havlátová 3. Sára Zapletalová 4. Nikola Smetáková	5	jídelna
1. Denisa Urbánková 2. Mariola Semrádová 3. Nikola Jandová 4.	6	
1. Kristýna Vyhnánková 2. Jiřina Vozdecká 3. Nicolleta Mogrovičová 4. Miriama Varhořová 5. Terka Háasová	7	

vstup

PLÁNOVANÝ PROGRAM

	D1 9.30 – 11.00	D2 11.00 – 12.30	O1 14.00 – 15.30	O2 16.00 – 17.30	V 19.00 – 21.30
6.A St 1.9.	Sraz 8.45, výběr prohlášení rodičů a zavazadel, TÚ, R	Rozdělení do pokojů a ubytování, výroba vizitek na dveře pokojů TÚ	Hry na spolupráci – areál RS, 5-ti členné skupiny, 6 stanovišť (přenos míčku, třicítka, kýbl z kruhu, putování bažinou, vytvoř čtverec, pony expres) Reflexe (po 2 skupinách)	Sněžná slepota – putování slepých v 5-ti členných skupinách a plněním úkolů cestou Reflexe (po 2 skupinách)	Večerní vycházka do přírody, vzájemné představení, drobné hry TÚ
6.B	odjezd vlaku 10:05 Lesná, příjezd Říkonín 10:41, pěšky do Kutin, příchod 11:30 TÚ, B	pravidla chování, denní režim, osobní vizitky B,R výběr mobilů TÚ	Reflexe (po 2 skupinách) R,B,TÚ	B,R,TÚ	Večerní vycházka do přírody, vzájemné představení, drobné hry TÚ
6.A Čt 2.9.	Pohybové luční hry (hutututu, bundovaná aj.) Hry na důvěru B	Přírodovědná stezka R	Hadí loučka (šifrovací pokladovka, samostatné putování dětí rozdělených do 8-mi skupin, na závěr pečení těstových hadů a luční hry)		Večerní hry v přírodě B,TÚ
6.B	Přírodovědná stezka R	Pohybové luční hry (hutututu, bundovaná aj.) Hry na důvěru B			Bludičková stezka (noční hra) R,TÚ
6.A Pá 3.9.	Živočichové – celodenní hra Atletická aréna (fyzicky náročná hra vyžadující spolupráci)	Krajina kolem nás (vodní živočichové, dřeviny, rostliny) R	Malíři (vzájemné kreslení portrétu, malování tělem) B,TÚ	Berlinka (terénní pohybová hra) Luční hry (zbývající čas) B	Bludičková stezka (noční hra) R,TÚ

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

6.B	skupiny B,R,TÚ	Malíři (vzájemné kreslení portrétu, malování tělem) B,TÚ	Krajina kolem nás (vodní živočichové, dřeviny, rostliny) R	Indiánka (luční pohybová hra) Luční hry (zbývající čas) R	Večerní hry v přírodě B,TÚ
6.A So 4.9.	Indiánka (luční pohybová hra) Luční hry (zbývající čas) R	Závěrečná reflexe v přírodním prostředí, hodnocení programu, sociogram B,TÚ	Balení, úklid, odchod 14.10 TÚ cesta k vlaku TÚ,B	Odjezd vlakem 15.21, příjezd Lesná 15:58, TÚ,B rozchod a výdej zavazadel 16:15 u školy TÚ,B,R	Noční pozorování hvězdné oblohy (pro zájemce za příznivého počasí St-Pá 21.30-22.00)
6.B	Berlinka (terénní pohybová hra) Luční hry (zbývající čas) B	Závěrečné zhodnocení v přírodním prostředí, hodnocení programu, sociogram R,TÚ	převoz zavazadel R		R

S O C I O G R A M

Otázky pro vytvoření závěrečného sociogramu vztahů ve třídě. Každý z žáků odpovídá písemně na 5 otázek, na každou otázku může vybrat maximálně 5 žáků ze své třídy.

1. Koho by sis vybral jako svého vedoucího, kterému můžeš důvěřovat a který by tě vedl ve hře Sněžná slepota?
2. Komu by ses nebál svěřit s problémem nebo tajemstvím, o kterém nechceš, aby ho věděli ostatní?
3. S kým by ses bez velkých obav vydal na náročnou cestu s možným nebezpečím do neznáma (třeba jako ve hře Hadí loučka)?

4. S kým by jsi chtěl absolvovat náročný závod, kde je potřeba spolupráce a vědomí toho, že tě ten druhý nenechá na holičkách (například jako ve hře Aréna)?
5. Koho bys pozval na své narozeniny, kde chceš, aby byla pohoda, legrace a příjemná atmosféra?

SBORNÍK HER

PUTOVÁNÍ BAŽINOU

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště

HRÁČI: skupina 4-6, min. 10 let

DÉLKA PŘÍPRAVY/ REALIZACE: 0/15 min

MATERIÁL: celta nebo jiná plachta o rozměrech 1x1,5 m

ZAMĚŘENÍ: spolupráce ve skupině

Skupina hráčů má za úkol překonat předem vymezený úsek na hřišti či louce - „bažinu“. Mohou se pohybovat pouze pomocí plachty, kterou mají k dispozici. Nesmí se dotknout země. Pokud se tak stane, musí se vrátit zpět na začátek. Hra je časově omezena.

TŘICÍTKA

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště

HRÁČI: skupina 4-6, min. 10 let

DÉLKA PŘÍPRAVY: 5 min

MATERIÁL: lano min.10m, kartičky 10x10 cm z tvrdého papíru, oboustranně očíslované 1-30

ZAMĚŘENÍ: spolupráce ve skupině, postřeh, mrštnost

Na louce či hřišti vymežíme pomocí lana kruh. Do kruhu rozmístíme na přeskáčku kartičky s čísly od 1 do 30 tak, aby byla všechna čísla dosažitelná z vnějšího obvodu kruhu, nebo při vstoupení 1 nohou do kruhu. Ve vzdálenosti max. 20 m vymazíme startovací čáru. Skupina hráčů je seznámena s tímto úkolem: musí za co nejkratší čas v kruhu „vytukat“ všechna čísla v pořadí od 1 do 30 (ne na přeskáčku). Čas se měří od chvíle, kdy vyběhnou ze startu, do chvíle, kdy jsou všichni hráči zpět za startovní linií. Při vytukávání čísel smí být v kruhu vždy pouze 1 hráč a to pouze rukama. Pokud je pro dosažení čísla nutné vstoupit do kruhu, lze tak učinit

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

pouze 1 nohou. Hráči si mohou celý proces natrénovat – nejsou omezeni časem. Jakmile jsou hráči připraveni, mají 5 ostrých pokusů, které se jim měří – počítá se nejlepší čas. V průběhu ostrých pokusů mohou i nadále upravovat strategii. Nemohou však již trénovat. Soutěží několik skupin proti sobě.

ŘETĚZOVÁ ZPRÁVA

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště, příroda

HRÁČI: skupina 4-6, min. 10 let

DÉLKA PŘÍPRAVY/ REALIZACE: 10 min/ předem stanovený časový limit

MATERIÁL: kartičky s krátkou zprávou – 2 řádky textu, např. méně známá přísloví, pořekadla, min. 20 – dle časového limitu a počtu hráčů

ZAMĚŘENÍ: spolupráce ve skupině, paměť

Hra se odehrává v přehledném terénu na louce, hřišti nebo v přírodě. Skupinám hráčů je vymezena trasa, na které jsou rozmístěni ve vzdálenosti min 10m (jednotlivá stanoviště nesmí být na doslech) Hrají všechny skupiny najednou. Hráči č.1 ze všech družstev jdou po zahájení hry ke startovnímu místu, kde jsou rozmístěny krátké zprávy. Jejich úkolem je naučit se tuto zprávu nazpaměť a bezchybně ji předat hráči č.2, ten hráči č.3 atd., až k poslednímu hráči, který zprávu předá skupině rozhodčích. Ti zkontrolují její přesnost. Zpráva je uznána jen v případě, pokud je do cíle předána bezchybně. Úkolem družstva je v předem vymezeném časovém limitu předat co nejvíce zpráv.

KŘEHKÝ PARAŠUTISTA

PROSTŘEDÍ: klubovna, louka, hřiště

HRÁČI: skupina 4-6, min. 11 let

DÉLKA PŘÍPRAVY/ REALIZACE: 10 min/ předem stanovený časový limit

MATERIÁL: pro každou skupinu – balónky, vejce, špejle, lepící páska, alobal, šátek

ZAMĚŘENÍ: spolupráce ve skupině, kreativita

Skupina dostane za úkol v předem vymezeném časovém limitu sestavit takový padák, aby z předem stanovené výšky spuštěné vajíčko dopadlo na zem, aniž by se rozbilo. Jednotlivé skupiny pracují samostatně, využít mohou veškerý dostupný MATERIÁL.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

ČTVEREC POSLEPU

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště,

HRÁČI: skupina 4-6, min. 11

DÉLKA PŘÍPRAVY/ REALIZACE: 10 min/ záleží na zdatnosti hráčů

MATERIÁL: lano o délce min. 10M, šátky

ZAMĚŘENÍ: spolupráce ve skupině, smyslové vnímání

Skupina dostane za úkol vytvořit pomocí lana co nejdokonalejší čtverec – POSLEPU. Hráči mají možnost nejprve si připravit strategii a jedenkrát nanečisto vyzkoušet postup – s nezavázanýma očima. Poté mají pouze jeden ostrý pokus – který je měřený na čas. Vyhrává nejrychlejší družstvo.

KÝBL V KRUHU

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště,

HRÁČI: skupina 4-6, min. 10 let

DÉLKA PŘÍPRAVY/ REALIZACE: 5 min/ předem stanovený časový limit (15 min)

MATERIÁL: 2 lana – jejich délka viz níže

ZAMĚŘENÍ: spolupráce ve skupině, paměť

Jedním z lan vymezíme kruh o průměru min 5 m. Doprostřed kruhu postavíme kýbl naplněný asi do poloviny vodou. Druhé lano dostane k dispozici skupina hráčů. Toto lano musí být delší než dvakrát průměr námi vymezeného kruhu. Úkolem hráčů je pomocí tohoto druhého lana dostat kýbl z kruhu a vodou z něj naplnit ešus (nebo jinou malou nádobu), stojící mimo kruh. Hráči mají neomezený počet pokusů v předem stanoveném časovém limitu (15 min.). Další variantou může být vynesení tenisáku. Pokud jsou hráči starší, nemusí být stanoven časový limit – cílem je vyřešit problém. U mladších hráčů snadno s časem klesá motivace vymýšlet další řešení.

KOLEČKO

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště, příroda

HRÁČI: skupina 4-6, min. 10 let

DÉLKA PŘÍPRAVY/ REALIZACE: 10 min/ záleží na hráčích

MATERIÁL: kolečko o průměru tenisáku, provázek

ZAMĚŘENÍ: spolupráce ve skupině

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

Skupina hráčů má za úkol přenést tenisák po předem určené trase. K přenesení používají kroužek, k němuž jsou přivázaný provázky. Pomocí těchto provázků udržují kroužek v rovnováze tak, aby jim tenisák nespadl na zem. Pokud se tak stane, musí se vrátit na začátek trasy a celou ji projít znova. Hra může a nemusí být časově omezena.

RUSKÝ KNÍŽE

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště, příroda

HRÁČI: skupina min 10 hráčů

DÉLKA PŘÍPRAVY: 10 min

MATERIÁL: papírové čepice, vajíčka, šátek

ZAMĚŘENÍ: zábava

Hra parafrázuje hru ruských knížat - ruskou ruletu. Hráči se posadí do kruhu, na hlavách mají papírové čepice. Jeden z hráčů je uprostřed a má zavázané oči. Jeden z hráčů si pod čepici schová vajíčko. Pak si hráč uprostřed sundá šátek a podle toho, jak se tváří hráči v kruhu, si vybere jednoho z nich a plácne jej přes čepici do hlavy. Pokud se trefí do hráče s vajíčkem,

NA JMÉNA

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště, příroda, klubovna

HRÁČI: skupina min 10 hráčů

DÉLKA PŘÍPRAVY: 2 min

MATERIÁL: smotané noviny

ZAMĚŘENÍ: seznamovací hra, paměť

Hráči se posadí do kruhu na zem, nebo na židle. Jeden z hráčů jde doprostřed, v ruce má peška ze smotaných novin. Jako první vyvolá některého z hráčů, sedících v kruhu. Ten musí rychle říct jméno nějakého dalšího hráče – dříve, než jej hráč s peškem uhodí novinami. Pokud se mu podaří jméno zavolat včas, hra pokračuje. Pokud jej hráč uprostřed trefí peškem dříve, než zavolá další jméno, mění si místa – trefený hráč jde doprostřed a opět vyvolává další jméno. Hráč s peškem se musí rychle orientovat a snaží se zasáhnout rychleji, než spoluhráči vyvolají další jméno.

KEVIN

PROSTŘEDÍ: příroda, hřiště, louka, klubovna

HRÁČI: skupina min. 10 hráčů

DÉLKA PŘÍPRAVY: 0 min

ZAMĚŘENÍ: odpočinek, relaxace

Hra je inspirována scénou ze známého filmu, kdy si hlavní hrdina - Kevin - natře obličej kolínskou vodou a pak zděšeně křičí. Hráči si stoupnou do kruhu a dívají se pouze na špičky svých bot. Na předem stanovený signál (tlesknutí, „ted!“...) zvednou hlavu a podívají se na jiného hráče. Pokud se setkají pohledem, oba dva zakřičí. Poté opět sklopí hlavy a hra pokračuje.

MOLEKULY

PROSTŘEDÍ: klubovna, louka, hřiště

HRÁČI: skupina min 12 hráčů

DÉLKA PŘÍPRAVY: 0 min

ZAMĚŘENÍ: postřeh, spolupráce

Hráči se pohybují ve vymezeném prostoru jako jednotlivé atomy, které společně mohou vytvářet molekuly. Pohybují se jednotlivě a do všech směrů. Jeden z hráčů – rozhodčí, vyvolá číslo. To značí počet atomů potřebných k sestavení molekuly – hráčů k vytvoření skupinky. Hráči, kterým se nepodaří vytvořit molekulu, vypadají ze hry. Rozhodčí by měl mít přehled o měnícím se počtu hráčů, aby mohl přizpůsobit velikost molekul tak, aby hra byla zábavná. Vyhrávají poslední dva hráči.

RODINY

PROSTŘEDÍ: klubovna, louka, hřiště

HRÁČI: větší skupina, min 13 hráčů

DÉLKA PŘÍPRAVY: 0 min

ZAMĚŘENÍ: postřeh, rychlost

Hráče rozdělíme do trojic, jeden hráč musí přebývat. Trojice se postaví do kruhu následujícím způsobem: 2 hráči si stoupnou proti sobě a drží se za obě ruce, mezi ně si stoupne třetí hráč,

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

který stojí čelem do kruhu. Hráči takto představují rodinu. Hráč uprostřed je dítě, po jeho pravici je vždy otec, po jeho levici je vždy matka. Pozor, dítě se může otáčet - tedy někdy stát do kruhu čelem, jindy zády - na základě toho se mění i role jeho spoluhráčů - opět platí pravidlo levé ruky pro matku a pravé ruky pro otce. Pokud se tedy dítě v průběhu hry otočí, matka je otec a otec je matka. Přebývající hráč se postaví doprostřed kruhu a zahájí hru vyvoláním jedné nebo více rolí (matka, dítě, otec, rodiny). Hráči dané role musí opustit svoje místo v rodině a najít si místo v rodině jiné - přebývající hráč se také snaží umístit do rodiny. Jakmile všichni najdou nová místa - jeden hráč opět přebývá - znova vyvolává členy rodiny. Vyvolání mohou být jak jednotlivci, tak dvojice nebo celé rodiny. Děti se mohou otáčet pouze do té doby, než je vyvoláno. Pokud není počet hráčů dělitelný 3 plus 1, mohou se vytvářet rodiny s dvojčaty. Předem však musí být určeno, kolik takových rodin může vzniknout a v průběhu hry se tento počet musí dodržovat.

ELEKTRINA

PROSTŘEDÍ: klubovna, (louka, hřiště)

HRÁČI: skupina min. 10

DĚLKA PŘÍPRAVY: 0 min

MATERIÁL:

ZAMĚŘENÍ: postřeh, pozornost

Hru je možné hrát jak v klubovně, tak venku. V případě, že se hraje venku, je potřeba vybrat vhodné místo, kde se bude hráčům dobře sedět v kruhu (asi 20 min). Hráči se posadí do kruhu a dají obě ruce dlaněmi na stůl (případně kolena hráče souseda) tak, aby neměli ruce přímo před sebou, ale křížily se jim se sousedovými rukama. Hráč má před sebou ruce v tomto pořadí (zleva doprava): vlastní levá ruka, vedle pravá ruka souseda po levici, levá ruka souseda po pravici, vlastní pravá ruka. Takto se vytvoří kruh z rukou - elektrický obvod. V kruhu se posílá proud následujícím způsobem - zvednutím dlaně a opětovným položením se předává signál. Je potřeba dodržovat daný směr a pořadí rukou, jak tvoří kruh. Pokud někdo poklepe dlaní dvakrát, mění se směr proudu, následuje první ruka v tomto směru. Pokud někdo pošle signál, kdy nemá, dá ruku za záda a hraje již jen s jednou rukou. Pokud někdo zvedne dlaň, kdy nemá, ale nepoloží ji zpět, čeká se zvednutou dlaní, dokud k němu nedoputuje signál, pak ji může položit a je opět ve hře. Pokud někdo dlouho ruku nezvedá, také vypadává. Dvojí poklepnutí musí být jasné a zřetelné. Vypadlí hráči zůstávají v kruhu, protože na jejich kolenou se stále hraje.

PAŠOVÁNÍ BROUKA

PROSTŘEDÍ: klubovna (lze hrát i venku)

HRÁČI: skupina min.10

DÉLKA PŘÍPRAVY: 0 min

MATERIÁL: drobný předmět, který se vejde do dlaně

ZAMĚŘENÍ: spolupráce, postřeh

Skupina má společně za cíl propašovat přes hranice brouka. To dělají tak, že se pohybují v místnosti a podávají si ruce. V místnosti je celník, který se snaží odhalit, kdo má zrovna brouka (drobný předmět) u sebe. Pokud uhodne, jde mezi pašeráky a chycený se stává celníkem.

FARÁŘ, KAPLAN, KOSTELNÍK

PROSTŘEDÍ: klubovna

HRÁČI: min 10

DÉLKA PŘÍPRAVY: 2min

MATERIÁL: židle pro každého hráče

ZAMĚŘENÍ: postřeh, pozornost

V této hře se hráči snaží získat ve farnosti nejrestičnější post – post faráře. Všichni hráči sedí v kruhu, společně vytváří náboženskou obec, na jejímž nejnižším místě je *kostelník* a na dvou nejvyšších místech *kaplan* a *farář*. Tito tři sedí vedle sebe, mezi farářem a kostelníkem je ale veliká mezera. Vedle kostelníka je židle č.1, pak č.2, takto jsou očíslovány židle až po židli vedle kaplana. Hru začíná kostelník, vyvolá někoho z občanů – číslem židle, a pak napočítá do tří, např.: *sedm, raz dva tři!* Hráč sedící na židli číslo 7 musí vykřiknout „*NE!*“ ještě předtím, než kostelník dopočítá do tří. Pokud to stihne, může pokračovat ve hře a vyvolává nějaké další číslo. Takto hra pokračuje, dokud všichni stíhají odpovídat. Pokud ne, jde daný hráč na místo kostelníka a všichni, kteří mají nižší čísla se posunou o jedno místo, čímž se změní jejich čísla. Kostelník si sedá na židli číslo jedna. Nové kolo začíná nový kostelník. Hráči se musí soustředit a jasně vyslovovat. Počítání může být rychlé, ale zřetelné, stejně jako vyslovovaná čísla. Snahou hráčů je vyházet čísla nad sebou a tak se posunovat na vyšší post. Pokud je hráčů hodně, může se stanovit hranice, po kterou není možné volat kaplana nebo faráře (např. od čísla 8 je možné volat i tyto dva). Pokud někdo zareaguje na číslo, které není jeho – jde na místo kostelníka (pozor zejména u čísel 3 a 13, 2 a 12 apod.).

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

HRY S LANEM

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště

HRÁČI: různě

DÉLKA PŘÍPRAVY: minimální

MATERIÁL: lana různé délky a síly

ZAMĚŘENÍ: mrštnost, hbitost

Luční hry s lanem mají celou řadu variant.

Skákání přes roztočené lano – jednotlivci, skupiny.

Skákání přes dvě lana.

Podbíhání pod roztočeným lanem.

Přeskakování lana roztocenoho těsně nad zemí (jako ručička hodinek).

Přetahování s lanem.

TRIANGL

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště

HRÁČI: min 10

DÉLKA PŘÍPRAVY: 3 min

MATERIÁL: několik klacků na vytvoření trojnožky

ZAMĚŘENÍ: síla, mrštnost

Uprostřed louky nebo hřiště postavíme pomocí několika klacků trojnožku (min. Výška 50 cm, čím větší, tím lepší). Musí být stabilní, přesto shoditelná. Pak se všichni hráči vezmou za ruce a utvoří kolem trojnožky kruh. Začnou obíhat dokola, přičemž se snaží zatáhnout nebo postrčit ostatní hráče tak, aby zavadili o trojnožku a shodili ji na zem. Pokud se tak stane, hráč, který triangel shodil, vypadá ze hry. Stejně tak vypadají ti, kteří se v průběhu hry pustí (i když triangel neshodí) a roztrhnou tím kruh.

KLOKANNÍ KOŠÍKOVÁ

PROSTŘEDÍ: větší louka nebo hřiště

HRÁČI: min 15

DÉLKA PŘÍPRAVY: 10 min

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

MATERIÁL: několik batohů, tenisové míčky (spousta) nebo hadrové koule, barevné odlišení hráčů (šátky, krepák), píšťalka

ZAMĚŘENÍ: míčová hra

Hráči jsou rozděleni do několika družstev (min. 5 členů) a barevně v těchto družstvech odlišeni (šátek, krepák, tričko). Jeden z družstev je klokan – na zádech má otevřený batoh (je možné vyztužit například lehkým kyblíkem, aby batoh zůstal stále dobře otevřený). Hra se hraje na několik krátkých kol (např. 3 minuty). Po písknutí se všichni hráči snaží naházet co nejvíce tenisových míčků do pohyblivých košů ostatních družstev (klokani mohou běhat) a zároveň zabránit tomu, aby jejich klokan dostal hodně košů. Na konci jednotlivých kol se spočítají míčky ve všech koších. Kdo má nejméně, vyhrává. Hra musí být rychlá, mezi jednotlivými koly je možné střídat klokany.

ATLETICKÁ ARÉNA

PROSTŘEDÍ: větší rovná louka, hřiště

HRÁČI: neomezené množství, minimálně 12

DÉLKA PŘÍPRAVY: 20 min

MATERIÁL: na vymezení arény (páska na zemi, lano), přehledná tabulka způsobů běhu pro jednotlivá družstva, záznamový arch pro jednotlivá družstva

ZAMĚŘENÍ: orvávka, spolupráce, vytrvalost

Hráči jsou na začátku hry seznámeni s jednoduchými pravidly: za zhruba 15 minut (ale i déle - záleží na věku a zdatnosti hráčů) mají za úkol oběhnout vymezenou arénu tolikrát, aby získali co nejvíce bodů. Arénu lze obíhat několika způsoby: jednotlivě, ve dvojici, ve trojici, skákáním po jedné noze, skákání ve dvojici, trakař, pozadu – fantazii se meze nekladou. Jednotlivé způsoby oběhu jsou odlišně bodově ohodnoceny – čím obtížnější, tím více bodů. Podstatné je, že nikdy nesmí být v aréně méně hráčů, než těch, kteří odpočívají (počet je potřeba stanovit přesně – podle velikosti družstev). Družstva si sama rozhodnou strategii, jaké oběhy budou preferovat, ale na přípravu mají jen krátký čas. Pokud v místě odpočinku zůstane víc, než povolený počet hráčů, družstvo ztrácí body. Hráči jsou v průběhu hry informováni o uběhnutém čase, několik minut před koncem se časový limit prodlouží asi o 10 minut (měla by to být významně dlouhá doba - záleží na zdatnosti hráčů). Nakonec se sečtou všechny body - kdo má víc, vyhrává.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

HONIČKA – LIŠČÍ OCÁSKY

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště

HRÁČI: min 10

PŘÍPRAVA: minimum

MATERIÁL: šátky

ZAMĚŘENÍ: honička

Jednoduchá honička, kdy je cílem místo chytání dotykem ukrást spoluhráčům liščí ocásek – šátek zastrčený za pasem. Obdobná varianta může být například s balónky - je potřeba je prasknout, apod.

GORDICKÝ UZEL

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště

HRÁČI: max. 10-12

PŘÍPRAVA: minimum

MATERIÁL: netřeba

ZAMĚŘENÍ: spolupráce, relaxace

Hráči si stoupnou do kruhu, nebo blízko sobě a zavřou oči. Pak napřáhnou levou ruku do prostoru a najdou ruku nějakého jiného hráče, které se pevně chytí. Jakmile všichni mají levou ruku, celý postup se opakuje s pravou rukou. Teprve až se všichni drží oběma rukama s někým jiným, otevřou oči. Nyní jsou všichni zapleteni do Gordického uzlu a snaží se z něj vymotat, aniž by se pustili rukama. Na začátku je vhodné poslat stisk – tím se určí, kolik okruhů vlastně vzniklo (často je to více než 1). Ne vždy se uzel podaří úplně rozmotat.

VYVOLÁVANÁ

PROSTŘEDÍ: rovná louka, hřiště

HRÁČI: min. 10 plus rozhodčí

PŘÍPRAVA: minimum

MATERIÁL: šátek, nebo kužel, nebo pet láhev

ZAMĚŘENÍ: strategie, mrštnost, rychlost, spolupráce

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Hráče rozdělíme na dvě vyrovnané skupiny. Na louce vymežíme hřiště ve tvaru obdélníku, do jehož středu položíme na zem šátek, nebo kužel, nebo pet láhev. Obě dvě družstva si tajně rozlosují čísla (1-počet hráčů v družstvu). Postaví se na čáru vymežující kraj hřiště. Rozhodčí pak vyvolá jedno nebo více čísel. Hráči s tímto číslem se snaží co nejrychleji doběhnout doprostřed hřiště a tam sebrat položený předmět. S tím se pak snaží co nejrychleji dostat za svoji čáru. Pokud je dohoní protihráč a dotkne se jich, musí mu předmět předat a nezískávají bod. Předmět se může předávat, ne však házet spoluhráčům. Další variantou je, že se hráči snaží sebrat šátek, který ze konec drží v ruce rozhodčí. Hra má jinak stejná pravidla. Drsná varianta se jmenuje Kanystr.

KANYSTR

PROSTŘEDÍ: rovná louka, hřiště

HRÁČI: min. 10 plus rozhodčí

PŘÍPRAVA: minimum

MATERIÁL: šátek, nebo kužel, nebo pet láhev

ZAMĚŘENÍ: bojovka, strategie, mrštnost, rychlost, spolupráce

Drsná varianta vyvolávané. Hráče rozdělíme na dvě vyrovnané skupiny. Na louce vymežíme hřiště ve tvaru obdélníku, do jehož středu položíme na zem šátek, nebo kužel, nebo pet láhev. Obě dvě družstva si tajně rozlosují čísla (1-počet hráčů v družstvu). Postaví se na čáru vymežující kraj hřiště. Rozhodčí pak vyvolá jedno nebo více čísel. Hráči s tímto číslem se snaží co nejrychleji doběhnout doprostřed hřiště a tam sebrat položený předmět. S tím se pak snaží co nejrychleji dostat za svoji čáru. Narozdíl od běžné vyvolávané se však mohou o sebraný předmět přetahovat – samozřejmě bez agresivních útoků. Předem musí být jasně stanovena pravidla souboje – žádné kousání, škrábání, ubližování. K boji se mohou přidat další spoluhráči, pokud je rozhodčí do boje přivolá. V případě, že se zavolá „kanystr“, běží do boje obě celá družstva. Bod získává ten, kdo dostane předmět za svoji hraniční čáru. POZOR – tato varianta již vyžaduje zdatné hráče, se smyslem pro fair play a s odhadem vlastních schopností i schopností protihráče!!!

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

BUNDOVANÁ

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště

HRÁČI: min. 10

PŘÍPRAVA: 5 min

MATERIÁL: lano na vymezení hranic hřiště, 2 bundy

ZAMĚŘENÍ: strategická bojová

Na louce vymežíme hřiště ve tvaru obdélníku rozdělené na 2 poloviny. Velikost odhadneme podle počtu hráčů. Za vnější hranice obou polovin položíme bundu. Hráče rozdělíme na 2 vyrovnaná družstva. Každé družstvo se rozmístí do jedné poloviny hřiště. Jejich úkolem je proniknout přes nepřátelské území a zvednout nad hlavu bundu za jeho hranicí. V nepřátelském území je může chytit jakýkoliv protihráč, pokud se tak stane, musí zůstat na místě, kde byli chyceni. Zachránit je může jen živý spoluhráč z jejich družstva (dotykem), nebo pokud se jejich družstvu podaří proběhnout k bundě. Hra se hraje na body. Družstva mohou vymyslet jakoukoliv strategii probíhání.

HUTUTUTU

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště

HRÁČI: min 12

PŘÍPRAVA: 5 min

MATERIÁL: lano na vymezení hřiště

ZAMĚŘENÍ: strategická, lehce bojová

Na louce vymežíme hřiště ve tvaru obdélníku, rozdělené na 2 poloviny. Velikost odhadneme podle počtu hráčů. Hráče rozdělíme na dvě družstva. Každé družstvo se rozmístí do jedné poloviny hřiště. Jeden z hráčů se nadechne a vyběhne do soupeřova hřiště, kde se snaží dotykem pochyťat co nejvíc protihráčů. Celou dobu však musí vydávat zvuk „hututututu.“ a to na jeden dech. Soupeři jej mohou na své polovině zadržet. Pokud se na polovině soupeře nadechne, musí tam zůstat a s ním všichni, kterých se tam dotknul. Pokud se mu podaří dostat na polovinu svého družstva (stačí dotykem nohy přes čáru), všichni soupeři, kterých se dotknul, s ním přecházejí do jeho družstva. Spoluhráči mu mohou pomáhat dostat se přes čáru, pokud se jim to však nepodaří a hráč vydechne na polovině soupeře, když jej drží spoluhráči, musí k soupeři do pole i oni. Pak hrají za tým, ve kterém se momentálně nacházejí. Družstva se střídají, vždy může do pole soupeře pouze jeden hráč.

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

ČERVENÁ BÍLÁ

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště

HRÁČI: minimálně 10

DOBA NA PŘÍPRAVU: 3 min

MATERIÁL: lano na vymezení čar, čtverec z jedné strany bílý, z druhé červený

ZAMĚŘENÍ: rychlost, postřeh

Na louce vymežíme 2 čáry minimálně ve vzdálenosti 2,5m od sebe. Za každou z nich pak ve stejné vzdálenosti vymežíme konec hrací plochy. Hráče rozdělíme do dvou skupin - červené a bílé. Obě skupiny se postaví proti sobě na čáru. Rozhodčí hodí čtvercem, podle toho, jaká strana padne, to družstvo honí. Hráči, kteří byli chyceni v prostoru hřiště přecházejí do opačného družstva.

OBILÍ-SYSEL-KÁNĚ

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště

HRÁČI: minimálně 10

DOBA NA PŘÍPRAVU: 3 min

MATERIÁL: lano na vymezení čar

ZAMĚŘENÍ: rychlost, postřeh, honička

Obdoba hry Červená Bílá. Hrací plochu vymežíme stejným způsobem. Tentokrát se hráči před každým kolem dohodnou, jakou postavu budou představovat: obilí, sysla, nebo káně. Na písknutí (tlesknutí) na čáře pantomimicky tuto postavu předvedou (předem dohodnuté pohyby). Podle toho, jakou postavu předvádí oni i spoluhráči, probíhá honička. Syslové honí obilí, kánata honí sysly a obilí honí kánata. Pokud obě družstva předvádějí to stejné, nic se neděje a hraje se další kolo.

KRESLENÍ PORTRÉTU

PROSTŘEDÍ: klubovna, příroda

HRÁČI: minimálně 10

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0 min

MATERIÁL: čtvrtky tvrdého papíru, výtvarné potřeby – tužky, pastelky, pastely, uhlí atd.

ZAMĚŘENÍ: výtvarné, oddech, seznamovací

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

Hráče rozdělíme do dvojic a posadíme do dvou kruhů, přičemž vnitřní kruh je otočen čelem k vnějšímu. Hráči ve vnějším kruhu mají za úkol nakreslit portrét hráčů ve vnitřním kruhu. Na konci se všechny portréty vystaví. Pokud máme dostatek času, hráči se mohou vyměnit (vnitřní a vnější kruh).

AKČNÍ KRESBA

PROSTŘEDÍ: omyvatelná klubovna, příroda

HRÁČI: několik skupin min. po 5 hráčích

DOBA NA PŘÍPRAVU: 10 min

MATERIÁL: archy papíru, igelit, barvy ředitelné vodou (remacol), misky na míchání barev

ZAMĚŘENÍ: výtvarné, oddechové

Skupiny hráčů mají za úkol nakreslit na arch balicího papíru (nebo flipchart) obraz – portrét, zátiší, to záleží na nich. K dispozici mají barvy a vlastní tělo. V průběhu hry je dáno, kterou částí těla zrovna mohou kreslit – brada, prsty na ruku, prsty na nohu, loket, koleno apod. Barvu na jednotlivé části těla si hráči mohou nanášet rukou. Je potřeba, aby byli v oblečení, které se může zašpinit. Nakonec se hráči vyfotí se svým obrazem.

LANDART

PROSTŘEDÍ: příroda

HRÁČI: po jednom, ve dvojicích

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0 min, realizace 1h

MATERIÁL: žádný

ZAMĚŘENÍ: výtvarná, oddechová, kreativní

Hráči mají za úkol v přírodě najít místo, které je nějakým způsobem oslovuje a to pak dotvořit tak, aby v něm proběhla nějaká změna, ale přitom stále zachovali přírodní ráz. Např. Poskládat do potoka na dno rybu z kamení apod. Na konci proběhne vernisáž – všichni hráči obejdou díla ostatních hráčů.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

KRUH DŮVĚRY

PROSTŘEDÍ: louka, příroda

HRÁČI: nejlépe skupina 10, kluci a holky zvlášť – ne nutně

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0

MATERIÁL: žádný

ZAMĚŘENÍ: důvěra, spolupráce

Hráči si stoupnou do kruhu těsně k sobě. Jeden hráč jde doprostřed. Pak začne s napnutým tělem „padat“ na ostatní hráče, ti jej zachytí a předávají si jej mezi sebou. Hráč uprostřed může a nemusí mít zavázané oči. Hráči se postupně střídají. Obnovenou této hry je, že se hráči rozdělí do dvojic a navzájem se chytají při pádu dozadu – je potřeba ale předem ukázat, jak je vhodné chytat.

ULIČKA DŮVĚRY

PROSTŘEDÍ: louka, příroda

HRÁČI: nejlépe skupina 10, kluci a holky zvlášť – ne nutně

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0

MATERIÁL: žádný

ZAMĚŘENÍ: důvěra, spolupráce

Hráči se postaví proti sobě do dvou řad a vytvoří tak uličku. Dají natažené paže před sebe, tím uličku ucpou. Jeden z hráčů jde z řady ven a snaží se proběhnout uličkou se nejrychleji, přičemž hráči v uličce zvedjí ruce těsně před ním, tak, aby do nich nenarazil. Postupně se všichni vystřídají.

PADÁNÍ ZE STOLU

PROSTŘEDÍ: louka, příroda, klubovna, tělocvička

HRÁČI: nejlépe skupina 10, kluci a holky zvlášť – ne nutně

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0

MATERIÁL: žádný

ZAMĚŘENÍ: důvěra, spolupráce

Tato hra již vařaduže trochu zdatnější hráče se zkušeností s podobnými hrami. Jeden z hráčů vyleze na mírně vyvýšené místo a padá po zádech dozadu, kde jej ostatní hráči chytají. Musí padat rovný, hráči, kteří jej chytají musí mít dostatek síly jej chytit.

LINKA DŮVĚRY

PROSTŘEDÍ: louka, příroda

HRÁČI: nejlépe skupina 10, kluci a holky zvlášť – ne nutně

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0

MATERIÁL: žádný

ZAMĚŘENÍ: důvěra, spolupráce

Hráči se postaví ve dvojicích proti sobě a chytanou se za ruce (nejlépe za zápěstí, aby se drželi opravdu pevně). Takto vytvoří z rukou vlastně takový most. Jeden z hráčů se rozběhne a skočí natažený v leže na tyto nachystané ruce. Hráči ho pak rozhoupáním přehazují dál, až na konec řady. Je potřeba zhodnotit, jestli máme na tuto hru dostatečně zdatné hráče a rozestavit je podle síly na konec a začátek řady. Pokud je to možné, je dobré zout boty hráče, který se nechává přehazovat.

CHŮZE VE SKUPINĚ

PROSTŘEDÍ: klubovna

HRÁČI: min 10

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0

MATERIÁL: nic

ZAMĚŘENÍ: smysly, pohyb, dramatická výchova

Skupina chodí po klubovně dle pokynů organizátora. Organizátor mění rychlost chůze, způsob chůze (jako když se plížíš). Je potřeba skupinu dobře namotivovat, aby se ztišila a veškerý projev přenesla právě do chůze. Dalším krokem může být, že skupina chodí po klubovně a mění rychlost chůze, ale bez pokynů organizátora – musí se navzájem vnímat a přizpůsobovat. Pak se skupina opět může jen volně pohybovat po klubovně, na tlesnutí se všichni zastaví a zavřou oči. Organizátor řekne jméno jednoho z hráčů a všichni mají za úkol ukázat (stále se zavřenýma očima) kde daný hráč stojí. Pak mohou otevřít oči a ověřit si, jestli to odhadli správně.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

ZMENŠOVÁNÍ KRUHU

PROSTŘEDÍ: klubovna

HRÁČI: 10 - 12

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0

MATERIÁL: nic

ZAMĚŘENÍ: smysly, pohyb, dramatická výchova

Hráči se postaví do kruhu s rozestupy mezi sebou. Jejich úkolem je zmenšit kruh tak, že budou stát všichni těsně vedle sebe. Postupovat ale můžou jen po jednotlivcích – vždy může vykročit jen jeden hráč o jeden krok dopředu. Hráči spolu nemluví, ani nekomunikují náznaky. Pokud zároveň vykročí dva hráči, všichni se vrací na větší kruh.

Obtížnější varianta – totéž, ale hráči mají zavázané oči.

JSEM BERU SI

PROSTŘEDÍ: klubovna

HRÁČI: 10 – 12

DOBA NA PŘÍPRAVU: 2 min

MATERIÁL: nic

ZAMĚŘENÍ: kreativita, DV

Jeden hráč zahájí hru tím, že se postaví a řekne např.: JSEM STROM (a předvádí strom). Další hráč (kdo chce) se přidá a řekne: JSEM BERUŠKA A LEZU PO STROMĚ (a předvede co říká). Třetí hráč se přidá a řekne: JSEM JABKO A VISÍM NA STROMĚ (opět předvádí). Pak první hráč prohlásí např.: JSEM STROM A BERU SI JABKO (a oba představující tyto věci odejdou ze scény). Zůstane tam jen beruška – nyní hráč č. 1.

PŘÍSTAVY

PROSTŘEDÍ: příroda

HRÁČI: min. 2 skupiny po 8

DOBA NA PŘÍPRAVU: 10 min

MATERIÁL: lístečky několika barev (dle počtu skupin), svíčky a sklenice na označení přístavů, bílé šátky na označení pirátů

ZAMĚŘENÍ: noční bojová

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

Hráči jsou námořníci, kteří mají za úkol převážet zboží ze svého přístavu do ostatních přístavů. Cestou je ale mohou přepadnout piráti. Hráče rozdělíme do několika skupin, zhruba po 8, každé skupině přiřadíme jeden přístav (místo v lese, kde svítí svíčka a je jeden organizátor). Hráči pak u sebe vždy pouze jeden lísteček, který se snaží přenést do přístavu jiné barvy. Pokud je chytne pirát, musí mu lísteček odevzdat a vrátit se pro nový. Hra je omezena časovým limitem, může mít několik kol, přičemž piráti se mohou měnit. Hra může mít několik variant – námořníci proti pirátům: jde o to přemístit co nejvíce lístečků – nezáleží z kterého je námořník přístavu, přenáší lístečky z jednoho do druhého. Vyhrávají námořníci, pokud mají více lístečků než piráti (a naopak). Nebo varianta jednotlivých přístavů proti sobě: hráči přenáší lístečky jen své barvy a vždy se musí vracet do svého přístavu – od celkového počtu přenesených lístečků se odečtou lístečky, které jim zabavili piráti – vyhrává přístav s nejvíce přenesenými lístečky.

SVÍČKOVANÁ

PROSTŘEDÍ: louka

HRÁČI: min 16

DOBA NA PŘÍPRAVU: 3 min

MATERIÁL: svíčka pro každého hráče, zápalky

ZAMĚŘENÍ: noční, akční

Hráče rozdělíme do dvou skupin, každému dáme svíčku, kterou si hráči postupně zapálí. Cílem hry je sfouknout všechny svíčky soupeře. Každá skupina si určí jednoho zapalovače, ke kterému si mohou hráči chodit znova zapálit svíčku, pokud jim ji někdo sfoukne. Pokud sfoukne někdo svíčku zapalovači, hráči jeho družstva už si nesmí svíčky znova zapalovat. Skupiny mají na začátku krátký čas na přípravu taktiky.

NA FRANTIŠKA

(brutální kolík)

PROSTŘEDÍ: louka

HRÁČI: 10 a více

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0

MATERIÁL: vhodná obuv a oblečení hráčů

ZAMĚŘENÍ: noční, bojová

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Organizátor se postaví na louku, ostatní hráči kolem něho. Hráči buď zavřou oči, nebo se cvílí dívají na zem. Organizátor nějakým směrem odhodí předmět (kolík, starou smotanou košili, hadrovou loutku Františka). Hráči pak mají za úkol podle zvuku dopadu najít Františka (kolík) a donést jej zpátky k organizátorovi, ostatní mu však můžou Františka sebrat.

NA UPÍRY

PROSTŘEDÍ: louka

HRÁČI: 10 a více

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0

MATERIÁL: nic

ZAMĚŘENÍ: noční

Na začátku tajným losem nebo jinak určíme několik upírů. Pak se všichni hráči pohybují v prostoru a když potkají jiného hráče, podají si s ním ruku. Upíři ruku stisknou – pokud se potkají s běžným hráčem, ten musí po stisku ruky zakřičet a stává se upírem (od této chvíle taky stiskává ruku). Pokud se potkají dva běžní hráči, nikdo ruku nestiskne a nikdo nekřičí. Pokud se potkají dva upíři, oba stisknou ruku a oba zakřičí – oba se stávají běžnými hráči. Hra končí buď úplným vítězstvím obyčejných hráčů nebo časovým limitem.

SARDELE

PROSTŘEDÍ: příroda nebo budova

HRÁČI: min 12

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0

MATERIÁL: nic

ZAMĚŘENÍ: noční akční

Hra je de facto noční schovávanou naruby – nehledá jeden, ale všichni a cílem není najít a prozradit, ale najít a taky se schovat. Jeden z hráčů je sardel a zatímco ostatní pikají schová se někde v lese, kde tiše čeká. Po nějakém čase se jej všichni hráči vydají hledat. Pokud sardel najdou, skrčí se k němu a čekají na posledního hráče. Poslední hráč je sardel v dalším kole.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

NA ZLATOKOPY

PROSTŘEDÍ: klubovna

HRÁČI: 10-12

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0

MATERIÁL: nic

ZAMĚŘENÍ: noční

Hráče rozdělíme na zlatokopy a medvěda. Medvěd odejde za dveře a hráči se rozmístí po klubovně. Pak medvěd vejde do místnosti a potmě hledá zlatokopy (mohou se přemísťovat). Když nějakého najde, musí říct, kdo to je. Pokud uhodne, zlatokop vypadává. Hra se hraje dokud medvěd neodhalí všechny zlatokopy.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Jihomoravský kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

KUTINY 5.9. – 8.9.2011

Masarykova základní škola a Mateřská škola Brno, Zemědělská 29, Brno***Informace o adaptačním pobytu žáků 6. ročníků v přírodě*****KUTINY 5.9. – 8.9.2011**

- Určení akce:** pro žáky třídy 6.A a 6.B (školní rok 2011/12). Cílem pobytu je dobré vzájemné poznání (žáků a jejich třídních učitelů) v různých běžných i nestandardních situacích, zlepšení schopnosti spolupráce s ostatními spolužáky a vytvoření pozitivního klima ve třídě jako důležitého předpokladu pro úspěšnou a příjemnou celoroční práci. To vše především pomocí her a zážitkových programů. Důležitou součástí pobytu je environmentální vzdělávání při praktických terénních činnostech prováděných přímo v přírodním prostředí. Adaptační pobyt je součástí školního vzdělávání.
- Odjezd:** sraz v pondělí **5.9.2011 v 9:00** na dvoře školní budovy Jugoslávská (1. stupeň). Společně pak přejdeme na vlakovou zastávku Brno – Lesná a vlakem dojedeme do Řikonína. Pěšky do Kutin jsou to od vlaku necelé 3 km.
- Příjezd:** příjezd a rozchod ve čtvrtek **8.9.2011** na stejném místě v **16:15**.
- Ubytování:** místem pobytu je rekreační středisko Kutiny (www.kutiny.cz), ubytování turistického charakteru je v pevné budově a v chatkách (počet účastníků v jednom pokoji 3-5), ložní prádlo je zajištěno, sociální zařízení vč. sprch s teplou vodou je společné v budově (odděleně chlapci a dívky).
- Strava:** součástí pobytu je celodenní strava 5x denně a zajištěný pitný režim po celou dobu pobytu (začínáme v pondělí obědem a končíme ve čtvrtek opět obědem). Pokud někdo z účastníků vyžaduje dietní stravu (diabetickou, bezlepkovou), sdělte to nejméně dva týdny před konáním pobytu na níže uvedený kontakt zdravotníka akce.
- Cena:** cena za pobyt vč. stravy, dopravy a programových výdajů je hrazena z projektu ESF Evropské unie „Zkvalitnění environmentálního vzdělávání na MZŠ“, který naše škola získala. Pro všechny účastníky je tedy pobyt zdarma.
- Komunikační spojení:** doporučujeme účastníkům nebrat si s sebou elektronické výrobky a mobilní telefony a zároveň žádáme rodiče, aby si počkali na sdělení zážitků až po příjezdu a dětem zbytečně nevolali. V nutných případech pošlete sms (ne dotazy – nebudeme mít čas na ně odpovídat a mobily máme po většinu dne vypnuté) na číslo mobilního telefonu příslušného třídního učitele.
- Vybavení:** Zavazadla budou převezena doprovodným vozidlem z místa srazu do Kutin a ve čtvrtek pak zpět. Pro nabalení lze nejlépe použít sportovní tašku nebo batoh, kufr je méně vhodný. Na cestu si účastníci vezmou menší batoh s pláštěnkou, osobními drobnostmi a láhev s pitím (min. 1 litr).
Co si tedy nabalit:
- sportovní oblečení,
- boty na přezutí do budovy,
- náhradní boty,
- baterka, zápisník (sešit A5), psací a kreslicí potřeby,
- náhradní oblečení, spodní prádlo,
- hygienické potřeby, ručník, papírové kapesníčky,
- šátek (na zavázání očí, popř. na hlavu),
- kapesné doporučujeme ve výši 100-200 Kč.
Poučení o pravidlech chování na akci školy podepsané účastníkem a jeho zákonným zástupcem předejte při odjezdu příslušnému třídnímu učiteli!
- Organizační zajištění:** pobytu se zúčastní třídní učitelé třídy 6.A (Mgr. Dagmar Potášová) a 6.B (Mgr. Blanka Formánková). Program pak zajišťují lektori Bc. Barbora Krčálová a Ing. René Retek (který je zároveň zdravotníkem akce – na něho směřujte, prosím, další případné dotazy a také s ním můžete vyřešit věci s pobytem související (zdravotní omezení, užívání léků, diety aj.) - použijte e-mail rene.retek@nexta.cz nebo mobil 724 93 80 93.

Na společné zážitky s účastníky pobytu se těší

Bára Krčálová, René Retek a třídní učitelé tříd 6.A a 6.B



Masarykova základní škola
a Materská škola
Brno, Zemědělská 29



Poučení o pravidlech chování na akci školy

Jméno žáka / žákyně: _____

Školní akce: *adaptační pobyt žáků 6. ročníků v přírodě - KUTINY*

Termín konání: **5.9. – 8.9. 2011**

Potvrzuji, že jsem byl seznámen s organizačními a bezpečnostními pokyny vztahujícími se k této akci a upozorněn na nutnost dodržovat v průběhu akce školní řád. Především беру на vědomí zákaz kouření, užívání návykových látek a konzumace alkoholických nápojů.

podpis žáka / žákyně

V případě porušení předchozího může být žák z akce vyloučen a zákonný zástupce se zavazuje osobně ho vyzvednout v místě konání akce. Také v případě zranění nebo nemoci, kdy se žák nebude moci dále účastnit akce a jeho zdraví nebo zdraví žáků by mohlo být ohroženo, informuje učitel neprodleně zákonného zástupce a požádá je o převzetí žáka v co nejkratším možném termínu (nejpozději však do 24 hodin). Zákonný zástupce se zavazuje osobně vyzvednout žáka v místě konání akce.

Prohlašuji dále, že můj syn / moje dcera se nenachází v karanténním opatření (karanténa, zvýšený zdravotní dozor nebo lékařský dohled) a že mi není známo, že v posledním týdnu přišel / přišla do styku s osobami, které onemocněly přenosnou nemocí. Jeho / její zdravotní stav umožňuje účast na uvedené akci bez omezení. Jsem si vědom(a) právních následků, které by mě postihly, kdyby toto mé prohlášení bylo nepravdivé. Souhlasím s účastí mého syna / dcery na výše uvedené akci.

Připojeným podpisem potvrzuji, že výše uvedené pokyny a upozornění беру на vědomí.

V Brně dne _____ (datum dne odjezdu)

podpis zákonného zástupce

Telefonní kontakty na zákonného zástupce nebo jím pověřené osoby v době konání adaptačního pobytu:

REŽIM DNE

7.46	<i>budíček</i>
7.45 – 8.30	<i>ranní umývání, úklid pokojů</i>
8.30 – 9.00	<i>snídaně</i>
9.00 – 10.30	<i>1. dopolední program</i>
10.30 – 11.00	<i>svačina</i>
11.00 – 12.30	<i>2. dopolední program</i>
12.30 – 12.45	<i>příprava na oběd</i>
12.45 – 13.15	<i>oběd</i>
13.15 – 14.00	<i>odpolední klid</i>
14.00 – 15.30	<i>1. odpolední program</i>
15.30 – 16.00	<i>svačina</i>
16.00 – 17.30	<i>2. odpolední program</i>
17.30 – 18.30	<i>osobní volno</i>
18.30 – 19.00	<i>večeře</i>
19.00 – 21.30	<i>večerní program</i>
21.30 – 22.00	<i>večerní umývání</i>
22.00	<i>večerka</i>

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

OBSAZENÍ BUDOVY

(34 dětí)

1.	1	9	klubovna
2.			
3.			
4.			
1.	2	10	učitelé
2.			
3.			
4.			
1.	3	11	jídlna
2.			
3.			
4.			
1.	4	12	
2.			
3.			
4.			
1.	5	13	
2.			
3.			
4.			
1.	6	14	
2.			
3.			
4.			
1.	7	15	
2.			
3.			
4.			

vstup

OBSAZENÍ CHATEK

2				3				4				5			
1.				1.				1.				1.			
2.				2.				2.				2.			
3.				3.				3.				3.			
4.				4.				4.				4.			
6				7				8				9			
1.				1.				1.				1.			
2.				2.				2.				2.			
3.				3.				3.				3.			
4.				4.				4.				4.			

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Vlakové spojení.pdf (ZABEZPEČENÝ) - Adobe Reader

Soubor Úpravy Zobrazení Dokument Nástroje Ovládací Prvky

1 / 1 133%

Moje spojení IDOS

Datum	Odkud/Přestup/Kam	Příj.	Odj.	Pozn.	Spoje
5.9.	Brno-Lesná 	10:04	10:05		Os 4908 
	Říkonín	10:41	>		

Celkový čas 36 min, vzdálenost 33 km, cena 49 Kč / IN50 25 Kč / IN25 37 Kč
 České dráhy, a.s.: nádraží L Svobody 1222/12, 110 15 Praha 1; +420 840 112 113

Datum	Odkud/Přestup/Kam	Příj.	Odj.	Pozn.	Spoje
8.9.	Říkonín	15:21	15:22		Os 4911 
	Brno-Lesná 	15:58	>		

Celkový čas 36 min, vzdálenost 33 km, cena 49 Kč / IN50 25 Kč / IN25 37 Kč
 České dráhy, a.s.: nádraží L Svobody 1222/12, 110 15 Praha 1; +420 840 112 113
 nejede od 12.IX. do 1.XI. v %

Vysvětlivky značek
 - rozšířená přeprava spoluzavazadel, především jízdních kol  - jízdenky se prodávají ve vlaku

Doporučujeme:

Zjistíte si případné zpoždění vlaku na internetu (ikonka  u vyhledaného vlaku) či formou SMS:

- v síti T-Mobile odešlete SMS ve tvaru POZ číslo vlaku např. "POZ 172" na telefonní číslo 4616
- v síti O2 odešlete SMS ve tvaru ZPO číslo vlaku např. "ZPO 172" na telefonní číslo 999888
- v síti Vodafone odešlete SMS ve tvaru POZ číslo vlaku např. "POZ 172" na telefonní číslo 7755

Start

Adaptiv 2011 Adaptiv 2011 - manu... Malová spouštění.pdf...

21:38

PLÁNOVANÝ PROGRAM

Kutiny 2011	D1 9.00 – 10.30	D2 11.00 – 12.30	O1 14.00 – 15.30	O2 16.00 – 17.30	V 19.00 – 21.30
Po 5.9.	Sraz 9.00, výběr prohlášení rodičů a zavazadel, odjezd vlaku 10:05 Lesná, příjezd Řikonín 10:41, pěšky do Kutin, příchod 11: 45	Rozdělení do pokojů a ubytování výroba vizitek na dveře, pravidla chování, denní režim, osobní vizitky, vstupní sociogram, očekávání	Hry na spolupráci – areál RS, 10x 5-6- ti členné skupiny, 7 stanovišť (přenos míčku, třícítka, kýbl z kruhu, putování bažinou, vytvoř čtverec, řetěz ze sponek, abeceda věcí) Reflexe (po třídách)	Pony expres Rallye žebřík Reflexe (po třídách)	Večerní vycházka, vzájemné představení, drobné večerní hry
Út 6.9.	Pohybové luční hry (hutututu, bundovaná aj.) Hry na důvěru Šifrování, rozdání listů do deníku, světová strany, značení cesty	Šifrování, rozdání listů do deníku, světová strany, značení cesty Pohybové luční hry (hutututu, bundovaná aj.) Hry na důvěru	Hadí loučka (šifrovací pokladovka, samostatné putování dětí rozdělených do 10-ti skupin, na závěr pečení těstových hadů a luční hry)		Večerní hry v přírodě Bludičková stezka (noční hra)
St 7.9.	Atletická aréna (fyzicky náročná hra vyžadující spolupráci skupiny)	Třídní pravidla (tvorba) Třídní pravidla (tvorba)	Přírodní mandela Potravní řetězec Krajina kolem nás (vodní živočichové, dřeviny, rostliny)	Berlinka (terénní pohybová hra) Luční hry (zbývající čas) Indiánka (luční pohybová hra) Luční hry (zbývající čas)	Bludičková stezka (noční hra) Večerní hry v přírodě
Čt 8.9.	Indiánka (luční pohybová hra) Luční hry (zbývající čas)	Závěrečná reflexe v přírodním prostředí, hodnocení programu, sociogram	Balení, úklid, odchod 14.10 cesta k vlaku	Odjezd vlakem 15.22, příjezd Lesná 15:58,	Noční pozorování hvězdné oblohy (pro zájemce za příznivého počasí večer po-

	Berlinka (terénní pohybová hra) Luční hry (zbývající čas)	Závěrečné zhodnocení v přírodním prostředí, hodnocení programu, sociogram	převoz zavazadel	rozchod a výdej zavazadel 16:15 u školy	út-st)
--	---	---	------------------	---	--------

SOCIOGRAM – DOTAZNÍK

Ahoj,

následující otázky zkoumají vztahy ve vaší třídě. Osoby do odpovědí vybírej ze spolužáků ze své současné třídy. Vždy vyber alespoň jednoho člověka, ale můžeš jich vybrat i víc. Svůj výběr můžeš zdůvodnit. Vždy piš jméno i příjmení spolužáků.

1. Koho ze svých spolužáků by jsi pozval/a na oslavu svých narozenin?
2. S kým ze třídy bys nejméně rád seděl/a v lavici?
3. Uveď jména spolužáků, se kterými by jsi chtěl bydlet ve stanu na výletě, na táboře...
4. S kterými spolužáky bys rád/a spolupracoval/a na nějakém projektu, modelu,.....
5. Koho ze spolužáků bys zvolil/a za vedoucího výpravy, výletu.....

Děkujeme za vyplnění. Nezapomeň napsat svoje jméno, příjmení a třídu.

JMÉNO:

TŘÍDA:

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Microsoft Excel - Závěrečné hodnocení

Soubor Úpravy Zobrazení Vložit Formát Nástroje Data Okno Nápověda

100% A01

D14

6.A		6.B	
Aktivita	Průměr	Aktivita	Průměr
1 Noční hry	1,12	1 Noční hry	1,04
2 Bludčická stezka	1,16	2 Bludčická stezka	1,2
3 Cesta na Hádí loučku, pečení h.	1,4	3 Hry na spolupráci (30, čtverec)	1,42
4 Hry na spolupráci (30, čtverec)	1,52	4 Síly	1,64
5 Večer se třídou a TÚ	1,72	5 Večer se třídou a TÚ	1,71
6 Paměť krajiny	1,8	6 Paměť krajiny	1,74
7 Atletická aréna	1,84	7 Atletická aréna	1,79
8 Síly	2,08	8 Třídní pravidla	1,96
9 Cesta do Kutín	2,08	9 Rallye Žebřík	2
10 Potravní řetězec	2,12	10 Pony expres	2,13
11 Třídní pravidla	2,2	11 Potravní řetězec	2,16
12 Rallye Žebřík	2,2	12 Cesta do Kutín	2,29
13 Pony expres	3,04	13 Cesta na Hádí loučku, pečení h.	2,68

W:\pr\6A\6B\List3/

123

Start

Adaptiv 2011 - manu...

Adaptiv 2011

Microsoft Excel - Záv...

20.04

S B O R N Í K H E R

POTRAVNÍ ŘETĚZEC

Hra simuluje průběh koloběhu života v přírodě. Hráči jsou rozděleni do několika družstev v počtu 6 – 8 hráčů. Jejich úkolem je vytvořit co nejvíce kompletních potravních řetězců v daném čase.

Hrací doba: je rozdělena na 3 roky, každý rok na 4 roční období. Každé roční období trvá 5-10 min. (podle zdatnosti hráčů a časových možností). Změna ročního období je vždy hlasitě oznámena zvukovým signálem, popřípadě změnou informační tabule. Po uplynutí každého roku následuje přestávka, hráči mají možnost přehodnotit a upravit svoji herní strategii.

Průběh hry: v areálu jsou rozmístěna stanoviště všech zvířat (obrázek a obálka plná malých nastříhaných lístečků se jménem zvířete). V hlavním stanu organizátorů může viset plánec rozmístění zvířat, nebo alespoň seznam se slovním popisem umístění. Hráči v daném ročním období běhají na jednotlivá stanoviště a přinášejí do hlavního stanu organizátorů **po jednom** lístečky jednotlivých zvířat. **Žádný hráč nesmí nést více než jeden lísteček jednoho zvířete.** V hlavním stanu nahlásí organizátorům zvíře a družstvo, pro které je doneseno. Jinak získané zvíře nebude zaznamenáno a nezískají za ně body. **Body se počítají vždy jen za ukončený potravní řetězec.**

Strategie hry: jednotlivá družstva si ji vytvářejí sama. V jejich hlavním stanu zůstává jeden hráč, který se nesmí v průběhu 1 roku změnit a který koordinuje přinášení zvířat. Jejich počty zanáší do tabulky (pro vlastní přehled). Je potřeba zvířata nosit tak, aby na konci každého roku mělo družstvo co nejvíce **kompletních potravních řetězců** – za neúplné se body nepočítají. V dalším roce mohou hráči změnit koordinátora i strategii. Po nahlášení zvířete organizátorům informují hráči svého koordinátora – aby dostali informaci, pro jaké další zvíře pokračovat.

Zvířata: v každém ročním období se vyskytují různá zvířata v různém bodovém ohodnocení. Pokud má například na jaře housenka bodové ohodnocení 2 – za jeden přinesený lísteček získávají hráči 2 housenky do potravního řetězce. V ročním období, ve kterém se zvíře nevyskytuje, není možné jeho lístečky přinášet a zaznamenávat. Jedno zvíře nakrmí jednoho jedince na vyšší úrovni potravního řetězce.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tabulky výskytu zvířat:

	JARO	LÉTO	PODZIM	ZIMA
housenka	2b	1b	1b	-----
žába	1b	2b	1b	-----
had	1b	1b	1b	-----
sova	1b	1b	2b	1b

	JARO	LÉTO	PODZIM	ZIMA
oříšek	1b	1b	2b	-----
veverka	1b	2b	1b	1b
liška	-----	1b	1b	2b
rys	1b	1b	1b	1b

SEDMIČKA SPOLUPRÁCE

Jména členů týmu:

stanoviště	výsledek	podpis	body
Přenos míčku	čas přenesení:		
Třícítka	čas splnění:		
Kbelík v kruhu	splněno – částečně - nesplněno		
Putování bažinou	čas putování:		
Vytvoř čtverec	splněno – částečně - nesplněno		
Řetěz ze sponek	počet sponek za 5 minut:		
Abeceda věcí	počet věcí za 10 minut:		
Vyhodnocení			

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

PONY - EXPRES

Poulily měděné oči a házely krásnými aerodynamickými těly, která musela mít ve vodě rychlost blesku.

Tož ty si musíš na paměť vzít, jak to bylo tenkrát, dyž se ta zpráva rozkřičela o bohatym zlatě.

Ten prapor měl bílý anebo žlutý, podle toho, jak byl úhoř starý, jak byl velký a jak měl zbarvené břicho.

Dyž sem já udělal muj obchod s živou zvěře, prodělal sem jedenkrát náramných peněz na bobrách.

Srnčí opatřoval Karel Prošek záhadným způsobem v křivoklátských lesích, aspoň dlouhá léta to nikdo nevěděl.

Zlato kopi se mysleli, že von špásuje a že von se nějakýma špásama dostat chce z oprátky ven.

Žili v tom kraji krásní lidé, jako tulák Bambus. Od jara do zimy nepracovala chytal ryby u Čertovy skály.

Ale jak to tak dělám, nenadanou sem Eskymák přišel a postavil se s jeho saňama.

PUTOVÁNÍ BAŽINOU

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště

HRÁČI: skupina 4-6, min. 10 let

DÉLKA PŘÍPRAVY/ REALIZACE: 0/15 min

MATERIÁL: celta nebo jiná plachta o rozměrech 1x1,5 m

ZAMĚŘENÍ: spolupráce ve skupině

Skupina hráčů má za úkol překonat předem vymezený úsek na hřišti či louce - „bažinu“. Mohou se pohybovat pouze pomocí plachty, kterou mají k dispozici. Nesmí se dotknout země. Pokud se tak stane, musí se vrátit zpět na začátek. Hra je časově omezena.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

TŘICÍTKA

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště

HRÁČI: skupina 4-6, min. 10 let

DÉLKA PŘÍPRAVY: 5 min

MATERIÁL: lano min.10m, kartičky 10x10 cm z tvrdého papíru, oboustranně očíslované 1-30

ZAMĚŘENÍ: spolupráce ve skupině, postřeh, mrštnost

Na louce či hřišti vymežíme pomocí lana kruh. Do kruhu rozmístíme na přeskáčku kartičky s čísly od 1 do 30 tak, aby byla všechna čísla dosažitelná z vnějšího obvodu kruhu, nebo při vstoupení 1 nohou do kruhu. Ve vzdálenosti max. 20 m vymážíme startovací čáru. Skupina hráčů je seznámena s tímto úkolem: musí za co nejkratší čas v kruhu „vytáhnout“ všechna čísla v pořadí od 1 do 30 (ne na přeskáčku). Čas se měří od chvíle, kdy vyběhnou ze startu, do chvíle, kdy jsou všichni hráči zpět za startovní linií. Při vytahování čísel smí být v kruhu vždy pouze 1 hráč a to pouze rukama. Pokud je pro dosažení čísla nutné vstoupit do kruhu, lze tak učinit pouze 1 nohou. Hráči si mohou celý proces natrénovat – nejsou omezeni časem. Jakmile jsou hráči připraveni, mají 5 ostrých pokusů, které se jim měří – počítá se nejlepší čas. V průběhu ostrých pokusů mohou i nadále upravovat strategii. Nemohou však již trénovat. Soutěží několik skupin proti sobě.

ČTVEREC POSLEPU

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště,

HRÁČI: skupina 4-6, min. 11

DÉLKA PŘÍPRAVY/ REALIZACE: 10 min/ záleží na zdatnosti hráčů

MATERIÁL: lano o délce min. 10M, šátky

ZAMĚŘENÍ: spolupráce ve skupině, smyslové vnímání

Skupina dostane za úkol vytvořit pomocí lana co nejdokonalejší čtverec – POSLEPU. Hráči mají možnost nejprve si připravit strategii a jedenkrát nanečisto vyzkoušet postup – s nezavázanýma očima. Poté mají pouze jeden ostrý pokus – který je měřený na čas. Vyhrává nejrychlejší družstvo.

KÝBL V KRUHU

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště,

HRÁČI: skupina 4-6, min. 10 let

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

DÉLKA PŘÍPRAVY/ REALIZACE: 5 min/ předem stanovený časový limit (15 min)

MATERIÁL: 2 lana – jejich délka viz níže

ZAMĚŘENÍ: spolupráce ve skupině, paměť

Jedním z lan vymezíme kruh o průměru min 5 m. Doprostřed kruhu postavíme kýbl naplněný asi do poloviny vodou. Druhé lano dostane k dispozici skupina hráčů. Toto lano musí být delší než dvakrát průměr námi vymezeného kruhu. Úkolem hráčů je pomocí tohoto druhého lana dostat kýbl z kruhu a vodou z něj naplnit ešus (nebo jinou malou nádobu), stojící mimo kruh. Hráči mají neomezený počet pokusů v předem stanoveném časovém limitu (15 min.). Další variantou může být vynesení tenisáku. Pokud jsou hráči starší, nemusí být stanoven časový limit – cílem je vyřešit problém. U mladších hráčů snadno s časem klesá motivace vymýšlet další řešení.

KOLEČKO

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště, příroda

HRÁČI: skupina 4-6, min. 10 let

DÉLKA PŘÍPRAVY/ REALIZACE: 10 min/ záleží na hráčích

MATERIÁL: kolečko o průměru tenisáku, provázek

ZAMĚŘENÍ: spolupráce ve skupině

Skupina hráčů má za úkol přenést tenisák po předem určené trase. K přenesení používají kroužek, k němuž jsou přivázaný provázky. Pomocí těchto provázků udržují kroužek v rovnováze tak, aby jim tenisák nespadol na zem. Pokud se tak stane, musí se vrátit na začátek trasy a celou ji projít znova. Hra může a nemusí být časově omezena.

TRIANGL

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště

HRÁČI: min 10

DÉLKA PŘÍPRAVY: 3 min

MATERIÁL: několik klacků na vytvoření trojnožky

ZAMĚŘENÍ: síla, mrštnost

Uprostřed louky nebo hřiště postavíme pomocí několika klacků trojnožku (min. Výška 50 cm, čím větší, tím lepší). Musí být stabilní, přesto shoditelná. Pak se všichni hráči vezmou za ruce a utvoří kolem trojnožky kruh. Začnou obíhat dokola, přičemž se snaží zatáhnout nebo postrčit

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

ostatní hráče tak, aby zavadili o trojnožku a shodili ji na zem. Pokud se tak stane, hráč, který triangl shodil, vypadá ze hry. Stejně tak vypadají ti, kteří se v průběhu hry pustí (i když triangl neshodí) a roztrhnou tím kruh.

ATLETICKÁ ARÉNA

PROSTŘEDÍ: větší rovná louka, hřiště

HRÁČI: neomezené množství, minimálně 12

DÉLKA PŘÍPRAVY: 20 min

MATERIÁL: na vymezení arény (páska na zemi, lano), přehledná tabulka způsobů běhu pro jednotlivá družstva, záznamový arch pro jednotlivá družstva

ZAMĚŘENÍ: orvávka, spolupráce, vytrvalost

Hráči jsou na začátku hry seznámeni s jednoduchými pravidly: za zhruba 15 minut (ale i déle - záleží na věku a zdatnosti hráčů) mají za úkol oběhnout vymezenou arénu tolikrát, aby získali co nejvíce bodů. Arénu lze obíhat několika způsoby: jednotlivec, ve dvojici, ve trojici, skákáním po jedné noze, skákání ve dvojici, trakař, pozadu – fantazii se meze nekladou. Jednotlivé způsoby oběhu jsou odlišně bodově ohodnoceny – čím obtížnější, tím více bodů. Podstatné je, že nikdy nesmí být v aréně méně hráčů, než těch, kteří odpočívají (počet je potřeba stanovit přesně – podle velikosti družstev). Družstva si sama rozhodnou strategii, jaké oběhy budou preferovat, ale na přípravu mají jen krátký čas. Pokud v místě odpočinku zůstane víc, než povolený počet hráčů, družstvo ztrácí body. Hráči jsou v průběhu hry informováni o uběhnutém čase, několik minut před koncem se časový limit prodlouží asi o 10 minut (měla by to být významně dlouhá doba - záleží na zdatnosti hráčů). Nakonec se sečtou všechny body - kdo má víc, vyhrává.

HUTUTUTU

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště

HRÁČI: min 12

PŘÍPRAVA: 5 min

MATERIÁL: lano na vymezení hřiště

ZAMĚŘENÍ: strategická, lehce bojová

Na louce vymežíme hřiště ve tvaru obdélníku, rozdělené na 2 poloviny. Velikost odhadneme podle počtu hráčů. Hráče rozdělíme na dvě družstva. Každé družstvo se rozmístí do jedné poloviny hřiště. Jeden z hráčů se nadechne a vyběhne do soupeřova hřiště, kde se snaží dotykem pochyťat co nejvíc protihráčů. Celou dobu však musí vydávat zvuk „hututututu..“ a to na jeden dech. Soupeři jej mohou na své polovině zadržet. Pokud se na polovině soupeře

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

nadechne, musí tam zůstat a s ním všichni, kterých se tam dotknul. Pokud se mu podaří dostat na polovinu svého družstva (stačí dotykem nohy přes čáru), všichni soupeři, kterých se dotknul, s ním přecházejí do jeho družstva. Spoluhráči mu mohou pomáhat dostat se přes čáru, pokud se jim to však nepodaří a hráč vydechne na polovině soupeře, když jej drží spoluhráči, musí k soupeři do pole i oni. Pak hrají za tým, ve kterém se momentálně nacházejí. Družstva se střídají, vždy může do pole soupeře pouze jeden hráč.

ČERVENÁ BÍLÁ

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště

HRÁČI: minimálně 10

DOBA NA PŘÍPRAVU: 3 min

MATERIÁL: lano na vymezení čar, čtverec z jedné strany bílý, z druhé červený

ZAMĚŘENÍ: rychlost, postřeh

Na louce vymežíme 2 čáry minimálně ve vzdálenosti 2,5m od sebe. Za každou z nich pak ve stejné vzdálenosti vymežíme konec hrací plochy. Hráče rozdělíme do dvou skupin - červené a bílé. Obě skupiny se postaví proti sobě na čáru. Rozhodčí hodí čtvercem, podle toho, jaká strana padne, to družstvo honí. Hráči, kteří byli chyceni v prostoru hřiště přecházejí do opačného družstva.

OBILÍ-SYSEL-KÁNĚ

PROSTŘEDÍ: louka, hřiště

HRÁČI: minimálně 10

DOBA NA PŘÍPRAVU: 3 min

MATERIÁL: lano na vymezení čar

ZAMĚŘENÍ: rychlost, postřeh, honička

Obdoba hry Červená Bílá. Hrací plochu vymežíme stejným způsobem. Tentokrát se hráči před každým kolem dohodnou, jakou postavu budou představovat: obilí, sysla, nebo káně. Na písknutí (tlesknutí) na čáře pantomimicky tuto postavu předvedou (předem dohodnuté pohyby). Podle toho, jakou postavu předvádí oni i spoluhráči, probíhá honička. Syslové honí obilí, káněata honí sysly a obilí honí káněata. Pokud obě družstva předvádějí to stejné, nic se neděje a hraje se další kolo.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

KRESLENÍ PORTRÉTU

PROSTŘEDÍ: klubovna, příroda

HRÁČI: minimálně 10

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0 min

MATERIÁL: čtvrtky tvrdého papíru, výtvarné potřeby – tužky, pastelky, pastely, uhlí atd.

ZAMĚŘENÍ: výtvarné, oddech, seznamovací

Hráče rozdělíme do dvojic a posadíme do dvou kruhů, přičemž vnitřní kruh je otočen čelem k vnějšímu. Hráči ve vnějším kruhu mají za úkol nakreslit portrét hráčů ve vnitřním kruhu. Na konci se všechny portréty vystaví. Pokud máme dostatek času, hráči se mohou vyměnit (vnitřní a vnější kruh).

LANDART

PROSTŘEDÍ: příroda

HRÁČI: po jednom, ve dvojicích

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0 min, realizace 1h

MATERIÁL: žádný

ZAMĚŘENÍ: výtvarná, oddechová, kreativní

Hráči mají za úkol v přírodě najít místo, které je nějakým způsobem oslovuje a to pak dotvořit tak, aby v něm proběhla nějaká změna, ale přitom stále zachovali přírodní ráz. Např. Poskládat do potoka na dno rybu z kamení apod. Na konci proběhne vernisáž – všichni hráči obejdou díla ostatních hráčů.

KRUH DŮVĚRY

PROSTŘEDÍ: louka, příroda

HRÁČI: nejlépe skupina 10, kluci a holky zvlášť – ne nutně

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0

MATERIÁL: žádný

ZAMĚŘENÍ: důvěra, spolupráce

Hráči si stoupnou do kruhu těsně k sobě. Jeden hráč jde doprostřed. Pak začne s napnutým tělem „padat“ na ostatní hráče, ti jej zachytí a předávají si jej mezi sebou. Hráč uprostřed může
Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

a nemusí mít zavázané oči. Hráči se postupně střídají. Obnovenou této hry je, že se hráči rozdělí do dvojic a navzájem se chytají při pádu dozadu – je potřeba ale předem ukázat, jak je vhodné chytat.

ULIČKA DŮVĚRY

PROSTŘEDÍ: louka, příroda

HRÁČI: nejlépe skupina 10, kluci a holky zvlášť – ne nutně

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0

MATERIÁL: žádný

ZAMĚŘENÍ: důvěra, spolupráce

Hráči se postaví proti sobě do dvou řad a vytvoří tak uličku. Dají natažené paže před sebe, tím uličku ucpou. Jeden z hráčů jde z řady ven a snaží se proběhnout uličkou se nejrychleji, přičemž hráči v uličce zvedjí ruce těsně před ním, tak, aby do nich nenarazil. Postupně se všichni vystřídají.

PADÁNÍ ZE STOLU

PROSTŘEDÍ: louka, příroda, klubovna, tělocvička

HRÁČI: nejlépe skupina 10, kluci a holky zvlášť – ne nutně

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0

MATERIÁL: žádný

ZAMĚŘENÍ: důvěra, spolupráce

Tato hra již važaduje trochu zdatnější hráče se zkušeností s podobnými hrami. Jeden z hráčů vyleze na mírně vyvýšené místo a padá po zádech dozadu, kde jej ostatní hráči chytají. Musí padat rovný, hráči, kteří jej chytají musí mít dostatek síly jej chytit.

LINKA DŮVĚRY

PROSTŘEDÍ: louka, příroda

HRÁČI: nejlépe skupina 10, kluci a holky zvlášť – ne nutně

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0

MATERIÁL: žádný

ZAMĚŘENÍ: důvěra, spolupráce

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

Hráči se postaví ve dvojicích proti sobě a chytanou se za ruce (nejlépe za zápěstí, aby se drželi opravdu pevně). Takto vytvoří z rukou vlastně takový most. Jeden z hráčů se rozběhne a skočí natažený v leže na tyto nachystané ruce. Hráči ho pak rozhoupáním přehazují dál, až na konec řady. Je potřeba zhodnotit, jestli máme na tuto hru dostatečně zdatné hráče a rozestavit je podle síly na konec a začátek řady. Pokud je to možné, je dobré zout boty hráče, který se nechává přehazovat.

CHŮZE VE SKUPINĚ

PROSTŘEDÍ: klubovna

HRÁČI: min 10

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0

MATERIÁL: nic

ZAMĚŘENÍ: smysly, pohyb, dramatická výchova

Skupina chodí po klubovně dle pokynů organizátora. Organizátor mění rychlost chůze, způsob chůze (jako když se plížíš). Je potřeba skupinu dobře namotivovat, aby se ztišila a veškerý projev přenesla právě do chůze. Dalším krokem může být, že skupina chodí po klubovně a mění rychlost chůze, ale bez pokynů organizátora – musí se navzájem vnímat a přizpůsobovat. Pak se skupina opět může jen volně pohybovat po klubovně, na tlesknutí se všichni zastaví a zavřou oči. Organizátor řekne jméno jednoho z hráčů a všichni mají za úkol ukázat (stále se zavřenýma očima) kde daný hráč stojí. Pak mohou otevřít oči a ověřit si, jestli to odhadli správně.

ZMENŠOVÁNÍ KRUHU

PROSTŘEDÍ: klubovna

HRÁČI: 10 - 12

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0

MATERIÁL: nic

ZAMĚŘENÍ: smysly, pohyb, dramatická výchova

Hráči se postaví do kruhu s rozestupy mezi sebou. Jejich úkolem je zmenšit kruh tak, že budou stát všichni těsně vedle sebe. Postupovat ale mohou jen po jednotlivcích – vždy může vykročit jen jeden hráč o jeden krok dopředu. Hráči spolu nemluví, ani nekomunikují náznaky. Pokud zároveň vykročí dva hráči, všichni se vrací na větší kruh.

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

Obtížnější varianta – totéž, ale hráči mají zavázané oči.

JSEM BERU SI

PROSTŘEDÍ: klubovna

HRÁČI: 10 – 12

DOBA NA PŘÍPRAVU: 2 min

MATERIÁL: nic

ZAMĚŘENÍ: kreativita, DV

Jeden hráč zahájí hru tím, že se postaví a řekne např: JSEM STROM (a předvádí strom). Další hráč (kdo chce) se přidá a řekne: JSEM BERUŠKA A LEZU PO STROMĚ (a předvede co říká). Třetí hráč se přidá a řekne: JSEM JABKO A VISÍM NA STROMĚ (opět předvádí). Pak první hráč prohlásí např. : JSEM STROM A BERU SI JABKO (a oba představující tyto věci odejdou ze scény). Zůstane tam jen beruška – nyní hráč č. 1.

SVÍČKOVANÁ

PROSTŘEDÍ: louka

HRÁČI: min 16

DOBA NA PŘÍPRAVU: 3 min

MATERIÁL: svíčka pro každého hráče, zápalky

ZAMĚŘENÍ: noční, akční

Hráče rozdělíme do dvou skupin, každému dáme svíčku, kterou si hráči postupně zapálí. Cílem hry je sfouknout všechny svíčky soupeře. Každá skupina si určí jednoho zapalovače, ke kterému si mohou hráči chodit znova zapálit svíčku, pokud jim ji někdo sfoukne. Pokud sfoukne někdo svíčku zapalovači, hráči jeho družstva už si nesmí svíčky znova zapalovat. Skupiny mají na začátku krátký čas na přípravu taktiky.

SARDELE

PROSTŘEDÍ: příroda nebo budova

HRÁČI: min 12

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

MATERIÁL: nic

ZAMĚŘENÍ: noční akční

Hra je de facto noční schovávanou naruby – nehledá jeden, ale všichni a cílem není najít a prozradit, ale najít a taky se schovat. Jeden z hráčů je sardel a zatímco ostatní pikají schová se někde v lese, kde tiše čeká. Po nějakém čase se jej všichni hráči vydají hledat. Pokud sardel najdou, skrčí se k němu a čekají na posledního hráče. Poslední hráč je sardel v dalším kole.

NA ZLATOKOPY

PROSTŘEDÍ: klubovna

HRÁČI: 10-12

DOBA NA PŘÍPRAVU: 0

MATERIÁL: nic

ZAMĚŘENÍ: noční

Hráče rozdělíme na zlatokopy a medvěda. Medvěd odejde za dveře a hráči se rozmístí po klubovně. Pak medvěd vejde do místnosti a potom hledá zlatokopy (mohou se přemísťovat). Když nějakého najde, musí říct, kdo to je. Pokud uhodne, zlatokop vypadává. Hra se hraje dokud medvěd neodhalí všechny zlatokopy.