



Čas přípravy  
120 minut



Čas realizace  
4 x 20 minut



Prostor  
vevnitř i venku



Roční období  
kdykoliv



Počet účastníků  
sudý



Věková kategorie  
smíšená

## TÁBORNICKÉ DOVEDNOSTI – PÁSOVÉ ZNAČENÍ HROU

### Obecný cíl:

Rozvoj těchto kompetencí: ke komunikaci a k učení

### Konkrétní cíl:

Pojmenuje barvy a tvary, porozumí logice turistického pásového značení a spolupracuje ve dvojici.

### Motivace:

Děti rády objevují něco nového a přicházejí na to, jak věci fungují, jak se správně pojmenovávají. Objevují princip značení cest a souvislost mezi značkami na mapě a v terénu.

### Legenda:

Zvířátka šla na výlet a najednou přišla k zvláštnímu stojanu se spoustou písmenek a barevných proužků. Tomu se říká rozcestník. Ten nám ukazuje, kterým směrem můžeme jít, která barva nás povede k cíli a jak je to daleko. To, co si naplánujeme na mapě, je označeno i v přírodě nebo ve městě. Když půjdeme po těchto značkách, neztratíme se.

### Potřeby:

Plakát Mapové a turistické značky (vydáno nakladatelstvím Mravenec nebo ČRP), tábornické pexeso, kuličky, papír, tužky, zakládací puzzle (samovýroba), dětská společenská hra Množiny (případně opět samovýroba z barevných modelovacích podložek a A3 papíru).

### Provedení:

Před použitím metodického listu je třeba děti seznámit se základními tvary a barvami použitými na pásovém značení. A to pomocí společenské hry Množiny. Hru hrajeme buď podle pravidel anebo si ji upravíme podle vlastní potřeby.

#### Tvary

Oddíl rozdělíme na dvě družstva přibližně stejného věku. Vybereme list (ze sady množin), na který se budou zakládat tvary. Děti vytvoří 2 řady. První z ní si vylosuje tajně z neprůhledného osudí tvar a snaží se jej založit na vybraný list. Nutné je přitom dodržet barvu, tvar i výšku předmětu. Komu se nejdříve podaří zaplnit hrací list, vyhrává. Hru můžeme hrát tak, že se týmy střídají a mají různá zadání – o úspěšnosti rozhoduje náhoda – jde o loterii. Pokud bychom chtěli hru připravit jako soutěž, je potřeba dát každému týmu stejné zadání a připravit několik stejných osudí tak, aby měli všichni stejnou šanci zvítězit – být nejrychlejší.

Pokud hru množiny nemáte, můžete ji připravit. Tvary nastříháte z barevných plastových podložek pro modelování nebo z barevných kartónů, velké listy pak můžete sami nakreslit na A3 papír. Hra množiny obsahuje tvary různé výšky. Tlusté dílky přitom se mají umístit na listu na pole označená dvojitou čarou. Pro účely náviku tvarů a barev ale toto další rozlišení není nutné.



#### Lodě

Potom se podíváme na plakát s pásovým značením a řekneme si název každé značky (okruhu, značení nebo odbočky). S plakátem hrajeme hru podobnou hře Lodě. (Pozn.: podobně to hrajeme se všemi plakáty od Pionýra.)

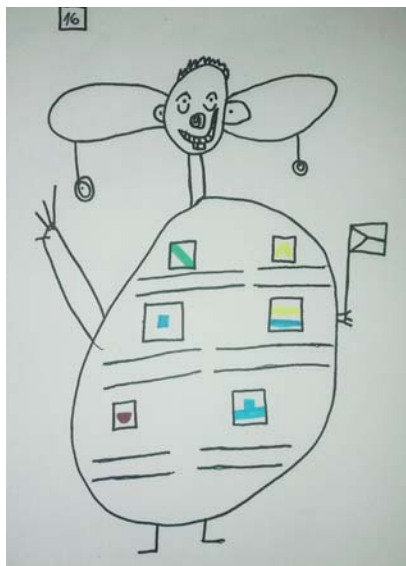


Doporučujeme plakát oblepit izolepou, aby déle vydržel. Kolem plakátu nalepíme krepovou malířskou pásku nebo bílý papír a napíšeme souřadnice řady: A, B, C, ... a sloupce 1, 2, 3, atd. Děti rozdělíme do dvojic nejlépe tak, aby ve dvojici byl jeden starší a jeden mladší. Každá dvojice si na papír namaluje síť odpovídající souřadnicím na plakátě, pro zapisování již uhádnutých značek. První dvojice vybere souřadnici (číslo nebo písmeno) značky, kterou zná, a druhou souřadnici dostane od vedoucího a snaží se správně značku pojmenovat. Za správnou odpověď získává až 2 body. Další dvojice si vybere jednu ze souřadnic (číslo nebo písmeno) souřadnici a druhou souřadnici dostane

od předchozí dvojice. Nikdo nesmí hádat nebo zvolit souřadnici již uhádnuté značky. Kdo tak učiní, jeden bod ztrácí. Vyhrává dvojice s nejvíce body.

### Panáček

Následující hra je kvíz. Má podobu panáčka (kresleného dětskou rukou), ve kterém jsou umístěné a vybarvené turistické značky (a státní vlajka). Úkolem dvojice je doplnit správné názvy. Jeden z dvojice by proto měl umět psát. O vítězství rozhoduje správnost nikoli čas.



### Zakládání značek

Další běhací hrou je zakládání správných tvarů a popisů pásového značení. Z tvrdého papíru pomocí řezáku a barev předem vyrobíme tvary, popisky značek a zakládací šablonu. Vše v podobném měřítku, aby se díly nedaly zapamatovat pomocí velikost.



Vytvoříme dvojice, ve kterých jeden umí číst a druhý ne. V určité vzdálenosti od zakládací šablony je hromádka tvarů a nápisů. Mladší z dvojice (ten, co nečte) zakládá tvary, ale může radit s textem (když mu jej druhý z dvojice přečte). Na kartičky s textem sahát ale nesmí a opačně. Kdo umí číst, může radit s tvary, ale nesmí na ně sahát. Z hromádky se bere vždy jedna kartička a ta musí být rovnou přiložena na správné pole. Pokud při další přinesené kartičce zjistí, že není umístěna správně, je možné ji přesunout a založit další. Dvojice, která úkol stihne za nejkratší čas, vyhrává. Pokud oba z dvojice čtou, můžeme na nich nechat, jak se o úkol podělí. Půjde o zkoušku jejich schopnosti spolupracovat.

### Kolíčky

Hra s kolíčky je vytvořena z dřevěných kolíčků a nalepených čtverečků z pexesa (Opět se dá využít i pro jiné kategorie zaměření). Děti vystříhnou jednotlivé obrázky a nalepí na kolíček. Kolíčky potom zavěsíte na provázek mezi stromy. Ve hře soutěží proti sobě hráči ve dvojici. Je proto potřeba vytvořit dvojice z hráčů přibližně stejně zkušených, výkonných, starých apod. Dvojice jsou seřazeny na startu, kde jim vedoucí dá zadání, co mají přinést. Vítězí ten,



kdo jako první přinese správný kolíček. Hru můžeme zdramatizovat tím, že je možné kolíček sundat jen pomocí zubů. Poté vybíhá další dvojice. Kdo má více správných kolíčků, vyhrává. Pro případ chyb je vhodné mít při hře pomocníka (dalšího vedoucího či instruktora), který vrací do hry kolíčky přinesené nesprávně.

Poznámka: Uvedené hry můžeme využít k tomu, abychom děti naučili i jiné znalosti – například rostliny nebo mapové značky apod.

**Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:**

Tyto aktivity není třeba výrazněji přizpůsobovat dětem se specifickými vzdělávacími potřebami. U dětí s mentálním postižením volíme např. známější jednodušší značky, přizpůsobíme složení skupiny, dvojice. U dětí se specifickou poruchou učení může být problém v prostorové a plošné představivosti (u hry typu lodě). Je potřebné zpočátku pomoci orientovat se ve čtvercové síti. Tam, kde se čte, je vhodné dítě s poruchou čtení kontrolovat, se čtením dopomoci.

**Pozor na:**

bezpečnost při běhacích hrách, aby se děti nesrazily. Při práci s nůžkami připomenout, jak se nezranit.

**Moje poznámky:**

