



Čas přípravy  
15–25 minut



Čas realizace  
30–60 minut



Prostor  
klubovna



Roční období  
zimní měsíce



Počet účastníků  
družina



Věková kategorie  
čte/piše

## MRAVENEC – POZNÁVÁME ZAMĚŠTNÁNÍ LIDÍ

**Obecný cíl:** Rozvoj těchto kompetencí: k učení, ke komunikaci, sociální a personální.

**Konkrétní cíl:** Seznámení s různými zaměstnáními, zjištění zájmu o různé obory lidské činnosti, rozvoj slovní zásoby.

**Motivace:** Děti si uvědomují, že až vyrostou, něčím se stanou... stejně jako jejich rodiče. Naučme je poznávat různorodá povolání a pomozme tak rozvíjet jejich slovní zásobu.

**Legenda:** „Ahoj děti, jestlipak víte, jak to vypadá v mraveništi? Všude samé hemžení a usilovná práce pro ostatní mravenečky. Každý má svůj úkol – svoji práci, svoje povolání, které vykonává. Stejně je to u lidí, víte, jaká povolání mají vaši rodiče? ... Vidíte, různá.“

A jestlipak děti víte, čím jsem já, mravenec Šikula? Vymyslete pro mě povolání, které se vám líbí...“

**Potřeby:** K tomuto metodickému listu není žádný pracovní list.

Kartičky s obrázky nebo názvy různých povolání, nákresy různých pomůcek a pracovních nástrojů, případně skutečné nástroje potřebné k vykonávání některých povolání, přesýpací hodiny, mincovník nebo stopky, nahrávka písně Ten dělá to a ten zas tohle. Přípravu usnadní např. hra PEXETRIO – povolání, pexeso – řemesla.

**Provedení:** Jaké mám povolání?

Instruktoři, případně děti, se střídají v předvádění různých povolání (např. zahradník, kadeřnice, zedník, malíř pokojů, kuchařka). Je zakázáno mluvit nebo používat jakékoliv předměty. Děti se snaží uhodnout, o jaké povolání jde.

*Obměna Hádání povolání:*

Dítě si myslí určité povolání a ostatní je hádají pomocí otázek, na které je možná pouze odpověď ano/ne.

**Hra na řemesla**

Na stůl položíme obrázky různých zaměstnání. Soutěžící mají za úkol najít v hromádce kartiček alespoň čtyři pracovní nástroje a pomůcky patřící k zaměstnání, které si vylosovali, nebo dané nástroje a pomůcky sami nakreslit.

**Obměny – soutěž družstev:**

- Vedoucí hry jmenuje (ukáže na kartičce) určité povolání. Družstva soutěží o největší počet vyjmenovaných nástrojů (instruktor = zapisovatel), které se v daném povolání používají, například kadeřnice používá: hřeben, natáčky, ručník, nůžky, fén, šampón, barva na vlasy, kartáč, židle, umyvadlo, lak na vlasy, atd.
- Vedoucí hry jmenuje (ukáže na kartičce) nějaký pracovní nástroj nebo pomůcku (např. šroubovák, pravítko, jehla, nůž...). Družstva se střídají ve vyjmenovávání všech povolání, kde se nástroj používá.

*Ukončení schůzky:*

Pokud máme možnost, můžeme si společně poslechnout písničku J. Voskovce a J. Wericha: Ten dělá to a ten zas tohle.

Tento metodický list pomáhá naplňovat Ideál Pionýra: Poznání – poznej sám sebe, osvoj si vědění, znalosti a dovednosti a Překonání – nauč se ovládat sám sebe.

**Moje poznámky:**

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

U dětí s poruchami logického či abstraktního myšlení může dojít k problémům při hádání povolání z pantomimy, mějte s nimi trpělivost a za špatné odpovědi rozhodně nekárejte! Dejte jim vyniknout v dalších úkolech (např. mohou samy s vaší pomocí předvádět nějaké povolání).

**Pozor na:**

Přineseme-li na ukázkou různé pracovní nástroje, nesmíme je nechat volně a bez dozoru, musíme děti předem upozornit, že s nimi dnes nebudeme pracovat, že jde jenom o výstavu.

**Moje poznámky:**