



Čas přípravy
60 minut



Čas realizace
90 minut



Prostor
klubovna, místnost



Roční období
kdykoliv



Počet účastníků
neomezeno



Věková kategorie
4. třída/10 let

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: k řešení problémů, ke komunikaci, sociální a personální.

Konkrétní cíl: Zná pojem kamarád. Ví, co kamarádství znamená. Dokáže obdarovat svého kamaráda.

Motivace: Jsem moc rád – ráda, že mám kamaráda. S ním zažívám mnohá dobrodružství a baví mě s ním být. Jemu můžu říct i svá tajemství a on to nikomu neprozradí. Cítím se s ním fajn. Mám ho rád a dám mu dárek.

Potřeby: Barevné lístečky s vlastnostmi, archy balicího papíru, pastelky, fixy, psací potřeby, dvojice pohádkových bytostí.

Tento metodický list nemá k dispozici žádný pracovní list.

Provedení: Vedoucí navodí kamarádkou a pohodovou atmosféru. Dá prostor těm dětem, které si pro svého kamaráda přinesli dárek – poklad. Po „obdarovávacím“ čase se zeptáme dětí, zda by se chtěly pochlubit se svým pokladem. Dáme dětem prostor k dobrovolnému sdělení. Po vzájemném představování si děti své poklady uloží do svého kufříku.

Děti si vytvoří dvojice, které mají za úkol hledat v klubovně (ve vymezeném prostoru) barevné lístečky s lidskými vlastnostmi. Pozor: u této věkové kategorie musíme nejdříve vysvětlit pojem „vlastnost“.

Pokud jsou posbírané všechny lístky, pak si děti sednou do jedné skupiny a první dvojice předvede danou vlastnost, která je napsaná na lístku. Ztvárnění může být formou pantomimy nebo představení krátké etudy. Po předvedení a uhádnutí jednotlivé vlastnosti můžeme ještě rozebírat dál situaci, např. zda patří daná vlastnost k našemu kamarádovi, či nikoliv.

Příklady textů na lístečcích – usměvavý, zakaboněný, závistivý, dobrosrdečný, ulhaný, vulgární, agresivní, pomáhá jiným, posmívá se jiným, rád cokoliv půjčí, fair play, podvádí, pravdomluvný.

K další činnosti je dobré, když si děti utvoří nové dvojice nebo trojice. Takto vytvořené skupinky nebo dvojice se posadí k archu balicího papíru a každý z nich si najde na papíře své místo, kde sám kreslí. Ztvárňuje místo, kde by chtěl být se svým kamarádem (ostrov, příroda, pokojík, země dle fantazie, pohádka...). Na závěr si o nakreslených místech popovídáme – proč si vybrali právě toto místo, co je k tomu vedlo.

K zakončení tohoto tématu se můžeme věnovat pohádkovým kamarádům. Zeptáme se dětí, zda znají pohádkové kamarády a zda by dovedly popsát, jak se k sobě tyto kamarádi chovají. Vhodné je k této činnosti mít pohádkové kamarády na obrázcích. Po ukončení tohoto zaměstnání si můžeme zahrát i pohádkové pexeso (pohádkové postavičky). Tuto hru je možno pojmut buď jako přiřazování dvojic k sobě nebo klasická hra – pexeso.

Štaflík a Špagetka, Maxipes Fík a Ája, Pat a Mat, Maková panenka a motýl Emanuel, Rumcajs a Manka, Bolek a Lolek, Bob a Bobek, Pejsek a kočička, Jeníček a Mařenka, Křemílek a Vochoomůrka, včelka Mája a čmelák Vilík, Káťa a Škubánek, Mach a Šebestová, Jája a Pája.

Tato aktivita přibližuje Ideál Pionýra: Přátelství, Pravda, Poznání, Pomoc.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Dětem s poruchami řeči dát prostor ke komunikaci, nespěchat na ně. U dětí s vývojovou poruchou dyslexie, dysgrafie — dbát na pomoc při psaní, či čtení (záměna písmen, přesmyk slabik, nespěchat...) — nutná dopomoc instruktorů nebo vedoucího. Počítat s delší časovou dotací. Při této aktivitě nic nebrání tělesně postiženým dětem, lze vše zvládnout bez alternativ.

Děti s ADHD (hyperaktivní) by měly mít více změn při činnosti (postačí například změna místa, změna zaměstnání nebo jiná role při činnostech).

Moje poznámky:

Moje poznámky: