



Čas přípravy
15–30 minut



Čas realizace
60 minut a více



Prostor
klubovna



Roční období
kdykoli



Počet účastníků
8



Věková kategorie
3.–5. třída/9–11 let

NAŠE MĚSTO

Obecný cíl:

Rozvoj těchto kompetencí: pracovní, sociální a personální.

Konkrétní cíl:

Děti se naučí bezpečně a účinně používat materiály a nástroje, vzájemně se seznamují s informacemi o místě, kde bydlí nebo které společně navštívily.

Motivace:

Vyrobíme si papírové město, jehož budovy pak budou sloužit jako kulisy k naší nové stolní hře.

Potřeby:

Kreslicí čtvrtky, barvy (pastelky, vodové barvy), štětce, tužky, pravítka, nůžky, lepidlo Kanagon, kancelářské sponky, korkové zátky, nůž a hrací kostky (z Člověče, nezlob se).

K tomuto metodickému listu je k dispozici jeden pracovní list.

Provedení:

Zkusme si někdy prověřit, jak známe své město a jeho významné budovy. Protože hru budeme používat k procvičování místních znalostí, dohodneme se předem, které významné budovy své obce do ní zařadíme. Neměly by tam chybět: MÚ, pošta, škola, nádraží, zdravotnické středisko, lékárna, stanice policie, ohlašovna požárů, významné výrobní podniky, kino, kulturní dům, knihovna a další. Až si toto ujasníme, můžeme se dát do kolektivní přípravy. Je dobré mít předem připraveny šablony domečků i človíčků k obkreslení, některé děti nevládají podle vzoru s rozměry si nakreslit vlastní domeček. Každé dítě si nakreslí na čtvrtku průčelí určené významné budovy a pak ještě 2–3 obytné budovy. (Je vhodné předem stanovit výšku jednoho poschodí.) Na okraji obrázků ponecháme nepokreslené záložky, které budou sloužit ke spojování domů a řazení do ulic. Průčelí budovy vymalujeme a vystříháme. Záložky ohneme dozadu a navzájem sepne kancelářskými sponkami. Vytvoříme tak náměstí, ulice, zákoutí – celé město.

Zbývá ještě vyrobit postavičky (asi 3 cm vysoké), pro každého hráče jednu. Děti je opět kreslí na čtvrtku, odliší je různým vhodným oblečením, vybarví a vystříhnou. Pak rozpůlí příčně korkovou zátku, naříznu ji, do zářezu vsunou papírovou postavičku a zalepí Kanagonem. Tak máme připravené město i jeho obyvatele (= hrací figurky) a můžeme hru vyzkoušet.

Pokud jsme pracovali dostatečně rychle, můžeme si hru s našimi kulisami a figurkami zahrát ještě v druhé části schůzky.

Pravidla hry

Hra je vhodná pro družinu – nemělo by ji hrát více než 8 hráčů. Před zahájením se hráči dohodnou, od které budovy vyjdou (MÚ, škola, nádraží). Tam také bude cíl.

Všichni hráči postaví své figurky před určenou budovu a postupně vrhají kostkou. Hráč smí ze stanoviště odejít, až hodí číslo 6. Při hře nezáleží na tom, kterým směrem se na okružní cestu vydá. Postupuje vpřed zvoleným směrem vždy o tolik budov, kolik mu ukázala kostka. Zastaví-li se před některou z významných budov, musí ostatním hráčům říci nějakou zajímavost, která se týká této budovy.

Například:

- Naše škola má 24 učeben a 2 tělocvičny.
- Pošta je otevřena denně od ... do ... hodin.
- V knihovně jsem si vypůjčila Babičku od Boženy Němcové.
- V muzeu se mi líbil model starého slovanského hradiště.

Odpoví-li hráč správně, postupuje dle pravidel ve směru obchůzky, neodpoví-li správně, je vyřazen.

Zastaví-li se před označenou budovou druhý, třetí, případně další hráč, musí povědět o zmíněné budově zase jinou zajímavost, než řekli předcházející hráči. Jestliže opakuje totéž, je rovněž vyřazen.

Kdo se zastaví na rohu slepé ulice, může při dalším házení použít přechodu pro chodce (nemusí obcházet všechny domy ve slepé ulici) a tím si obchůzku zkrátí. Vítězí ten hráč, který nejdříve obejde celé městečko a vrátí se zpět před výchozí budovu. Při zakončení však musí hodit takový počet bodů, aby došel přesně před stanovenou budovu. Proto hází třeba i vícekrát, vždy, když na něj přijde řada.

Hru je možné obměňovat. Například vedoucí může ke každé významné budově připravit sám několik otázek, na které budou hráči odpovídat. Také je možné využít hráčů druhé družiny jako tazatelů, tj. můžeme je rozdělit k jednotlivým

významným budovám – jejich úkolem je klást hráčům otázky týkající se znalostí určených budov. Takto se do hry může zapojit větší počet hráčů.

Hru můžeme doplňovat, můžeme se v ní vrátit do měst, která jsme navštívili na našich výpravách. Určitě zajímavé by bylo zahrát si takovou hru po návštěvě akce Ledová Praha.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Paměť, Poznání a Pomoc.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Děti s ADHD mohou být při zpracování města neklidní, neboť aktivita může být pro ně delší, než unesou. Je dobré prostřídat jejich aktivity – např. chvílku stříhat, chvílku kreslit, lepit, uklízet prostor... Upozornila bych ještě na autistické děti, které nemají představivost. Svět sledují jen reálně. Tyto děti by mohly být při této aktivitě méně úspěšné.

Moje poznámky: