



Čas přípravy
2–3 hodiny



Čas realizace
3 hodiny–půl dne



Prostor
venku



Roční období
kdykoliv



Počet účastníků
minimálně 12 osob



Věková kategorie
15+

DEN PLANETY

Obecný cíl:

Rozvoj těchto kompetencí: k učení, ke komunikaci, sociální a personální, občanská a pracovní.

Konkrétní cíl:

Kriticky přistupovat ke zdrojům informací, informace tvořivě zpracovávat a využívat při svém studiu a praxi s porozuměním odborný jazyk a symbolická a grafická vyjádření informací různého typu, odhadovat důsledky vlastního jednání a chování v nejrůznějších situacích, své jednání a chování podle toho korigovat, zvažovat vztahy mezi osobními zájmy, zájmy širší skupiny a zájmy veřejnými, rozhodovat se a jednat tak, aby nebyla ohrožena příroda a životní prostředí, rozvíjet svůj osobní i odborný potenciál, rozpoznávat a využívat příležitosti pro svůj rozvoj v osobním a profesním životě, uplatňovat proaktivní přístup, vlastní iniciativu a tvořivost, vítat a podporovat inovace, – usilovat o dosažení stanovených cílů, průběžně revidovat a kriticky hodnotit dosažené výsledky, korigovat další činnost s ohledem na stanovený cíl, dokončovat zahájené aktivity, motivovat se k dosahování úspěchu.

Konkrétní cíl: Získat povědomí o významu Dne Země, informace o jednotlivých složkách ochrany životního prostředí, o tom jak jedinec může ovlivnit přírodu a jak se může zasadit o její ochranu; strategie, spolupráce, optimální využití členů v týmu.

Motivace:

Navodit atmosféru k ochraně Země – povídání o Dni Země, co znamená, který je to den, co obnáší, kdo jej organizuje. Aktivitu lze načasovat do dubna daného roku, příp. se lze s oddílem zúčastnit Dne Země (organizují jej různá sdružení, např. ČRD) – informace o akcích ke Dni Země lze zjistit z internetu.

Legenda:

Planeta Příroda – viz příběh v úvodu metodiky

Potřeby:

Rozpis, papíry, tužky, fixy a další níže uvedené (pro menší závody v rámci aktivity):

- 1 – buzola pro hráče, mikrotenové nebo papírové sáčky, gumičky či krátké šňůrky, fix na podpis sáčku, materiál na připevnění papírů v terénu;
- 2 – obrázky s rostlinami, materiál k uchycení obrázků na stromy, fixy, tužky a papíry na dispečinku;
- 3 – mapa s rozděleným územím, psací potřeby na podpisy u mapy, šátky na svázání rukou, příp. nohou;
- 4 – kámen, jmenovky na jména, tužky, 1 buzola – vše na dispečinku;
- 5 – papíry a tužky pro hráče; listy s otázkami a kódy, fáborky;
- 6 – buzoly nebo GPS pro hráče, listy s proužky a kódy, očíslovaný seznam s azimuty a kroky, příp. GPS souřadnicemi a vzdálenostmi.

Provedení:

Rozdělíme hrající na družstva, minimálně po 6 hráčích, optimum 9–12 osob. Úkolem každého družstva je udělat pro planetu co nejvíce „dobra“ v oblasti ochrany přírody. Hra se skládá z několika menších závodů, které je družstvo povinno absolvovat dle příslušného rozpisu. Rozpis bude přizpůsoben počtu družstev a počtu hráčů v něm. Stanoviště s počátkem jednotlivých menších závodů nesmí být viditelná z místa, odkud je celá hra řízena – „dispečink“, avšak měla by být ve vzdálenosti do maximálně 150m od dispečinku, a zároveň by neměly být viditelné počátky jednotlivých menších závodů navzájem. Na počátku celé hry se hráčům vysvětlí následující: družstva musí všechny dílčí závody absolvovat v co nejkratším čase, na každém závodě může být z každého družstva pouze 1 hráč, u závodu č. 3 pak 1 dvojice hráčů (na dílčí závod může vyrazit další hráč družstva až poté, co se předchozí hráč stejného družstva vrátí ze stejného závodu); během celé hry musí být vždy někdo z družstva na dispečinku (nesmí se stát, že budou všichni na dílčích závodech); z každého závodu musí hráč přinést získaný „důkaz“ o jeho absolvování; družstva mají před začátkem hry 15 minut na promyšlení hry a strategie a současně na zapsání hráčů na jednotlivé menší závody jmenovitě do rozpisu, přičemž během hry se pak již pozice hráčů nesmí měnit. Poté, co družstvo splní všechny dílčí závody v požadovaném počtu, vedoucí hry mu stopne čas. Čas, příp. rozpis dílčích závodů, může být poté ještě vedoucím hry upravován na základě průběhu a výsledků níže uvedených dílčích závodů.

**Organizátor hry dále popíše dílčí závody:****1. Vzduch**

Jde o testový závod, kdy správná odpověď u každé otázky ovlivní směr cesty k další otázce. Na označeném startovacím stanovišti je umístěna cedule s první otázkou a 3 možnostmi odpovědí – a, b, c. Otázky by se měly týkat ochrany ovzduší – vedoucí si připraví sám (zdroj např. <http://detem.mzp.cz/>). U každého písmene je uveden azimut a počet kroků. Hráč si zvolí odpověď, nastaví si azimut u této odpovědi – určí si směr, odpočítá příslušný počet kroků.

Pokud zvolil správně, měl by najít další otázku s odpověďmi a možnostmi. Tak pokračuje až nakonec, kde najde ceduli s úkolem k ochraně ovzduší (např. nafouknout mikrotenový nebo papírový sáček, ten utěsnit gumičkou nebo šňůrkou, sáček podepsat a donést na dispečink).

Doporučení: Cedulky s otázkami umisťovat tak, aby na ně nebylo z předchozího místa vidět, ze startu tohoto závodu nesmí být vidět na cíl; počet cedulek s otázkami – minimálně 6 a pak koncový úkol.

2. Květiny

Jde v podstatě o orientační běh, v němž se hráči orientují podle obrázků rostlin a květin bez popisu, resp. dle jejich pravých horních rohů. Délka trasy by měla odpovídat zdatnosti hráčů – doporučuje se 15–20 minut běhu. Obrázky jsou v trase závodu rozvěšeny po stromech, následující obrázek je z předchozího místa viditelný (ale pouze jeden, aby se trasa nedala zkrátit). Každý obrázek určuje směr další trasy dle horního pravého rohu (příklad: pokud chceme, aby šel hráč přímo doprava, obrátíme obrázek na úhlopříčku tak, aby pravý horní roh obrázku směřoval přímo vpravo; pokud chceme, aby šel hráč šikmo vlevo, umístíme obrázek tak, aby jeho horní pravý roh (při normálním pověšení) směřoval šikmo vlevo nahoru). Úkolem hráčů je, co nejdříve dojít na konec trasy (cca 15 obrázků, na posledním napsáno cíl a pokyn k návratu na dispečink). Hráč si během cesty musí rostliny na obrázcích co nejvíce zapamatovat. Po návratu na dispečink mají hráči 1 minutu na to, aby sami (bez další pomoci svých spoluhráčů) zapsali na vlastním jménem označený papír co nejvíce rostlin, které viděli. Výsledek odevzdají vedoucímu hry. Pokud jich napíšou alespoň 12 správně, odečte se družstvu od celkového času ve hře 1 minuta.

Alternativa: druhy rostlin zvolit dle vlastního uvážení, je možno zvolit např. jen léčivky nebo místní rostliny; lze předem vytvořit herbář – bez popisu rostliny a listy herbáře umístit na trasu; pokud existuje více názvů pro rostlinu (např. prvosienka jarní x petrklíč), je nutné před zahájením hry určit, které názvy budou pokládány za správné; určit 1 nehrajícího vedoucího nebo instruktora = pomocníka vedoucího hry k okamžité kontrole a vyhodnocení zapsaných rostlin – na papír uvést jen počet správně určených rostlin, ale nerozebírat, které to jsou (aby ostatní nemohli na dispečinku „opisovat“) – správné označení rostlin vyhodnotit až po skončení celé hry se všemi hráči najednou.

3. Půda

Tuto hru musí absolvovat dvojice z družstva, v níž budou mít hráči šátkem pevně svázané 2 ruce k sobě (jako by se drželi za ruce ve dvojici). Dvojice bude svázaná na dispečinku, přičemž místo startu tohoto menšího závodu by mělo být blízko dispečinku. Hráči svázaní ve dvojici absolvují trasu, na jejímž konci se musí oba podepsat do mapy znázorňující rozdělené území s půdou pro obhospodařování – dílčí pozemky. Čím větší souvislé území družstvo získá, tím více minut si na konci hry odečte. Mapa musí být rozdělena na tolik dílů, kolik dvojic ze všech družstev dle rozpisu závod absolvuje. Další dvojice ze stejného družstva musí podpis připojit tak, aby jimi podepsané místo navazovalo na půdu označenou podpisy jejich předchozích spoluhráčů z družstva. Mapu lze také rozdělit na více částí, než je účastníků v tomto závodě, a každý z dvojice si může zabrat jedno území. Hráči tak mohou taktizovat, jestli si zaberou území vedle svého družstva, nebo budou blokovat další družstva. Po označení místa na mapě si hráči mohou rozvázat ruce a běžet zpět na dispečink. Poté, co bude tento dílčí závod dokončen všemi zapsanými dvojicemi ze všech družstev, bude družstvům odečteno z celkového času za celou hru tolik minut, kolik mají spojených míst na mapě mínus 1 (př. pokud závod dle rozpisu absolvovaly 3 dvojice z jednoho družstva, které svými podpisy spojily 3 území v jedno souvislé území, budou jim odečteny z celkového času 2 minuty; pokud spojily jen 2 území, pak se družstvu odečte 1 minuta; a pokud mají území označená svými podpisy odděleně, neodečte se jim nic).

Alternativa: pro ztížení závodu lze šátkem obdobně svázat i nohy; trasa by měla procházet středně obtížným terénem, nebo na ni lze umístit nějaké překážky.

4. Voda

Úkolem hráče v tomto závodě je najít pramen vody, bez níž nelze existovat. Na dispečinku dostane hráč vstupní informace o orientaci ke světovým stranám (na dispečinku si buzolou určí sever...) a cedulku se svým jménem. Pak odchází na počáteční stanoviště závodu, kde má místo proutku návod geologů, kde pramen najde. V návodu je popis cesty k prameni – 4 azimuty a ke každému počet kroků. Hráč se v místě startu orientuje podle toho, jak určil světové strany na dispečinku a poté zkusí odhadnout určené azimuty dle návodu – pracuje bez buzoly. Na konci trasy umístí svou jmenovku, nejlépe tak, aby byla částečně zatížena kamenem. Družstvu, které bude mít jmenovky svých hráčů do 3 kroků od startu – pramene, bude na konci hry z času odečtena 1 minuta za každou takto dobře umístěnou jmenovku jeho hráče.

Informace jen pro vedoucího: Azimuty (4 azimuty) a počty kroků (buď 4 x stejné, nebo 4 střídavě stejné po 2 – např. 15, 0, 15, 10) jsou zapsány tak, aby výsledný obrazec, který má proutkař obejít, byl čtverec nebo obdélník, resp. aby se dostal na místo startu v tomto závodě.

5. Globální oteplování

Jde o orientační závod dle fáborků se stanovišti, na nichž jsou vyvěšeny listy s otázkami ke globálnímu oteplování. Otázky lze čerpat z internetu (zdroj např. http://cs.wikipedia.org/wiki/Globální_oteplování). Délka trasy by neměla přesáhnout 20 minut. U otázky jsou 3 možné odpovědi, přičemž u každé odpovědi je uveden kód – šifra. Správná odpověď obsahuje správnou část kódu. Hráč proběhne trasu a zapíše si kódy u správných odpovědí. U posledního stanoviště se pokusí šifru vyluštit – výsledek šifry by měl mít něco společného s tématem. Druh šifry a její náročnost zvolí vedoucí dle vědomostí účastníků hry. Pokud hráč šifru vyluští, předá ji vedoucímu hry na dispečinku. Opět pak musí být odečtením nebo přičtením minut k celkovému času rozlišeno, zda byla šifra správná.

6. Stromy a lesy

Tento závod předpokládá u hráčů znalost práce s buzolou, příp. GPS. Při použití buzoly je na počátečním stanovišti tohoto závodu vyvěšen velký list s očíslovaným seznamem azimutů a počtu kroků (5–7 stanovišť). Úkolem hráče je vždy z počátečního stanoviště naměřit na buzole příslušný azimut, odkrokovat vzdálenost a najít vzkaz – v podstatě bude hledat konce paprsků „hvězdice“. Konce paprsků budou umístěny na různých stromech, a budou vyznačeny listy s označenými a nastříhanými proužky papíru (např. čárovým kódem kvůli nezaměnitelnosti), na které zaznamená druh daného stromu. Hráč proužek na každém konci paprsku utrhne a po nalezení všech z počátečního stanoviště odevzdá všechny proužky s určeným druhem stromu vedoucímu hry. Na koncových listech s nastříhanými proužky musí být tolik proužků, kolik hráčů ze všech družstev na tento závod dojde. Na dispečinku je nutné donést proužky ze všech paprsků hvězdice, což si vedoucí hry ověří dle čárových kódů na druhé straně proužků. Poté vyhodnotí, které stromy hráč určil dobře. Pokud jich bude více než polovina určena správně, odečte se družstvu z celkového času 1 minuta za každého hráče. Závod se dá realizovat také s použitím GPS s předem uloženými trasovými body.

Alternativa:

1. Zapsaní hráči v rozpisu se mohou změnit i během hry, avšak za tuto změnu bude družstvu přičtena 1 minuta k času navíc.
2. Dá se hrát i v jednotlivcích s tím, že půjde o průběžný závod s 6 stanovišti – menšími závody seřazenými v terénu návazně (je nutná úprava některých závodů – např. č. 3). Každý jednotlivec bude plnit vše najednou, k tomu dostane všechny potřebné pomůcky a výsledky všech závodů pak odevzdá v cíli najednou. Není to tak zábavné, protože to postrádá strategii a napětí mezi družstvy.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Poznán a Překonání.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Zrakově postižení – záleží na typu postižení. Lehčí stupeň – zabezpečit území pohybu, označit nebezpečné úseky, informace velkým písmem.

Těžší stupeň postižení – nevhodné.

Sluchově postižení – zajistit hráčům možnost při vysvětlování odezírat ze rtů vedoucího. Zjednodušená pravidla v textové podobě.

Pohybově postižení – záleží na terénu, spíše je využít k pomoci na kontrolách jako rádce nebo závody přizpůsobit.

Mentálně postižení – záleží na typu postižení. Rychlé zapamatování je pro mentálně postižené problém = nevhodné. Celá hra by se musela zjednodušit pro tyto hráče, zvolit postupné kroky.

Řečově postižení – bez omezení, dát dostatečný prostor na dotazy a komunikaci.

Obtížně vychovatelní – striktní hranice a pravidla při práci, důsledná průběžná kontrola.

Jedinci se specifickými poruchami učení a chování – dostatek času na zpracování informací. Záleží na typu poruchy.

Výjimečně nadaní a geniální – těžší verze otázek.

Moje poznámky:

Pozor na:

- Řádné poučení o bezpečnosti a vysvětlení pravidel.
- Rozpis je tabulka, do níž se dle družstev zaznamenává, které z dílčích menších závodů už družstvo absolvovalo a kolikrát; rozpis má u sebe vedoucí hry a jen ten do něj zapisuje absolvované závody každého družstva, sleduje čas a hodnotí „odevzdané výsledky jednotlivých závodů“ (šifry, proužky, kytky aj.), což ale může udělat také až po ukončení celé hry.
- závod 4: tento jediný závod může být umístěn v dohledu dispečinku – kvůli kontrole, aby hráči nemohli manipulovat s již položenými kameny a jmenovkami. Azimuty by neměly být přímo azimuty hlavních světových stran.
- závod 6: je nutné řešit přímo v terénu – psát azimuty a kroky dle druhů stromů, zejména proto, aby „od stolu“ psané azimuty nezavedly hráče do nebezpečných míst. Na každý list s proužky použijeme zezadu přes proužky jiný čárový kód – jinou barevnou kombinaci čar, aby se nestalo, že hráč utrhne proužky na jednom ze stanovišť a ostatní hledat nebude.

Moje poznámky: