



Čas přípravy
1/2 hodina



Čas realizace
1 hodina



Prostor
venku



Roční období
zima



Počet účastníků
10 a více



Věková kategorie
15+

STADION

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: občanská, k řešení problému, sociální a personální.

Zvažovat vztahy mezi osobními zájmy, zájmy širší skupiny a zájmy veřejnými, rozhodovat se a jednat vyváženě, o chodu společnosti a civilizace uvažovat z hlediska udržitelnosti života, rozhodovat se a jednat tak, aby nebyla ohrožena příroda a životní prostředí, efektivně využívat různé strategie, navrhnout postupné kroky, zvažovat využití různých postupů při řešení problému, uplatňovat proaktivní přístup, odhadovat důsledky vlastního jednání a chování v nejrůznějších situacích, své jednání a chování podle toho korigovat.

Konkrétní cíl: Prosadit bojového ducha, propagovat vlastní cíl uvědomit si riziko nebezpečnosti chování, možnost ovlivnění jednání ostatních v týmu, spolupráce a koordinace při postupu.

Motivace: Ochrana vodních zdrojů je pro planetu jedním z prvořadých úkolů, neboť bez vody by život nebyl možný. Prodiskutujte ve skupině, jak je zajišťována ochrana vodních zdrojů u nás, v České republice (legislativa – vodní zákon, možnosti ochrany, úprava vody, hospodaření s ní).

Legenda: Planeta Poznání – viz příběh v úvodu metodiky

Potřeby: Sníh.

Provedení: Ke hře samotné je nezbytně nutná silně zasněžená stráž s jasným zlomem (nejlepší je cesta ve stráni) a vyznačeným územím (šířka pásu na stráni, kde se bude hrát). Hráči se rozdělí na dva týmy. Jeden tým představuje ochranku stadionu a druhý rozvášněné fanoušky, na které nezbyl lístek a chtějí se dostat na stadion za každou cenu. Ochranka obsadí zlom zasněžené stráně a fanoušci se shromáždí pod strání. Úkolem fanoušků je dostat se na stadion tedy za ochranku a to skoro jakýmkoli způsobem. Úkolem ochranky je nepustit na stadion (za sebe) žádného fanouška – ochranka brání stadion tím, že fanoušky odstrkuje směrem ze stráně zpět dolů. Žádné oběhnutí mimo vymezený prostor se nepočítá. Na obou stranách jsou zakázány jakékoli údery a páky. Je možné jen chytat a „strhávat“ druhou stranu ze stráně dolů. Pokud je některý fanoušek za ochrankou, počítá si úspěšný průnik a může se pokusit projít znovu – začíná znova pod strání. Po uplynutí určeného časového limitu si týmy role vymění.

Alternativa k ochraně vody:

Hra se hraje stejně, jen motivačně jsou týmy označeny jako „ochránci vodního zdroje“ a jeho „likvidátoři“ s tím, že za hranicí – zlomem, kde se pohybují ochránci, je umístěna meta (např. šátek) a pokud se jí likvidátoři zmocní, hra končí a likvidátoři vyhráli. Hra je omezena časově, poté si týmy role vymění.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Pomoc a Překonání.

Moje poznámky:

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Zrakově postižení – hra pouze pro lehčí stupeň postižení. Důležité je, aby si účastníci dobře zmapovali terén před hrou, upozornit je na případné nerovnosti.

Sluchově postižení – dát si pozor na to, aby účastník byl poblíž a měl možnost při vysvětlování odezírat ze rtů vedoucího. Názorná ukázka.

Pohybově postižení – záleží na stupni postižení, těžší postižení nevhodné.

Mentálně postižení – srozumitelné vysvětlení hry v jednoduchých krátkých větách. Názorná ukázka.

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

Obtížně vychovatelní – pozor na agresivitu jedinců, striktní hranice a pravidla, důrazný rozhodčí.

Jedinci se specifickými poruchami učení a chování – bez omezení, záleží na typu postižení.

Pozor na:

Nedoporučuje se hrát aktivitu bez sněhu z důvodu větší pravděpodobnosti úrazu.

První hry jsou nejzajímavější, protože účastníci ještě neznají taktiku, nedomlouvají se. Po jedné sérii je dobré promíchat družstva.

Moje poznámky: