

## Příloha Mozaiky Pionýra • leden 2012

Výběr z metodických a pracovních listů projektu Klíčení

### **Mládátka**

(nejmladší)

člověk a společnost: Sovík se učí, co je správné a co není

### **Putování se psem**

(Mladší školní věk)

příroda: Zvířata a rostliny mají svůj domov  
technika: Vyrábíme masky

### **Příběhy ze staré půdy**

(Starší školní věk)

umění: Hudba

### **Osmá planeta**

(15+)

technika: Geocaching

### **Texty jsou v pracovní verzi, jež momentálně prochází ročním cyklem ověřování a úprav.**

Aktivita popsané na následujících stranách slouží především jako náměty pro činnost oddílů.

Pokud se rozhodnete je vyzkoušet, jakékoliv zkušenosti, kladné i záporné, budou vítány.

Psát můžete na [kliceni@kliceni.cz](mailto:kliceni@kliceni.cz), děkujeme.





Čas přípravy  
30 minut



Čas realizace  
45–60 minut



Prostor  
klubovna



Roční období  
kdykoliv



Počet účastníků  
minimálně 2



Věková kategorie  
předškoláci

## Sovík – Sovík se učí, co je správné a co není

**Cíl:** Vytváří si povědomí o správném a naopak o nevhodném chování.

**Motivace:** Mají-li děti být platnými členy společnosti, nezbývá jim, než se chovat podle pravidel odpovídajících kultuře společnosti. V opačném případě by se snadno dostaly na okraj společnosti. Potřeba dětí někam patřit nám může pomoci lépe se vyrovnat se společenskými pravidly...

**Legenda:** Sovík ..... se dnes sešel se svými kamarády. Všichni se posadili do kruhu a začali si vyprávět, co zajímavého viděli. Ptáče ..... vyprávělo kamarádům, že vidělo holčičku, která odhodila obal od bonbonu na zem. „To se přece nedělá,“ povídá sovík, „jak by to vypadalo, kdyby každý odhodil odpadky, kde se mu zachce?“ „Já jsem zase dnes vidělo, jak jeden kluk zlomil stromek. Ten už neporoste.“ Vyprávělo smutně medvídek. Koťátko si vzpomnělo, na holčičku, která pomohla nevidomé paní přejít přes ulici. „To byla hodná holčička, vid' sovíku?“ A mravenček viděl děti, jak sypou ptáčkům do krmítka zrní. Sovík se zamyslel a povídá „To je zajímavé, že někteří nevědí, jak se mají správně chovat. Víte to vy, děti?“

**Potřeby:** Pastelky.

K tomuto metodickému listu je pracovní list C6A.

**Provedení:** Po přečtení úvodního příběhu rozdejte dětem pracovní listy a pastelky. Řekněte dětem, aby si prohlédly obrázky na pracovním listu, a zadejte jim úkoly. Při zpracovávání úkolů je třeba věnovat větší pozornost například situaci s pánem, který nabízí bonbon (děti mohou vyhodnotit například tak, že pán je hodný a nabízí dítěti bonbon). Vysvětlíte dětem, že si od cizích lidí nesmí nic brát a nesmějí s nimi nikam chodit.

### Pracovní list – situace

#### Úkoly:

1. Pospoj situace, které k sobě patří.
2. Obrázky, kde se děti chovají správně, označ zeleným puntíkem.
3. Obrázky, kde se děti chovají nesprávně, označ červeným křížkem.
4. Do volného políčka namaluj, jak si představuješ značku Zákaz zlobení.

### Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

V případě, že je dítě při vypracování pracovního listu nejisté, nechte ho pracovat na zadaném úkolu s některým kamarádem nebo dokonce ve skupině – mohou se o situacích na obrázcích společně poradit.

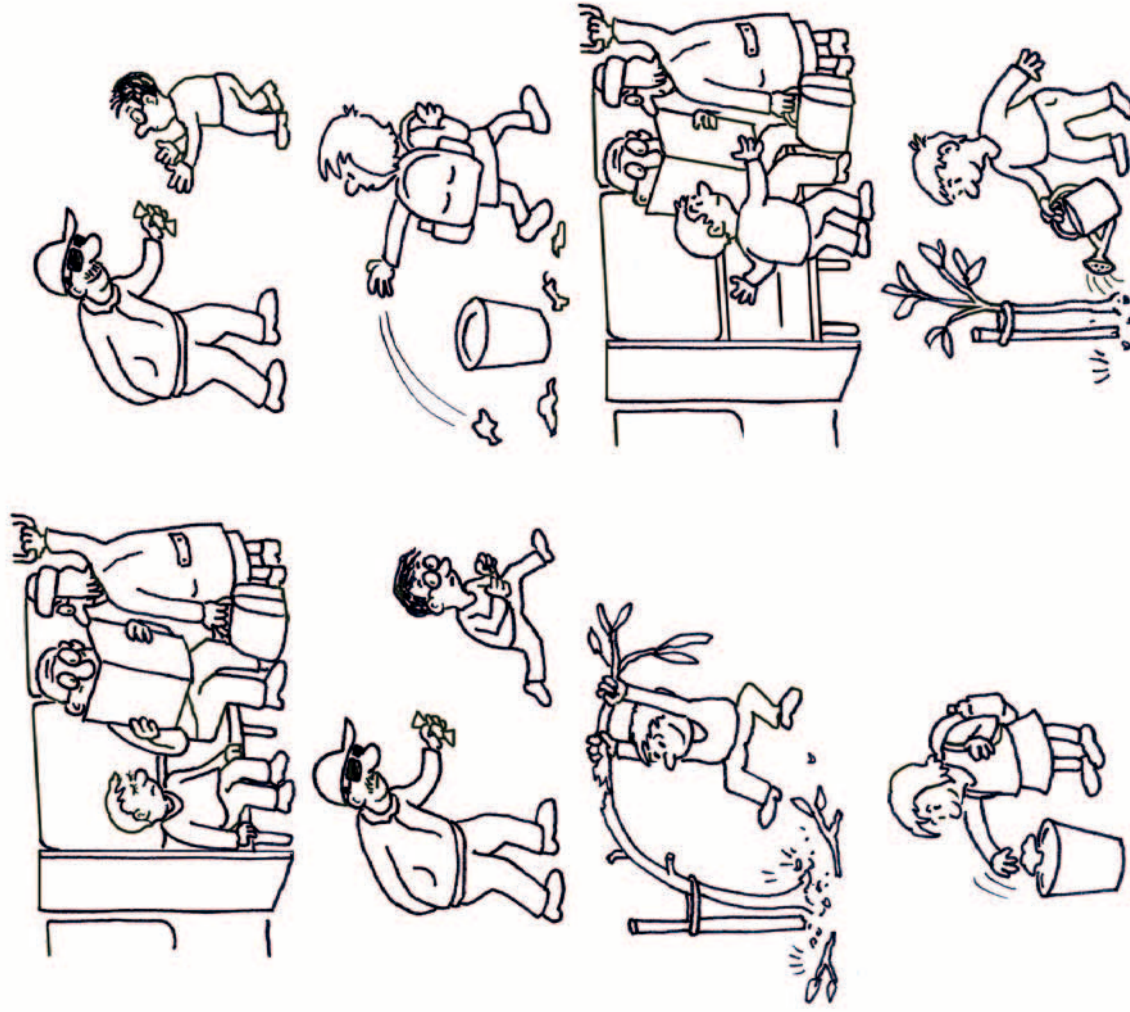
Dětem s grafomotorickými obtížemi raději předkreslete, jak vypadá zelený puntík a červený křížek, vyhnete se tak špatnému označení obrázků.

Ujistěte se, zda jedinec s SPU rozumí tomu, co chcete nakreslit pod pojmem: Zákaz zlobení. Jakékoliv barevné kreace pochvalte!

V závěru schůzky můžete provádět relaxační cvičení.

### Moje poznámky:

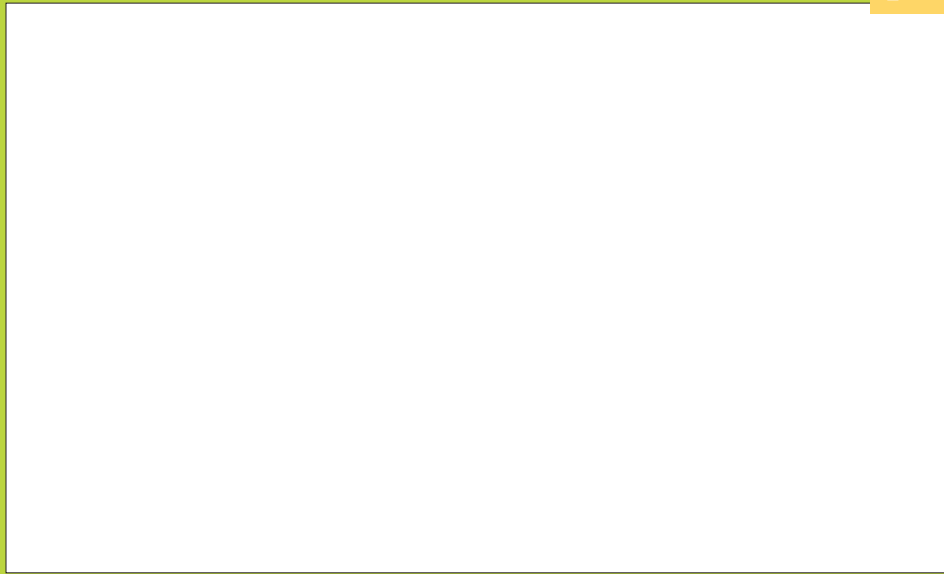
**Pozor na:** Je dobré znát anamnézu každého dítěte, může se totiž stát, že se objeví ve vaší skupině i dítě týrané či zneužívané. V tomto případě dejte pozor na to, o čem si právě povídáte (správné x nesprávné chování).



**Úkoly:**

Pospojuj situace, které k sobě patří. Obrazky, kde se děti chovají správně, označ zeleným puntíkem. Ty, kde se děti chovají nesprávně, označ červeným křížkem.

Do prázdného okna domaluj, jak si představuješ značku Zákaz zlobení.





Čas přípravy  
15 minut



Čas realizace  
30 minut



Prostor  
klubovna



Roční období  
nerozhoduje



Počet účastníků  
do 20 dětí



Věková kategorie  
3. ročník (9 let)

## Zvířata a rostliny mají svůj domov

**Cíl:** Přiřadí typické zástupce rostlin i živočichů k přírodním společenstvům.

**Motivace:** Každý z nás má svůj domov, místo, kde je mu dobře. Stejně tak mají svůj domov i zvířátka a rostliny. Nepřející skřítek všechno trošku pomíchal. Dovedeš pomoci?

**Legenda:**

**Potřeby:** Krabice s označením (na poli, v lese, u vody, v zahradě, na dvoře), kartičky s obrázky různých přírodnin – živočichů i rostlin.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

**Provedení:** Vedoucí nebo instruktor viditelně v klubovně předem připraví označené krabice (nebo velké zavařovací sklenice – pozor na rozbití), v prostoru rozmístí kartičky s obrázky různých přírodnin. (Neukrýváme je, pouze položíme nebo zastrčíme rohem. Počet kartiček na jedno dítě asi 5–7 kusů.) Vedoucí děti seznámí s tím, že je potřeba napravit to, co skřítek v přírodě pomíchal. Vyzve děti k pomoci. (Pomůžete každému zvířátku i rostlince najít jejich domov?)

Vedoucí či instruktor seznámí děti se signálem, kterým bude hra ukončena. Na daný pokyn se děti rozejdou do prostoru a snaží se kartičky najít. Každou kartičku – přírodninu, kterou naleznou, se pokusí umístit do správného společenstva – označené krabice. Po ukončení sběru kartiček rozdělí vedoucí děti do skupin. Každá skupinka pod vedením instruktora nebo staršího člena oddílu zkontroluje správné zařazení přírodnin – rostlin a živočichů – do společenstev. Při malém počtu hráčů kontrolu můžeme provádět společně. Vedoucí řídí diskuzi, která se nad zařazením některých druhů rozvine (např. zařazení mouchy, komára, myši...).

Děti si uvědomují, že jsou živočichové i rostliny, které mají svá pevná společenstva – svůj domov (např. ryby – ve vodě, srnky v lese, slepice na dvoře, obilí na poli, vrba u vody...), ale jsou i takoví, kteří se vyskytují ve více společenstvech (především hmyz, travní porost).

Za vhodného počasí můžeme hru hrát v přírodě. V tom případě nezapomeneme vytyčit přesně prostor pro hru a po ukončení hry sesbírat všechny nenalezené kartičky.

Můžeme využít kromě obrázků také pouze názvy přírodnin – hra je o něco složitější (děti si spíš vybavují věci podle obrazové předlohy, jen název jim někdy moc neříká).

### Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Při této činnosti by u dětí se spec. vzděl. potřebami neměly nastat velké problémy. V případě, že zvolíme variantu s psaným textem (názvy bylin, zvířat...), nastanou menší problémy u dyslektiků (přesmyky hlásek, nepochopení textu, delší časová dotace ke splnění úkolu, větší neúspěšnost).

Dětem s tělesným handicapem určíme jinou roli ve hře, než je běhání v terénu. Nabídneme jim kontrolu správnosti obsahu určené krabice nebo sklenice nebo časového rozhodčího, či hodnotitele jednotlivých sklenic nebo krabic.

Každopádně tyto děti nesmí stát mimo dění hry (činnosti oddílu), musíme jim nabídnout jinou možnost uplatnění ve hře.

### Pozor na:

Některým dětem bude možná třeba při úvodní hře pomoci, aby se dovedly se svou rolí vypořádat – napovězte jim, jak se zvíře ozývá, pohybuje apod.

Skládání puzzle (popř. připravených rozstříhaných obrázků zvířat) můžeme zařadit i jako samostatnou soutěž pro děti.



Čas přípravy  
15 minut



Čas realizace  
45–60 minut



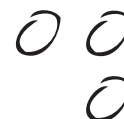
Prostor  
klubovna



Roční období  
nerozhoduje



Počet účastníků  
libovolný



Věková kategorie  
3.–5. tř.,  
9–11 let

## Vyrábíme masky

**Cíl:** Používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení.

**Motivace:** I na oddílové schůzce si můžeme udělat karnevalové odpoledne. Pozveme na něj i kamarády. Nejdříve se ale musíme připravit, vyrobíme si tedy masky.

**Potřeby:** Kreslicí čtvrtky, papírové sáčky, bílý balicí papír, barevné papíry, krabice vhodné velikosti, konfety, lepicí páska, kloboukovou guma, šátky, čapky, odstřížky kožešin, sláma, stužky, nůžky, tužky, barvy, štětce, měřítko, sešivačka, jehly, nitě, lepidlo Kanagon. K tomuto metodickému listu je k dispozici pracovní list T2A.

**Provedení:** Když už se v oddíle dohodneme, že uděláme karnevalové odpoledne, musíme se velmi dobře a také dlouho dopředu připravovat.

Dohodneme si pronájem prostor, v nichž budeme odpoledne dělat. U takovýchto radovánek nesmí chybět hudba, nejspíš půjde o reprodukovanou hudbu, ale i tu musíme předem pečlivě vybrat a připravit.

Pak musíme vyrobit zvadla, která budou naši akci propagovat.

Sestavíme společně program, v němž samozřejmě kromě soutěží nebude chybět ani rej masek a volba nejzdařilejších masek. My si své masky připravíme na některé z oddílových schůzek. Nepůjdeme přece v masce, kterou si koupíme někde v obchodě. Na výběr máme několik možností.

Před začátkem práce vedoucí připomene základní pravidla bezpečnosti práce s nůžkami a jehlou. Děti si vyberou, jakou masku chtějí dělat, podle toho, jaký je připravený materiál.

### Masky ze sáčků (kočka, čert)

Použijeme větší papírový sáček, odpovídající svou velikostí průměru hlavy. Sáček navlékneme na hlavu tak, aby dobře „seděl“ a přesně označíme otvory pro oči. Otvory opatrně vystříháme. Pak zhotovíme ze čtvrtky ostatní části masky (uši, jazyk, rohy, fousy apod.) a pevně přilepíme Kanagonem. Nakonec masku domalujeme výraznými barvami (tempery, fixy).

### Masky ze šátků (kohout)

Opatříme si vhodný šátek a uvážeme ho pevně na hlavu tak, aby zakrýval všechny vlasy i čelo. To je základ masky, ke které pak zhotovíme ostatní části z papíru (oči, zobák, kohoutí hřebínek). Stříháme je dvojitě, s okrajem nebo základnou, abychom je mohli k šátku pevně přišít.

### Masky z kulicha (Kašpárek)

Jako základ masky použijeme pestrých pletených čepic – kulichů. Ostatní části zhotovíme z barevného papíru a přišijeme k okraji kulicha. Můžeme tak jednoduše zhotovit masky Kašpárka, zvířátek apod.

### Masky z kornoutů (pidižvíci, myši)

Z kreslicí čtvrtky nebo balicího papíru uděláme kornout, který sedí na hlavě tak, že sahá buď do poloviny obličeje nebo až na ramena. Nasazením kornoutu na hlavu zjistíme, ve kterých místech je třeba udělat otvory pro oči. Otvory opatrně vystříháme. Masku pak přizdobíme dle vlastní fantazie. U kornoutu sahajícího na ramena chceme docílit dojmu hodně velké hlavy, proto kresba obličeje zabírá větší část plochy kornoutu. Pro volnější pohyb rukou okraje masky po stranách nastříháme.

Na masku myši použijeme kornout užší, který musí doléhat pod bradu a na kořen nosu. Pro nos vystříháme výřez, aby maska doléhala také k tvářím. Uši jsou z dvojitěho tužšího papíru. Připevníme je stužkou, kterou zavážeme pevně pod bradu. Fousy uděláme ze slámy, kterou protáhneme kornoutem.

### Masky ze srolované čtvrtky

Čtvrtku srolujeme na velikost obvodu hlavy a slepíme nebo sešijeme. Na ramenou masku obloukovitě vystříháme, aby dobře dosedla. Uděláme otvory pro oči, masku domalujeme a ozdobíme podle vlastní fantazie.

### Masky z krabic

Postupujeme stejně jako u masky ze srolované čtvrtky.

Když máme masky hotovy, uklidíme klubovnu, uložíme si svou masku do poličky nebo do skříňky a už jen dotvoříme doma nějaký kostým.

## Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Tato činnost nevyžaduje zvláštní specifika práce s dětmi se speciálními vzdělávacími potřebami.





Čas přípravy  
30 minut



Čas realizace  
45 minut



Prostor  
kdekoli



Roční období  
kdykoli



Počet účastníků  
15



Věková kategorie  
12, 13, 14 let

## Hudba

**Cíl:** Rozvíjejí hudební sluch, hudební paměť, rytmické cítění, tvořivost, muzikálnost, fantazii, odvahu, smysl pro humor.

**Motivace:** Pryč s nudnou hudební výchovou ve škole, pojďme se podívat na „hudebku“ trochu jinak, pojďme si zamilovat hudbu.

**Legenda:**

**Potřeby:** Hudba, tužky, papír.  
K tomuto metodickému listu je pracovní list U19A, kam si děti napíší svoji oblíbenou píseň nebo třeba táborskou hymnu.

**Provedení:** Hrát si s hudbou můžou všechny věkové kategorie.

Děti mají hudbu rády, a tak toho můžeme využít a do programu vmíchat i hry hudební.

### Perpetuum mobile

Jedna z pěkných her je hra: „sestavit stroj“. Každé z dětí je součástka, která v pravidelném rytmu vykonává pohyb a zvuk. Jeden začne, ostatní musí navazovat. Hra nastartuje atmosféru spolupráce oddíle. Je dobré si domluvit, kdo začne a bude držet základní metrum. Měl by to být ten nejdravější vitální jedinec, protože musí udávat rytmus po celou dobu hry. Jako další součástka se připojí ten, kdo již ví jak, bez předem určeného pořadí. Ti méně draví dostávají šanci a prostor zařadit se podle svých představ bez rad a manipulace druhých. Když budete mít dětí více, můžete vytvořit dva i tři stroje.

Po sestavení strojů necháme každé skupině asi pět minut na to, aby si o svém stroji povídala. Z těchto hovorů mimo jiné vyplyne i zájem o stroj druhých skupin, takže si je skupiny ještě vzájemně mohou ukázat.

Děti z 8. tříd budou určitě chtít zkusit stroj, kde poslední součástka bude navazovat na první. (Šímanovský, 2001) pod názvem „Máslostroj“.

### Hudební přihořivá

Hra navozuje radost ze hry a uvolněné zpívání, rozvíjí spolupráci jednotlivce a skupiny, smysl pro souhru.

Skupina nejprve vybere nějakou drobnou věc (poklad), kterou bude schovávat. Vybraný jedinec jde za dveře, skupina „poklad“ schová. Jedinec se vrátí a drobnou věc hledá. Všichni jej navigují tak, že zpívají tím hlasitěji, čím víc se „hledáč“ blíží k „pokladu“, a tím tišeji, čím víc se hledáč od pokladu vzdaluje. Když hledáč najde poklad, zvolí nového hledáče (Šímanovský, 2001).

### Varianty:

Čím více se hledáč blíží k pokladu, tím zpíváme tišeji, a naopak.

Čím je hledáč blíže k pokladu, zpíváme rychleji, a naopak.

Kombinujeme způsoby, např. když se hráč blíží, zpěv zrychluje a slábne, a naopak.

### Na dirigenta

Nejdříve si žáci z gest vedoucího při dirigování odvodí, co musí dělat, aby „sbor“ zrychlil nebo zpomalil, přidal na dynamice nebo ztlátil atd. Každý účastník si vybere píseň, kterou by chtěl dirigovat, může si promyslet, jak chce, aby píseň „pod jeho taktovkou“ vypadala. Před pěvecký sbor předstoupí jen ten, kdo chce.

Dopředu svůj „umělecký“ záměr sboru nesděluje, sbor musí tzv. „jít podle ruky“. Velmi často dochází k humorným situacím, zejména když se „sbor“ rozběhne jinak než „dirigentovy“ ruce. Z toho přirozeně vyplývají debaty o vlastních pocitech při realizaci písně (jak dirigentových, tak pěvcových), případně o tom, jakou práci asi dá vynikající souhra hodně velkých hudebních těles, o obrovské zodpovědnosti dirigenta a hráčů.

Obměna může být např. aby nám v některé další schůzce „zadirigovali“ reprodukovanou skladbu. To pak bývají velmi osobitá vystoupení. Děti přinesou skladby vážné hudby i populární.

**Melodram**

O melodramu se učí žáci 7. tříd v rámci hudební výchovy.

Můžeme si zahrát hru, na které je nutné pracovat ve skupinkách mimo schůzku nebo je to ideální hra např. na tábory nebo vícedenní akce.

Poslechneme si některý z melodramů (např. Z. Fibich: Vodník, Štědrý den) a dětem necháme za úkol vytvořit si skupiny (max. pětičlenné), vybrat si báseň a k ní hudbu. Skupiny pak předvedou „hotový“ melodram.

**Pantomima**

Děti se v 8. třídě učí o starověké pantomimě, a proto také např. na táboře můžeme s osmáky zkusit tuto hru. Oddíl se rozdělí na skupiny po čtyřech nebo pěti dětech. Pak skupiny tvoří pantomimu, jejíž námět vybírá skupina sama, zároveň přidává hudbu. Hudba může být živá i reprodukována. Dětem dáme určitý čas a pak skupiny pantomimu předvádějí ostatním.

(Např. skupina jednou sehrála pantomimu o dvojici, která se do sebe zamilovala. Pantomima vrcholila tím, že si dvojice hlavních protagonistů podávala pomyslná srdce a zároveň zazněl hlavní motiv z Beethovenovy 5. symfonie – Osudové.)

**Ke známé melodii vytvořte nová slova**

Skupinám dětí dáme za úkol vybrat si libovolnou píseň, kterou znají všichni členové skupiny. Na papír napíšou její název. Potom vymyslí nová slova tak, že se účastníci musejí pravidelně střídat, každý musí napsat nejméně jedno slovo, nejvíce jednu větu.

Obměna: Není dáno žádné pravidlo, jak se mají účastníci střídat atd.

**Indiánská**

Jde o jednu z nejoblíbenějších her mnoha indiánských kmenů, včetně slavných Apačů: Dvě družstva (skupiny A a B) sedí naproti sobě a každé má na počátku hry dvacet hůlek (kamínků atp.). Třetí družstvo C vytváří rytmickou hudbu bubny, škrabkami, klepáním dřevy a kameny o sebe atd. V jejím rytmu si skupina B mezi sebou podává dřevěnou kuličku. Někdo ji podá, někdo to jenom naznačí.

Naproti sedící řada hráčů, skupina A, pozorně sleduje jejich pohyby. Když má někdo ze skupiny dojem, že bezpečně ví, kde kulička je, tleskne a křikne: dost! Hudba i podávání se hned zastaví a ten, na koho hádající ukáže, musí otevřít obě dlaně. Když kuličku má, získává hádající pro svou skupinu bod, tedy jednu z hůlek družstva naproti. Když neuhádl, musí jednu hůlku dát druhé skupině. Potom kulička začne putovat v ruce družstva A a hádá družstvo B.

Obměna: Hrají pouze dvě skupiny. Jedna bubnuje a současně sleduje druhou, která se před ní pohybuje v rytmu a podává si kuličku. Hra v obou případech končí, když jedna ze skupin získá všechny hůlky protihráčů. Lze hrát i ve stoje.

**Upozornit na sebe**

Hráči improvizují v prostoru pohybem na hudbu a po chvíli přitom některý z nich na sebe upozorní libovolným způsobem – do někoho strčí, klekne si, vyleze na židli, dupne atp. Ti, kteří si toho všimnou, hned nahlas oznámí jeho jméno a on si jde sednout.

Tanec pokračuje a po chvíli na sebe upozorní další. Ostatní (včetně přihlížejících) opět zavolají jeho jméno atd. Když potom skončí i ten poslední, sedneme si v kruhu a povídáme si. O tom, kdo a jak na sebe upozornil, kolikrát byl v pořadí, a o tom, zda to víceméně nesouvisí i s tím, jak je zvyklý na sebe upozorňovat v životě. Jednoznačným soudům se však vyhne, ponecháme vždy prostor pro různé, i protichůdné výklady.

**Na vláčky**

Trojice hráčů se drží v pase v řadě za sebou. Pustíme svižnou rytmickou hudbu a vláčky při ní začnou jezdit libovolnými směry prostorem ve svižném tempu a dělají přitom š-š-š-š... Vláčky se hledí vyhybat navzájem a postupně zvyšují rychlost.

První a druhý v trojici (lokomotiva a tendr) pak zavřou oči. Vidí jenom poslední – strojvůdce. Jeho pohyby teď předává střední – tendr – lokomotivě, která má dlaně za jízdy před sebou jako nárazníky. Vláčky jezdí opět různě, ale pomaleji.

Potom si to hráči v trojicích vymění: udělají čelem vzad a ze strojvůdce je lokomotiva a naopak.

Nakonec si povídáme o tom, kdo se jak cítil v roli strojvedoucího, který řídí, v roli tendru, jenž příkazy předává, a v roli mašiny, která povelů vykonává a je řízena.



**Tajný dirigent**

Připravíme si orchestrální nahrávku a pošleme jednoho hráče za dveře. S ostatními si tiše domluvíme, kdo bude tajný dirigent, co má dělat, a pozveme hráče. Pustíme hudbu a všichni dirigují. Řídí však svoje pohyby a jejich změny podle tajného dirigenta, kterého stále nenápadně sledují. Příchozí má během jedné (dvou) minuty uhádnout, kdo je tajný dirigent. Když se mu to podaří, jde odhalený hráč za dveře a hra se opakuje. Když hadač neuhádl, jde znovu za dveře.

**Dva kruhy**

Hráči ve dvojicích vytvoří dva kruhy. Jeden z každé dvojice je vždy součástí vnějšího a druhý vnitřního kruhu. Oba si dobře prohlédnou svého partnera a otočí se tak, že stojí vedle sebe pravým ramenem. Vedoucí hry začne hrát nebo pustí rázný pochod a oba kruhy se v jeho rytmu dají do pohybu. Vnější pochoduje po směru hodinových ručiček, vnitřní v protisměru. Po zastavení hudby má každý co nejdříve najít svého partnera z dvojice a chytit ho za ruce. První celá dvojice vyhrává.

Pozn.: Pochod můžeme střídat s polkou, valčíkem a jinými rytmy, ve kterých se hráči pohybují.

**Pionýrská stezka**

Pokud bychom v rámci schůzek chtěli s dětmi „trénovat“ vědomosti na soutěž Pionýrská stezka oblast hudba, je důležité začít ukázkami skladeb postupně.

Kategorie S–O mají připravené hudební ukázky, a to z filmů, seriálů a nejznámějších světových a českých interpretů. Písničky jsou v časovém úryvku 30 sekund, jak je tomu i v kategoriích N–M. Trojčlenné hlídky si vyberou kartičky s čísly a mají za úkol poznat nahrávku.

Dan Bárta – On My Head, Divokej Bill – Čmelák, Elán – Voda čo ma drži nad vodou,  
 Enya – Adiemus, Janek Ledecký – Proklínám, Jaromír Nohavica – Darmoděj  
 Hop Trop – Píseň smolařských plavců, Karel Kryl – Karavana mraků  
 Led Zeppelin – Stairway to Heaven, Code Red – Kanikuly, Scooter – What Question Is what Is The Question  
 Benny Benassi – Satisfaction, System of a down – Toxi City, Rihanna – Stop the Music  
 Jaksi Taksi – Škola, Olympic – Slzy tvý mámy, Nightwish – Amarath, Ewa Farna – Zapadlej krám  
 Lunetic – Ať je hudba tvůj lék, Kabát – Burlaci, Prodigy – To Caffé, Nickelback – Rockstar  
 Karel Gott – Být stále mlád.

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

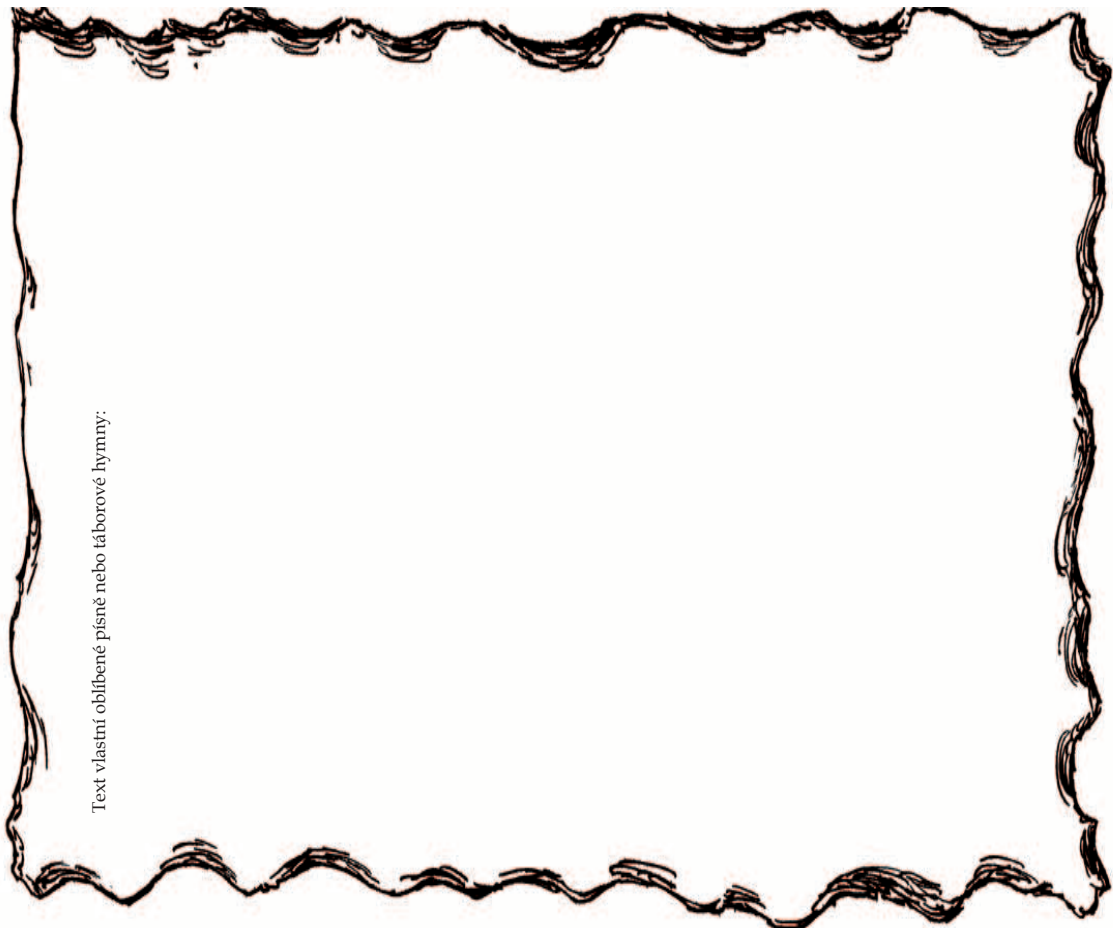
Tyto aktivity nemají výraznější rizika pro děti se specifickými vzdělávacími potřebami. Je však třeba respektovat vývojové věkové zvláštnosti kluků, kteří v tomto věkovém období nechtějí zpívat hlasitě. Důležité je, že je možné vybrat takové aktivity, které zpěv přímo nevyžadují.

**Moje poznámky:**

Šimanovský, 2001 – Hry s hudbou a techniky muzikoterapie, Hry pro rozvoj zdravé osobnosti.



Text vlastní oblíbené písně nebo táborové hymny:



TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN  
EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDĚM  
A STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY



evropský  
sociální  
fond ČR



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost



PIONYR

INVESTICE DO ROZVOJE VZDELAVANI



Čas přípravy  
1–2 dny



Čas realizace  
1 den



Prostor  
venku



Roční období  
jaro–podzim



Počet účastníků  
podle počtu ks



Věková kategorie  
15+

## Geocaching

**Cíl:** Seznámení se s technikou a GPS navigací a jejich využití ve volném čase.

**Motivace:** K životu mladých patří mnoho zajímavých činností, jako je např. geocaching. Jde o spojení sportu a turistiky, dochází při něm ke hledání tzv. „kešek“ pomocí navigačního systému GPS. Kešky, tj. krabičky s různými předměty a odkazy, se nacházejí po celé České republice, ale i ve světě, na turistických stezkách nebo u zajímavých turistických objektů. V současné době jich je už velké množství. Systém této činnosti funguje přes internet, kde si každý zároveň eviduje již objevené kešky a najde zde i informace o dalších, jím nenalezených keškách.

**Legenda:**

**Potřeby:** GPS navigace, internet, plastové krabičky, tužka a papír.

**Provedení:** Jako oddíl či jako jednotlivci se můžete zapojit do celosvětové hry geocaching. Jde o hledání „pokladů“ neboli „kešek“ (anglicky „cache“). Lidé, kteří se této zábavě věnují, schovávají krabičky („kešky“) různě po celém světě. K této hře potřebujete jen GPSku a internet. Každý hráč je zaregistrován (bezplatně) na webových stránkách [www.geocaching.com](http://www.geocaching.com). Existuje i česká verze [www.geocaching.cz](http://www.geocaching.cz), ale tento web je pouze pro zájemce o zboží, ale jsou zde uvedena i pravidla. Po registraci máte možnost vidět na mapě všechny vytvořené „kešky“. Pokud je rozkliknete, zobrazí se vám jejich základní popis, pozice, velikost krabičky, i nápovědy, kdyby se vám nedařilo. Pokud si tyto údaje zaznamenáte a vydáte se hledat, zažijete spoustu zábavy. Nejde totiž jen o to poklad nalézt, ale také jej nikomu nevyzradit. Zbytek populace, která o pokladech netuší by je mohla znehodnotit, ukrást či zničit. A to by byla škoda. Těmto lidem nezavěšeným do světa geocachingu se říká „mudlové“.

Po nalezení kešky ji otevřete a uvnitř se vždy nachází blok a tužka (občas tam tužka není, vemte si raději svou) do tohoto bloku zapíšete svůj „nick“, který jste uvedli při registraci, datum, hodinu, nějaký text pro tvůrce kešky a co jste do kešky vložili či z ní odnesli. Existují totiž kešky, ve kterých můžete vyměňovat drobnosti (ne odpadky), velmi oblíbená jsou překvapení z čokoládových vajíček. Více o geocachingu se dozvíte na [www.geocaching.com](http://www.geocaching.com) (v angličtině bohužel) a na [www.wikipedia.cz](http://www.wikipedia.cz). Existuje i placené členství stojící asi 300 korun na 10 měsíců. Je však určeno pro majitele nejdražších GPSek, platba jim umožňuje nahrát do GPSky i celý popis kešky i s nápovědou. Není to pro hru důležité. Existuje několik druhů kešek, o všech se dočtete na [www.wikipedia.cz](http://www.wikipedia.cz) po zadání hesla geocaching.

Tuto aktivitu lze rozdělit na dvě části. V první z nich vedoucí vytvoří sérii tajných schránek, určených pouze pro váš oddíl. V druhé části vysvětlí celosvětovou hru Geocaching a vy sami budete moci najít tajné schránky vytvořené lidmi, kteří se tímto zabývají, na vašich budoucích výletech a v okolí vašeho bydliště.

- 1) Naučte se pracovat s vaší GPS.
- 2) Sežeňte si několik krabiček na potraviny s těsnícím víkem. Musí se do nich vlézt propiska a nějaký bloček, příp. věci, které má každá skupina získat.
- 3) Najděte si na procházce několik míst, kde lze tyto krabičky schovat. V dutém pařezu, v kořenech stromu, zavěšené na větvi, schované v listí, pod kamenem a podobně. Místa musí být určena tak, aby nikdo cizí nenašel krabičku náhodou.
- 4) Určete a zapíšte si GPS souřadnice těchto míst.
- 5) Uložte krabičky na místa a pečlivě je zamaskujte.
- 6) Tuto aktivitu lze realizovat dvěma způsoby:
  - Všem účastníkům zadáte polohy všech krabiček najednou a hraje se o to, kdo jich najde nejvíce v daném čase a nebo kdo je najde všechny nejrychleji.
  - Udáte účastníkům polohu pouze první krabičky či místa, kde se dozví pozici další a tak dále, dokud nedojdou do konce. Opět jde o čas.

Tuto aktivitu je dobré praktikovat po týmech 2–3 hráčů.

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

**Zrakově postižení** – záleží na typu postižení. Lehčí stupeň – zabezpečit bezpečnost při hledání kešky. Těžší stupeň postižení – nevhodné.

**Sluchově postižení** – dát si pozor na to, aby dítě bylo poblíž a mělo možnost při vysvětlování odezírat ze rtů vedoucího. Zjednodušená pravidla a pomůcky v textové podobě.

**Pohybově postižení** – záleží na terénu, přiřadit jim někoho z řad dětí jako asistenta při hledání.

**Mentálně postižení** – záleží na typu postižení. Názorně ukázat, co mají dělat, vedoucí neustále poblíž.

**Řečově postižení** – bez omezení. Jen dát dostatečný prostor na dotazy, vyslyšet je.

**Obtížně vychovatelní** – striktní hranice a pravidla při práci.

**Jedinci se specifickými poruchami učení a chování** – bez omezení. Pro děti s ADHD mít připraveny úkoly po cestě.

**Výjimečně nadaní a geniální** – nalézt informace o GPS a Geocachingu.

**Moje poznámky:****Pozor na:**

- Máte-li levnější GPSky, bez mapy vám budou ukazovat pouze přímý směr k vašemu cíli (kešce). Doporučuji si zaznačit na mapě přibližnou polohu. Není nic nepříjemnějšího než jít za „dábelskou šipkou“ a pak zjistit, že místo chůze divokými porosty našich lesů jste mohli obejít o 200 metrů dále po pohodlné cestě.
- Čtěte pečlivě informace u pokladů, některé nelze najít pod sněhem, u některých je potřeba umění horolezectví, do některých musíte vložit svou fotografii a podobně.

**Poznámky ověřovatele:**