

Příloha Mozaiky Pionýra • říjen 2011

Výběr z metodických a pracovních listů projektu Klíčení

Mládátka
(nejmladší)

technika: Mraveneček – Ovoce a zelenina

Putování se psem
(Mladší školní věk)

příroda: Obrovský vesmír
člověk a společnost: Já a můj kamarád

Příběhy ze staré půdy
(Starší školní věk)

člověk a společnost: Finanční gramotnost

Osmá planeta
(15+)

příroda: Land Art
sport: Výsadek

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

Aktivity 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, děkujeme.



Pionýři a pionýrství

Kdo ví, snad má tu touhu každý z nás v sobě od narození zakódovanou. Nebo se k ní propracuje až v některém okamžiku svého života? A co se v té touze od pradávna skrývá, co ji probouzí a k čemu nás vede? Bezesporu je jedním z podstatných předpokladů pro lidský pokrok, objevování, rozvíjení a poznávání našeho světa i vesmíru.

A o čem, že je řeč? O pionýrech a pionýrství lidského rodu. Odedávna jsou takoví mezi námi, někteří známí po celém světě, o jiných sotva víme, že existují a dokonce žijí vedle nás. O některých se učíme a poznáváme je, protože jsou to světově proslulí průkopníci vědy a techniky, objevitelé zemí, ba i kontinentů. Už přes půl století máme i průkopníky lidského pronikání a letů do vesmíru – i když zatím jen v naší sluneční soustavě. Zato autoři knih, komiksů, filmů, seriálů a samozřejmě děti ve své fantazii se vydávají na výpravy mnohem delší.

Nové cesty a směry do budoucna však hledají nejen jednotlivci, ale i celá společenství – národy, církve, politické strany, umělecká hnutí, ba i občanská sdružení, jako je Pionýr. V našem případě přirozeně nejde jen o cesty, kterými se chceme ubírat, ale také o ty, které vytváříme směrem k sobě, abychom byli přístupnější a otevřenější pro co nejvíce dětí a mladých lidí.

Podobnou dvojí cestou může být i projekt Klíčení. Aby tomu tak bylo, musíme po ní ale kráčet společně. I proto se vám do ruky dostal tento materiál, který má být nejen nástrojem a pomůckou, ale také společně tvořeným dílem.

Věříme, že směřuje k cíli, který by měl být všem pionýrům společný – hledání, poznávání, objevování – nejen vzdálených zemí a kultur, ale i svého bezprostředního okolí, historie, sebe sama, vlastního místa ve společnosti i v kolektivu, zkoušení nových aktivit a her...

Dětský kolektiv je spolu se školou a rodinou přirozeným prostorem pro podobné objevování a hledání cest do dalšího života. Může to být třeba parta na ulici, ale také zájmově zaměřený kroužek, nejlépe však kolektiv dětského sdružení, který může dítěti poskytnout jak uplatnění jeho zájmů, všestranné poznávání, tak i pestré a zajímavé prožití volného času v partě kamarádů, kde se děti aktivit nejen účastní, ale podílejí se i na jejich vymýšlení a přípravě.

Na tomto principu pracuje pionýrské hnutí od svého počátku. Skutečnost, že si za svůj název zvolilo právě tento slovní symbol, jasně naznačuje, jakým směrem a jakými formami na děti působí, aby v nich vyvolalo touhu po partě kamarádů, dobrý vztah k přírodě i společnosti a nabídlo dobrodružství poznání, pomoci a odpovědnosti.

Slovo k vedoucímu

Dostáváš do ruky výběr z pracovní verze souboru námětů pro činnost s oddílem, s dětmi, mezi nimiž jsou i ty se specifickými vzdělávacími potřebami. Vznikl z dění a zkušeností v Pionýru a je výsledkem úsilí hledat nové směry naší práce. Podporu pro tuto snahu jsme našli především u Evropského sociálního fondu.

Pro projekt Klíčeni je příznačných několik rysů. Snaží se být **celistvý, ale není uzavřený** – je souborem námětů, které mohou být použity jako celek i částečně zapracovány do vlastního plánu činnosti.

Je i **tvárný** – poskytuje možnosti k využití regionálních prvků a podmínek i tradic oddílů a skupiny. Vybízí k tvořivosti, samostatnosti a aktivitě.



Cílem autorů také je, aby byl **všestranný**. Proto nabízí náměty pro děti s různými zájmy, dovednostmi, ale také pro odlišná roční období, velikost oddílů a věk dětí.

Program **je také spravedlivý** – zapojit se mohou všechny oddíly, nezáleží na míře předchozích zkušeností a znalostí. Rozhodující je jejich společné získávání.

Důraz a významný prostor je současně vytvořen pro zapojení dětí, jež nesmějí být pouhými hráči, ale také (přiměřeně věku) spolutvůrci. Celý program **je proto řešen s ohledem na věkové zvláštnosti dětí** – a tudíž i členěn na části:

- nejmladší
- mladší školní věk
- starší školní věk
- 15+

Ty mohou být dále děleny, aby byly jednotlivým věkovým skupinám co nejbližší.

Pro každou kategorii však bezvýtku platí:

- Nevedeš hotové osobnosti, ale pomáháš je vytvářet.
- Váš oddíl není nikdy úplně stmelенý kolektiv, ale ty i děti jej postupně tvoříte a obnovujete (nevyvíjí-li se, posléze zaniká).

- Plnění podmínek a úloh není cílem tvé práce s dětmi, ale pomůckou – má vést k poznání, k rozvoji, k uspokojování zájmů.

Tyto zásady jsou (obecně) platné, ale ty si je připomeň vždy, když se práce nebude dařit podle (tvých) představ.

Projekt Klíčení také **pamatuje na individuální zvláštnosti**. Staví děti se specifickými vzdělávacími potřebami (ať už jde o dyslektiky, děti hyperaktivní, sociálně vyloučené či výrazně talentované atd.) na roveň všem ostatním. Usiluje o jejich zapojení do běžné činnosti způsobem, který jejich (domnělá) oslabení postupně překonává.

Je pestrý – přes vzájemné prolínání – je zřetelně rozdělen na pět oblastí (označených barvou):

- Příroda – zelená
- Sport – červená
- Technika – žlutá
- Člověk a společnost – modrá
- Umění – tyrkysová.

Klíčení není prostým souborem úkolů ke splnění – **právě naopak, je různorodou nabídkou zajímavé oddílové činnosti**. Až bude tato nabídka dokončena (k čemuž můžeš přispět i ty a tvůj oddíl), každý kolektiv z ní bude moci čerpat dle své chuti.



Klíčení má být návodem a pomocníkem a my věříme, že se jím stane. Proto se rádi necháme inspirovat vašimi dobrými i špatnými zkušenostmi.

Ověření jednotlivých návrhů v praktické činnosti pionýrských oddílů přispěje k objektivnějšímu posouzení jeho účinnosti a přitažlivosti a především k posílení jeho přínosu pro další pionýrské i jiné kolektivy, které se rozhodnou spolu s námi zasadit pomyslnou sazeňičku a zjistit, co jim vyklíčí.

Z tvé činnosti mohou vyplynout i některé zajímavé prvky a my budeme jen rádi, pokud se o ně s námi podělíš například formou zpracování příkladu dobré praxe a zašleš nám jej na adresu kliceni@kliceni.cz.

Součástí probíhajících úprav a doladování metodických a pracovních listů nejsou jen dobré příklady, ale také záporné zkušenosti a nápady na zlepšení či doplnění projektu.

Přejeme tobě i tvému oddílu mnoho podařených „klíčících“ schůzek a těšíme se na všechny náměty a připomínky.

Realizační tým Klíčení



Čas přípravy
5–10 minut



Čas realizace
45–60 minut



Prostor
klubovna



Roční období
podzim



Počet účastníků
2–10



Věková kategorie
předškoláci

Mraveneček – Ovoce a zelenina

Cíl: Zdokonaluje dovednosti v oblasti jemné motoriky, rozvíjí užívání všech smyslů, osvojuje si poznatky a dovednosti důležité k podpoře zdraví, rozvíjí komunikační dovednosti a kultivuje projev, vytváří si základy pro práci s informacemi.

Motivace: Děti rády napodobují své rodiče. Některé činnosti si pak i samy zkouší. Nejinak je tomu u nakupování, které se jim zdá jednoduché. Využijeme toho, aby si uvědomily, proč a jak se věci nakupují.

Legenda: Ahoj děti! Dnes jsem nemohl dospat – půjdu nakupovat! Často chodím s maminkou, ale dnes slíbila, že můžu jít sám. Maminka mi řekne, co zdravého mám koupit. Snad z toho seznamu nic nezapomenu.

Potřeby: K tomuto metodickému listu je pracovní list T4A.

Každé dítě si na schůzku přinese 1 kousek ovoce či zeleniny.

(Dětské peníze a váha.)

Čtvrtky, vodové barvy, štětce, kelímky a voda (ochrana stolu – staré noviny, zástěrky pro děti)...

Provedení: Vyprávějte, jak to chodí u vás v obchodě. Jak se domů dostane chléb, rohlíky nebo třeba mléko?

Kde najdu mrkvičku a jablíčko? Jak se říká obchodům, kde se prodává jen pečivo? A jak se říká těm, kde mají všechno?

Pokud je dětí málo, můžete se vypravit do supermarketu na nákup (nebo si na něj alespoň zahrát, ale k tomu je dobré mít dětské peníze a váhu na vážení ovoce a zeleniny).

Také je dobré si popovídat o tom, co je zdravé a co nezdravé.

Rozložíme jednotlivé kusy ovoce a zeleniny, pojmenujeme, rozdělíme na ovoce a zeleninu. Co se pěstuje u nás a co jinde (tropické ovoce). Můžeme se zmínit i o historii (kde se vzaly brambory).

Poznáváme ovoce a zeleninu všemi smysly (zavážeme oči – a poznáváme pouze hmatem, očicháváme či ochutnáváme...).

Můžeme vytvořit zátiší a podle předlohy namalujeme vodovými barvami.

Nezapomene vést děti i k úklidu pracovního místa.

Pracovní list – ovoce a zelenina

- Rozeznáš, co patří mezi ovoce (to ulož do košíčku) a co mezi zeleninu (tu dej na mísu)?
- Vybarvi správnými barvami.
- Popiš, k čemu slouží zobrazené nástroje.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Problematické děti si posadte blíže k sobě a naladte přátelskou atmosféru pro komunikaci o ovoci a zelenině. Za špatné odpovědi tyto děti nekárejte, ale odůvodněte jim správné řešení. Naopak veškeré správné odpovědi náležitě pochvalte!!

Zejména při kreslení děti motivujte pochvalou za vystižení tvaru, barvy, využití povrchu, čistoty práce.

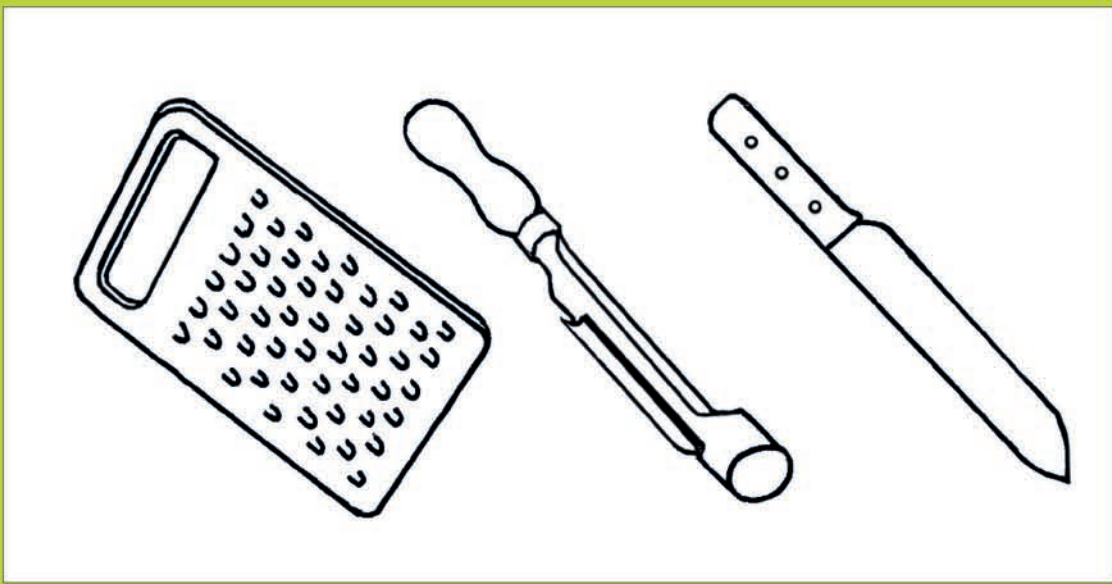
Pomozte dětem s SPU porozumět zadání pracovního listu a ponechte jim delší časový úsek pro vypracování. Při potížích s rozdělováním ovoce a zeleniny nebo při určování barev potravin buďte dětem nápomocni.

Nadané děti mohou povyprávět o nástrojích, které se běžně užívají v domácnosti při práci s ovocem a zeleninou.

Pozor na: Pozor při ochutnávání ovoce a zeleniny na potravinové alergie! Při práci s vodovými barvami je potřeba, aby děti měly pracovní zástěrky nebo jiné ochranné oděvy.



Úkoly:
Roztříd' ovoce a zeleninu (ovoce do košíčku, zeleninu do mísy)
Víš, k čemu slouží tyto nástroje?





Čas přípravy
30 minut



Čas realizace
2–3 hodiny



Prostor
klubovna
/ příroda



Roční období
jaro—podzim



Počet účastníků
nerozhoduje



Věková kategorie
3.–4. ročník
(9–10 let)

Obrovský vesmír

Cíl: Pojmenuje planety Sluneční soustavy, pozoruje denní i noční oblohu.

Motivace: Vesmír je obrovský. Nepočítatelně planet a planetek, hvězd a hvězdiček. Naše Země je součástí Sluneční soustavy.

Potřeby: Lístky s názvy jednotlivých planet, baterky – děti, zavírací špendlíky, obrázky známých souhvězdí (viditelných v daném období), hvězdičky ze žlutého papíru, základní lékárnička.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

Provedení: Vedoucí pozve děti na dobrodružnou večerní výpravu. „Půjdeme se podívat, co se děje v přírodě v době, kdy my se ukládáme do postýlek.“ Aktivitu zahájíme v místnosti.

Vedoucí zahájí s dětmi rozhovorem. „Co vidíte, když se podíváte ve dne na oblohu? Co vidíte v noci?“ Apod. Vedoucí vede děti k pochopení rozdílu mezi denní a noční oblohou, rozdílu pojmu hvězda a souhvězdí. Ve druhé části si zahrajeme na vesmír. Děti si vylosují lístky s názvy jednotlivých planet (Merkur, Venuše...) a připevní si je na hrudník. Připomeneme si, že středem je Slunce (obrovská hvězda). Do středu umístíme rozsvícenou baterku (Slunce). Úkolem dětí je postavit se od Slunce v takovém pořadí, v jakém jsou planety. Připomeneme, že každá z planet koluje kolem Slunce jinou rychlostí, ale dodržuje svou dráhu, planety se nesrazí. Některé z planet se navíc ještě otáčejí kolem své osy. „Ve vesmíru je všechno v neustálém pohybu. Jste teď planetou, vydejte se na svou vesmírnou cestu.“ Máme-li více dětí, mohou být například Měsícem, hvězdami apod. Při plnění tohoto úkolu sledujeme také chování dětí vůči sobě.

Pak se vypravíme na pozorování do přírody. Vedoucí požádá děti, aby své baterky nepoužívaly a zůstaly v tichosti. „Pokud chcete, aby k nám příroda mluvila, musíme být zticha.“ Předem děti upozorní na některé zvuky, které jsou běžné – šumění listů, praskání větviček... Děti bázlivé nebo naopak neklidné je dobré mít vždy „na očích“. Cestou můžeme sledovat zvuky zvířat – především ptáci, žáby; projevy foukání větru, tekoucí vody... Je dobré si naplánovat trasu tak, abychom došli na vyvýšené místo, odkud je dobrý rozhled. Pokud jsme v blízkosti obce, můžeme odtud pozorovat rozsvícené domy, zapadající slunce apod. Zopakujeme si znalost světových stran „Kde zapadá Slunce? Kam byste se tedy vydali směrem na východ? Kde je sever? apod.“ V průběhu rozhovoru vedoucího s dětmi, rozmístí instruktoři v prostoru vystřihané hvězdičky. Zahrajeme si na hvězdáře. Vedoucí děti seznámí s úkolem. „Hvězdář pozoruje oblohu a každý by chtěl najít svou hvězdu, kterou ještě nikdo neobjevil. Vy se teď stáváte hvězdáři! Pokuste se najít co nejvíce hvězdiček, které obloha nasypala na zem.“ Předem si domluvíme signál, kterým bude hra ukončena, a seznámíme s ním děti. Všechny děti si po ukončení hry své hvězdičky ponechají na památku, můžeme vyhlásit nejúspěšnější hvězdáře. Po setmění, kdy se na obloze objeví první hvězdy, se všichni shromáždí kolem vedoucího. Instruktoři si děti rozdělí do skupinek, každá skupinka dostane obrázky několika známých souhvězdí, které si nejprve prohlédne (baterka) a pak se pokusí najít je na obloze. Instruktoři si s dětmi povídají. „Znáte nějaká další souhvězdí? Víte, kde je severka? Proč se tak jmenuje?...“ Po ukončení této aktivity se opět všichni seskupí kolem vedoucího a společně pošleme pozdrav ke hvězdám. „Protože možná někde vysoko právě letí letadlo a v něm jsou také děti... Protože se možná právě některá hvězdička ve velkém vesmíru posunula apod. pošleme jim svůj pozdrav“. Pak vedoucí vyzve všechny přítomné, aby zvedli ruce s rozsvícenou baterkou a zamávali „do vesmíru“.

Ulovené hvězdičky si mohou děti uložit ke svým pokladům do kufříku.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Dětem s LMP (lehké mentální postižení) je nutné vysvětlovat děje pomalu a velmi jednoduše. Mnoho věcí si nedovedou představit, neumožňuje jim to schopnost jejich mozku. Nedopusťte, aby při nepochopení sklidily od ostatních dětí posměch.

Činnost nad mapou souhvězdí je třeba zkrátit na dobu nezbytně nutnou, neboť děti s ADHD by ztratily zájem. Raději volíme praktickou ukázkou na večerním nebi.

Pozor na:

Místo srazu a ukončení akce plánujte s rozmyslem – přehledné místo. Je nutné, aby si rodiče dítě po ukončení akce vyzvedli na dohodnutém místě (pokud aktivitu neplánujeme na víkendovém pobytu), případně můžete rodiče pozvat s sebou.

Čas přípravy
60 minutČas realizace
90 minutProstor
klubovna, místnostRoční období
libovolnéPočet účastníků
neomezenoVěková kategorie
4. ročník, 10 let**Já a můj kamarád****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 balícího 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 přinesly 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, apod.

K další činnosti je dobré, když si děti utvoří nové dvojice nebo trojice. Takto vytvořené skupinky nebo dvojice se posadí k archu balícího 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 popsat, 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 pojmout 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 Vochoňka, včelka Mája a čmelák Vilík, Káťa a Škubánek, Mach a Šebestová, Jája a Pája.

Při těchto činnostech naplňujeme pionýrský ideál 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 role při činnostech).



Čas přípravy
dle potřeby



Čas realizace
dle potřeby



Prostor
dle potřeby



Roční období
dle potřeby



Počet účastníků
dle potřeby



Věková kategorie
od 6. tř. / 12+

Finanční gramotnost

Cíl: Zjistit, jaký máme vztah k penězům. Uvědomit si, jakou mají peníze hodnotu. Zamyslet se i nad tím, že peníze nejsou všechno, že jsou v životě důležitější hodnoty, které zpravidla za peníze nezískáme.

Motivace: Co pro nás znamenají peníze? Umíme s nimi zacházet? Za co nejvíc utrácíme?

Potřeby: Dle jednotlivých aktivit.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

Provedení: Koloběh peněz

Holdně peněz se vyskytuje na dostizích, v loteriích a v Sazce, všude tam, kde jejich rozdělování řídí „šťěstěna“. Jsou to hry založené na náhodě a štěstí, hry s nejistotou. Všichni mají na počátku stejné množství zástupných peněz, např. 20 (50) mincí nebo knoflíků. Kdokoli pak může získat další, když vyzve někoho na souboj ve stříhání (kámen-nůžky-papír) a vyhraje. Na začátku získává vítěz s kýmkoli stejnou částku, např. 2 mince. Později si každá dvojice může domluvit, o kolik peněz při momentálním stříhání půjde. Peníze je možné dostat i darem a dary se neodmítají. Hra je omezená časově. Limit (asi 1 hodina) je dán počtem hráčů. Když skončíme, hráči sečtou zisky a ztráty a „nejbohatší“ je vítěz. Při následné debatě posuzujeme, kdo má kolik a zda získal peníze poctivě. O kolik kdo přišel a jaké měl kdo pocity, když bohatl nebo chudl. Mluvíme pak o tom, kdo si vytvořil jakou taktiku a jak to vše souvisí s naším vnímáním oběziva, zisků a ztrát ve skutečnosti.

Příběhy peněz

Jako platidlo byl původně používán dobytek. Z jeho názvu (pecus) vznikl latinský výraz pro peníze (pecunia). Skutečné peníze se objevují kolem roku 3500 př. n. l. Bankovku nebo minci z některého historického období upevníme na tabuli nebo promítneme její obraz dataprojektorem. Řekneme, odkud pochází, a stručně připomeneme historický kontext. Děti si představují a píšou příběhy o minci (bankovce), o všem, co ji potkalo od chvíle, kdy vznikla, až do dne, kdy se ocitla ve sbírce. Mohou využít znalostí historie a seznámi se s funkcí peněz. Navazovat může беседа s numizmatikem.

Sponzoring

Nestátní neziskové organizace (neziskovky) pomáhají lidem znevýhodněným tělesně, duševně nebo společensky, propuštěným vězňům, dětem bez rodin, obětem katastrof. I Pionýr je nezisková organizace, nabízející dětem mimoškolní aktivity, náplň jejich volného času. Na činnost potřebují neziskovky peníze a to, jak je získávají, je zde tématem hry.

Vytvoříme několik trojic. Polovina z nich budou zástupci firem. Druhá polovina trojic jsou zástupci neziskovek – zvolí si svoji náplň práce, komu jejich organizace pomáhá a jak. Sepíší si, kolik peněz (konkrétně) potřebují na svůj projekt (na auto k rozvázení obědů důchodcům, na pozemek pro vybudování tábora pro lidi bez domova, na provoz telefonické linky důvěry atd.). Informace najdou na internetu, v knihách, novinách a jimi budou argumentovat. Zástupci firem si zvolí, co jejich podnik vyrábí, prodává, jaký má roční obrát, zisk, jakou částkou pamatuje na podporu tzv. společensky prospěšných aktivit. Údaje si vymyslí či vyhledají na internetu. Nemusejí být přesné, měly by však být aspoň pravděpodobné.

Trojice zástupců firem potom usednou porůznu za stoly a přicházejí zástupci neziskovek se zdvořilým dotazem, zda by s nimi mohli hovořit. Když je odpověď kladná, usednou, představí sebe, svou činnost a projekt, na který se snaží získat příspěvek. Hledí dobře zodpovědět všechny dotazy zástupců firmy. Ta se chce ujistit, že svěří peníze na dobrý projekt, který se vbrzku uskuteční. Objeví se i otázka reklamy, tedy uveřejnění názvu a značky (loga) firmy při mediálních akcích k projektu. Když je vše předjednáno, zástupci neziskovky předloží smlouvu o sponzoringu ve dvou kopiích (připraví vedoucí). Smlouvu společně vyplní, podepíší a jednu kopii si nechá firma, druhou neziskovka. Při hře jde o proces, o zážitky a zkušenosti z jednání. Zhruba po hodině vedoucí hru ukončí a proběhne vyhodnocení. Vyhrává ta neziskovka, která získala nejvyšší částku a věcným, přátelským jednáním si získala sympatie a trvalý zájem zástupců firem.

**Co když nám peníze chybí?**

Zadání situace: Stane se, že někdy peníze nemáme. Otec naboural auto, vytopili jsme byt, chceme jet na dovolenou ... a co teď? Vzít si úvěr, leasing, vyřešit to jinak?

Hra: Skupiny se změní v (simulované) rodiny. Domluví se, nač jim peníze chybí, kolik (možno připravit situace na papírky a nechat dětem vylosovat) a uvažují, zda je to dobrý důvod, aby si rodina vzala úvěr. A když ano, kde si ho vzít? Jak se rozezná dobrý úvěr od špatného? Každý má v rodině právo vyjádřit svůj názor.

Sdílení: Mluví rodin sdělí všem, k čemu došli. Vedoucí hry to ocení a vyhodnotí.

Vyhodnocení: Banky se dnes předhánějí v nabídce. Je snadné otevřít si třeba několik úvěrů, vzít si rychlou půjčku a zadlužit se, abyste získali částku, o které si myslíte, že ji potřebujete, nebo ji vskutku potřebujete. Musíte však počítat s tím, že část vašeho příjmu, a mnohdy značná část, bude po delší dobu určena na to, abyste z ní jednou měsíčně půjčku spláceli, a nebudete ji moci použít jinak. Dobrý úvěr od špatného vám pomůže rozlišit ten, kdo se v tom vyzná a ke komu máte důvěru.

Vy však můžete bezpečně rozlišit, jestli je dobré nebo špatné si půjčit. Když například otec rozbil auto, které potřebuje občas o víkendu, aby odvezl rodinu na chatu, vzít si půjčku dvě stě, tři sta tisíc a koupit auto je spíš špatná investice. Půjčka se bude i hůř splácet. Pokud však otec jezdí jako taxikář celé dny a v pátek ještě odveze rodinu na chatu, je důležité si půjčku vzít, protože vám umožní dál vydělávat peníze. Stručně řečeno, je dobré si vzít půjčku především na vše, o čem víme, že nám to zas vydělá peníze.

Poznámka: Děti se mohou na tuto aktivitu připravit předem – zjistit v bankách, jaké jsou podmínky pro získání úvěru, jaké typy úvěrů banka poskytuje atd.

Dostihy hodnot

Seznam slov vyjadřujících různé hodnoty vyvěsíme na tabuli nebo promítneme na zeď:

CESTOVÁNÍ – DOBRÉ JÍDLO – HUMOR – CHARAKTER – INTELIGENCE – JISTOTA – KRÁSA – LÁSKA – MAJETEK – MÍR – MORÁLKA – MOUDROST – ČEST – OBLÍBENOST – ODPOVĚDNOST – ODVAHA – OTEVŘENOST – PENÍZE – POCIT USPOKOJENÍ – PRAVDA – PŘÍRODA – SEBEÚCTA – SLUŠNOST – SOUCIT – SPRAVEDLNOST – SVOBODA – SVORNOST – UPŘÍMNOST – ÚSPĚCH – VLAST – VŠESTRANNOST – ZAJÍMAVÁ PRÁCE – ZÁZEMÍ – ZÁŽITKY – ZKUŠENOSTI – ZNALOSTI

1. Každý hráč vybere ze seznamu a napíše 12 hodnot, které pokládá pro společnost (ne jen pro sebe) za nejvýznamnější. Seřadí je postupně od těch nejcennějších až po hodnoty, které jsou (podle něj) méně významné.
2. Hráči potom vytvoří dvojice. V nich vyberou ze svých 24 hodnot společně jen 12 a seřadí je podle důležitosti. Přitom diskutují a vyvracejí si rozdílné názory, měli by se však shodnout.
3. Dvojice se spojí do čtveřic. Opět se radí a vyberou ze svých 24 hodnot 12, na nichž se shodnou. Seřadí je postupně podle důležitosti.
4. Čtveřice se spojí do osmičlenných skupin... atd. Dialog a argumenty by měly rozhodovat víc než hlasování. Z posledního seznamu vyberou všichni pět hodnot a napíšou je na tabuli. Těchto pět pojmů vyjadřuje nejvyšší hodnoty skupiny.

Hru opakujeme s toutéž skupinou po roce nebo i za delší dobu a sledujeme změny v názorech.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Tato hra nepředstavuje výraznější rizika pro děti se specifickými vzdělávacími potřebami. U dětí s lehkým mentálním handicapem je potřebné více názornosti, zjednodušení, konkrétní příklady. Vhodná je práce v malé skupině případně ve dvojici s instruktorem.



Čas přípravy
žádný



Čas realizace
120 minut



Prostor
Venku v přírodě



Roční období
neomezeno



Počet účastníků
2 a více



Věková kategorie
15+

Land art

Cíl: Účastníci ve dvojicích nebo skupinkách tvoří tzv. reliкty podle principů land-artu, poznávají přírodu v jejích detailech a konstrukčních zajímavostech. Skrze práci v přirozeném prostředí umocňují přátelskou atmosféru a vazby uvnitř sociální skupiny s dílčím cílem vytvoření společného díla - projektu.

Motivace: Umělecká díla vznikají za různých situací, okolností a pohnutek autorů. Velká část výtvarných děl vznikla jako momentální nápad výtvarníka nebo jeho bezprostřední reakce na okolí v určitém čase. Inspirací může být umělcům cokoli. Umělce, kteří tvoří přímo na ulici nebo v přírodě, můžeme v současné době potkat již mnoho. Vzpomeňme např. jen na sochy z ledu v zimě nebo na pískové sochy na plážích. V těchto oblastech sochařství se již také pořádají celosvětové výstavy a soutěže.

Potřeby: Fotoaparát, popř. videokamera.

Provedení: Jde o přírodní skulpturní stavitelství s užitím materiálů a předmětů, které se nacházejí na místě tvorby. V praxi jde o ztvárnění a úpravu terénu, přírodních útvarů, kamenů a porostů do podoby kompozičně zajímavých celků. Smyslem land-artu je především nenuceně vybízet k zamyšlení při pohledu na krajinu, v níž se pozorovatel zrovna nachází.

Umělci - land-artisté záměrně pracují v přírodním prostředí. Chtěli vystavovat svá díla jinde než jen v prostorách galerií. Do galerií se však vracejí v podobě expozic svých kreseb, fotografií, videozáznamu, který pořídí během svých akcí v přírodě. Land-artisté pracují se zeminou, hlínou, pískem, kamením, slámou, senem, se suchými větvemi, listím nebo s vodou v různých podobách - led, sníh, déšť. Někteří z nich přinášejí do přírody i jiné prvky (lana, stuhy, plátna apod.). Pro land-artisty není důležitý výsledek tvorby, ale prožitek z ní. Již zmíněná fotodokumentace či videozáznam jsou trvalými důkazy toho, co se v přírodě událo. Výsledné dílo je nazýváno reliкtem.

Ještě před začátkem tvorby je vhodné seznámení s díly známých land-artistů:

Robert Smithson - <http://www.robertsmithson.com/>

Richard Long - <http://www.richardlong.org/>

Andy Goldsworthy - http://www.rwc.uc.edu/artcomm/web/w2005_2006/maria_Goldsworthy/TEST/index.html

Zdroj: Petra Vondrová, Výtvarné techniky – land-art a empaketáž, www.rvp.cz

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

- Důraz by měl kladen na interakci účastníků, jejich spolupráce a respektování jiných názorů.

- Každou dílnu zakončíme reflexí – necháme děti vypovídat z toho, co cítily, co si myslely, co se jim líbilo a co nelíbilo.
- Nezapomeňte, že tvorba land-artu by měla být vždy příjemným a obohacujícím zážitkem!
- Tato činnost nevyžaduje zvláštní specifika práce s dětmi se speciálními vzdělávacími potřebami.

Pozor na: materiály, se kterými budete tvořit. Nemělo by docházet k lámaní živých větví, či ničení porostu s vidinou „vyššího cíle“. Používat jen to, „co leží“.



Čas přípravy
½–1 den



Čas realizace
3–5 hodin



Prostor
venku



Roční období
jaro–podzim



Počet účastníků
5–10



Věková kategorie
15+

Výsadek

Cíl: Ověření nebo nalezení fyzických i psychických hranic, překonání sebe sama, posílení orientačního smyslu, překonání strachu.

Motivace: Při výletech do neznámých míst je vhodné, aby si každý zjistil o místě potřebné informace. Při plánování cest se zajímáme zejména o dopravu na místo a zpět, příp. o ubytování, zjišťujeme možnost stravování, zajímavosti v místě, historické památky, přírodní úkazy apod. Někteří více zodpovědní se také zajímají o to, zda je v místě možnost lékařského ošetření, zda je v blízkosti možnost výběru financí, a to hlavně v případě, že na místě setrvají déle. Mnohým z nás se také jistě již stalo to, že jsme na výletě zabloudili a museli jsme tuto situaci řešit. V současné době mobilních telefonů není žádný problém zjistit svou polohu. Ale co dělat, když zabloudíme do místa, které není pokryto signálem našeho operátora nebo se vybijí baterie mobilu? Ve dne je tato situace zvládnutelná podstatně lépe, neboť se můžeme na cestu doptat, pokud jsme někde na horách, lze se zorientovat podle terénu nebo v místě rozhledu lze zjistit nejbližší civilizaci. V noci je to poněkud obtížnější, protože většina osob se již venku nepohybuje, všude je zavřeno, rozhled do okolí je tmou omezen apod. Jak tedy tuto situaci řešit?

Potřeby: Nabitý mobil s kreditem (použit jen v případě nouze), auto pro rozvoz účastníků a v kritických případech, naplánovaná místa, pomocníci.

Provedení: Předem si v místě pobytu vytipujeme místa, na která v noci do terénu rozvezeme a vysadíme jednotlivce. Mělo by se jednat o místo, kde jednotlivci nikdy nebyli. Jejich úkolem je dostat se pomocí svého orientačního smyslu a znalostí zpátky „domů“. Přitom nesmí použít žádnou vlastní mapu, GPSku, mobil nebo internet. Důležitou informací pro účastníka je místo, kam se má dostat a do kdy nejpozději musí dorazit (určit dle největší vzdálenosti výsadku), dále musí být upozorněn, jak se pohybovat bezpečně po pozemních komunikacích, příp. na další úskalí (zvláštní místa, kam nechodit, zvláštnosti v území). Proto s sebou musí mít účastníci mobil pro případ, že se opravdu ztratí a nebudou si vědět rady nebo v případě nouze (úraz nebo jiné zvláštní situace). Při této aktivitě lze soutěžit v tom, kdo dřív najde cestu, ale s předpokladem, že jednotlivci byli „vysazeni“ ve stejné vzdálenosti od místa, kam se mají dostat. Rovněž musí jednotlivci ještě obdržet informaci o tom, že pokud nedorazí do místa v určeném čase nejpozdějšího návratu, budou zkontrolováni mobilem, příp. bude vyslán záchranný tým jejich směrem. V tom případě pro ně aktivita končí.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Zrakově postižení – záleží na typu postižení. Ve skupině s dětmi bez postižení. Těžší stupeň postižení – nevhodné.

Sluchově postižení – dát si pozor na to, aby dítě bylo poblíž a mělo možnost při vysvětlování odezírat ze rtů vedoucího – vysvětlování krok za krokem. Zjednodušený návod v textové podobě. Při střetnutí – mluvit nahlas, srozumitelně, pomalu, výraznější gestikulace.

Pohybově postižení – nevhodné.

Mentálně postižení – lehčí postižení – ve skupině nebo ve dvojici se zodpovědnými dětmi, těžší stupeň – nevhodné.

Řečově postižení – bez omezení.

Obtížně vychovatelní – striktní hranice a pravidla při práci.

Jedinci se specifickými poruchami učení a chování – bez omezení.

Pozor na: Místa by měla být vytipována tak, aby hráč okamžitě nezjistil, kde se nachází. Před výsadkem musí být účastníci bezpodmínečně upozorněni na bezpečnost a na řešení v případě nouze (použit mobil), na to, že se nemají přečehovat. V době hry je nutné být připraven na různé situace (lékárnička, auto, pomocníci). Ideální by bylo, kdyby každý účastník dostal batoh s povinnou výbavou (lékárnička, baterka, reflexní vesta, mobil, papír tužka, léky).