



Čas přípravy
10 minut



Čas realizace
2 x 10 minut



Prostor
venku nebo uvnitř



Roční období
kdykoliv



Počet účastníků
14 a více



Věková kategorie
15+

VYPROŠŤOVANÁ

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: ke komunikaci, sociální a personální, k řešení problémů.

Konkrétní cíl: Schopnost předvídavosti, plánování, improvizace, týmová spolupráce, zdokonalení tělesné zdatnosti.

Motivace: Hry v týmu patří k nejoblíbenějším aktivitám v tomto věku. Týmové hry a sporty kromě fyzické zdatnosti učí např. spolupracovat nebo vnímat pocity druhých. Při hře ve skupině mají jedinci možnost uplatnit své znalosti a dovednosti tak, aby mohli vyniknout. Kolektivní hry se dají pojmout také netradičně v různých úpravách.

Legenda: Planeta Pravda – viz příběh v úvodu metodiky.

Provedení: Hráči se rozdělí na dvě družstva. První družstvo vytvoří kruh z hráčů stojících čelem ven z kruhu, tito se zaklíní do sebe navzájem lokty a takhle zaklínění si sednou na zem co nejbliže k sobě. Dva hráči z téhož družstva zůstanou mimo kruh. Ti představují obránce kruhu. Druhé družstvo se snaží jakýmkoliv, avšak ne agresivním (kousání, štipání, drápání, lechtání, apod.), způsobem roztrhnout kruh. Například taháním sedících hráčů za nohy. Musí si přitom dávat pozor na obránce, neboť kdo je chycen obráncem, jde mimo hru. Obránce se mohou pohybovat maximálně do dvou metrů od kruhu (dobře vyznačit lanem). Po uplynutí času se družstva vystřídají a vítězí to družstvo, kterému se dříve podařilo rozpojit kruh.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Pomoc a Překonání.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Zrakově postižení – záleží na typu postižení. Těžší stupeň postižení – nevhodné.

Sluchově postižení – účastník musí být poblíž vedoucího při vysvětlování pravidel a musí mít možnost odezírat ze rtů, vysvětlování krok za krokem. Případně předložit zjednodušený návod v textové či kreslené podobě. Při kontaktu mluvit nahlas, srozumitelně, pomalu, výraznější gestikulace.

Pohybově postižení – nevhodné.

Mentálně postižení – záleží na typu postižení, u lehčích typů postižení lze realizovat, ale je nutné srozumitelné vysvětlení hry v jednoduchých krátkých větách, názorná ukázka vyprošťování z kruhu, použít jednodušší úkoly, příp. u nich ukázka.

Řečově postižení – bez omezení, dát dostatečný prostor na komunikaci mezi dětmi.

Obtížně vychovatelní – stanovit striktní hranice a pravidla při hře.

Jedinci se specifickými poruchami učení a chování – bez omezení, časově neomezovat, zaměřit se na splněné úkoly.

Pozor na: Úraz způsobený srážkou hráče s kruhem.

Moje poznámky:

Moje poznámky: