

## Příloha Mozaiky Pionýra • březen 2012

Výběr z metodických a pracovních listů projektu Klíčeni

**Zvířátka**  
(nejmladší)

člověk a společnost: Sova – Můj kamarád,  
moje kamarádka

**Mládátka**  
(nejmladší)

umění: Ptáče – Hudba

**Putování se psem**  
(Mladší školní věk)

technika: Vyrábíme z jarního proutí

**Příběhy ze staré půdy**  
(Starší školní věk)

sport: Jízda zručnosti na kole,  
koloběžce, in-line kolečkových bruslích

**Osmá planeta**  
(15+)

příroda: Den planety

**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](mailto:kliceni@kliceni.cz), děkujeme.





Čas přípravy  
15 minut



Čas realizace  
60 minut



Prostor  
klubovna



Roční období  
kdykoli



Počet účastníků  
minimálně 2



Věková kategorie  
školáci

## Sova – Můj kamarád, moje kamarádka

**Cíl:** Uvědomit si význam slova kamarád. Podpořit děti ve vnímání kamarádství.

**Motivace:** Vytváření kamarádských vztahů je pro děti jednou ze základních potřeb. Pomůžeme jim uvědomovat si základní hodnoty kamarádství.

**Legenda:** Zvířátka si navzájem pomáhají. Kdo si vzpomene na pohádku, kde mravenci pomáhali Jiříkovi? Odhadnete, proč tolik zvířátek Jiříkovi pomáhalo? Možná to bylo proto, že se mezitím skamarádili. Máte také kamarády?

**Potřeby:** Fotoaparát, podobenky dětí.

K tomuto metodickému listu není žádný pracovní list.

**Provedení:** Místo po mé pravici je volné:

**Cíl hry:** Navodit atmosféru pro povídání o mezilidských vztazích.

Celý oddíl si sedne do kruhu (včetně vedoucího). Místo vpravo od vedoucího je volné. Vedoucí zahájí hru slovy: Místo po mé pravici je volné, rád bych, aby se tam posadil Martin, protože mi vždycky pomáhal... Tím se uvolní jiné místo, takže může pokračovat další hráč obdobně.

### Kamarád

Až se při předcházející hře všichni (či téměř všichni) vystřídají, můžeme ještě chvíli diskutovat o kamarádských hodnotách. Jací vlastně kamarádi jsou. Také se můžeme zmínit o důvěře k lidem obecně. Jak se můžeme chovat ke kamarádům a k cizím lidem.

**Metodická poznámka:** Můžeme dětem vypravovat také o příkladech kamarádství v literatuře. Využít je možné třeba ukázky z Malého prince. Vyzveme i děti, jestli mají i ony nějakou podobnou zkušenost.

### Představuji vám

Děti požádáme, aby vytvořily dvojice. Pokud předchozí aktivita probíhala dobře, pak již v kruhu sedí kamarádi poblíž sebe. Ve dvojicích pak provádějí malý rozhovor. Děti si mohou získané informace zapisovat. Rozhovor jim předvedou instruktoři:

- Jak se jmenuješ?
- Kdy máš svátek a narozeniny?
- Co tě baví?
- Co se ti na mě líbí?
- Co nemáš rád?
- S čím bys mi mohl pomoci?

Ve druhé části hry děti zůstávají ve dvojicích. Jsou shromážděny v jedné části místnosti. Každá dvojice před ně postupně předstoupí a děti ostatním představí svého kamaráda z dvojice. Dovolte, abych vám představil...

Využít mohou poznámek, které si zaznamenaly v průběhu rozhovoru, dále mohou přidat nějakou zajímavou informaci navíc. Představovaný může nakonec něco doplnit, upřesnit apod.

### Cínový vojáček, hadrová panenka

Necháme děti vybrat dvojice. Jeden z dvojice bude cínový vojáček. Ten umí jen pochodovat po místnosti, nesmí přitom krčit kolena. Druhý z dvojice za jeho osud plně zodpovídá, a tak mu udává povely: pochodem vchod, vlevo v bok, vpravo v bok, čelem vzad, stát tak, aby do nikoho a do ničeho nenarazil. Po chvíli si hráči role vymění.

**Metodické poznámky:** Zeptáme se dětí, jestli cítily zodpovědnost za svěřeného kamaráda. Jak se cítily v roli pečovatele a opečovávaného? Která z rolí jim byla příjemnější? Co vlastně znamená za někoho zodpovídat? Cítí, že i za ně někdo zodpovídá?

Hadrovou panenku pak představuje jeden z dvojice hráčů tak, že leží bezvládně na zemi. Úkolem druhého hráče je



postavit jej na nohy tak, aby si hadrová panenka neublížila.

#### Podávání rukou

Podání ruky je jeden z evropských zvyků. Ruce si podávají lidé, kteří se znají třeba jen v zaměstnání. Podání ruky je zvykem, který neodmyslitelně patří ke kamarádství. Takové podání ruky si nyní vyzkoušíme. Ruku podáváme jako diplomati – ve výšce pasu, nenápadně a neokázale dlaní kolmo k zemi. Připomeneme, že ruku má jako první podávat osoba společensky významnější. U kamarádů se ale význam osob nepoměřuje – možná právě proto je podání ruky výrazem opravdového kamarádství

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

Děti s dysporuchami mohou mít problémy při zapisování rozhovoru se svými kamarády – jejich tempo psaní je pomalé, proto jim dejte dostatek času na splnění úkolu. Dětem autistickým či lehce mentálně postiženým se věnujte sami – máte se stát pro ně citově blízkým člověkem, který je vždy povzbudí! Pokuste se s nimi o problematice alespoň chvíli povídat (lidská empatie a pedagogické mistrovství je v tomto případě nejdůležitější vlastností vedoucího či instruktora).

Nechce-li některé z dětí z různých důvodů předstoupit před kolektiv a mluvit o kamarádovi, nemusí. Dítě z dvojice se může představit samo.

Jedinci s poruchou hrubé motoriky by mohli mít potíže s provedením hry Cínový vojíček a hadrová panenka, opět nemusí hru dokončit. Když však chtějí pokračovat, nešetřete chválou.

#### Moje poznámky:

**Pozor na:** Možné úrazy při hře Cínový vojíček a hadrová panenka.

#### Poznámky ověřovatele:



Čas přípravy  
30 minut



Čas realizace  
45 minut



Prostor  
klubovna



Roční období  
kdykoli



Počet účastníků  
minimálně 5



Věková kategorie  
předškoláci

## Ptáče – Hudba

**Cíl:** Objevit, které předměty mohou vydávat rytmické zvuky.

Vyzkoušet si vydávání zvuků v rytmu pomocí jednoduchých rytmických nástrojů.

**Motivace:** Děti vnímají rytmus od nejútlejšího věku. Zkusme společně prohloubit jejich schopnost vyjadřovat rytmický doprovod.

**Legenda:** Jednoho dne se ptáček zaposlouchal do pravidelného ňukání. To bude asi strýček datel, poletím se za ním podívat – řekl si. Letěl chvíli za zvukem, ale co to? Přistál na střeše domu, kde nějaký kluk vyťukával rytmus písničky na buben. Zkusme to s ním.

**Potřeby:** K tomuto metodickému listu je pracovní list U5A.

Různé pomůcky, které mohou vydávat zvuky:

- dvě lžíce (hliníkové);
- dva starší kokosové ořechy;
- dvě dřívka;
- uzavřená plechovka s rýží či hrachem;
- jednoduché rytmické hudební nástroje (činelky, ozvučná dřívka, bubínek apod.);
- můžeme také využít tleskání.

Plastové vnitřky z Kinder vajíček nebo plechovka od pití (vymytá) a rýže či hrách.

**Provedení:** Nejprve vyzkoušíme, jaký zvuk vydávají jednotlivé nástroje.

Děti sedí ve dvojicích či trojicích a každý si zkouší vydávat zvuky. Po určité době (cca za 2–3 minuty) udáme pokyn, aby si skupiny nástroje vyměnily.

Výroba jednoduchého rytmického nástroje

Jednoduchý rytmický hudební nástroj. Rýží či hrách vsypeme do vnitřních obalů od Kinder vajíček (či plechovek od pití) a uzavřeme je.

Dále zkoušíme vytvářet zvuky rytmicky. Děti si rozeberou rytmické nástroje, na koho nezbudou, může použít tleskání. Nejprve ňukáme na slovo raz. Vedoucí počítá raz – dva, raz – dva. Vždy na slovo raz přitom může tlesknout, aby podpořil děti, které zpívají.

Nyní můžeme propojit rytmus s jednoduchou melodií:

Tra-vič-ka, ze-le-ná, to je moje potěšení...

Raz ---dva, raz---dva, raz---dva raz---dva...

Pro náročnější můžeme zkusit rytmus na každou slabiku.

Děti přitom mohou vydávat zvuky:

- na každou slabiku,
- na každou druhou slabiku,
- na každou první slabiku ze dvou,
- na každou třetí slabiku ze čtyř...

Společně můžeme hledat zajímavé rytmy v jedné písničce.

Na závěr si celou písničku společně přehrajeme.

### Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Opět pozor na děti s poruchou schopnosti pro oblast hudby (dysmúzie) – navrhnutá spolupráce ve dvojicích je ideální. Dvojici sledujte a úspěšnou kooperaci ohodnoťte hlasitým chválením.

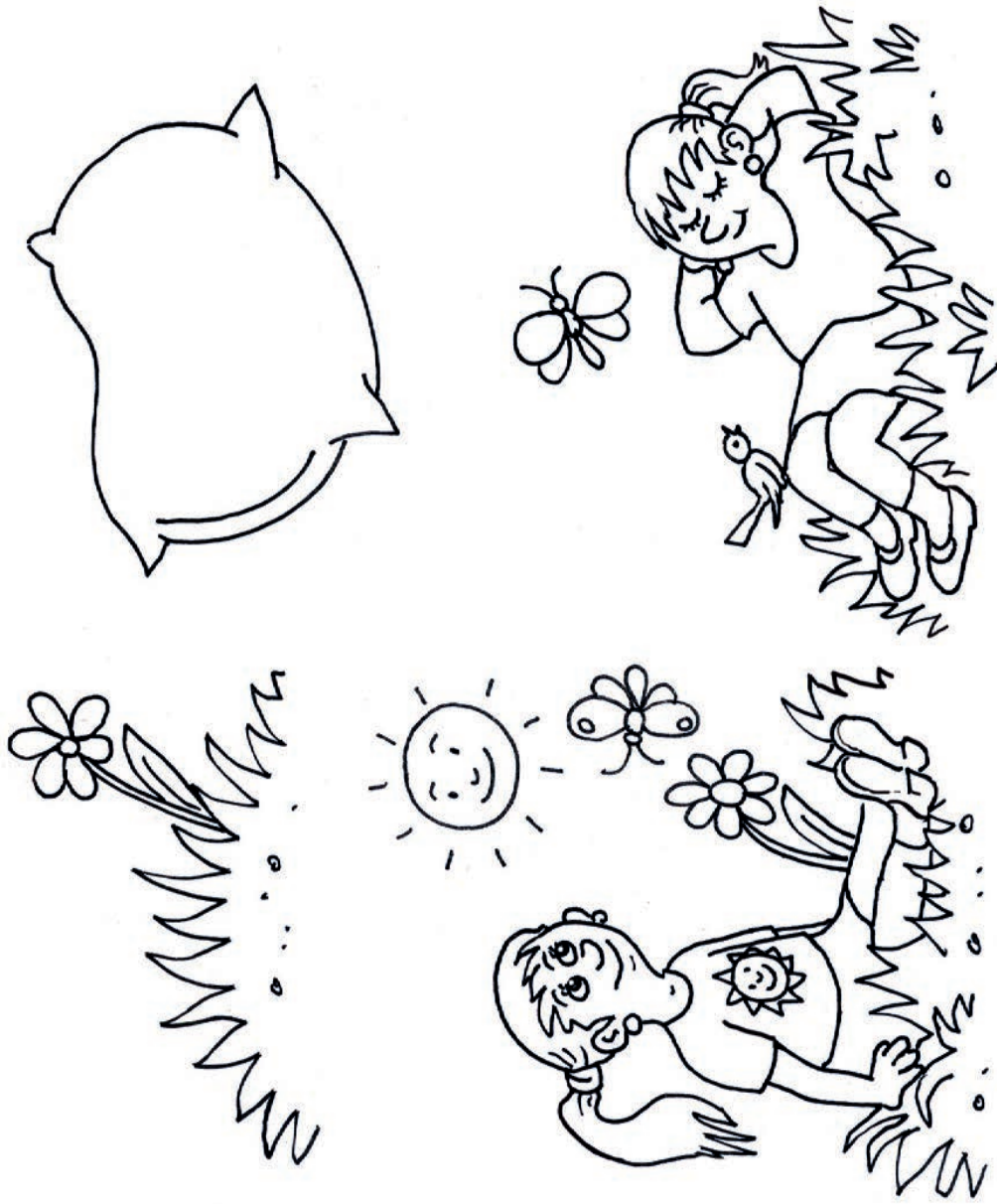
Nadané děti mohou navíc vytvářet vlastní melodie...



**Úkoly:**

Vybarvi obrázek.

Do rámečku namaluj sám sebe na zelené travičce.





Čas přípravy  
1 hodina



Čas realizace  
cca 60 minut



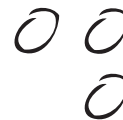
Prostor  
kdekoliv



Roční období  
jaro



Počet účastníků  
do 15



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

## Vyrábíme z jarního proutí

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

**Motivace:** Jaro je spojeno s Velikonocemi a Velikonoce se zdobení kraslic a pletením pomlázek. Pomlázka (tatar, šlaháčka) se dá samozřejmě koupit, ale pýchou každého kluka je vlastnoručně pletená. A pokud zrovna u vás není velikonoční tradice příliš oblíbená, můžete sáhnout po druhém námětu – z jarního proutí se dají dělat i píšťalky.

**Potřeby:** 1. Tenké ohebné vrbové proutky bez suků (nejlépe den předem namočené ve vodě), nůž, provázek barevné stuhy na ozdobení.

2. Vrbové pruty, nůž.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

### Provedení:

#### 1. Velikonoční tatar (pomlázka, šlaháčka, korbáč)

Nejprve si musíme sehnat proutí, buďto ho přinesou vedoucí, nebo jdeme na proutí s dětmi. Pokud s nařezaným proutím nepracujeme hned, musíme jej před použitím namočit nejméně na hodinu do vody, aby změklo a zvláčnělo a zbytečně se nám nelámalo.

Děti rozdělíme do malých skupinek tak, aby se jim vedoucí mohl individuálně věnovat a děti aby viděly, jak vedoucí proutí splétá.

Tatar pleteme od silnějšího konce. Vezmeme proto 8 proutků asi stejné délky, které srovnáme od špiček. Na silnějším konci vyrobíme rukojeť tak, že jeden proutek rozstřípneme a omotáme jím všech 8 proutků. Začátek i konec proutku zasuneme mezi pruty.

8 prutů, z kterých pleteme, rozdělíme na dvě skupiny po čtyřech. Začínáme plést pravým krajním prutem. Převlečeme ho nad ostatní do středu levé čtveřice a zahne dospodu zpět na stranu pravou. Pravidelně pravou a levou stranu střídáme. Pruty držíme v dlaních po čtyřech a prsty, hlavně palcem, zabraňujeme rozplétání. Pruty mírně při pletení stahujeme.

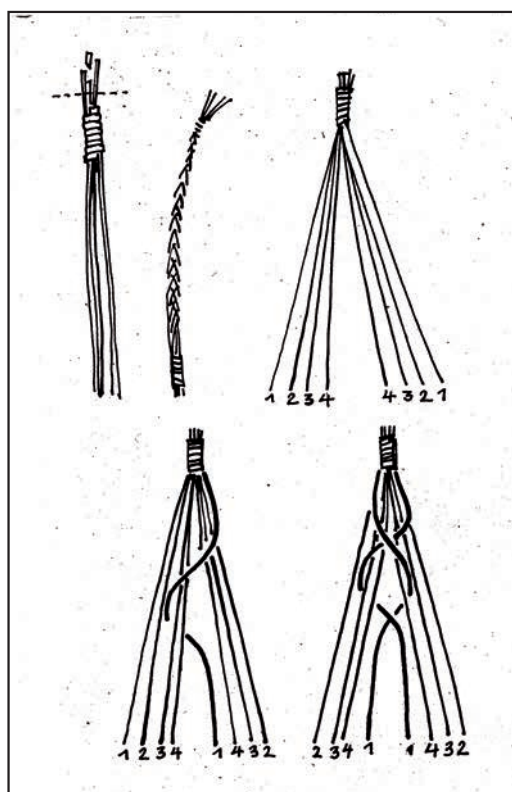
Do špičky před ukončením vkládáme provázek, zavážeme a zdobíme přivázáním barevných stužek.

#### 2. Píšťalka z vrby

Píšťalky můžeme dělat jen na jaře z mladých výhonků vrby. Prut totiž musí být dostatečně pružný, pod kůrou musí být hodně mízy, jinak se nám píšťalku nepodaří „svléknout“.

Z keře vrby nebo jívy uřízneme od spodku prut o síle 8–18 mm, dlouhý 20–25 cm, rovný kousek, hladký bez suků. Silnější konec zarovnáme a na slabší straně seřízneme do třetiny prutu 3 cm dlouhý jazýček. Na zadní straně uděláme, asi půl centimetru pod jazýčkem, 8 mm zářez (otvor) pro zvuk píšťalky. Na druhé straně, asi ve vzdálenosti 12–15 cm od horního okraje píšťalky, nařízneme dokola kůru. Potom vezmeme „křivák“ (nůž) za špici a širokou plochou jeho držátka otlukáme kůru píšťalky, místo vedle místa.

Píšťalka se otluká pouze po zářez, za nímž zůstal neotlučený kousek kolíku (prutu). Po otlučení se tento kousek uchopí pevně do ruky a druhou rukou se otlučená část otáčivým pohybem pomalu zbavuje kůry. Uvolněná kůra musí být celistvá, nenalomená.



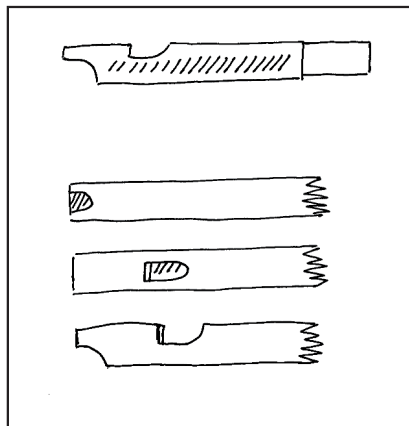
Z vytaženého kolíku (duše) se pak uřízne kousek v délce jazýčku, asi 3 cm, který se seřízl po celé délce narovno a nasadí se zpět do kůry (zvukového otvoru) tak, aby sahal po okraj zářezu. Nakonec se zbytek otlučené části zasune do konce píšťalky opatrně do kůry tak, aby jenom kousek z ní vyčníval.

Podle jeho délky, která se může při pískání měnit zasunováním nebo vysunováním kolíku, se mění i poloha vyluzovaných tónů. Někdy se dělaly v píšťalce dva nebo tři otvory.

A při této práci můžeme děti naučit i říkanku z 19. století, která je důkazem, že výroba píšťalek má u nás dlouhou tradici :

„Otloukej se píšťaličko, otloukej se ráda,  
jak se nebudeš otloukati, budu na tě žalovati u císaře pána.  
On ti dá ránu, až se ti hlavička ohne na stranu.“

A pak si můžeme společně zapískat.



### Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Tato činnost nevyžaduje zvláštní specifika práce s dětmi se speciálními vzdělávacími potřebami. Větší pozornost věnovat dětem s ADHD při práci s nožem. Jejich menší pozornost a hyperaktivita by mohla vést k poranění.

### Moje poznámky:

### Pozor na:

### Poznámky ověřovatele:



Čas přípravy  
1 týden



Čas realizace  
odpoledne



Prostor  
hřiště, park



Roční období  
jaro, podzim



Počet účastníků  
30



Věková kategorie  
12, 13, 14 let

## Jízda zručnosti na kole, koloběžce, in-line kolečkových bruslích

**Cíl:** Upevnit dovednost jezdit na kole, in-line bruslích nebo velké koloběžce pro starší děti.

**Motivace:** Podnitit přátelské vztahy v rodinách. Uskutečnit jízdu zručnosti ve spolupráci s rodiči nebo dalšími příbuznými.

**Legenda:**

**Potřeby:** K tomuto metodickému listu je pracovní list S6A.

Vytipovat místo na jízdu zručnosti. Napsat dětem, kdy a kde se akce koná, co s sebou. Dopis rodičům se žádostí o pomoc při realizaci. Příprava startovních průkazů, sehnání startovních čísel, vybavení stanovišť, odměny, občerstvení. Vše zabere týden příprav.

**Provedení:** Vše na čas s připisováním trestných bodů za chyby. Příbuzní dětí pracují jako rozhodčí na stanovištích, u startu a cíle, měří čas, počítají výsledky, vydávají a sbírají startovní čísla. Předávají odměny. Kategorie jsou podle věku dětí a podle použitého „vozítka“.

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

Tato aktivita nemá výraznější rizika pro děti se specifickými vzdělávacími potřebami.

**Moje poznámky:**

Na trasu připravíme start a cíl, barevné kužele na slalom, přenášení pohárku s vodou (nesmí se ulít), přejezd přes překážku např. podložené prkno, jízda po nakreslené osmičce, zastavit a hodit míček na terč a rovný dojezd. Musí být připravená lékárnička. Pro případnou poruchu „vozítek“ musí být připraveno ruční nářadí a pumpička. Před závodem se doporučuje technická kontrola z bezpečnostních důvodů.

**Pozor na:**

Stanovit časový limit při startu mezi jednotlivci, aby nedošlo k hromadění dětí na jednotlivých stanovištích, nebo aby nebyl závod přehnaně dlouhý.





Zúčastni se jízd zručnosti,  
nevadí zda na kole, in-line  
nebo koloběžce, můžeš si vybrat.

1. Zapiš datum účasti na jízdě zručnosti
2. Co bys zařadil za úkoly na trasu jízd zručnosti.  
Odpovídej zakroužkováním.

SKOK PŘES PŘEKÁŽKU	ANO - NE
SLALOM	ANO - NE
PŘENÁŠENÍ POHÁRKU S VODOU	ANO - NE
PŘEJEZD PŘES DŘEVĚNOU HOUPAČKU	ANO - NE
URČOVÁNÍ ROSTLIN	ANO - NE
PŘEJEZD PŘES KLÁDU	ANO - NE

3. Podtrhni správné odpovědi, jaké má mít vybavení závodník na in-line

PŘILBA	RUKAVICE	GUMOVKY	NÁKOLENKY
SUKNĚ	KRAŤASY	ČEPICE	SPORTOVNÍ OBUV
PONOŽKY	NÁVLEK NA LOKTY		



Čas přípravy

2–3 hodiny



Čas realizace

3 hodiny – ½ dne



Prostor

venku



Roční období

jakékoli,  
nejlépe léto

Počet účastníků

min. 12 osob



Věková kategorie

15+

## Den planety

**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 M) – informace o akcích ke Dni Země lze zjistit z internetu.

**Legenda:****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 pro hráče, listy s proužky a kódy, očíslovaný seznam s azimuty a kroky.

**Provedení:**

Rozdělíme hrající na družstva, min. 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 max. 150 m 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 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 pryč - 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 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 <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 – min. 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 1, 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 poznačený 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. prvosenska 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 poznačit 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. 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 minus 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 zorientuje 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 fáborek 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](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. Na počátečním stanovišti tohoto závodu je 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 označeními a nastíhanými proužky papíru (např. čárovým kódem kvůli nezaměnitelnosti). Hráč proužek na každém konci paprsku utrhne a po



nalezení všech z počátečního stanoviště odevzdá všechny proužky vedoucímu hry – současně na ústřížky napíše druh stromu, na kterém ústřížek našel. Na koncových listech s nastříhanými proužky musí být tolik proužků, kolik hráčů ze všech družstev na tento závod dojde. Na dispečink 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 jak 1/2 správných, odečte se družstvu z celkového času 1 minuta za každého hráče.

**Alternativa:**

1. Zapsaní hráči v rozpise se mohou změnit i během hry, avšak za tuto změnu bude družstvu přičtena 1 minuta k času navíc.
2. Dá se to hrát i na jednotlivce 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.

**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** – 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, spíše je využít k pomoci na kontrolách jako rádce.

**Mentálně postižení** – záleží na typu postižení. Rychlé zapamatování je pro mentálně postižené problém = nevhodné. Celá hra by se musela zjednodušit pro tyto děti – přiřazování, skládání apod.

**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** – dostatek času na zpracování informací. Záleží na typu postižení.

**Výjimečně nadaní a geniální** – těžší verze otázek.

**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:**