



Čas přípravy
10 minut



Čas realizace
2-3 hodiny



Prostor
kdekoliv



Roční období
kdykoliv



Počet účastníků
10 a více



Věková kategorie
15+

ZVÍŘATA

Obecný cíl:

Rozvoj těchto kompetencí: k učení, ke komunikaci a pracovní.

Efektivně využívat různé způsoby učení k získání a zpracování poznatků a informací, informace tvořivě zpracovávat, kriticky interpretovat získané poznatky a zjištění, ověřovat je, pro tvrzení nacházet argumenty a důkazy, efektivně využívat moderní informační technologie, rozvíjet osobní i odborný potenciál, uplatňovat proaktivní přístup, vlastní iniciativu a tvořivost, prezentovat vhodným způsobem svou práci i sám sebe před publikem.

Konkrétní cíl:

Posílení vztahu ke zvířatům, získat informace o tom, jak se k nim máme chovat, informace o ohrožených druzích a jejich záchraně.

Motivace:

Na světě existují druhy zvířat, která jsou na seznamu ohrožených druhů, tj. jsou evidována v Červené knize ohrožených druhů zvířat. Záchranou těchto druhů se zabývá několik organizací na světě a tato úloha je považována za jedno z nejdůležitějších poslání zoologických zahrad. Další informace z této oblasti najdete např. na <http://www.lenulen.estranky.cz/clanky/ze-sveta-ohrozenych-zvirat.html>.

Legenda:

Planeta Přátelství – viz příběh v úvodu metodiky.

Potřeby:

Karty se zvířaty – ohrožené druhy (viz příloha – P5A, P5B a P5C).

Provedení:

Aktivita se skládá ze 2 částí. V první části si účastníci rozdělí obrázky zvířat a zjistí o nich co nejvíce informací (do jaké skupiny zvířat patří, kde žijí, čím se živí, zajímavosti z jejich života, zejména stupeň ohrožení, příp. jak je prováděna jejich ochrana). Tyto informace mohou získávat různým způsobem (internet, setkání s odborníkem, návštěva zoo). Aby bylo zjištěno pokud možno co nejvíce informací, dejte stejné zvíře minimálně dvěma účastníkům, aby si mohly informace navzájem doplnit. Aby byla aktivita zajímavější, zahrajte si o zvířata, k nimž budou účastníci zjišťovat informace, hru (viz níže).

Rozdělíme hráčů na 2 družstva A a B. Všichni se postaví do kruhu tak, že se prostřídají (A,B,A,B...). Uprostřed kruhu je hromádka karet s ohroženými druhy zvířat na světě s obrázky otočenými dolů; počet karet by měl odpovídat počtu hráčů tak, aby každý mohl získat alespoň 2 různá zvířata. Jeden z hráčů se postaví dovnitř kruhu a začne uvnitř obcházet kruh dokola – neměl by to dělat moc dlouho (lze se předem dohodnout na maximální počet obchůzek kruhu), až se najednou postaví mezi 2 hráče. Tito okamžitě vyběhnou každý na svou stranu vně kruhu, musí jej celý oběhnout až k hráči, který se mezi ně postavil, a pod jeho rozkročenými nohama musí prolézt jako první do kruhu. Pak si může z hromádky uprostřed kruhu vybrat zvíře, o kterém bude chtít informace zjišťovat. Tento hráč pak následně „vybírání“ další obíhající dvojici. Hráč, který prohrál, se zařadí do kruhu tam, kde původně stál. Takto se hra stále opakuje, až dojdou karty se zvířaty. Pokud se stane, že někdo z hráčů nebude mít žádnou kartu nebo jen jednu kartu, dají mu hráči, kteří mají karet více, nějakou ze svých.

Ve druhé části aktivity proběhnou prezentace, v nichž hráči představí vybrané zvíře a sdělí ostatním zjištěné informace (pokud se vám podaří sehnat odborníka, může s ním proběhnout beseda na téma ohrožená zvířata a jejich ochrana). V závěru prezentací dejte účastníkům možnost ohodnotit výkony jednotlivců (způsob prezentace, zjištěné informace a jejich množství, jak zaujali ostatní apod.) přidělením bodů či jiným způsobem.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Poznání, Pravda, Příroda a Překonání.

Moje poznámky:

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

Zrakově postižení – záleží na typu postižení. U lehčího stupně je nutná opatrnost při hře, pro těžší stupeň postižení není hra nevhodná.

Prezentaci mohou tyto děti tvořit ve spolupráci s dítětem bez zrakového postižení.

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

Pohybově postižení – záleží na typu postižení. Lehčí stupeň – dbát na opatrnost. Těžší stupeň – lze aplikovat bez hry.

Mentálně postižení – srozumitelné vysvětlení aktivity a hry v jednoduchých krátkých větách. Vhodná názorná ukázka hry.

Řečově postižení – dát dostatečný prostor na komunikaci s dětmi před hrou, prezentaci lze volit formou otázek a odpovědí.

Obtížně vychovatelní – stanovit striktní hranice a pravidla při hře.

Jedinci se specifickými poruchami učení a chování – bez omezení.

Výjimečně nadaní a geniální – mohou zjistit nějakou zajímavou informaci či zajímavý příběh o ohrožených druhích zvířat, příp. se spojit s odborníkem a zajistit besedu.

Pozor na: Střety hráčů při míjení v běhu kolem kruhu.

Moje poznámky: