



Čas přípravy
viz dále



Čas realizace
viz dále



Prostor
les



Roční období
jaro–podzim



Počet účastníků
maximálně 30



Věková kategorie
12–14 let

BOTANIKA

Obecný cíl:

Rozvoj těchto kompetencí: sociální a personální, k učení, komunikativní, občanská.

Konkrétní cíl:

Procvičení botanických znalostí, postřeh, paměť, logické uvažování, spolupráce.

Motivace:

Příroda nás obklopuje a jen ten, kdo ji lépe pozná, ji může lépe chránit. Nejde jen o to poznat, jak vypadá borovice a jak smrk, ale také dávat si věci do souvislostí. A není nic lepšího, než dozvědět se zajímavé věci o přírodě hrou.

Potřeby:

Viz dále.

K tomuto metodickému listu patří pracovní list P7A.

Provedení:

Botanická zahrada

Čas přípravy: 30 minut

Čas realizace: 1 hodina

Pomůcky: tvrdé kartonky na cedulky + ke každé papír na podpisy, psací potřeby pro vedoucího i pro hráče

Vedoucí obejde část lesa a v něm cedulkami označí cca 15 stromů a květů – například brusnice borůvka, smrk ztepilý, bříza bělokorá apod. Rostliny by neměly být příliš u sebe a u každé nechá také papír, kam se děti podepíší. Hráči se dozvědí, kolik je v lese označených exemplářů, a po signálu se rozeběhnou po lese. Najdou-li strom nebo rostlinu označené štítkem, utrhnou lístek či větvičku s jehličím a pokračují v hledání. Poté, co najdou poslední rostlinu (nebo po signálu ukončujícím hru), se vrací zpět a vedoucímu odevzdávají lístky či větvičky. U každého však musí uvést jméno rostliny. Pokud se v určování zmýlí, musí tuto rostlinu najít znovu a zjistit správný název (pokud je už po skončení časového limitu, strhneme hráči bod).

Botanické čtverce

Čas přípravy: 25 minut

Čas realizace: 1 hodina

Pomůcky: provázek nebo fáborky

V lese vyznačíme provázkem nebo fáborky několik čtverců s délkou strany několik metrů. Každý si v rohu označe (číslem, písmenem) tak, aby označení nebylo vidět. Jednu stranu označe jinou barvou, ta je „základní“ a od ní se bude určovat, který roh je pravý dolní apod. Je důležité, aby byla tato část lesa bohatá na různé rostliny a stromy.

Každý oddíl vyšle polovinu členů s vedoucím k vyznačeným čtvercům, zbytek je zatím v táboře. Vedoucí každému oddílu přidělí jeden čtverec a úkolem hráčů je zapamatovat si, co je v jejich čtverci – např. v pravém horním rohu stojí dva malé smrčky, přibližně uprostřed je borůvčí a kousek vedle je atd.

Hráči se po časovém limitu (5–10 minut) vrací do tábora a popisují druhé části svého oddílu přidělený čtverec. Zbytek oddílu se pak vydává do lesa a hledá ten „svůj“ čtverec. Za špatné označení můžeme přidělit trestné minuty. Pokud si nejsou hráči jisti, mohou se vrátit do tábořiště pro upřesňující údaje.

Varianta: Do vyznačeného prostoru zapíchneme ještě další rostliny – na obrázku (bez označení názvem).

Najdi nesmysl

Čas přípravy: 25 minut

Čas realizace: 30 minut

Pomůcky: provázek nebo fáborky, obrázky květů, papír a tužka pro hráče

V lese vyznačíme provázkem nebo fáborky několik čtverců s délkou strany několik metrů. Do každého umístíme několik kartiček s obrázky rostlin a stromů. Alespoň dvě kartičky budou nelogické (pokud hrajeme tuto hru například v červenci, nemůže tu být rozkvetlý podběl nebo prvosienka). Úkolem hráčů bude najít tyto nesmysly a napsat je na papír.

Najděte stromy

Čas přípravy: 20 minut



Čas realizace: 30 minut + čas na vyhodnocení

Pomůcky: papír a propiska pro vedoucího, sada papírků pro každý oddíl, připínáčky nebo provázek pro každý oddíl, stopky

Vedoucí si předem zvolí část lesa, v níž rostou různé druhy stromů, a vytvoří jejich seznam, např. A – borovice, B – smrk, C – modřín, D – buk, E – dub, F – jedle, G – bříza, H – jilm, I – olše. Tento seznam opíše tolikrát, kolik je oddílů.

Každý oddíl dostane sadu papírků (tolik lístků, kolik je stromů na seznamu) a každý si označí značkou oddílu a také písmenem (v našem případě A–I). Úkolem hráčů je rozeběhnout se po lese a co nejrychleji najít stromy podle seznamu. Na ně poté připevní lístek s odpovídajícím písmenem, tedy na borovici ten s písmenem A, na buk D atd. V okamžiku, kdy družstvo vypátrá a označí všechny stromy na seznamu, vrací se zpět do tábořiště a ohlásí se u vedoucího, který si poznamená čas. Teprve po návratu posledního družstva všichni společně projdou les a zjišťují, zda družstva své lístky umísťovala správně. Vítězí družstvo, které správně označilo nejvíce stromů. Při stejném počtu rozhoduje čas.

Varianta 1: Lze doplnit pravidlo, že na strom označený jiným družstvem už nelze připevnit další lístek.

Varianta 2: Přidáme rostliny, které se v daném ročním období nemohou vyskytovat, například kvetoucí podběl v červenci, klasy obilí na jaře apod.

Kdo víc?

Čas přípravy: 5 minut

Čas realizace: 35–45 minut

Pomůcky: papír a tužka pro každého hráče, kniha klíč k určování rostlin

Vedoucí určí časový limit (20–30 minut), během něhož musí hráči v okolí hledat listnaté stromy a keře. Z každého druhu, který najdou, si utrhnou list. Po uplynutí lhůty se děti sesednou a ze své sbírky vyřadí duplikáty. Následně některý z nich položí doprostřed jeden z listů. Ti, kdo jej mají ve své sbírce také, ho položí k němu. Pokud má list jen jediný hráč, dostává za něj pět bodů, za ty, které mají dva až tři hráči, jsou body dva. Za listy, které má více účastníků, je bod jediný. Kdo má bodů nejvíce, vítězí v prvním kole.

Listy, vždy po jednom od každého druhu, jsou následně vyloženy jeden vedle druhého. Úkolem soutěžících je pojmenovat stromy a keře, z nichž listy pocházejí, a jména napsat na papír. Za každé rodové jméno je bod, za celý název (včetně druhového názvu) získává hráč body dva. V případě nejasností použijte klíč k určování rostlin.

Varianta: Lze hledat rostliny.

Zelená paleta

Při výpravě nebo výletu zadejte dětem úkol nasbírat co nejvíce přírodních materiálů (listy, květiny, mech...) zelené barvy. Následně se pokuste tyto barvy seřadit od nejsvětlejší do nejtmaší. Kdo zvládne pojmenovat všechny přírodniny? Kolik odstínů může mít zelená v přírodě?

Čísla v přírodě

Při výpravě zadáme číslo a děti mají za úkol najít v přírodě něco, co toto číslo představuje. Například 3 – trojlístek jetele, 2 – třešně a podobně.

Lze hrát i v místnosti nebo ve vlaku. Do sáčku vložíme několik sad číslic od 1 do 12 (vysoká čísla dáme v menším počtu), sáček putuje, každý si vylosuje číslo a snaží se vymyslet, co toto číslo představuje v přírodě (3 – jahodový list), odpoví se nesmí u stejného čísla opakovat. Je nutné, aby měl vedoucí „v hlavě“ řadu příkladů. Tuto hru hrajeme jen krátce.

Varianta: Napíšeme číselnou řadu (např. 1–7, 3–8) a každý se snaží dopsat postupně, co toto číslo v přírodě představuje. Je nutné postupovat číslo po čísle, zadáme časový limit. Kdo dojde k nejvyššímu číslu? Další řadu mohou soutěžící napsat teprve tehdy, pokud mají první zcela zaplněnou. Kolik řad se komu povede navymýšlet?

Mocné písmenko

Při procházce nebo výpravě do přírody rozdáme každému hráči papírovou kartičku s různými písmeny abecedy. Hráči mají během cesty v půlkilometrovém úseku najít co nejvíce různých přírodnin, jejichž název začíná na dané písmeno (T – tráva, trn, tříska; L – líska, lupen, lopuch apod.).

Varianta: Z přírodních materiálů si každý vytvoří přírodní křížovku a ostatní se jí snaží vyluštit. Položí na zem vedle sebe různé přírodniny, jejichž první písmena názvu tvoří tajenku. Například pro tajenku SLUNCE položí do řady semínko, lupen, uhlík, netýkavku, cvrčka (může namalovat) a ze šišek vytvořený erb.

Na tuto činnost lze navázat v soutěži Pionýrská stezka.

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

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Při těchto aktivitách mohou být znevýhodněny děti s nižšími rozumovými schopnostmi, děti méně nadané. Vhodným přístupem je buď práce ve skupince (učí se tak tím, co slyší, má možnost svést se s ostatními), nebo úkol zkrátit, zjednodušit.

Moje poznámky:

Moje poznámky: