



Modelová akce - VÝLET č. 5

v rámci projektu POJĎME SPOLU

EMUŠÁCI

Autor: Zuzana Del Favero



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Emušáci

Základní organizace výletu

Místo

Konceptem výletu Emušáci je krátký okruh (cca 2-3km) na němž jsou 4 stanoviště. Na stanovištích je potřeba velké množství hmotného materiálu a z toho důvodu je doporučeno výchozí místo stejné jako závěrečné, a to zděnou budovu.

Motivace

Na úvod si vytvoříme pěkné přívětivé místo, kde se v teple posadíme se svými plyšáky a povídáme si o našich oblíbených věcech, hračkách, plyšácích, o tom, jestli děti mají pro své plyšáky postýlky, nebo si je berou k sobě, jestli mají jména, kdy se k nim přitulí, co pro ně znamenají a také, jestli někdy děti svého oblíbeného plyšáky ztratily nebo vyměnily za jiného. Motivaci dětem nečteme, ale povídá jim ji zelený žabák Ferda, který je součástí knížky...

Ferda se najednou objeví a vypráví ...

Každá věc někdy doslouží a je odložena. Stejně tak je to i s použitými plyšáky. Ale každá taková odložená hračka se dostane do Emušákova. A tak se sem dostal také plyšový žabák Ferda. Ferda přivítá děti v Emušákově a povídá jim o plyšácích, kdo se sem jak dostal a o tom, jak to u nich chodí. Každý plyšák v Emušákově dostane svoji novou rodinu - maminku, tatínka, sourozence. Všichni tu žijí jako ve skutečném světě, a tak také jako ve skutečném světě prožívají různé příběhy. Některé jsou veselé, jiné smutné, plné radosti nebo zase strachu či zlosti - prostě plné emocí.

Úvod

Ferda pozve děti na prohlídku Emušákova a než spolu se svými plyšáky na cestu vyrazí, vybere 4 příběhy - příběhy s otevřeným koncem (příběh o radosti, smutku, zlosti, ...). Děti jsou rozděleny do skupin.

Každá skupinka na počátku akce dostane svůj příběh (bez konce) do ruky a ještě v teple si připraví jeho dramatické ztvárnění. K tomu mají skupiny vyhrazený čas. Je nutné, aby byly skupinky složeny věkově prostupně a aby u každé skupiny pracoval

jeden vedoucí, který dohlédne na to, aby se při dramatizaci nezapomnělo na nic důležitého, aby se z příběhu nestala komedie a aby byl zakončen přesně tak, jak má být. Aby se také divákovi nenabízelo závěrečné řešení - konec musí vynít neutrálně, aby hercům i divákům poskytl dostatek možností dokončení děje.

Potom spolu vyrazí na procházku Emušákovem. Každé z dětí si vezme na cestu svého plyšáka, se kterým celý den absolvuje. Všechna stanoviště mají následující harmonogram:

- Všichni společně vyrazí na cestu. Ferda cestou povídá příběhy, ukazuje, kde kdo bydlí a každá ze zastávek je motivovaná jedním příběhem.
- Při příchodu na místo tento příběh některá ze skupin odehraje. Konec však zůstává otevřený pro další práci.
- Všechny skupiny dostanou čas na to, aby promyslely a navrhly řešení příběhu.
- Poté přichází chvíle pro drobné povídání o tom, proč by chtěli, aby příběh dopadl právě takto. Otázky volí koordinátor programu podle výsledků.
- Nakonec vedoucí prozradí skupině, která příběh hrála, jak situaci vyřešili Emušáci. V našem případě jsme si domysleli konce vlastní.
- Skupina konec příběhu improvizovaně dohraje a společně ještě celou situaci rozeberou.
- Poté navazuje fyzická aktivita související s příběhem.

Opatření pro děti se SVP

- Děti s ADHD v kolektivu často vyčnívají a ostatní si jich „všímají“. Mám dobrou zkušenost s dětmi otevřeně na začátku akce (mírně a přiměřeně věku účastníků) promluvit o handicapu, který dítě má a naopak pořídně vyzdvihnout některou dobrou vlastnost, která je na této akci velice důležitá pro Ferdu. Proto si Ferda zvolil jako svého pečovatele toto dítě. Může k tomu (Ferda) také vyslovit několik přání, jak s ním má být nakládáno, aby se cítil dobře, čímž zamezíme tomu, aby náš „pečovatel“ situace zneužil. Toto je způsob, jak zabránit závidosti ze strany dětí.
 - dítě neudrží pozornost při motivaci - aby nevstupovalo stále do povídání ostatních, dostane za úkol mimo jiné svého plyšáka namalovat nebo na velký papír maluje plyšáky ostatních povídajících. Může

plyšáky ostatních nosit do společného košíku, ukazovat ostatním nebo nosit pro plyšáky připravené pohoštění, ...

- Příprava dramatizace děje - je-li to dobrý čtenář, může děj předčítat, potřebuje dostat některou z hlavních rolí, do přípravy vložit přestávku (napít, pohoupat plyšáky v dece, případně pohoupat dítě ☺)
- Příprava na odchod - balení se s vedoucím, balení se ve dvojici s patronem
- Cesta a dramatizace příběhů - může být nosičem Emušáka Ferdy, případně k němu dostat vlastní výbavičku - batůžek na Ferdu, stravu, pití, deku proti chladu a hlavně odměnu za každý určený čas, kdy se o Ferdu staralo dobře! (dle individuálních potřeb)
- Děti s ADHD jsou často velice upřímné a otevřené. Neopomíejme žádný z jejich názorů na situaci, pokud se nám nezdá - nechme jej dítě vysvětlit a nechat ostatní pochopit.
- Fyzické aktivity - dítě pracuje, pokud to jde, s vedoucím ve dvojici, aby bylo vždy v případě rozptýlení vedeno zpět k činnosti a prioritám. Pokud je organizačně schopné, může aktivitu vést (my jsme volili záměrně některé aktivity pro dítě hudebně nadané).
- Dítě samozřejmě povzbuzovat a v případě snahy chválit
- Nenechat jej kdykoli překračovat hranice pravidel ani chování, nevhodné chování mu tentokrát může připomenout Ferda a pak povídání zakončí laskavým a měkoučkým přitulením a ujištěním, jak je pro něj důležité, že ho zrovna toto dítě má rádo.
- Dyslexie
 - Omezení by mohlo nastat pouze při porozumění textu. Ten zcela jistě přečte někdo jiný a vedoucí správnými dotazy zkontroluje, zdali dítě příběh pochopilo, případně dokáže reprodukovat.
- Znevýhodněné sociokulturní prostředí
 - Plyšák Ferda má nespočet možností (na rozdíl od nás) často pohladit, přitulit se, pochválit ...

Roční období: všechna

Věk účastníků: 5 - 10 let

Počet dětí/děti se SVP: 15 - 20/2

Počet vedoucích: 2-3

Příprava

- Zajistit potřebný materiál
- Nachystat trasu a umístění jednotlivých stanovišť
- Seznámit se s boomwhackers

Materiál

- Zvukové pexeso
- 2x sada boomwhackers
- Korálky
- Kšiltovky, šátky, trička pro jednotlivé skupiny
- Pastelky, papíry, psací potřeby

Program

Příběh o smutku - rozbité překvapení

Příběh:

Ferda připravil pro maminku v keramice překvapení k narozeninám - keramickou lampičku. Cestou z kroužku ji rozbil. Nebyl už čas, aby ji zvládl vyrobit do narozenin znovu. Byl velice nešťastný a také zlostný ke svému okolí. Úkol: Jak vyřešit situaci s dárkem s krátkém čase?

Konec příběhu:

Nakonec střípky sesbíral, zavřel je do malých krabiček a vyrobil z nich hru. Celý večer potom hráli celá rodina hru a strávili tak spolu mnohem více času u příjemné aktivity.

Pravidla hry:

Ferda vyrobil pexeso z různě velkých střípků, které vložil do kindervajíček. My máme zvukové pexeso již připravené.

Možná alternativa hry:

- hledají se dvojice na větší vzdálenost podle zvuku
- štěrchá jen vedoucí vždy jednou kostkou, děti druhou hledají (z každé skupiny 1 zástupce), případně omezen na jeden nádech. Je možné rozdělit děti věkově podle čísel, ale v případě sluchové analýzy to nehraje primární roli.
- pexeso poslepu u stolu nebo na zemi
- varianta rukodělná - výroba zvukového pexesa z kindervajíček v platu od vajec. Vajíčka lze plnit různými předměty (korály, potraviny, rolničky, písek, ...)

Příběh o osamocení - sám

Příběh:

Příběh o plyšákovvi, který pracoval celé prázdniny v cukrárně a hodně přibral. Při návratu do školy byl velice neohranbány a kazil každou soutěž. Časem s ním nechtěl nikdo kamarádit a nikdo si ho nevíšimal. Úkol: Jak se má mravenec chovat dál, aby znovu získal kamarády?

Konec příběhu:

Rozhodl se napodobit kamaráda, který všechny zlobil a aspoň tak si ho, i když v tom negativním smyslu, všimali. Celá situace se ještě více vyostřila. Nakonec dostaly děti při hře za úkol otevřít tajnou schránku, která se otvírala při napodobení stejné melodie, kterou sama hrála. Mravenec byl šikovný na hudbu, dokázal všechny zorganizovat a pomoci jim úkol vyřešit. Plyšáci se na něj začali dívat jinýma očima a znovu si k sobě našli cestu.

Pravidla hry:

Najít jinou dobrou schopnost dítěte a vymyslet hru, ve které bude moci vyniknout a nejlépe ostatním dětem pomoci. Můžeme např. využít jeho hudební sluch. HRA BOOMWHACKERS - hrací trubky:

- skupina má za úkol zahrát melodii podle barevných not.

Možná alternativa hry:

- dítě s organizačními schopnostmi:

- Může vystupovat jako organizátor při putování kuličky trubkami - úkol přemístit kuličku pomocí trubek z místa na místo.

Příběh o žárlivosti - krunýř

Příběh:

Ferda dostal nového sourozence. Byl v Emušákově nový. Objevil se doma nečekaně, když se vrátil ze školky v přírodě. Ferdovi se to samozřejmě nelíbilo. Musel se s ním dělit nejen o věci ale i o přízeň rodičů. Začal mu dělat naschvály. Jednoho dne se vydali na výlet, ale nový bratr želvák Kuba neztvářel tak dlouhý pochod a všichni se museli vrátit dříve bez vytouženého cíle. Tím byla slíbená návštěva továrny na výrobu velkých korálek. Ferda se na ni těšil už půl roku a těšil se, že si tu navlékne korálky pro maminku k svátku. Nikdo Ferdovi nedokázal vysvětlit, že želvák mu to nedělá schválně. Úkol: Jak tuto situaci vyřešit? Jak vysvětlit Ferdovi, že želvák mu nedělá naschvály a chce být jeho dobrým přítelem?

Konec příběhu:

Maminka vysvětlila Ferdovi, proč se Kubovi věnují zpočátku více. Byl nový a navíc se svým krunýřem pomalý a těžkopádný. Ferda se rozhodl, že si vyzkouší Kubův handicap. Od rána si půjčil jeho krunýř a během dne zjistil, o kolik složitější je pro něj zvládat všechny úkoly. Na druhé straně ho v krunýři nikdo nepoznal a tak byl celý den osamocený. Večer Kubovi krunýř vrátil, omluvil se mu a druhý den už vyráželi všude spolu. Dokonce ho chránil před ostatními. Povídání: o handicapu a jak se s nimi žije (možno zařadit i téma vlastních handicapů)

Pravidla hry:

Vezměme na sebe každý nějaký handicap a vyzkoušejme si s ním svoji roli v kolektivu. Na počátku si všichni vylosují své postizení. Za pasem má každý 4 šátky různých barev. Hraje více skupin. Do každého souboje vyrazí vždy jeden člen skupiny. Zástupci se pohybují ve vymezeném prostoru a snaží se ze 4 šátků zastrčených za pasem protivníka 3 sebrat. Kdo má už jen 1 šátek, hru za sebe ukončí. Děti předem netuší, co pro ně bude výsledek znamenat. Poté, co se všichni prostrídají, zjistí, jaký handicap si vylosovali. Šátek, který zůstal za pasem, jej značí:

- Žlutý - fyzický handicap - bezruký (přivázané ruce k tělu)
- Červený - řeč - němý

- Zelený - smysly - hluchý (špunty do uší)
- Modrý - smysly - slepý

Druhá část hry - varianta pro mladší děti:

Děti se snaží nasbírat na louce korálky pro své plyšáky. Nosit je mohou ve skupině a vždy dva současně. V „domečku“ je navlékají. Korálky jsou rozházené na louce, děti si je předávají řetězem (jeden druhému, poslední přebíhá dopředu). Při tom si musí vzájemně pomáhat. Slepého navigují, bezruký musí použít jinou část těla, němý těžko poradí. Navíc skupiny jsou náhodně vylosované, takže, stejně jako v životě, nejsou síly vyrovnané. Vše závisí tentokrát ne na schopnostech, ale na snaze se domluvit a nebýt lhostejný. Když dorazí s korálkami do cíle, vyběhají znovu pro další náklad.

Druhá část hry - varianta pro starší děti:

Každá skupina má zvládnout týmově zadaný úkol. Může to být např. PŘENÉST NĚJAKÝ PŘEDMĚT Z MÍSTA NA MÍSTO SPRÁVNÝM ZPŮSOBEM. Podmínky přepravy jsou předem dány, ale nikdo je nezná. Přijít na ně musí skupina během hry metodou pokusu a omylu. Vedoucí hry vždy při porušení přepravních podmínek použije nějaké kouzelné slovo (STOP). V tom případě se skupina vrací na začátek.

5 podmínek přenesení předmětu: (úkol posbírat korálky a dopravit je jinam - přeci jen se do továrny na výrobu korálek dostaneme):

- Každý sbírá jen jednu barvu
- Navlečou je na provázek - barvy na střídačku
- Při přenášení se všichni se musí dotýkat
- Cestou si zpívají písničku
- 1 člověk nesmí mluvit

Příběh o zvědavosti - mám x nemám

Příběh:

Blížilo se vysvědčení a Ferda s Kubou si mohli přát dárek. Ferda chtěl loďku a Kuba chtěl překvapení. Jednoho dne viděl Ferda maminku vracet se domů se dvěma balíčky. Když byl sám doma, balíčky tajně rozbalil a zjistil jejich obsah. V jeho balíčku byla vytoužená loďka a v bratrově rybářský prut. Když se Kuba vrátil domů, chtěl Kubovi vše prozradit, ale Kuba nechtěl. Přesto to na něj Ferda vykřikl. Kuba byl rozložený, že mu zkazil překvapení a nemluvil s ním. Ferdovi to vrtalo hlavou a přiznal se tatínkovi. Ten se zlobil, ale snažili se s maminkou celou situaci zachránit. Úkol: Co nyní rodiče udělají? Jak to dopadne zítra po vysvědčení?

Konec příběhu:

Ferda za své peníze ještě koupil bratrovi další drobnost, aby měl překvapení. Kluci dárky dostanou, ale navíc pro ně mají rodiče ještě připraveno překvapení - výlet na lodi, kde mohou oba využít své dárky. A Ferda pozná, že mít překvapení je úžasné.

Pravidla hry:

Prožijeme s Emušáky výlet na lodi. Využijeme Kubův prut a pohyb na lodích.

RYBOLOV - na lodích (karton se třemi otvory na tělo, ale stačí i trojice v oku z provazu) se pohybují vždy hráči ve trojici. Loď musí být vyrobeny pevné se silnými okraji, aby vydržely.

Zadní vidí a posílá dopředu bez zvuků povely k ovládní lodi. Snaží se loď vést takovým způsobem, aby do nikoho nenarazila, jinak utopí všechny nalovené ryby. Může je však čas od času vyložit v přístavu, aby neriskovali ztrátu. Vpředu sedí kormidelník a zatáčí, případně brzdí a rozjíždí se. Je jediným, kdo uvádí loď do pohybu. Uprostřed je rybář. Ten má úkoly dva. Jednak přeposílá zezadu dopředu pokyny pro kormidelníka a jednak se snaží lovit ryby. Ty chytá na udici s magnetem. Udice je úmyslně dlouhá, aby byla hůře ovladatelná. Při jakékoli srážce (doteku) s jinou lodí přicházejí obě posádky automaticky o veškerý náklad.

Závěr výletu, vyhodnocení

Závěr se odehrává v příjemném prostředí klubovny (čajovna). Znovu si připomeneme příběhy z Emušákova a pak otevřeme prostor pro vlastní příběhy. Zajímá nás, jestli si nějaké negativní příběhy prožily děti i u nás v oddíle, zdali se s nimi dokáží svěřit, říci, co je trápí a co se zatím neodvážili ostatním říci, ale chtěly by, aby to věděli. Své pocity může přidat také vedoucí, aby děti věděly, že také dospělí mají svá trápení, nebojí se vyjádřit své emoce a nestydí se za ně. Důležité je, aby děti pochopily, že je vždy budeme poslouchat a pokusíme se jim společně pomoci.

Na závěr jsou připraveny ještě dvě aktivity:

Kruh pocitů:

Každé dítě obdrží dvě kšiltovky - žlutá (příjemné pocity) a červená (nepříjemné pocity). Vedoucí navozuje situace a klade otázky, děti na ně reagují nasazením barevné kšiltovky.

Příklady otázek:

- Jak se asi cítil Ferda, když prozradil bratrovi překvapení? (Ulevilo se mu? Pocítil rychle strach? ...)
- Jak by ses cítil, pokud by ses plížil k mamince do skříně na překvapení?
- Pokud ses rozhodl, že si nechceš zkazit představení a nikam nenakoukneš, jaký z toho budeš mít pocit?
- Jak se Ti líbil dnešní den?
- Podařilo se Ti dnes najít nového kamaráda?

Malování Emušákova:

Skupinky dostanou papír většího rozměru a malují, jak si představují městečko Emušákov se vším všudy. Co v městečku všechno mají - instituce, hračky, hřiště, jak vypadá rodinný dům.

Varianta 2:

Děti mohou také malovat individuálně. Poté své obrázky vystřihnou a umísťují na společný papír. Případně můžeme z rozložení usuzovat na vztahy ve skupině, zařazení dítěte do kolektivu, aj.

Vydala: Jihomoravská krajská organizace Pionýra pro vnitřní potřebu
Údolní 58a, Brno 659 88, www.jmpionyr.cz

Publikace vydána v rámci projektu Pojďme spolu hrazeného z ESF

Neprošlo jazykovou korekturou, neprodejné.

© Brno 2015

1. vydání