

Rychlé šípy

*metodické materiály
pro žáky 2. - 5. ročníku*



Rychlé šípy

Rychlé šípy ve vodní pasti



video

🎯 CÍLE

- Žáci vyjmenují nejčastější příčiny povodní.
- Žáci ví, co patří do evakuačního zavazadla.
- Žáci ví, jaké chování pomáhá při krizové situaci.

🧠 **HODNOTY** umět si na sebe dávat pozor

🕒 **ČASOVÁ DOTACE** 90 minut

🎯 **VĚK** 3.–5. ročník ZŠ 6. ročník ZŠ

✏️ **POMŮCKY** obrázky *Příčiny povodní* do skupin, papíry A4, kartičky *Evakuační zavazadlo*, označení začátku a konce řeky do hry *Evakuace*

🧠 **ZVLÁŠTNÍ POTŘEBY:** větší prostor na hru, zahrada, tělocvična či větší (upravená) učebna

1. Příčiny povodní (15 min)

- Dejte každému žákovi vylosovat jednu kartičku ze sady *Příčiny povodní*. Každý si sám promyslí, co na kartičce je. Má vymyslet název pro daný obraz a napsat jej na druhou stranu kartičky.
- Nyní poproste žáky, aby vytvořili skupiny tak, aby každý obrázek byl ve skupině jen jednou. Jednu skupinu tvoří pět dětí (případně počet upravte podle počtu dětí ve třídě). Jakmile je skupina kompletní, nechte žáky sdílet názvy svých obrázků a položit karty tak, aby na obrázky všichni dobře viděli.
- Nechte žáky chvíli přemýšlet, co obrázky spojuje. Tipy následně sdílejte v celé třídě. Pak žákům prozradte správnou odpověď.
- Na obrázcích jsou nejčastější rizikové jevy, které zvyšují pravděpodobnost či rozsah povodní
 - příválové deště
 - zabetonované povrchy
 - nevhodně vykácené lesy
 - znečištěné vodní toky
 - domy postavené v záplavových oblastech

2. Evakuace (35 min)

- Sdělte žákům, že si nyní zahrajete hru *Evakuace*. Hra má dvě části.
- První část – Evakuační zavazadlo.** Po třídě (zahradě, tělocvičně) rozmístěte kartičky s obrázky s různými předměty vhodnými do evakuačního zavazadla.
TIP: Doporučujeme vytisknout alespoň 3 kopie, aby byl dostatek kartiček.
 Obrázky mohou být částečně poschovávané (je tedy možné je v prostoru připravit předem). Žáci hrají všichni společně. Jejich cílem je zachránit všechny členy skupiny před utonutím a zajistit skupině pohodlné přečkání v evakuačním táboře. V této části mají společně 2–3 minuty na to, aby připravili vybavené evakuační zavazadlo. To bude představovat buď reálný batoh, nebo lze využít velkou obálku. Do zavazadla budou žáci shromažďovat obrázky, které najdou. Cokoliv se nedostane do zavazadla do časového limitu, si s sebou vzít nemohou.

TIP: Starším dětem můžete předem ukázat kompletní přehled obrázků a nechat je rozhodnout, co

Rychlé šípy

Rychlé šípy ve vodní pasti

chtějí do evakuačního zavazadla najít a dostat. Podpořte tak přemýšlení o prioritách a bližší seznámení s obsahem evakuačního zavazadla.

- c. Druhá část – Odjezd do bezpečí.** „Evakuační zavazadlo máme sbalené, ale to neřeší všechny problémy. Během balení zavazadla stoupla hladina vody natolik, že dosáhla až k našim dveřím. Loď, která nás může odvézt do bezpečí, se nedostane až k nám. Musíme jít my za ní. Máme u sebe několik plovacích ostrůvků (papírů formátu A4), které jsou pro přechod bezpečné. Pokud bychom šlápli mimo ně, proud vody by nás odnesl. Za 20 minut nás povodeň odřízne úplně a na záchranu bude pozdě.“ Pravidla pro naši záchranu:
- Na jednom ostrůvku se smí nacházet jen dvě nohy nebo ruce. (Toto pravidlo můžete upravit dle věku dětí.)
 - Zachrání se všichni, nebo nikdo (tzn. nikdo nesmí zůstat na břehu).
 - Jakmile se plovací ostrůvek ocitne bez zatížení (nikdo na něm nestojí ani ho nedrží rukou), odplaví se po proudu řeky a skupina jej tak nemůže využít. (Odplavený ostrůvek seberte.)
 - Jakmile někdo šlápne vedle nebo se jinak dotkne „vody“, pokus končí a všichni se vrací na začátek (počet pokusů je omezen pouze časem).

Náročnost této aktivity určuje hlavně počet ostrůvků (papírů formátu A4), které žákům dáte. Vždy jich dejte méně, než je dětí. Snadná verze je, pokud je ostrůvků přibližně o 4–5 méně než je počet dětí. Obtížná verze nastane, když na skupinu cca 25 hráčů necháte jen 10–12 ostrůvků. Dalším faktorem, který můžete ovlivnit, je vaše přísnost ohledně uplavených ostrůvků. Pokud si žáci moc neví rady, můžete říct, že ostrůvek odplave poté, co jej nikdo po dobu 5 vteřin nezatíží. Je tak čas si toho všimnout. Také můžete po neúspěšném pokusu (kdy někdo šlápne do vody a všichni se vrací na začátek) ostrůvky do hry dětem vracet.

3. Reflexe (15 min)

- a. Ať už se evakuace podaří, nebo ne, začněte reflexi tak, aby žáci mohli odventilovat své emoce. Například se jich zeptejte: „Jak se po povodni cítíte?“
- TIP:** Pokud se podařilo všechny evakuovat, nebude třeba se emocemi příliš zabývat, můžete tak využít metodu palcování. Tedy palec nahoru, dolů a škála mezi tím.
- b. Následuje část, ve které společně s žáky shrňte, co se vlastně v průběhu hry dělo. Myslete na to, že součástí hry bylo i balení evakuačního zavazadla. Podívejte se do zavazadla, co se žákům podařilo sbalit, a porovnejte to s tím, co sbalit chtěli. Pak sestavte důležité body dalšího průběhu (např. nejdříve jsme si rozdělili úkoly, pak Franta vzal první ostrůvek a dal ho do vody, pak šla Maruška...).
- c. Cílem třetí části reflexe je navést žáky k tomu, co je klíčové pro dobře zvládnuté krizové situace. Ptejte se žáků: **Co v krizové situaci rozhoduje o tom, zda ji zvládneme ve zdraví?** Vytvořte s dětmi seznam důležitých bodů (např. rozdělit si úkoly, zachovat klid, být připravený předem, kontrolovat, co dělají ostatní, komunikovat...).

4. 10 zásad evakuace (5 min)

Dejte každému lístek se zásadami evakuačního zavazadla a evakuace. Nechte je, ať si je přečtou. Pak dejte prostor na případné dotazy.

5. Video Rychlé šípy ve vodní pasti (13 min)

Promítněte celé video.



Rychlé šípy

Rychlé šípy ve vodní pasti

6. Závěr (7 min)

V závěru nechte žáky, aby zkusili vymyslet nějaký citát nebo pořekadlo, které by se hodilo do podobných situací.

Příklady:

- a. Štěstí přeje připraveným.
- b. Připravenost není o strachu. Je to způsob, jak chránit sebe i druhé.
- c. Bezpečí není stav, ale způsob myšlení.
- d. Těžko na cvičišti, lehký na bojišti.

