

Rychlé šípy

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





🎯 CÍLE

- Žáci porozumí významu spolupráce při řešení problémů.

 **HODNOTY** být užitečný

 **ČASOVÁ DOTACE** 90 minut

 **VĚK** 3.–5. ročník ZŠ

 **POMŮCKY** 6 vajec, provázek, papíry (ideálně takové, které se už nedají jinak použít), špejle, 12 gumiček, 6 nafukovacích balónků (ty se dají i vynechat), 6 plastových sáčků nebo pytlů do koše, 6 nůžek, obrázek sanitky, buldozeru, ponorky

1. Video Rychlé šípy na zimní výpravě (15 min)

- Hned v úvodu hodiny pusťte žákům video. Následně je poproste, aby si napsali na kousek papíru, jaké ctnosti se v příběhu objevovaly. Využít můžete *Karty ctností*, pokud je ve škole používáte, nebo můžete jejich seznam napsat na tabuli a nechat děti vybírat.
Seznam možných ctností: hrdost, laskavost, ochota, porozumění, poctivost, věrnost, pracovitost, čestnost, spravedlnost, sebedůvěra, zodpovědnost, starostlivost, zvědavost, spolehlivost, přátelskost, trpělivost, odvaha, štedrost, pospolitost, samostatnost, silná vůle
- Každý se nejprve zamyslí sám. Poté ve dvojici sdílí, co a proč vybral.
- Následně přejděte k motivaci a uvedení do následující hry: „V příběhu jsme viděli, že členové Rychlých šípů museli rychle pomoci kamarádovi Červenáčkovi ve chvíli, kdy spadl do zamrzlé řeky. Takové situace vyžadují dobře sešlapaný tým. Kdyby záchrana trvala příliš dlouho, mohl by být Červenáček silně podchlazený a jeho zdraví, nebo dokonce život, by byly v ohrožení. Dnes si společně takovou záchranu kamaráda vyzkoušíme. Náš kamarád bude malý a křehký (ukažte vejce), dostal se do nebezpečí a zachránit ho může jen rychlý a bezpečný převoz do nemocnice. Právě o tu bezpečnost se musíte postarat vy.“
Po tomto úvodu následuje vysvětlení pravidel.

2. Kooperační hra – Záchrana Červenáčka (40 min)

- Rozdělte žáky do menších skupin po 5–6. Každá skupina pak dostane jednu sadu pomůcek (1 vejce, 2 m provázku, 3 papíry A4, 6 špejlí, 2 gumičky, 1 nafukovací balónek, 1 plastový sáček, 1 nůžky).
- Úkolem pro skupiny je během 20 minut zabezpečit vejce tak, aby se při pádu z výšky nerozbilo. Využít mohou jen předměty, které dostali. Zároveň nemusí použít vše.
- Po této instrukci dostanou skupiny 5 minut na to, aby si naplánovaly, jak zadání splní. Během této doby nesmí sahat na žádné pomůcky.
- Po pěti minutách mohou začít svůj plán realizovat.
- Během jejich práce sledujte, jak skupiny fungují – jak spolu komunikují, zda jsou všichni zapojeni nebo jestli někteří členové „stojí mimo“. Vaše postřehy budou důležité pro následnou reflexi.
- Po uplynutí času musí všichni odložit pomůcky. Ideální je vše rovnou uklidit a vrátit na své místo. Následuje první kolo testování ochranných obleků.



Rychlé šípy

Rychlé šípy na zimní výpravě

- **První kolo** – Vyberte zástupce z každé skupiny. V tomto kole žáci pustí vejce na zem z výšky 1 metru. Vejce, které pád přežije (a tedy i jeho tým), postupuje do druhého kola.
 - **Druhé kolo** – Vyberte nejnížšího žáka. Ten natáhne ruce vzhůru a z maximální možné výšky pustí vejce. Ostatní zástupci přizpůsobí výšku pádu té jeho. Opět postupují týmy, jejichž vejce pád přežilo.
 - **Třetí kolo** – Vejce se pouští stejně jako ve druhém kole, pouze s tím rozdílem, že žáci při tom stojí na židli. Týmy, jejichž vejce pád přežije, postupují do posledního kola.
 - **Čtvrté kolo** – Stejně jako ve třetím kole, tentokrát však žáci pouštějí vejce z lavice.
- g. Pográtulujte všem konstruktérům, uklidte pomůcky a se žáky se posaďte do kruhu.

3. Reflexe hry – týmové role (30 min)

- a. Na začátku reflexe položte žákům otázku, která pomůže zjistit jejich aktuální emoce. Můžete si vybrat jednu z níže uvedených možností. Dbejte na to, aby v úvodu reflexe zazněly pouze emoce. Na ostatní komentáře (například: „Já jsem říkal Pepovi, aby...“ nebo „Alča to blbě uvázala...“ či „Nebyl dostatek času“) bude prostor později. Pomůže, když omezíte děti například na jedno nebo dvě slova.
 - Jak se cítíte po záchráně Červenáčka?
 - Jaká emoce ve vás teď převládá?
 - Jak se měnily vaše emoce v průběhu hry?
- b. Druhá část reflexe bude zaměřena na shrnutí průběhu aktivity od zadání po dokončení. Na flipchart napište tři fáze aktivity: příprava strategie, konstrukce, pokusy. Postupně dejte prostor jednotlivým skupinám, aby popsaly, co se u nich v týmu dělo. Tentokrát se soustřeďte na fakta – tedy již ne emoce, ale věcný popis, například: „Tomáš navrhnul, abychom...“, „Kristýnu napadlo, že...“, „Já jsem si myslel, že...“
 - Vzpomenete si, jak začalo vaše plánování poté, co jsem vám řekl/a pravidla a spustil/a čas?
 - Co se dělo, když čas na plánování skončil a pustili jste se do realizace? Kdo co dělal?
 - Nastala fáze testování. Jak probíhala?

V průběhu tohoto popisu můžete žákům pomoci i tím, že jim sdělíte své poznámky. Pokud vás něco zaujalo nebo jste si něčeho všimli, snažte se, aby vaše poznámky nezněly jako kritika. Cílem je žákům nabídnout pohled zvenčí a pomoci jim vybavit si klíčové momenty.

Například: „Všiml/a jsem si, že Tadeáš navrhoval jiný postup. Jak jste se dostali k tomu, který jsme viděli?“

„Postřehl/a jsem, že v jedné skupině se realizace chopili dva členové a ostatní je spíše sledovali. Jak probíhala vaše domluva ohledně práce?“

- c. Třetí část reflexe se zaměří na týmové role. Pro zjednodušení použijte tři základní role v týmu. Ty znázorníte pomocí obrázků, které umístíte do tří rohů místnosti tak, aby mezi nimi zůstal prostor, kam si žáci budou moci stoupnout. Ke každému obrázku připojíme vysvětlení, jakou funkci daná role zastává.
 - **Buldozer** – Tuto roli zastávají členové týmu, kteří umí rozdělit práci, vědí, co je potřeba kdy udělat, jsou vidět i slyšet a které ostatní členové týmu následují.
 - **Ponorka** – Členové týmu, kteří nejsou tolik viditelní. Podobně jako ponorka jsou trochu skrytí pod hladinou, ale když je třeba, vystřelí své torpédo v podobě nového nápadu a často přicházejí s klíčovými řešeními.



Rychlé šípy

Rychlé šípy na zimní výpravě

- Sanitka – Tito členové týmu se starají o náladu ve skupině. Když vidí, že je někdo smutný nebo si s něčím neví rady, přispěchají mu na pomoc.
 - Každá z těchto rolí je důležitá pro zdravé fungování skupiny. Zároveň je běžné, že někdy se člověk ocitne v roli buldozeru, jindy spíše v roli sanitky. Záleží na mnoha okolnostech. Důležité ale je uvědomovat si, že všechny tyto role jsou potřebné. Abyste si ověřili, že žáci rozumějí významu každé z rolí, můžete se jich zeptat, co by se stalo, kdyby byla skupina složená jen ze samých sanitek/ buldozerů/ponorek. Poté děti vyzvěte, aby se každý sám za sebe postavil na místo, které odpovídá tomu, v jaké roli se během hry cítil. Mohou se postavit kamkoli do vytyčeného trojúhelníku – klidně i mezi dvě role nebo doprostřed. Jen málokdo se totiž cítí být výhradně jednou rolí.
 - Ověřte si, že jsou žáci spokojeni s tím, kde právě stojí. Dejte jim prostor okomentovat, proč si vybrali toto místo. Nemusí sdílet důvod všichni, ale je dobré jim tento prostor nabídnout. Každý mluví jen sám za sebe.
 - Pak dejte prostor ostatním. Zeptejte se, zda má někdo pocit, že by spolužáka ze svého týmu umístil jinak a proč. Opět ponechte prostor pro vyjádření. Snažte se vést děti k věcnému popisu.
 - V závěru třetí části dejte prostor každému, kdo by ještě chtěl něco říct.
- d. Čtvrtá fáze reflexe slouží k přenosu zkušeností do budoucna. Společně s dětmi hledejte krizové momenty a postřehy, které během aktivity zazněly, a přemýšlejte jak je příště lépe ošetřit. Níže jsou uvedeny náměty na otázky k diskusi.
- Kdybych vám teď dal/a nové vejce a možnost dalšího pokusu, co byste udělali jinak?
 - Máme před sebou ještě mnoho společných výzev. Jakých 5 zásad pro skupinovou práci bychom si z dneška chtěli odnést?
 - Co si z dnešní hodiny odnášíte o práci ve skupině?

4. Závěr (5 min)

V závěru doporučujeme sepsat a vyvěsit důležité body k tématu spolupráce, ke kterým jste s dětmi došli. Tento seznam můžete nechat ve třídě a postupně jej doplňovat nebo se k němu vracet při dalších reflexích skupinové práce.

