In-time

Typ hry: zážitková, pohybová, týmová

Fyzická zátěž: 5

Psychická zátěž: 3

Čas na hru: 2,5 hod.

Věk: 13-15

Charakteristika

Jde o fyzicky náročnou aktivitu, která se odehrává mimo areál a účastníci ji plní ve skupinách. Aktivita je rozdělena na dvě části, které na sebe navazují.

Cíl

Aktivita vede účastníky ke spolupráci v týmu.

Aktivita je zaměřena na rozvoj schopnosti se rozhodovat a schopnosti rozvrhnout si, kolik času na danou činnost potřebují.

Aktivita vede účastníky k aktivnímu plánování a ovlivňování svého času.

Pomůcky

Fáborky na vyznačení okruhů, propisky, kuchyňský budík pro každý tým, kartičky na rozdělení účastníků do týmů, speciálně upravená kola (pro každý tým jedno), desky na psaní, sáčky na budíky, kužely, šátky na svázání nohou, helmy (pro každého jezdce na kole jednu), fotoaparát.

Příloha s otázkami na zpětnou vazbu, tabulky na zapisování časů pro týmy a tabulka s informacemi kolik minut získají za jaké kolo - ke stažení na www.disfrystak.cz/rkdk-prilohy.

Motivace

Lektor, který odpovídá za přichystání aktivity, bude nedočkavě čekat na místě srazu. V momentě, kdy se objeví účastníci, dá se nahlas do řeči s druhým lektorem. Čekající lektor jim hlasitě a barvitě vytkne pozdní příchod. Druhý lektor se brání a vysvětluje, že přesně kvůli tomu na to místo šli… „A jo vlastně!“

V ten moment lektoři obrátí pozornost na účastníky a začínají vysvětlovat princip speciálního výcvikového programu, kterým prochází všichni řidiči MHD, vlaků či třeba piloti letadel. Výcvik je zaměřený na minimalizování zpoždění při příjezdu a odjezdu dopravních prostředků.

Poté lektor plynule přechází k vysvětlení průběhu aktivity.

Podrobně rozpracovaný obsah

Lektor si nachystá všechny potřebné pomůcky, vyznačí pomocí kuželů malý okruh, na kterém budou účastníci získávat čas, dále vyznačí velký okruh, (tak, aby účastníci neviděli, kudy vede - účastníci vidí pouze start okruhu). Následně lektor vyvěsí tabulku s informacemi, aby na ni účastníci dobře viděli.

Účastníci jsou rozděleni do týmů a jejich cílem je absolvovat trasu v čase, který si sami dopředu stanoví (odhadnou). Čas získávají běháním různými způsoby po malém okruhu. Po uběhnutí kola je jim čas připsaný do tabulky.

Týmy sbírají čas na okruhu

dle své taktiky. Cílem je nasbírat dostatečný počet minut na zdolání velkého okruhu. Týmy získávají body po zdolání malého okruhu následujícími způsoby:

Jednotlivec- běží pozpátku

Dvojice - drží se za ruce a skáčou z boku, „tančí mazurku"

Trojice - účastníci mají svázané nohy šátkem

Celý tým - účastníci nesou jednoho člena týmu tak, aby se nesený účastník nedotýkal země, a zároveň se neseného účastníka dotýká každý člen týmu.

Když jeden tým ukončí první kolo (= účastníci si myslí, že mají dostatek času na zdolání velkého okruhu), lektor natáhne kuchyňský budík na tolik času, kolik daný tým vybojoval a posílá je na závěrečný velký okruh. Na okruhu se účastníci pohybují tak, že jednoho člena týmu vezou na speciálně upraveném kole. Pokud se dostanou do cíle, než jim vyprší čas, v této aktivitě uspěli a v cíli čekají na další týmy. Pokud jim během cesty vyprší čas, rozezvoní se budík. V tento moment se tým vrací a na malém okruhu si dosbírává potřebné minuty stejným způsobem, jako získávali čas na začátku aktivity. Nově získaný čas se týmu přičte k jejich původně získanému času. Pokud si tým myslí, že již má dostatek času, může znova vyrazit na trasu. Když poslední tým dorazí, lektor se s účastníky setká na daném místě a ukončí aktivitu. Je možné, že se aktivita protáhne, proto je dobré určit si časový limit, po kterém je případně aktivita ukončena. Neúspěšné splnění úkolu reflektujeme ve zpětné vazbě.

Možná varianta aktivity: na trasu, kterou účastníci překonávají ve druhé části aktivity, lektor rozmístí na stromy fáborky. Na strom vždy umístí takový počet fáborků, kolik je týmů. (Můžeme ještě týmům přidělit barvy a každý tým pak bude sbírat svou barvu). Týmy po cestě fáborky sbírají a je to pro ně jakýsi přehled, kolik týmů již před nimi bylo.

Metodické poznámky

Záleží na terénu a místě, kde se bude aktivita konat. Velký okruh je potřeba udělat tak, aby účastníci neviděli, kudy vede, ale zároveň musí být lektor schopen změřit délku trasy, kterou následně sdělí účastníkům.

Na startu a v cíli by měl stát lektor. Když bude jeden tým vyrážet na trasu, napíše lektorovi v cíli, kolik má tým času na zdolání trasy. Jedná se o způsob kontroly účastníků a zamezení podvádění.

Cílem aktivity není zdolat trasu jako první, ale dorazit do cíle ve vlastním vytyčeném čase. Při vysvětlování aktivity je vhodné na toto neupozorňovat a využít přirozené soutěživosti, která mezi skupinami vznikne. Pokud je na cíl hry položena přímá otázka, je vhodné odpovědět a v průběhu aktivity soutěživost vyvolat zvýšeným motivováním účastníků.

Speciálně upravené kolo = Je to starší pojízdné kolo, ale upravené tak, aby nemělo pohon (šlapky a řetěz) - pohon zajišťují ostatní v týmu - vezou, tlačí jezdce po trase. Ostatní části - kola, pneumatiky, řídítka, sedátko - jsou v pořádku.

Reflexe

Lektor se zeptá účastníků, v čem spočívala jejich strategie, co pro ně bylo nejtěžší a jak pracovali s časem, který získali na zdolání velkého okruhu, jestli jim čas v cíli přebýval. Popřípadě, jestli by potřebovali více času. Konkrétní otázky do reflexe jsou k nahlédnutí na www.disfrystak.cz/rkdk-prilohy.

EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY