

## PUTOVÁNÍ PO PLANETÁCH

**Obecný cíl:** rozvoj kompetencí ke komunikaci, k řešení problémů, sociální a personální.

**Konkrétní cíl:** se váže k jednotlivým etapám.

**Popis oddílu:** Etapovou hru ověřoval všestranně zaměřený smíšený oddíl, 18 dětí ze 2. – 3. třídy, tři nováčci, ostatní navštěvovaly oddíl druhým rokem (v předchozím roce oddíl využil nabídkový program Zvířátka).

**Personální zajištění oddílu:** Vedoucí oddílu, instruktor a tři až čtyři starší děti ze 7. – 8. třídy. Každý z nich se na schůzkách staral také o skupinku 4 – 5 dětí. Děti byly do skupinek – družin rozděleny s přihlédnutím k jejich přání. Úkolem vedoucího družinky bylo také navrhovat hodnocení dětí.



**Příprava a komunikace uvnitř oddílu:** Jednou měsíčně se vedoucí, instruktor a starší děti sešli a připravili rámcové rozdělení rolí na další období (měsíc), aby mohlo dojít k jejich střídání. Krátké pracovní porady probíhaly před schůzkou a po schůzce. Dále jsme využívali e-mail a uzavřenou skupinu facebooku. Před zahájením hry jsme připravili mapu hvězdné oblohy – nakreslili (je možné ji zkopírovat). Před každou etapou bylo potřeba rozdělit role – přenašeče (organizátora rituálu) a průvodce planety – pro něj jsme připravili kostým – obdobně jako malému Princovi. (Viz Legenda a Průběh schůzky.) Poradu jsme zpravidla uzavřeli tím, že jsme rozdělení rolí sepsali a zaslali elektronicky.

**Charakteristika sociální skupiny:** V rámci analýzy potřeb jsme stanovili, na co si dávat pozor:

- Děti se velmi rychle unaví (vyčerpají), ale na druhou stranu jsou schopné rychlé regenerace – nutný častý odpočinek a střídání činností (pestrost).
- Baví je skupinové hry – především krátké pohybové hry a soutěže (ale neplatí u všech), snažíme se o pestrost, aby se vytvořily šance na úspěch pro každého.
- Rychle se pro něco nadchnou, ale chybí vytrvalost, pozornost udrží cca 15 minut.
- Potřebují hodně názorných ukázek při vysvětlování.
- Někteří jedinci mají zvýšenou potřebu pohybu – sklon k hyperaktivitě.



Děti se specifickými vzdělávacími potřebami (potíže se čtením, psaním, děti s poruchou pozornosti, hyperaktivní apod.). nemohou být v jedné družince, obtížně by se s ní pracovalo.

Doporučení pro práci s dětmi se specifickými vzdělávacími potřebami – viz [www.pionyr.cz](http://www.pionyr.cz) v záložce Inspiruj se/O dětech trochu jiných.

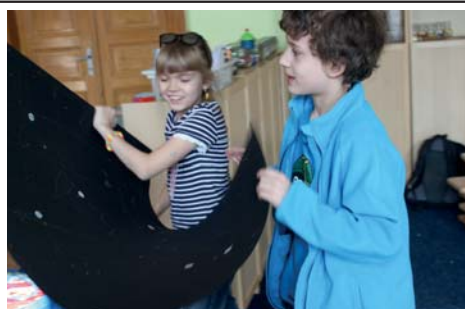
**Legenda:** Malý princ putoval po planetách a náhle se ztratil, nemá tušení, kde je, a potřebuje se zorientovat, aby se dostal na svou planetu, kde na něj čeká jeho květina (může to být cokoliv, klidně nějaké zvíře nebo věc). Slyšel o skupince dětí, které cestují po planetách, a rozhodl se je navštívit (na Zemi) a poprosit o pomoc.

Poprosí děti, aby mu vytvořily mapu, kde budou všechny planety zachycené. Děti každou planetu na mapě pojmenují podle toho, co tam zažily. Na závěr podají princovi zprávu o všech planetách, aby mezi nimi mohl poznat tu svoji.



**Časový harmonogram:** Etapová hra byla zařazena jako půlroční. Na jeden měsíc jsou vybrány tři tematické schůzky. Další schůzka (pokud se s ohledem na množství prázdnin konala) byla věnována otevřené akci oddílu – deskové hry v klubovně či výtvarná dílna. Prakticky byla do oddílové činnosti zařazena v období leden – červen.

**Provedení:** Během první schůzky se děti setkají s malým princem, který hledá svoji planetu. Má nakreslenou mapu hvězdné oblohy, ale nemůže se v ní vyznat. Požádá děti o pomoc při hledání své domovské planety. Malý princ děti navštívil ještě několikrát. Nakonec mu děti poradí, kde jeho planeta je.



**Průběh schůzky:** Jeden z instruktorů či pomocníků si připraví přenášecí rituál (který je pokaždé jiný) – jednoduchou několikaminutovou uvolňovací hru, která také slouží k posílení koncentrace dětí, a řekne souřadnice, kam mají tentokrát namířeno. Další z pomocníků je průvodcem na planetě. Ten dětem popíše, jak se planeta jmenuje a v čem je její zvláštnost. Zadá jim úkoly, které je potřeba na planetě splnit, zorganizuje případnou hru. Pak následuje opouštěcí rituál. Na schůzkách děti také připravují samolepku planety (nakreslenou na cca 1 cm velkých kulatých výsecích samolepek). Tu za pomoci instruktora umístí do mapy a ještě si pak zahrají oddechovou hru. Pokud je čas, zbytek schůzky je věnován deskovým a dalším hrám a činnostem.



Děti si rovněž zpracovávaly palubní (cestovní) deník. Vždy po schůzce, po ukončení společného programu, jedna družinka vytvořila jeden list barevného kancelářského papíru (A4) z cesty. Zpravidla se to nestíhalo, a tak vždy vedoucí družiny sepsal dojmy a vyhradil prostor na schůzce bez etapové hry. Děti si rozhodly o tom, jak chtějí zprávu zpracovat – namalovat obrázek (doma), vytisknout nějakou fotku z planety a nalepit ji apod. Během roku bylo vyhrazeno místo na nástěnce, kde byly zápisy z cest vystaveny. Na konci roku se listy daly dohromady a sešily – vznikl tak cestovatelský deník...



### Plán schůzek:

#### První měsíc

- Setkání s Malým princem
- Planeta větru
- Planeta Polykače

#### Druhý měsíc

- Planeta Citovců
- Planeta Knihomolů
- Planeta Ovocíků

#### Třetí měsíc

- Planeta slova
- Planeta plná her
- Planeta Kubionů

#### Čtvrtý měsíc

- Planeta, kde se slaví Velikonoce
- Planeta Ohnivého ptáka
- Planeta Karapošty

#### Pátý měsíc

- Planeta cestovatelů 1
- Planeta cestovatelů 2
- Dokončení mapy a slavnostní předání Malému princovi

#### Šestý měsíc

- Planetárium – půjdeme se podívat na planety, na kterých jsme byli
- Závěrečná schůzka s vyhodnocením



**Hodnocení dětí:** Po každé schůzce vedoucí družinek odmění všechny členy. Děti mohou získat buď 1,2, nebo 3 žetony. Užili jsme různé barvy žetonů, podle toho, v jaké oblasti jsou uděleny.

Červená = vztahy a komunikace

Žlutá = nápad a kreativita

Zelená = spolupráce

Modrá = snaha

Závěrečné hodnocení se odvíjelo od počtu získaných žetonů. Žetony měly děti uloženy v nízkých nakládacích sklenicích (IKEA), které si ozdobily vypalovacími barvami. Hodnotit můžeme celkový počet žetonů. Můžeme také vyhodnotit dítě s největším počtem žetonů dané barvy.



### Popis etap:

#### PLANETA VĚTRU

**Legenda:** Děti dorazily na planetu, kde vše bylo poháněno větrnou energií, a tak si život bez větru neuměly představit a ani nebyl možný. Nastal ale problém, že sem tam přišlo období, kdy vítr slábl a spousta věcí jim nefungovala. Děti zjistí, že příčinou je mladík, který zbožňuje hru na klavír, ale vzhledem k tomu, že je na této planetě vše na vítr, tak i klavír potřebuje větrnou energii, aby mohl hrát. A tím, že chlapec hrál potají, tak ubíral energii celé planetě. Úkolem dětí bude vymyslet nějaký stroj/přístroj, který bude pro chlapce sloužit jako jeho zásobárna energie. Stroj, který je poháněný větrem. Mělo by to být něco jednoduchého, co děti zvládnou vyrobit (například větrník).

**Cíl schůzky:** Rozvoj manuálních dovedností (dítě zvládne vyrobit například větrník). Dítě se dozví o větrné energii.

**Provedení:** Výroba jednoduchého větrníku, který děti zkusí roztočit foukáním nebo pomocí nafouknutého balónku.

Možno vycházet z metodického listu T4 – skládání z papíru.



#### PLANETA POLYKAČE

**Legenda:** Tentokrát jsme se dostali na planetu, kde bydlí lid Koumáků. Jsou velmi kreativní a vytváří stroje a roboty snad na všechno. Vynalézají nové věci a to je dělá šťastnými. Vždy svou novou věc otestují, a když zjistí, že k ničemu není, vyhodí ji do oceánu, který na planetě mají. Ale postupem času se oceán úplně zaplní a voda už vůbec není vidět. Velký vynálezce planety vymyslel Polykače, který žije ve vodě a měl by likvidovat odpad, ale je ho tolik, že to nezvládá a hrozně tloustne. A pokaždé, když vyskočí a ponoří se do vody, vytvoří velikánskou vlnu, která ohrožuje lidi na pevnině.

Setkáme se na planetě s Kutílkem, který je ze všech nejšikovnější a pořád vymýšlí nové a nové věci, ale ostatní ho moc nemají rádi, nevěří jeho vynálezům. Jednoho dne se obyvatelé sejdou a rozhodnou se, že situace je již neúnosná a něco se s tím odpadem musí udělat. Všimnou si naší výpravy a zeptají se, zda nevíme, jak by se tento problém mohl vyřešit. Navrhne recyklaci odpadu a vysvětlíme a ukážeme, jak se třídí. Pomocí her si děti oživí své znalosti („znovu se naučí třídít“), aby to pak mohly předat svým kamarádům na planetě.

**Cíl schůzky:** Děti vnímají důležitost šetrného chování k životnímu prostředí, naučí se třídít odpad a dozví se, co se může vyrobit z recyklovaného materiálu.

**Provedení:** Připravíme koše s polepkami různých odpadů (využit můžeme také slovní popisy sklo, papír, železo, plast, nebezpečný odpad..., nebo



ustálené barevné označení. Dále připravíme vzorky domácího odpadu (čistého!). Odpad vysypeme v klubovně a ptáme se dětí, jak se má správně roztřídit. Potom můžeme položit otázku, co je možné z tříděného odpadu vyrobit (například drčené sklo se znovu přidává do taveniny skla, papír se dá recyklovat, z některých plastů jde dokonce vyrobit i vlákno a z něj oblečení).

Možno vycházet z metodického listu P3 – Třídíme odpad.



## PLANETA CITOVců

**Legenda:** Nyní jsme se dostali na planetu s ohnivým deštěm. Ano, ano, když na této planetě přišlo, nepadaly kapky vody, ale kapky ohně. A jak to obyvatelé dělali, aby se před deštěm ochránili? Měli takové vzácné stromy, které se vždy v období dešťů otvíraly a svými listy je chránily. Ale tyto stromy potřebovaly svou výživu, což byly malé kuličky zvané Fabule. Dá se říci, že ty stromy se živily city lidí. Fabule se vytvářely tak, že se řekl nějaký příběh nebo báseň, a pokud to lidi dojalo nebo se jim to líbilo, tak se jejich slzy proměnily ve fabule. Ale na této planetě bohužel došla inspirace a potřebovali pomoci s vymýšlením příběhů a navrácení jejich inspirace.

**Cíl schůzky:** Rozvoj čtenářských dovedností a podpora fantazie.

**Provedení:** Děti budou pracovat ve skupinkách se svými vedoucími družiniek. Úkolem je připravit krátký příběh či pohádku – fabuli. Rozsah cca 10 – 15 vět.

Možno využít z metodický list U6 – Trocha poezie nikoho nezabije.



## PLANETA KNIHOMOLů

**Legenda:** Tentokrát jsme se dostali na velmi zajímavou planetu. Samozřejmě jsme nemohli najít opět vchod dovnitř, tak jsme museli poskládat kvíz (museli jsme najít vchod pomocí abecedy – šlapat správně na pořadí). Když se nám to povedlo, vstoupili jsme do světa plného knih a napínavých příběhů. Bylo tu hodně obyvatel a představte si, že každý měl v ruce nějakou knížku, oni totiž přímo milovali četbu. A samozřejmě každý měl i oblíbenou knížku. Máte také nějakou? Tentokrát nebudeme planetu zachraňovat. Obyvatelé by nám hrozně rádi předali něco ze svého nadšení a vědomostí o knížkách. Zrovna jsme se trefili do období, kdy jim tam probíhají různé hry a soutěže, tak nám nabídnou, abychom se také účastnili. Hry mohou být různé, záleží na fantazii, třeba pohádkové riskuj nebo něco jiného s pohádkovou tematikou. Cílem je, abychom dětem ukázali, že četba může být i zajímavá a důležitá.

**Cíl schůzky:** Budovat u dětí vztah k literatuře, rozvíjet čtenářské dovednosti, schopnost vyprávět a naslouchat – rozvíjet zásady správné komunikace.

**Provedení:** Dáme dětem za úkol představit oblíbenou knihu a na schůzce popsat několika větami její příběh. Případně si mohou přinést školní čtenářský deník, pokud jej mají. Pokud to podmínky dovolí, můžeme připravit tuto schůzku jako Noc s Andersenem.

Na aktivitu je možné navázat metodickými listy Noc s literaturou, který byl zveřejněn v Mozaice 06-únor ročníku 2015/16, nebo U2 – Nebyl jen Andersen.



**PLANETA OVOCÍKŮ**

**Legenda:** Nyní jsme se dostali na planetu, kde žijí Pěstíci, kteří mají velké potěšení v pěstování a opečovávaní svých plodin. Každý obyvatel má svou zahrádku, o kterou se stará. Děti tentokrát nebudou Pěstíkům s ničím pomáhat, ale naučí se něco nového. Jen je problém, že Pěstíci nedají žádné informace zadarmo, člověk si je musí zasloužit. Pomocí různých her zjišťujeme, co to vlastně obyvatelé pěstují a k čemu ty plodiny jsou. Nakonec dostaneme za odměnu od obyvatel recept na ovocný salát. Suroviny si získáme z nějaké další hry a ukuchíme si společně salát, na kterém si posléze pochutnáme.

**Cíl schůzky:** dítě po schůzce dokáže připravit ovocný salát, dokáže rozeznat suroviny, které patří do zdravé výživy.

**Provedení:** Všichni „starší“ pomocníci se tentokrát promění v Pěstíky. Děti je po skupinkách navštěvují a pokládají (zjišťovací) otázky (např. Má to ovoce zelenou barvu? Uvnitř? Venku?, aby uhodly, které ovoce jim Pěstík může dát. Jeho odpovědi jsou jen „ano“ či „ne“. Každá skupinka pak získané ovoce naporcuje a společně jej smíchají, dochutí, rozdělí do misek a snědí.

Možno navázat metodickými listy C12 – Správná výživa a C13 Kuchaři.


**PLANETA SLOVA**

**Legenda:** Co by se stalo, kdyby nebylo možné mluvit? A přesně to je tématem naší dnešní výpravy, možnost mluvit. To obyvatelům planety Slova znemožní prapodivná stvoření, létající ruce zvané Rádiovky a uši zvané Bystroušky. Jakmile některý z obyvatel promluví, bystroušky to uslyší a předají signál Rádiovkám. Ty přiletí a zalepí lidem pusy. Sahara řídí místní elektrárnu, která má na starost správnou funkci rádiovek a bystroušek. Byly stvořeny k lepší komunikaci mezi obyvateli planety Slova, ale teď se nějak vymkly kontrole. Lidé se bojí promluvit, vlastně už ani nemůžou. Za vším právě stojí Sahara, která je nešťastná ze své barvy hlasu. Barva hlasu je totiž na této planetě velmi ceněna. Čím hezčí máte hlas, tím jste krásnější.

**Cíl schůzky:** Děti se naučí nějakou šifru (např. posunutá písmena, zlomkovou šifru či princip morseovky nebo „klávesnice u telefonu“).

**Provedení:** Naše děti, jakmile přijdou na tuto planetu, uvidí velkou ceduli, kde bude v šifře napsáno, že se na této planetě nesmí mluvit. Jakmile někdo promluví, hned mu bude zalepena pusa. Až se děti naučí šifru, předají pak důležitou zprávu obyvatelům. Pracovat mohou opět ve skupinkách se svými vedoucími.

Lze využít zápisník Výpravy za poznáním v části šifer. Zápisník si můžete objednat na E-mošce.


**PLANETA PLNÁ HER**

**Legenda:** Nyní jsme se dostali na planetu plnou her. Při přistání jsme však narazili na menší problém, nemůžeme najít vchod dovnitř. Ale objevíme jakousi skládačku, kterou musíme složit, abychom byli vpuštěni. Když se dostaneme dovnitř, uvidíme planetu, která je sladěná do dvou barev a obyvatelé jsou také dvoubarevní. Je to planeta plná soutěžení a her. Planetka je ve skutečnosti obrovská herní deska s různými herními zónami. Když člověk vejde na herní pole, zmenší se, aby byl jako figurka a mohl hru hrát. Děti si tentokrát zahrají nějakou hru, kde budou figurkami a budou muset spolupracovat. Obyvatelstvo je rozděleno do dvou družstev (podle barev) a neustále soutěží v jedné hře. Kdo hru vyhraje, může večer koukat na západ slunce (nemohou všichni, protože se tam vejde pouze jeden tým – plošina je pro všechny velmi malá). Děti by se mohly pokusit navrhnout nějaké řešení (stačí pouze načrtnout plán), aby se všichni obyvatelé mohli společně koukat na západ slunce.



**Cíl schůzky:** Děti objeví nevyhnutelnost spolupráce, nebo dokonce nutnost, aby se někdo v zájmu celku obětoval (což se opravdu stalo).

**Provedení:** Ze čtverců papíru vytvoříme na zemi v klubovně šachovnici (je vhodné je přilepit k podlaze oboustrannou lepicí páskou). Starší děti a instruktoři se oblečou jako šachové figurky – jen bílá a jen černá. Pak si všichni zahrají hru, která má pravidla dámy. Starší děti se postaví na jednu stranu šachovnice (na tmavá pole), pohybují se jako dáma (čtyřmi směry šikmo o jakýkoli počet polí). Děti se postaví na protější stranu jako „pěšáci“ (pohybují se jen šikmo a jen vpřed, jen skok figurky je ob jedno pole). Figurky se vyřazují přeskočením jako v dámě. Úkolem dětí je doputovat na opačnou stranu šachovnice.

Metodická poznámka: V rámci přípravy schůzek jsme si hru s oddílovými pomocníky nejprve nacvičili v malém – na šachovnici.

Možno doplnit metodickým listem T9 – Hry si nemusíme jen kupovat.



### PLANETA KUBIONŮ

**Legenda:** Nyní jsme se dostali na planetu, která má tvar hrací kostky. Lidé tu žili šťastně na horní straně kostky a nic jim nechybělo. Všechny předměty, jídlo, budovy byly buď krychle, nebo kvádry. Jednoho dne vědec, který prozkoumával planetu, vymyslel stroj, který zasadil do jádra planety, a ten stroj mohl způsobit, že se planeta bude otáčet, aby byly prozkoumané všechny strany kostky. Toho zneužil jeden zlý člověk, který chtěl vládnout lidu. Stroj spustil a zařídil, že se planeta neustále otáčí, čímž odsoudil obyvatele k nekonečnému pochodu. Ti ho uctívali, protože vymyslel hranatá kola, pomocí nichž mohli lidé přesouvat svá obydlí, ale bylo to velmi náročné. Mnoho lidí se snažilo stroj vypnout, ale museli zvládnout 3 úkoly. Ještě nikomu se to nepovedlo.

Když dorazily děti na planetu, obyvatelé je požádali o pomoc. Děti se pokusí splnit tři úkoly a tak pomoci obyvatelům. Úkoly zvolíme podle aktuálních možností (některé by měly být týmové, některé mohou být pro jednotlivce). Hlavní úkol zní: Jádro planety je ve skutečnosti jedno velké bludiště, děti jej musí projít, aby se dostaly ke stroji.

**Cíl schůzky:** Děti si vyzkouší spolupráci a komunikaci při řešení společného úkolu.

**Provedení:** Z provázků vytvoříme na podlaze velkou síť z čtverců. Vedoucí má plánek v ruce a vyznačená „zakázaná“ políčka, na která není možné vstoupit. Úkolem dětí je projít tuto síť. Kdo vstoupí na „zakázané“ pole, musí se vrátit na začátek. Děti si při plnění tohoto úkolu smějí radit.



### PLANETA, KDE SE SLAVÍ VELIKONOCE

**Legenda:** V tomto případě asi není nutná, pokud zařadíme schůzku v období Velikonoc. Můžeme se přitom dětí zeptat, jak se Velikonoce slaví. Navštívenou planetou je Země.

**Cíl schůzky:** Děti si připomenou lidový zvyk a hodnotu obyčejů pro rozvoj sounáležitosti.

**Provedení:** Děti si vyrobí vlastní pomlázku nebo malované vajíčko.

Možno navázat metodickým listem T5 – Vyrábíme z jarního proutí.



**PLANETA OHNIVÉHO PTÁKA**

**Legenda:** U vchodu na planetu se dozvíme, že nemůžeme vstoupit, dokud si obličej nenamalujeme stejným způsobem, jak to mají zdejší obyvatelé. (Pouze nějaký jednoduchý ornament na čelo nebo na tvář.) Dostaneme se dovnitř a dozvíme se, že na zdejší planetě žije Ohnivý pták, který už po mnoho generací volí panovníka na trůn. Obyvatelé s ním žijí v míru a všichni jsou šťastní. Až do okamžiku, kdy nastane situace, že jsou sourozenci, kteří čekají na svolení. Kdo z nich bude vládnout? Citlivá a láskyplná princezna, nebo její bratr, který je zdatný bojovník? Bratr se však nemůže dočkat, tak se rozhodne, že na svolení nebude čekat a korunu si vezme sám. Ohnivý pták se rozhněvá a svým hněvem podpálí planetu. Lidem se nedaří oheň uhasit, takže jim oheň dál ničí domovy. Sourozenci se omlouvají a chtějí zachránit svůj lid. Pták má však dobré srdce a ví, že sourozenci jsou hodní, tak jim poskytne příbytky z nehořlavé látky, které si ale musí postavit sami. Když to zvládnou, tak jim pták pomůže oheň uhasit a určí panovníka planety.

**Cíl schůzky:** Děti se naučí stavět stan, rozvíjí se také týmová spolupráce a komunikace.

**Provedení:** Pro každou skupinu jsme připravili stan, aby mohly pracovat současně. Děti necháme úkol rozmyslet, stan postavit a pak opět složit. Vhodné je také nechat dětem prostor, aby mohly samy zhodnotit, jak byly úspěšné. Pokud nemáme dostatek stanů, děti se mohou střídat s tím, že pro ostatní připravíme vhodné hry na hřiště či louku.

Na aktivitu je možné navázat metodickým listem P20 – Stavíme přístřešky, stanujeme


**PLANETA KARAPOŠTY**

**Legenda:** Nyní děti dorazily na planetu, kde jsou 4 městečka, ale nelze mezi nimi cestovat, protože planeta mimo města je příliš žhavá a nedá se po ní chodit. Pouze jednou za rok se planeta ochladí a umožní cestování a navštěvování známých z jiného města. Obyvatelé se dorozumívají mezi městy tím, že si posílají dopisy. Ty nosí zvíře – tzv. Karapošta, které žhavost planety nevdává. Ale zvíře se ztratilo a nikdo neví, co se stalo. Aby byly děti přijaté obyvateli městečka, musí napsat svou adresu domů. Poté, co tento úkol splní, dozví se, co se na planetě stalo, a obyvatelé je požádají o pomoc. Děti dostanou nakreslenou trasu a budou muset podle ní dojít na správné místo a najít zvíře.

**Cíl schůzky:** Děti budou po schůzce znát svou adresu a naučí se orientovat v okolí podle mapky nebo zjištěných informací.

**Provedení:** Děti zkusí vyplnit adresu na pohledu, na mapce obce za pomoci instruktora označí místo svého bydliště.

Možno navázat metodickým listem C1 – Domov.


**PLANETA CESTOVATELŮ**

**Legenda:** Dostali jsme se na planetu, jejíž obyvatelé milují výlety a cestování. Vzhledem k tomu, že jsme pro ně noví a zajímaví, požádají nás, abychom je vzali na nějaký výlet. Ale nebude to vůbec jednoduché. Nejdříve si musíme vše naplánovat a ujasnit, co si nesmíme zapomenout sbalit na cestu. Cestovatelé nám pomohou s plánováním a vycvičí nás v mnoha věcech, které bychom měli znát, když se takhle někam vydáváme. Jakým výletem potěšíme zdejší obyvatele? Na první schůzce naplánujeme výlet (může to být cokoli – výstava, hrad, nějaká památka, zoo, bazén,...) a na další schůzce náš výlet zrealizujeme.



**Cíl schůzky:** Cílem schůzky je připravit se na výlet nebo alespoň malou vycházku a zrealizovat jej. Děti si také na výlet mají sbalit bez pomoci dospělého.

**Provedení:** Na plánovací schůzku si připravíme mapu, několik typů batohů a různé věci, které je možné vzít na jedno a vícedenní výlet. Společně s dětmi vybereme cíl naší vycházky, tak abychom byli schopni ji podniknout víceméně za schůzku. Také s dětmi vybereme věci, které si na výlet vezmeme, a zabalíme ukázkový batoh. Případně také doplníme to, na co jsme ještě zapomněli. Následovat by měla schůzka s výletem či vycházkou. Měli bychom na ní ověřit, že děti dokázaly totéž udělat i samy.

Možno využít metodický list P15 – Jdeme na výlet

Místo návštěvy planetária je možné připravit aktivitu podle metodického listu P6 – Obrovský vesmír.

**Doplnění:** V rámci přípravy programu jsme ještě chystali návštěvu Planety vůní, Planetu hudby, Planetu řemesel, Planetu závodníků atd.



**Poznámka:** Etapová hra vznikla na základě závěrečné práce Iryny Pronyšynové v kurzu Vedoucího dětského kolektivu v roce 2014. Legenda byla inspirována dětským televizním seriálem Malý princ (Method Animation et La Succession Saint Exupéry – d'Agay).



#### Moje poznámky: