Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Plán aktivít školy v prírode - Chata Javor 2024 JOBSHADOWING

Činnosti rozdelené:

- Dopoludňajšie
- Popoludňajšie
- Večerné

<u>Činnosti dopoludňajšie</u> - vzdelávacie, tvorivé, pracovné, poznávacie

Pomôcky - schránka, hádanky, amulety, matica
Každé ráno po raňajkách deti nájdu v schránke hádanku.

Vyriešenie - jedna z postáv živlov - objaví sa a zadá deťom úlohu, ktorú im postava naplánovala, po splnení dostanú amulet daného živlu, ktoré potom poskladajú do matice, ktorá vráti silu MUHUovi.

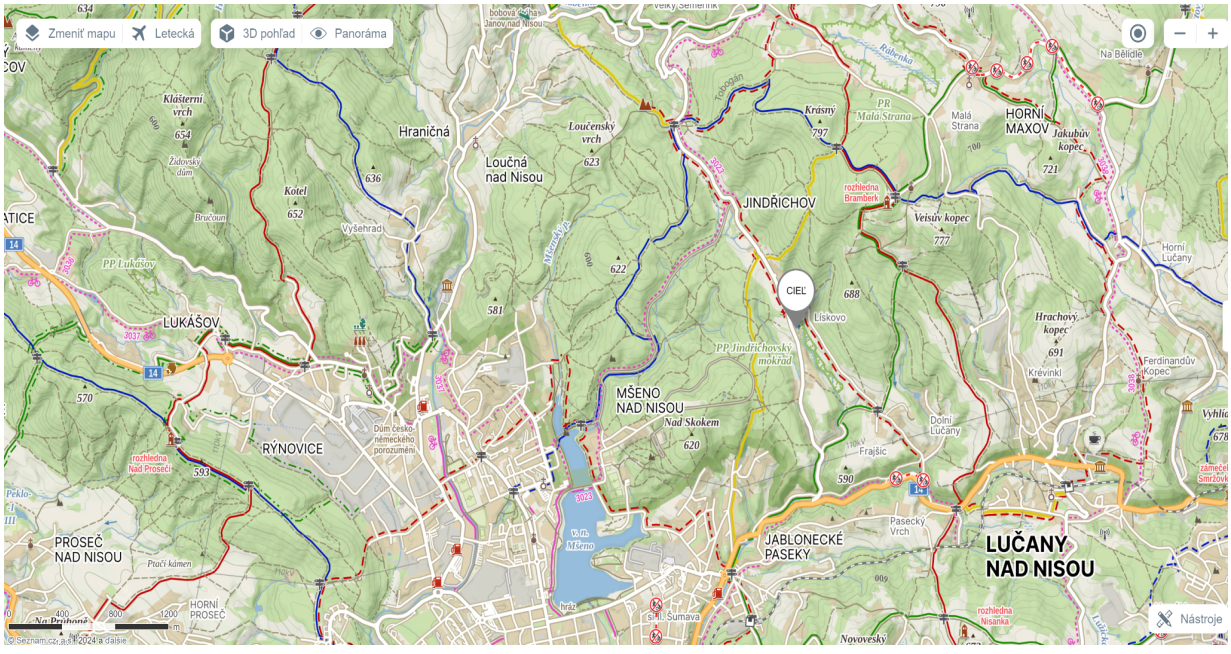
<u>Činnosti popoludňajšie</u> - aktívnejšie: turistika, atletika

- Materiály na aktivity

<u>Činnosti večerné</u> - práca s denníčkom, kľudové činnosti, rekapitulácia dňa

- Zošity (denníky), omaľovánky živlov

Mapa okolia, možných výletov:



VODA

- Lom na Mšenském vrchu
- Pramen
- Prírodná rezervácia Malá Strana

ZEM

- Skalní hřib + Loučenský vrch

VIETOR

- Rozhľadňa Bramberk

Harmonogram:

	raňajky	DOPO A	desiata	DOPO B	obed	POPO A	olovrant	POPO B	večera	večerný program
NE 26.5. VODA					príjazd	vybaliť deti	prísť ku studničke "prameň" - alebo na detské ihrisko na konci Jindřichova			
PO 27.5. VIETOR		"S vetrom o závody" športové hry		výroba lastovičky		VÝLET - rozhľadňa Bramberk (5km lesom) + hľadanie zhodujúcich sa farebných vecí				výroba vrtule, medaile
UT 28.5. OHEŇ		QR kódy - nájsť kresadlo pre škriatka		vyrobiť si masku/fúzy, aby ich nepoznal		šípkový VÝLET za ohnivým škriatkom na Skalný hřib (6km)				opekanie špekačiek
ST 29.5. ZEM		stavba domčekov pre lesné bytosti + paletky				kľudové činnosti pri chate + "stromovka" (plotovka)				
ŠT 30.5.		hľadanie pokladu				balenie + aktivity pri chate		karneval		
PIA 31.5.		odchod a návšteva zámku								

Príbeh:

Vládca Jizerských hôr MUHU ochorel a stratil svoju silu zo žiaľu, pretože sa ľudia nestarajú pekne o prírodu, ktorú pre nich takú dlhú dobu chránil. Aby získal späť svoju silu, musí skrotiť všetky 4 živly. Nezvládne to sám, preto nás prosí o pomoc. Pretože je oslabený, môže sa nám zjaviť len v podobe sovy. Tak nás privíta a vysvetlí nám jeho príbeh. Každý deň sa budeme stretávať s jednou z postáv živlov a keď splníme ich úlohy, získame od nich amulet, ktorý je symbolom ich sily. Keď ich všetky pozbierame, vložíme ich do kúzelnej “matice” a pomocou nej sa nám podarí MUHUa vyliečiť a vrátiť mu jeho silu späť. Za pozbieranie amuletov sa MUHU vráti vo svojej sile príde poďakovať deťom a donesie im poklad.

Ciele pobytu:

- Poznať prírodu Jizerských hôr
- Zopakovať si zásady ochrany prírody a všetko s tým spojené (kompetencie v oblasti triedenia odpadu, živá príroda)
- Využívať netradičné technológie IKT v prírode
- Využívať prírodu ako vzdelávací priestor, rovnako ako priestor pre relaxáciu a odreagovanie.

Deň 1.
NEDEĽA - Dopoludňa MUHU + VODNÁ VÍLA

Činnosť dopoludňajšia: Prechádzka v okolí, poznanie miesta, zjavenie Sovy pri chalupe a stretnutie so živlom VODA
Cieľ trasy: https://sk.mapy.cz/s/fuhocacaco
Dĺžka trasy: celkom 3 km

Po popoludňajšom kľude deti navštívi MUHU v sovej podobe a vysvetlí im jeho situáciu: "MUHU ochorel a stratil svoju silu zo žiaľu, pretože sa ľudia nestarajú pekne o prírodu, ktorú pre nich takú dlhú dobu chránil. Aby mohol zase vládnuť Jizerským horám, prosí deti, aby mu pomohly zobrať silu zo 4 živlov. Každý deň sa stretnú s jednou postavou živla, ktor im dá za splnené úlohy amulet s vyobrazením živla. Keď ich získajú, všetky vložia do kúzelnej matice a tak navrátia silu a vyliečia MUHUa.
MUHU deťom odovzdá truhličku s prvou hádankou. Po ceste k vodnej víle majú deti za úlohu z pozbieraných prírodnín postaviť ľoďku, ktorú následne vyskúšajú v koryte u Prameňa. Vodná víla im túto úlohu zadala ako skúšku, či im môže venovať svoj amulet sily (vyskúša tak, či dokážu deti postaviť loďku tak silnú, že dokáže plávať po vode a sila vody ju nepotopí).
Nápad: miesto loďky, pomocou vodnej víle vyčistia studničku. Vopred by sa tam doniesly predmety/obrázky odpadkov a deti by ich musely vybrať a potom správne roztriediť. Vysvetlenie, prečo je potrebné chrániť vodu - zdroj, živočíchy (žaby).

- **Pred programom:** POUČIŤ DETI O BEZPEČNOSTI, ČO ROBIŤ KEĎ…, A PODOBNE.

Básnička Hory

Vrcholky hor krásne jsou,
splývají až s oblohou.
Když se na ne zadíváš,
často mění svojí tvář.
Někdy smutně zadumanou,
jindy slunkem rozjasněnou.

Pahorky již z dálky svítí,
probouzí se horské kvítí.
Vládce hor se svrchu díva,
Hory naše stále hlída.

Pomôcky: truhlica na dopisy, hádanka o vodnej víle, kostým sovy, kostým vodnej víly, vodný amulet, omaľovánka MUHUa, omaľovánka vodnej víly.

Činnosť večerná:

- Uloženie amuletu do matice
- Rozdanie deníčkov, vyfarbovanie postavy sovy/MUHUa a vodnej víly
- Odmena za celý deň
- Voľne prístupné didaktické hry: perly namočené (vývoj žaby a hmyzu), puzzle, skladačky, dokresľovačky vodných živočíchov - mlok, žaba
- Rozdávanie pohľadníc

Pomôcky: pastelky, denníčky, perly, vývoj živočíchov, skladačky mloka a vodných živočíchov, omaľovánky MUHUa, vodná víla, sladká odmena, pohľadnice.

Deň 2.
PONDELOK - vzduch - VETERNÝ PÁN - IKT

<u>Činnosť dopoludňajšia:</u> “S vetrom o závody” - športové hry pri chate + výroba lastovičky

- Hádanka postavy pri raňajkách, zadanie úlohy
- Úloha. Zúčastniť sa športových hier, doletieť s lastovičkou na rozhľadňu Bramberk

“S vetrom o závody” - športová hra

- Veterný pán dá deťom za úlohu zúčastniť sa hier, aby si s nimi mohol porovnať sily, pokiaľ im odovzdá svoj amulet

1. Skákanie vo vreci
2. Hod šiškou na cieľ
3. Prekážková dráha (preskočiť, podliezť, preliezť)
4. Chôdza po lane
5. Skladanie puzzle

Pomôcky: vrecia na skákanie, laná, puzzle, kartičky na zbieranie pečiatok za prejdené stanovište, pečiatky

Výroba lastovičky

- Deti si pre Veterného pána vyrobia lastovičku, s ktorou musia doletieť až na rozhľadňu Bramberk

Pomôcky: papiere, pastelky, návod na skladanie lastovičky

<u>Činnosť popoludňajšia:</u> cesta na Bramberk za Veterným pánom
Cieľ trasy: Bramberk rozhľadňa
Dĺžka trasy: https://sk.mapy.cz/s/fetovomede
Bramberk rozhľadňa - stretneme Veterného pána, ten nám dá amulet do matice

Hry na cestu:

- cestou na Bramberk majú farebné palety, každý hľadá rovnakú farbu predmetu v okolí
- “Letí, letí, všetko letí…” - deti dvíhajú ruky podľa toho, či je to pravda alebo nie je
- PH: Molekuly (vzduch)
- Prenášanie vzduchovej bubliny na lyžici

Pomôcky: kostým Veterného pána, amulet vzduch, farebné pastelky, 4 lyžice

<u>Činnosť večerná:</u> Výroba vrtuľky

- Výroba vrtuľky
- Omaľovánky Veterného pána
- Vlepenie pracovného listu do denníku
- Odmena za celý deň - medaile

Pomôcky: papiere, sponky, špajdle, medaile, nožnice, lepidlá, pracovný list, denníčky

Deň 3.
UTOROK - oheň - OHNIVÝ ŠKRIATOK

<u>Činnosť dopoludňajšia:</u> Hľadanie kresadla - hra s QR kódmi + výroba fúzov

- Hádanka postavy pri raňajkách, zadanie úlohy
- Úloha: nájsť kresadlo pre Ohnivého škriatka a vyrobiť si fúzy na popoludňajšie stretnutie s ním
- Na prechádzke si nájdu kamienok a nesú ho až k Ohnivému škriatkovi

Hra s QR kódmi:

- Po stopách iskričiek, ktoré po sebe kresadlo zanechalo, sa vydáme ho hľadať:

1. Poznaj zviera (strevlík lesný, vážka - lesklica horská, mlok škvrnitý, puštík obecný) - natáčanie živočíchov, ktoré vidíme na mieste
2. Nájdi písmena: “Jizerské hory”
3. Ako sa správať v CHKO (piktogramy a ich význam) - skúmanie turistickej mapy - rozsah CHKO Jizerské hory
4. Čo je to rašelinisko (obrázky + vysvetlenie)
5. Rieka Jizera, najvyššia hora Smrk (napodobniť pohybom - vlniť sa ako rieka, urobiť jógovú pozíciu strecha - hora) - meranie teploty vzduchu
6. Poskladať logo CHKO Jizerské hory (poskladať ho z prírodnín)
7. Poznaj stromy (druhy pamätných stromov: lipa, javor, jaseň, dub) - fotenie stromov
8. Poznaj kvetiny (horec, veternica, mliečivec alpínsky) - identifikácia pomocou Google foto

Výroba fúzov

- Ohnivý škriatok je nedôverčivý - musíme si vyrobiť fúzy, aby sme sa mohli k nemu priblížiť

Pomôcky: hádanka o postave, QR kódy, kresadlo, pastelky, papiere, klobúková gumička

<u>Činnosť popoludňajšia:</u> Výlet na Skalní hřib za Ohnivým škriatkom
Cieľ: Skalní hřib
Dĺžka trasy: cca 6 km tam a späť

Hra na cestu: Šípkovaná, ktorá sa bude skladať z niekoľko úloh

- Na konci trasy sa stretneme s Ohnivým škriatkom, ktorý nám dá výmenou za kresadlo tretí amulet do matice
- Za to, že sme splnili aj úlohy z trasy, prinesie nám Ohnivý škriatok špekačky na opekanie

Ten, kto pôjde prvý, pripraví šípkované úlohy:

1. Čo môžeme spáliť v ohni? - triedenie obrázkov odpadu, ktorý môžeme spáliť
2. Skok cez oheň (hra “Rieka”)
3. Vyhni sa pavučine - preliezanie medzi dvoma kmeňmi stromov
4. Urob si plamennú rozcvičku - pretiahnutie, drepy, skoky, plazenie sa podľa povelov BLESK/OHEŇ/ISKRA
5. Skladanie obrázkov podľa predlohy zo zápaliek

6. Pašuj kamienok v zástupe - rad detí, na začiatku dostanú kameň a za chrbátom si ho podávajú, nesmú sa smiať, pýtať sa a rozprávať sa

Pomôcky: kriedy, papieriky, amulet, kostým Ohnivého škriatka, lano, veľké krbové zápalky + predlohy

<u>Činnosť večerná:</u>
Ohnivák príde a donesie špekačky

- Omaľovánka živlu oheň
- Kreslenie korešpondenčných listov

Pomôcky: pastelky, ceruzky, omaľovánka, lepidlá

Deň 4.
STREDA - zem - škriatok Pník

<u>Činnosť dopoludňajšia:</u> Stavba domčekov pre lesné bytosti, maskovacia hra po ceste na stavbu domčekov

- Hádanka postavy pri raňajkách, zadanie úlohy od Pníka
- Úloha: postaviť domčeky pre lesné bytosti a pri tom sa zamaskovať, aby sme nikoho nerušili v lese a nikto nás nevidel
- Po ceste poznávať stromy

Paleta prírodných farieb do denníčka - šúchanie prírodnín po ceste do denníčka

Pomôcky: hádanka o postave, karty stromov, laná na PH po ceste, kostým Pníka

<u>Činnosť popoludňajšia:</u> Výlet na zmrzlinu + Stromovka

- Viac kľudových činností pri chate, pohybové hry - STROMOVKA
- Zjavenie sa Pníka, výmena 4 amuletov do matice

Pomôcky: kostým Pníka, amulet

<u>Činnosť večerná:</u> Svetielkové zjavenie MUHUa

- Svetielkové zjavenie MUHUa - my mu dáme 4 živly, on sa rozsvieti pred chatou v tme a odovzdá nám mapu s cestou k pokladu

Pomôcky: kostým Pníka, kostým MUHUa, kúzelná matica, mapy k pokladu

Deň 5.
ŠTVRTOK - POKLAD

<u>Činnosť dopoludňajšia:</u> Hľadanie kľúča od pokladu

- Ráno sa zjaví MUHU v ľudskej podobe, poďakuje deťom za pomoc a odovzdá im mapu ku kľúču od pokladu
- Hľadanie kľúča a následne pokladu

Pomôcky: kartónový/ušitý kľúč

<u>Činnosť popoludňajšia:</u> Balenie, športové hry pri chate, prechádzka, karneval

- Nalepovanie do denníčkov šablónu chaty - nakresliť, čo sa deťom najviac páčilo na škole v prírode
- Karneval

Pomôcky: rádio, pastelky, šablóna na chatu pre nalepenie, lepidlá