

# SCÉNÁŘ PRO 2. ROČNÍK ZŠ

## hra „BAT–XESO“

### 1. konkretizace

při hře na principu PEXESA utvářet odpovídající dvojice baterie – sběrný box

### 2. zařazení do výuky

etické vzdělávání, svět kolem nás, pracovní činnosti, výtvarná výchova

### 5. cíl

naučit se vyhledat správný sběrný box pro vybité baterie

### 6. příprava

### 7. pomůcky

různé druhy vybitých baterií, vymyté kelímky – nejlépe od jogurtu, kartičky s obrázky sběrných boxů na vybité baterie, kartičky s obrázky nesprávných sběrných boxů (blíže viz bod 9)

### 4. sounáležitost

spolupráce s ostatními ročníky ZŠ, zapojení ostatních subjektů

### 8. motivace

Hádky na téma kdo a co ke komu a čemu patří. Pedagog vytvoří dvojice z žáků a vždy jednomu řekne, kdo je. Žáci musí uhodnout druhého z dvojice. Lze použít postavy z pohádek, večerníčků anebo zcela obyčejné předměty denní spotřeby (bota – tkanička, vidlička – nůž, čepice – hlava, apod.). Žáci mohou dvojice vymýšlet sami.

Tím dojdeme k myšlence, co kam patří, a navážeme, kam patří nové baterie a následně vybité.

### 9. průběh činnosti/hry

Doporučení k pomůckám:

- kelímků musí být tolik, kolik je dohromady baterií a kartiček
- vybitých baterií a kartiček se správnými sběrnými boxy je stejný počet (cca 15 párů)
- kartiček s nesprávnými sběrnými boxy je cca 7ks
- kartiček s žabákem BATem je cca 5ks

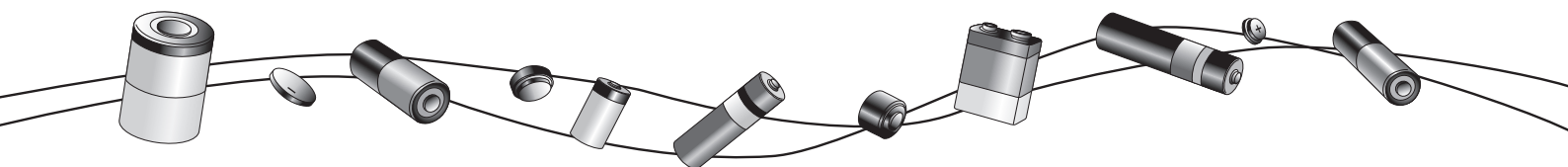
Žáci s pedagogem rozmístí kelímky (čepice) po koberci (zemi, stolech, lavicích). Pod ně pedagog uloží baterie a kartičky se sběrnými boxy. Každý hráč smí odklopit jen jednu dvojici. Pokud najde dvojici baterie – správný sběrný box, vezme si ji. Kelímky nechá na místě nebo je odstraní – tím se hra zjednoduší a zrychlí.

Pokud odklopí nesprávnou dvojici, zase ji zaklopí a nechá na místě. Stejně jako ve hře PEXESO. Pokud jako první odklopí kelímek s kartičkou nesprávného sběrného boxu, kartičku zase přiklopí a další kelímek už nezvedá. Ve hře pokračuje další hráč. Kartičky s žabákem BATem mají roli žolíka, kdo kartu najde, vezme si ji a může hrát ještě jednou. Karta s BATem se počítá za jednu dvojici.

Hráči se střídají podle pořadí. Mohou hrát i ve dvojicích či skupinách. Na konci hry by měly zůstat na zemi pouze kelímky zakrývající kartičky s nesprávnými sběrnými boxy.

Vítězí hráč nebo skupina s největším počtem správných dvojic.

Hru mohou hrát hráči i kolektivy několikrát. Mohou ji hrát společně s mladšími spolužáky – vytvoří dvojice nebo skupinky a mladším žákům pomáhají.



Lze vytvořit i menší variantu pro stolní hru. Použitím menších kelímků, případně čepiček. Na závěr poslední hry odnesou žáci společně vybité baterie do sběrného boxu ve škole. Stejně tak mohou odnést kelímky do kontejneru na plasty a kartičky do kontejneru na papír.

#### **10. následná činnost**

Hru lze zahrát jako pohybovou. Některé děti představují baterie, jiné sběrné boxy a jiné BATa. Hledají se pak navzájem mezi sebou a tvoří dvojice, nesprávné dvojice vypadávají.

#### **11. záznamový list RECYKLOHRANÍ**

Napište záznamový list o provedení scénáře. Na volný list papíru napište čísla otázek a k nim odpovědi. Doplněte o adresu školy, třídu, počet žáků a podpis pedagoga. List zašlete na adresu společnosti ECOBAT. Za první splněný scénář dostane třídní kolektiv 50 bodů. Za každý další vypracovaný scénář dostane tentýž kolektiv 25 bodů. Je třeba poslat další záznamový list z daného scénáře.

1. kolik dvojic pro hru jsme z baterií vytvořili
2. kdy a kde jsme hru nejčastěji hráli
3. zahráli jsme si hru s jinou třídou
4. kolik nasbíral vítěz nejvíce párů PEXESA
5. kolik vybitých baterií jsme odnesli do sběrného boxu

#### **12. podrobnosti ke scénáři**

Obrázky sběrných boxů najdete v Příručce pro pedagogy a na zadní straně desek na scénáře pro 2. stupeň ZŠ.