



1 Fotografická paměť³

Tuto hru můžete využít jako úvodní motivační aktivitu před experimentem s nasákavostí. Úprava hry pro takový případ je uvedena v úvodu experimentu (aktivita 10.6).

CÍL: Aktivizace žáků, procvičení paměti, soustředění, propojování se s přírodou.

ČAS: 30 min.

POMŮCKY: 2 šátky (jeden jednobarevný), pytlíček pro každého



POSTUP: Před začátkem hry si pedagog nasbírá 5–10 přírodních předmětů na místě, kde se bude hra odehrávat (šišku, kus kůry, klacík, mech...). Ty rozloží na jednobarevný šátek (nebo např. pařez) a druhým šátkem přírodniny zakryje. Svolá děti, aby se rozmístily kolem šátku, a vyzve je, aby se proměnily ve fotografy. Za chvíli jim bude odkryto na moment lesní dílo, které si „vyfotí“ a následně budou jeho části hledat po lese. Poté pedagog na 30 sekund dílo odkryje a děti se snaží zapamatovat jeho části. Po zakrytí díla vyrazí každý fotograf do blízkého okolí hledat části, které si zapamatoval. Nalezené objekty si sbírá do svého pytlíčku. Po 10–20 minutách svolá pedagog děti zpět. Každý fotograf poté vyloží své úlovky před sebe a pedagog po jednom vytahuje předměty z pod šátku. Ptá se při tom žáků, zda našli něco podobného. U každého předmětu se lze zastavit a hovořit o něm. Můžete si povídat o jeho jedinečnosti a k čemu jej lze využít.

Pokud žáci mají chuť, mohou po skončení hry zkusit dohledat přírodniny, které nenašli.



**SPOLEČNĚ S DĚTMI
PROTI SUCHU**

**Iceland
Liechtenstein
Norway grants**

**VZDĚLÁVACÍ A KULTURNÍ
CENTRUM
KLÁŠTER BROUMOV**

Živá voda
SPOLUPRÁCE PRO NÁVRAT VODY DO PŘÍRODY

PRAMĚNY
ZÁKLADNÍ ŠKOLA

**Namsos kommune
Nåvmesjenjaelmien tjelste**

Projekt With children against drought financován z Programu Vzdělávání Fondů EHP