

Milé kolegyně, milí kolegové,

materiály, které držíte v ruce, sice mluví o chemii jater, délce střev nebo o počtu kostí, ale jejich skutečný význam je jinde. Nejsou to jen fakta do přírodovědy nebo přírodopisu.

Je to pozvánka pro děti k tomu, aby začaly vnímat samy sebe jako neuvěřitelný, fungující celek, který je jejich nejbližším spojencem.

Sada obsahuje:

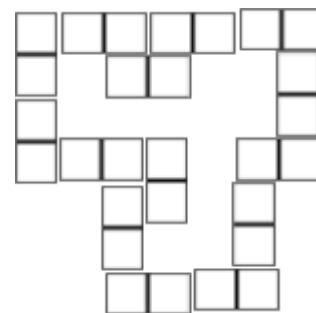
Domino:

6 her označených Tělo - - - Midi - - - G, H, I, J, K, L, rozlišených barevně.

Každá hra má 14 karet, každá karta má vpravo úvodní část nějakého výroku, vlevo koncovou část jiného výroku. Z kartiček stejné barvy lze sestavit uzavřený okruh.

(Kartičky různých barev na sebe nenasazují.)

Například:



Ke kartičkám domina je 14 dvojic menších kartiček s úvodní a koncovou částí stejných výroků jako u domina.

Písmo na dvojicích má stejnou barvu jako odpovídající domino.

(Tip: Kopii dvojic - než je rozstříháte - lze použít i jako kontrolu správnosti sestaveného domina)

Trimino:

2 hry - 9 dílů

3 hry - 12 dílů

1 hra - 24 dílů



Dílký se k sobě přikládají tak, aby si odpovídaly úvodní a koncová část nějakého výroku.

(Malá finta pro kontrolu: sestavenou hru si doporučuji vyfotit a uložit (elektronicky, na papír), aby si děti mohly samy zkontrolovat správnost.)

Každá jednotlivá hra (domino i trimino) obsahuje výroky z celého průřezu představení. Některé výroky se v různých hrách mohou opakovat.



S materiály si určitě poradíte sami, zde je jen pár námětů:

Klasické domino, trimino (Fixace témat)

Cíl: Vytvořit jeden velký uzavřený okruh (nebo tvar) díky správnému navazování vět.

Tip: Rozdejte dětem kartičky jedné hry do skupinek po 2-3. Kdo sestaví celý řetězec, tvar, stává se „mistrem těla“.

Pro kontrolu: Věty na sebe musí logicky navazovat a tvořit uzavřený okruh (domino), nebo tvar (trimino).

Živé domino (Nejsm v tom sám)

Cíl: Vytvořit z dětí velký uzavřený tvar díky správnému navazování vět.

Průběh: Každý žák dostane do ruky jednu kartičku (někdo může mít dvě, pokud je dětí méně). Žáci se postupně chytají za ruce nebo se řadí vedle sebe, dokud nevytvoří kruh (nebo jiný tvar, pokud má dítě více karet). Poslední karta musí navazovat na tu úplně první.

Pointa: Stačí, aby jeden článek chyběl nebo nedával pozor, a „tělo“ nebude fungovat. Je to skvělá ukázka spolupráce.

Štafetové čtení (Pohybová hra)

Cíl: Rozhýbat žáky a zároveň procvičit čtení s porozuměním.

Průběh: Rozmístěte začátky vět z dvojic po jedné straně třídy a konce vět po druhé. Žáci musí přebíhat, najít správný konec a přinést ho k začátku. (Bez práce učitele: děti kartičky nejdříve rozmístí samy :-))

Pointa: Tělo potřebuje pohyb, aby se mozek lépe učil!



Uživatelský manuál pro pokročilé (4. - 7. ročník)

V tomto věku žáci začínají vnímat své tělo jako nástroj výkonu a identity. Materiály nejsou jen opakováním biologie, ale návodem, jak porozumět vlastnímu „hardwaru“ i „softwaru“.

Zde je několik scénářů pro krizové nebo náročné situace ve třídě:

1. Hackování stresu (Adrenalin vs. Kyslík)

- **Kdy použít:** Před testem, při napětí ve třídě nebo po hádce.
- **Jak na to:** Připomeňte kartu o stresových hormonech (kortizol, adrenalin). Vysvětlete mechanismus: „Máte teď v krvi chemii, která vám velí bojovat nebo utéct. Aby mozek mohl zase myslet, musíme ty hormony vyvětrat.“
- **Akce:** Využijte kartu o plicích. 3 hluboké nádechy a výdechy. Kyslík v mozku je „protijed“ na stresovou chemii.

2. Strategie „Voda a filtry“

- **Kdy použít:** Při únavě, nesoustředěnosti nebo „přehřívání“ emocí.
- **Jak na to:** Využijte kartu o játrech (chemická továrna) a ledvinách. „Vaše vnitřní filtry teď jedou na sucho. Aby mozek mohl zpracovávat data, musí tělo odplavit močovinu.“
- **Akce:** Krátká pauza na vodu jako nástroj pro restart „systému“.

3. Software „Sebevědomí“

- **Kdy použít:** Když žák pochybuje o svých schopnostech nebo se hroučí z chyby.
- **Jak na to:** Karta: „Když si chceš něco dokázat, musíš mít dobré sebevědomí.“ Připomeňte jim, že každá buňka má program DNA. „Tvoje tělo má v sobě kód na to, aby se učilo a vyvíjelo. Chyba je jen špatný řádek v kódu, který se dá opravit novým pokusem.“

4. Princip „Jsme ze stejných atomů“

- **Kdy použít:** Při konfliktech v kolektivu, posměšcích nebo pocitu odcizení.
- **Jak na to:** Připomeňte fakt, že 99 % těla tvoří stejných 5 druhů atomů. „Atomy nejsou ani hodné, ani zlé. Jsme složení ze stejného hvězdného materiálu. Konflikt není o tom, kdo je lepší člověk, ale o tom, jak nám zrovna fungují nervy a hormony.“

5. Kapitán vs. Stroj (Místo napomínání)

- **Kdy použít:** Když žák vyrušuje nebo je drzý („vychytralé tělo“).
- **Jak na to:** Apelujte na roli kapitána. „Tvoje tělo ti teď posílá impuls k pohybu nebo vyrušování. Ale ty jsi kapitán tohoto stroje. Máš v programu funkci sebeovládání? Zvládneš ten výkon teď utlumit a počkat na přestávku?“ Uznáváte tím jeho autonomii, místo abyste ho jen trestali.

Jako učitel na základních školách jsem prožil 30 let.

Vím, že můžete mít hodiny nachystané perfektně a hodina se přesto vleče... nebo sype; někdy musíte improvizovat, ale odcházíte překvapení (škoda, že jsem neměl/a hospitaci nebo inspekci).

Pro tyto případy (včetně zaskakování za kolegy) jsem si časem vytvořil pár témat, která jsem vytáhl, když se to hodilo.

S překvapenými dětmi jsme na chvíli odběhli od probíraného učiva, věnovali se tomu, co se v nich odehrává, a po pár minutách bylo pokračování snesitelnější. Z těchto témat časem vznikl projekt Člověk a fyzika.

