

*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 prvouky.*

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

Sada obsahuje:

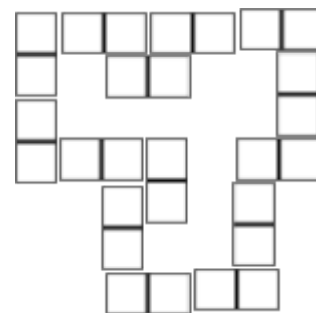
## Domino:

6 her označených Tělo - - - Mini - - - A, B, C, D, E, F, 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



Dílky 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 (Všichni jsme jedno tělo)

**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!

## Tipy pro praxi: Když emoce ve třídě přebijí učebnici

Všichni víme, jak to v nejmladším školním věku ve třídě chodí. Někdy je nejrychlejší žáka prostě napomenout a jet dál podle plánu. Často to ale stojí víc energie, než když na moment využijeme to, co už děti znají z představení a svých kartiček.

Tady je pár scénářů, které můžete využít jako rychlou „vztahovou první pomoc“, aniž byste museli zastavovat výuku na půl hodiny:

### 1. Možnost: Rychlý reset „Voda“ (60 sekund)

- **Kdy se to může hodit:** Když je ve třídě hlučno, cítíte napětí nebo vidíte únavu.
- **Jak na to:** Stačí připomenout větu z kartiček: „Voda řekla: Máš chytré tělo!“ . Společná krátká pauza na napití funguje jako fyziologický restart. Pomáháte tím dětem, aby jejich tělo zase začalo fungovat „úplně samo“ a v klidu.

### 2. Možnost: Výdech „Bubáků“ (2 minuty)

- **Kdy se to může hodit:** Po hádce o přestávce nebo když mají děti strach z neúspěchu.
- **Jak na to:** Můžete s dětmi nasdílet, že „Bubáci v hlavě jsou jen špatné myšlenky“. Pomáhá představa, že tyto myšlenky prostě vyfoukneme pomocí **plic**, které berou kyslík. Dostaneme je z těla ven, aby uvolnily místo pro soustředění.

### 3. Možnost: Kotva „Srdce“ (3 minuty)

- **Kdy se to může hodit:** Před novou, náročnou látkou nebo při velkém neklidu.
- **Jak na to:** Stačí vteřinové zastavení a uvědomění si, kde máme srdce - *uprostřed hrudi*. Připomenutí, že srdce za život přečerpá *tolik krve, jako je vody v akvaparku*, vrací pozornost dětí od vyrušování k úžasu nad vlastním tělem.

### 4. Možnost: „Chytré tělo“ místo napomínání

- **Kdy se to může hodit:** Když žák neposedí a vyrušuje pohybem.
- **Jak na to:** Místo okřiknutí se dá situace pojmenovat přes to, co se učíme: „*Tvoje chytré tělo ti teď asi říká, že těch 600 svalů potřebuje akci, co?*“. Stačí krátké protažení a uznání, že tělo prostě jen dělá svou práci. Dítě se necítí pod útokem a vy můžete plynule pokračovat v látce.
- **Úskalí:** Může se stát, že žák zkusí systém využít a zahlásí: „*Paní učitelko, moje chytré tělo mi zrovna říká, že se musím proběhnout po třídě!*“
  - **Odpověď s nadhledem:** „*To je skvělé, že své tělo tak dobře slyšíš! Ale tvoje chytré tělo má taky program s názvem **sebeovládání**. Ten teď říká, že se stačí jen protáhnout na židli, aby se krev dostala do svalů, a pak můžeme pokračovat v našem společném programu.*“

*Nebojte se, když děti začnou termín ‚chytré tělo‘ používat jako výmluvu. Je to vlastně důkaz, že si to téma osvojily! Stačí jim připomenout, že každé chytré tělo potřebuje i chytrého kapitána, který rozhoduje, kdy je čas na běh a kdy na soustředění.*

*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 překvapeními 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**.*

