

VLASTNOSTI

Téma: Vlastnosti

Vek: 9-11 rokov

Ciel: Zistiť vlastnosti samého seba a rozlíšiť dobré od zlých.

Pomôcky: čisté papiere, fixky, obálky, obrázky zvieratiek, písmenká, rôzne vlastnosti napísané na papieri, plagát

Štruktúra:

1. MODLITBA

Kráľu nebeský...

2. ZVIERATKÁ A ICH VLASTNOSTI

Rozdelíme deti do 4 skupiniek. Každéj skupinke dáme obálku, na ktorej budú napísané indície. Podľa týchto indícií majú zistiť, aké zvieratko sa nachádza v obálke. Ak uhádnu, otvoria obálku, v ktorej bude obrázok a písmenká, z ktorých majú poskladať meno zvierat'a. 1. Každá skupinka má iné zvieratko.

1. príklad:

Indície na obálke budú: 4 kopytá, pekná hriva, hnedý, biely... Dnu v obálke bude obrázok koňa a písmenká, z ktorých budú mať poskladať slovo KONÍK.

K	O	N	Í	K
---	---	---	---	---



2. príklad

Indície na obálke budú: 4 labky a môže byť perzská... Dnu v obálke bude obrázok mačky a písmenká, z ktorých budú mať poskladať slovo MAČIČKA.

M	A	Č	I	Č	K	A
---	---	---	---	---	---	---



3. príklad

Indície na obálke budú: 4 labky, malá, sivá alebo biela... Dnu v obálke bude obrázok myšky a písmenká, z ktorých budú mať poskladať slovo MYŠIČKA.

M	Y	Š	I	Č	K	A
---	---	---	---	---	---	---



4. príklad

Indície na obálke budú: je to vták, je sťahovavá, je to I... Dnu v obálke bude obrázok lastovičky a písmenká, z ktorých budú mať poskladať slovo LASTOVIČKA.

L	A	S	T	O	V	I	Č	K	A
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



3. PRIRADENIE VLASTNOSTI K ZVIERATKU

Animátor má v obálke pripravené vlastnosti napísané na papierikoch. Ku každému zvieratku, ktoré bolo v obálke, majú priradiť po troch vlastnostiach, ktoré sú napísané na papierikoch. Ak sa im to podarí, každá skupinka prečíta, aké vlastnosti má ich zvieratko.

Ak bol v obálke koník, priradíme mu vlastnosti ako napr.: verný, rýchly, odvážny.

Ak bola v obálke mačička: prítulná, odvážna, priateľská.

Ak bola v obálke myška: malá, rýchla, šikovná.

Ak bola v obálke lastovička: starostlivá, sťahovavá, rýchla.

4. DISKUSIA

Animátor sa spýta každého, akým zvieratkom by chcel byť. Účastník si vyberá zvieratko podľa jeho vlastností. Animátor sa pýta, prečo práve také zvieratko a prečo práve také vlastnosti. A potom naopak, aké zvieratko by nechceli byť a prečo.

5. HRY

Ku každému zvieratku, ktoré sa skrývalo v obálke, má animátor pripravenú hru alebo pesničku.

1. príklad

Ak bol v obálke koník, zahráme si hru Kónské dostihy. Deti sa búchajú po stehnách a hovoria TARAB, TARAB, TARAB a animátor im okrem toho dáva rôzne prekážky:

a/ prekážka raz – deti poskočia raz

b/ prekážka dvojité – deti poskočia dvakrát

c/ zákruta vľavo

d/ zákruta vpravo

e/ diváci

f/ jazierko

2. a 3. príklad

Na mačičku a na myšku si zahráme hru mačička a myška. Deti utvoria dvojice a spolu vytvoria kruh. Vyberie sa jedna dvojica, ktorá bude mačka a myška. Tí sa naháňajú. Myšička má však skrýšu, môže sa skryť dovnútra kruhu, ktoré tvoria ostatné deti, ale mačička tam nevojde, musí čakať vonku. Myška sa môže zdržať dnu najviac 10 sekúnd a von musí vyjsť inou dierou ako vošla dnu.

4. príklad

Na lastovičku si zaspievame pesničku: Taká mala lastovička... . Deti naučíme aj ukazovačku k pesničke.

6. AKÉ VLASTNOSTI MÁME PODĽA INÝCH

Animátor rozdá každému čistý papier a jeden nechá aj sebe. Každý na papier nakreslí svoju ruku a dole do rohu napíše svoje meno. Dnu do ruky (dlane) budú deti písať dobré vlastnosti a vedľa dlane zlé vlastnosti. Každý podá papier susedovi po svojej pravej ruke. Tak sa budú papiere posúvať, až kým každý nebude mať v ruke papier so svojím menom. Ak už má každý svoj papier, prečíta si, čo mu iní napísali, ako na nich pôsobi. Ak chce, môže to prečítať nahlas, môže sa o to podeliť aj s ostatnými, ale ak nechce, nemusí.

7. PLAGÁT

Animátor má pripravený plagát, ktorý je rozdelený na polovicu. Do jednej polovice budú deti písať zlé a do druhej dobré vlastnosti. Každý čo napíše, to prečíta aj nahlas. Deti tam nemusia písať len svoje vlastnosti, ale akékoľvek, aké im napadnú. Potom si prečítame všetky vlastnosti nahlas a animátor sa pýta detí, ktoré vlastnosti majú a chceli by ich rozvíjať a ktorých by sa chceli zbaviť.

VLASTNOSTI	
DOBRÉ	ZLÉ

8. DARČEK

Animátor rozdá darčeky v podobe cukríka zabaleného do papiera, na ktorom je napísaný citát: „Najväčšia múdrosť je žiť tak, aby som dosiahol večný život.“ Deti budú mať za úlohu porozmýšľať doma nad týmto citátom.

9. MODLITBA

Zaspievame si pesničku: Tu stojí krokodíl... alebo sa pomodlíme Otče náš a môžeme aj vlastnými slovami poďakovať za stretnko