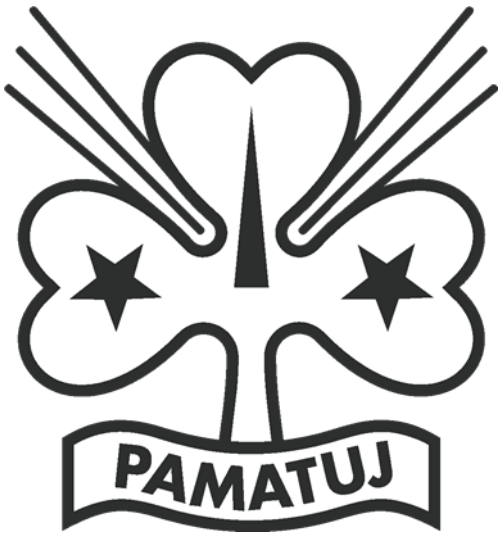
Disciplíny
Závodu vlčat a světlušek
o putovní trofeje náčelníka a náčelní





finální verze z listopadu 2020 platná od ročníku 2021 dále (do případných změn)

Junák – český skaut, z. s., Odbor vlčat a světlušek

zavody.skaut.cz

Obsah

ÚVOD 3
DISCIPLÍNY 4
OBSAH STRÁNEK S DISCIPLÍNOU 4
HODNOCENÍ A ZPĚTNÁ VAZBA 4
PŘILOŽENÉ TABULKY KOMPETENČNÍHO MODELU 5
1. PRVNÍ POMOC 7
2. VYHLEDÁVÁNÍ INFORMACÍ 9
3. KUCHAŘSKÁ DOVEDNOST 11
4. DOPRAVA 13
5. FYZICKÁ ZDATNOST 15
6. ORIENTACE 17
7. ŘEŠENÍ PROBLÉMOVÝCH SITUACÍ 19
8. LOGIKA 21
9. TÁBOŘENÍ 23
10. JÁ VE SPOLEČNOSTI 25
11. POZNÁVÁNÍ PŘÍRODY 27
12. ŠETRNÉ CHOVÁNÍ 29

ÚVOD

Revize disciplín ZVaS proběhla v průběhu roku 2019 velice důkladně. **Rozsah dovedností disciplín,** které mají vlčata, světlušky a žabičky dosáhnout**, je shodný s kompetencemi VaS, které svým rozsahem rovněž pokrývají stezky vlčat a cestičky světlušek[1]. Každá aktivita směřuje ke konkrétní kompetenci, kterou má naplňovat.** Kompetence jsou základním kamenem, na kterém je postaven výchovný nástroj stezek i závodu. Vymezují hranice, v jejichž rozmezí se mohou organizátoři při přípravě disciplín pohybovat.

V disciplínách ZVaS jsou primárně obsaženy dovednosti z oblastí Co umím a znám, Příroda kolem nás, Svět okolo nás. Další oblasti (Kdo jsem, Moje kamarádství a Můj domov) jsou obsaženy v kompetencích, které jsme pro účely závodu označili jako sdílené kompetence – jde o ty, které tzv. „sdílí" více disciplín a prolínají se napříč celým závodem. Sdílené kompetence jsou neméně důležité a lze na nich postavit cennou zpětnou vazbu, kterou doporučujeme v rámci ZVaS posilovat.

Provázanost kompetenčního modelu pro vlčata a světlušky s disciplínami ZVaS můžete vidět v tabulce níže (tab. č. 1). Z výsledného obrázku je patrné, že ZVaS svým obsahem naplňuje všestranný rozvoj jedince důrazem na celé spektrum oblastí kompetencí: ať už díky na kompetenci postavené disciplíně (v tabulce vyznačené zelenou barvou) nebo provedením ZVaS, které dává prostor rozvíjet a ověřovat kompetence napříč celým závodem (tzv. sdílené, vyznačené žlutou barvou). Kromě podoblasti Já a můj život, Moje Rodina a Moje dobrá parta tak může správné provedení ZVaS komplexně rozvíjet účastníky a účastnice, zejména pokud se zaměříte na již zmiňovanou zpětnou vazbu.

Dokument „Disciplíny ZVaS" obsahuje doporučené provedení disciplín ZVaS včetně vysvětlení, jak postupovat při přípravě disciplín. Jedná se o materiál, do kterého můžete doplnit vlastní poznámky a bodování a poskytnout jej svým rozhodčím na stanovištích.

Oproti jiným ročníkům uvolňují disciplíny ZVaS pořadatelům ruce v mnoha ohledech, mají možnost přizpůsobit si a doplnit aktivity (dle svého uvážení a kreativity, avšak s ohledem na náročnost kompetence, ke které se vztahuje) s těmito podmínkami:

- Nesmí být překročena náročnost kompetencí pro VaS, opravdu nechme složitější situace určené pro věk skautů a skautek.
- Všichni účastníci daného kola ZVaS musí mít stejné podmínky při realizaci aktivit, jedině tak lze poměřovat výsledky.
  Pořadatel může zvolit vhodný počet otázek/úkolů u dané aktivity dle svého uvážení. Např. není podstatné, zda v jednom krajském kole bylo 5 dopravních značek k poznávání a v druhém 6. Důležité je, aby právě v rámci daného kola byly pro všechny šestky podmínky stejné, tedy např. aby všechny šestky měly za úkol poznat 5 značek.
- Dbejte při realizaci ZVaS a konkrétně samotných soutěžních aktivit na dobrý výběr rozhodčích a jejich důkladném proškolení. I nejlépe připravené kolo ZVaS roste a padá s chybami nebo nezkušenými výroky rozhodčích.

Před přípravou samotných disciplín a realizací akce si prosím **přečtěte pravidla** a vyhledejte pomocné materiály na webu závodu (zavody.skaut.cz).

[1] Oddíl, který ve svém programu využívá stezky a cestičky (nováček až 3. stupeň VaS), z velké části připravuje vlčata, světlušky a žabičky na disciplíny ZVaS.

V DOKUMENTU NAJDETE TYTO DISCIPLÍNY

1. PRVNÍ POMOC	**5. FYZICKÁ ZDATNOST**	**9. TÁBOŘENÍ**
2. VYHLEDÁVÁNÍ INFORMACÍ	**6. ORIENTACE**	**10. JÁ VE SPOLEČNOSTI**
3. KUCHAŘSKÁ DOVEDNOST	**7. ŘEŠENÍ PROBLÉMOVÝCH SITUACÍ**	**11. POZNÁVÁNÍ PŘÍRODY**
4. DOPRAVA	**8. LOGIKA**	**12. ŠETRNÉ CHOVÁNÍ**

OBSAH STRÁNEK S DISCIPLÍNOU

Každá disciplína nově obsahuje 3 hlavní oblasti čítající další části:

- **ROZVOJ A OVĚŘOVÁNÍ KOMPETENCÍ**
  - *Hlavní kompetence* - označeny písmenem A. Je zde znázorněna kompetenční oblast, kompetence a projev kompetencí, na které je disciplína zaměřená. Úkoly postavené na těchto kompetencích jsou v rámci disciplín bodované.
  - *Sdílené kompetence* - označeny písmenem B. Jejich celý výčet je níže v tab. č. 2 – doporučujeme poskytnout rozhodčím na stanoviště jako doprovodný materiál pro snazší tvorbu slovní zpětné vazby.
- **OBSAH DISCIPLÍNY**
  - *Varianty aktivit* - možná náplň stanoviště, která vede k naplnění popsaných kompetencí. Jsou členěny na aktivity pro základní a vyšší kola.
  - *Realizace stanoviště* - doporučení, jak aktivity vytvořit. Body s „*“ slouží k volné inspiraci. Berte však ohled na náročnost definovanou projevem kompetence pro tento věk. **Body s „!“ jsou pro všechny organizátory závazné.**
- **PROSTOR PRO MĚ**
  - *Vlastní aktivity* - možnost doplnit si vlastní aktivity k naplnění kompetence stanoviště.
  - *Bodování* - zde doplňte pokyny pro své rozhodčí na stanovišti, počet bodů za disciplínu i jednotlivě za aktivity na stanovišti.
  - *Mé poznámky* – prostor pro další pokyny rozhodčím a jejich poznámky (např. na co se zaměřit při zpětné vazbě).

HODNOCENÍ A ZPĚTNÁ VAZBA

ZVaS je jedinečným výchovným nástrojem pro podávání zpětné vazby šestce. Zaměřte proto na ni svou pozornost při přípravě závodu. Pomoci vám může doprovodný metodický materiál (ke stažení na webu závodu), kde je shrnuto, na co při podávání zpětné vazby myslet.
Konkrétní podoba závisí na pořadatelích. Pokuste se však dosáhnout těchto dvou kroků:

1. Šestka sama zhodnotí, co se jí při plnění disciplíny dařilo.
2. Rozhodčí šestce sdělí, co dělala dobře a co bývala měla udělat jinak, aby uspěla, a na čem může do příště zapracovat.[2]

Následně to nejdůležitější z rozhovoru zapište do Průvodky pro doprovod šestky a Záznamové karty stanoviště (ke stažení na webu závodu). Bude se vám to hodit zejména při tvorbě celkové zpětné vazby šestce. Dle pravidel, bodu *68d,* je doporučeno při vyhodnocení či na diplom uvést tři kvality, ve kterých byla šestka dobrá (i konkrétní povedená aktivita z méně povedené disciplíny) a jedno doporučení, v čem se může šestka zlepšit.

[2] Tyto kroky podporují i rozvoj projevu kompetence: “*Učí se přijímat zpětnou vazbu od ostatních. Dokáže poskytnout konkrétní zpětnou vazbu např. na hru.” (Můj domov: Moje družina).*

PŘILOŽENÉ TABULKY KOMPETENČNÍHO MODELU

tab. č. 1

Provázanost kompetenčního modelu pro vlčata a světlušky s disciplínami ZVaS

Oblast	**Podoblast**				
Co umím a znám	**Praktický život**	**Fyzická zdatnost**	**Buďme připraveni**	**Tábornická praxe**	**Tvořivost a zručnost**
Kdo jsem	**Já a můj život**	**Moje svědomí**	**Osobní rozvoj**		
Moje kamarádství	**Vztahy**	**Komunikace mezi lidmi, vyjadřování**	**Pomoc druhým**		
Můj domov	**Moje rodina**	**Moje dobrá parta**	**Moje družina**		
Svět okolo nás	**Já v demokracii**	**Propojený svět**	**Rozmanitost světa**	**Příběhy našeho světa**	
Příroda kolem nás	**Pobyt v přírodě**	**Vnímání přírody**	**Poznávání přírody**	**Hodnota přírody**	**Šetrné chování**

	hlavní kompetence, na kterých jsou postavené disciplíny
	sdílené kompetence, které je možné v rámci disciplín sledovat a hodnotit slovní zpětnou vazbou

tab. č. 2

Sdílené kompetence rozvíjené závodem

Oblast	**podoblast**	**Projev kompetence**
Kdo jsem	Moje svědomí	❑ *Rozvíjí svou zodpovědnost (např. dodržuje pravidla, udělá co je potřeba)* ❑ *Rozvíjí svou statečnost a přiměřeně se překonává.*
	Osobní rozvoj	❑ *Umí se radovat z úspěchu vlastního i ostatních. Učí se přiměřeně reagovat na neúspěch.* ❑ *Umí přemýšlet o svých schopnostech a vlastnostech.*
Moje kamarádství	Vztahy	❑ *Má dobrého kamaráda nebo kamarádku. Vůči vrstevníkům a vrstevnicím se chová přátelsky. Ví, že o kamarádství je potřeba pečovat.* ❑ *Chápe, proč je důležité dodržovat pravidla mezi lidmi (např. společenské chování).* ❑ *Dokáže se učit od druhých.*
	Komunikace mezi lidmi, vyjadřování	❑ *Dokáže naslouchat druhým a vyhodnocovat signály neverbální komunikace.* ❑ *Je schopen přispět k řešení konfliktů a nevyvolávat je.* ❑ *Dokáže jednat jménem skupiny v jednoduchých situacích.* ❑ *Dokáže komunikovat se známým dospělým člověkem.* ❑ *Umí si vytvořit vlastní názor a respektuje názor druhých.*
	Pomoc druhým	❑ *Je ochotný/ochotná pomáhat. Pomáhá při požádání nebo i sám od sebe.* ❑ *Všímá si drobných potřeb lidí z okolí a snaží se jim pomoci (podržet dveře apod.).* ❑ *Chrání slabší.*
Můj domov	Moje družina	❑ *Je schopen/schopna sledovat krátkodobý cíl, zaměřit na něj své jednání a přibližovat se k němu.* ❑ *Prakticky zvládne spolupráci v šestce při jednoduchých krátkodobých úkolech s jasným zadáním a rolemi.* ❑ *Učí se přijímat zpětnou vazbu od ostatních. Dokáže poskytnout konkrétní zpětnou vazbu např. na hru.*
Svět okolo nás	Já v demokracii	❑ *Zapojuje se do hledání společných řešení ve skupině. Rozlišuje rozmanitost jednotlivých názorů a vnímá, jak přispívají k výsledné dohodě.*
	Rozmanitost světa	❑ *Rozmanitost v blízkém okolí (zvyky, názory, zájmy apod.) vnímá jako přirozenou součást života a inspiraci.* ❑ *Všímá si, co máme společného a v čem se lišíme (dovednosti, zájmy, názory, vlastnosti, …). V různých situacích hledá, jak s jedinečností každého nakládat s respektem.*
Příroda kolem nás	Pobyt v přírodě	❑ *Chová se v přírodě bezpečně a ohleduplně.*

1. PRVNÍ POMOC

ROZVOJ A OVĚŘOVÁNÍ KOMPETENCÍ

A) Kompetence, na kterých je disciplína postavena
Slouží k primárnímu hodnocení (bodování) disciplíny.

oblast	kompetence	projevy kompetence
Co umím a znám	Je připraven/a na různé situace včetně krizových.	❑ *Učí se zásady první pomoci, především přivolat pomoc (dospělý, IZS) a neohrozit sebe.* ❑ *Umí ošetřit některá drobná poranění neohrožující život.*

B) Kompetence, které se prolínají napříč závodem (strana 6)
Můžete sledovat a dávat na ně slovní zpětnou vazbu.

Pro tuto disciplínu doporučujeme se zaměřit zejména na:

❑ *Rozvíjí svou zodpovědnost (např. dodržuje pravidla, udělá co je potřeba).*
❑ *Umí přemýšlet o svých schopnostech a vlastnostech.*
❑ *Je ochotný/ochotná pomáhat. Pomáhá při požádání nebo i sám od sebe.*
❑ *Je schopen/schopna sledovat krátkodobý cíl, zaměřit na něj své jednání a přibližovat se k němu.*
❑ *Prakticky zvládne spolupráci v šestce při jednoduchých krátkodobých úkolech s jasným zadáním a rolemi.*

OBSAH DISCIPLÍNY

Varianty pro základní kola

- Umí základní tísňová čísla na území ČR a umí rozeznat, v jakých případech jsou potřeba.
- Pracuje samostatně s lékárničkou – pojmenuje vybavení (dle ZVaS), vhodně použije potřebný materiál, srovná lékárničku po použití.
- Pomocí lékárničky ošetří následující zranění: tlakový puchýř, odřené koleno, malé říznutí, bodnutí hmyzem, lehká menší popálenina (menší než dlaň, mimo citlivá místa), pohmožděný kotník.
- Dokáže zareagovat v krizové situaci (bezvládně ležící blízká osoba). Zhodnotí své vlastní bezpečí v přístupu ke zraněnému a rozhodne, zda je potřeba zavolat pomoc.

Varianty pro vyšší kola

- Dokáže správně komunikovat s IZS (představení, co se stalo, kde přesně se to stalo, své jméno, umět odpovědět na dotaz operátora, neukončuje hovor, dokud k tomu nedá pokyn operátor).
- Dokáže ověřit, zda je zraněná osoba při vědomí.
- Dokáže uvolnit dýchací cesty zraněnému záklonem hlavy a zkontrolovat zda dýchá.

Realizace stanoviště

* Doporučené složení lékárničky oddílové/na stanovišti - obinadlo, obvaz, láhev s vodou, desinfekce, náplast, trojcípý šátek, nůžky, kartáček, pinzeta, proděravěné víčko od láhve, fenistil gel, více párů rukavic.
* Desinfekce mívají více názvů, doporučujeme ji také polepit názvem desinfekce.
! Úkoly (včetně tísňového volání) budou v maximální míře praktické. Maskování při první pomoci úměrné věku a rozsahu zranění.
! O správnosti splnění úkolu rozhoduje rozhodčí na stanovišti, který je zdravotník (ZZA).
* Pomocný materiál k tvorbě a hodnocení stanoviště pro věk vlčat a světlušek najdete v materiálech na webu závodu. Na webové stránce Mladý zdravotník v sekci První pomoc najdete informační zdroj a inspiraci, jak s dětmi první pomoc řešit (zohledněte však rozsah kompetencí pro věkovou kategorii vlčat a světlušek).

- - - - - -

PROSTOR PRO MĚ

Doplňte dle vlastního uvážení aktivity v rozsahu kompetence, na které je disciplína postavena:

Bodování pro stanoviště:

- jedná se o A disciplínu (viz pravidla, bod 73)

Mé poznámky:

(např. k tvorbě ZV)

2. VYHLEDÁVÁNÍ INFORMACÍ

ROZVOJ A OVĚŘOVÁNÍ KOMPETENCÍ

A) Kompetence, na kterých je disciplína postavena
Slouží k primárnímu hodnocení (bodování) disciplíny.

oblast	kompetence	projevy kompetence
Co umím a znám	V běžném životě se zvládne postarat o sebe i ostatní. Umí řešit problémy, kriticky pracovat s informacemi, učí se z řešení problému.	❑ *Učí se používat dostupné komunikační prostředky (např. napsat zprávu, e-mail, zatelefonovat, napsat pohled).* ❑ *Ví, kde nebo od koho může získat informace. Jednodušší informace umí získat (např. od blízké osoby).* ❑ *Učí se rozpoznávat, které informace jsou důvěryhodné a které ne, ví, že je nutné si informace ověřit.*

B) Kompetence, které se prolínají napříč závodem (strana 6)
Můžete sledovat a dávat na ně slovní zpětnou vazbu.

Pro tuto disciplínu doporučujeme se zaměřit zejména na:
❑ *Dokáže se učit od druhých.*
❑ *Dokáže jednat jménem skupiny v jednoduchých situacích.*
❑ *Dokáže komunikovat se známým dospělým člověkem.*

OBSAH DISCIPLÍNY

Varianty pro základní kola

- Umí telefonovat (pozdravit, představit se, říct, co potřebuje, rozloučit se).
- Umí získat od jiného člověka požadované informace nebo informace poskytnout – bez telefonátu.
- Najde slovo ve slovníku (slovník cizích slov, odborných výrazů nebo Pravidlech českého pravopisu).
- Najde odjezd na velkých odjezdových tabulích.
- Najde základní informace o místě v mapě s použitím legendy.
- Najde rostlinu nebo zvíře v atlase.
- Najde ulici na plánu s pomocí rejstříku ulic.
- Naplánuje nejrychlejší trasu dle zastávkových jízdních řádů, nebo za pomoci elektronických jízdních řádů.

Varianty pro vyšší kola

- Umí napsat e-mail (napsat předmět zprávy, oslovení, srozumitelné sdělení nebo dotaz a rozloučení).
- Naplánuje trasu dle zastávkových jízdních řádů, nebo za pomoci elektronických jízdních řádů tak, aby byli ve stanovený čas na určeném místě.
- Zjistí zajímavosti o nějaké památce z daného města (práce s druhou stranou mapy).
- Dokáže rozlišit pravdu od nepravdy (obrázky, tvrzení, příběh) a své zjištění doloží ověřenými informacemi (z knihy, z věrohodného internetového zdroje).

Realizace stanoviště

* Úkoly budou praktické.
* Vyhledávané informace budou co nejbližší takovým, se kterými se mohou vlčata a světlušky setkat.
* Získávání informací: např. formou gamebooku označují, od koho/nebo z čeho by získávali informace/pomoc v případě nějaké situace (př. něco hledají v obchodě).
* Ověření informací: ověří na základě dostupných zdrojů (internet, encyklopedie zvířat, skautská příručka, přepravní podmínky MHD apod.) tvrzení např. ledňáček je savec, v autobuse se nesmí přepravovat křeček, byla objevena 12. planeta sluneční soustavy, vlčata nesmí nosit růžové šátky apod.).

- - - - - -

PROSTOR PRO MĚ

Doplňte dle vlastního uvážení aktivity v rozsahu kompetence, na které je disciplína postavena:

Bodování pro stanoviště:

- jedná se o A disciplínu (viz pravidla, bod 73)

Mé poznámky:

(např. k tvorbě ZV)

3. KUCHAŘSKÁ DOVEDNOST

ROZVOJ A OVĚŘOVÁNÍ KOMPETENCÍ

A) Kompetence, na kterých je disciplína postavena
Slouží k primárnímu hodnocení (bodování) disciplíny.

oblast	kompetence	projevy kompetence
Co umím a znám	V běžném životě se zvládne postarat o sebe i ostatní. Umí řešit problémy, kriticky pracovat s informacemi, učí se z řešení problému.	❑ *Umí zajistit drobný nákup podle seznamu.* ❑ *Pomáhá při přípravě jídla a vaření doma nebo v oddíle. Jednoduché jídlo pro sebe dokáže samostatně připravit.* ❑ *Zjišťuje, jaká je hodnota peněz: jak se ocitnou v rodině, kolik stojí, co si běžně kupuje, za co se platí (divadlo, autobus, ...) a jak si může šetřit.* ❑ *Dodržuje základní hygienické návyky (např.: myje se, čistí si zuby, češe se).* ❑ *Umí uklidit věci, se kterými si hrál/a nebo pracoval/a.*

B) Kompetence, které se prolínají napříč závodem (strana 6)
Můžete sledovat a dávat na ně slovní zpětnou vazbu.

Pro tuto disciplínu doporučujeme se zaměřit zejména na:

❑ *Je schopen/schopna sledovat krátkodobý cíl, zaměřit na něj své jednání a přibližovat se k němu.*
❑ *Prakticky zvládne spolupráci v šestce při jednoduchých krátkodobých úkolech s jasným zadáním a rolemi.*
❑ *Dokáže jednat jménem skupiny v jednoduchých situacích.*
❑ *Dokáže komunikovat se známým dospělým.*

OBSAH DISCIPLÍNY

Varianty pro základní kola

- Z uvedených surovin připraví s ostatními salát.
- Oloupe/oškrábe tři druhy ovoce/zeleniny.
- Ukrojí, namaže a ozdobí chléb (salámem, sýrem, zeleninou, …).

Varianty pro vyšší kola

- Připraví pomazánku podle daného receptu s využitím nachystaných surovin. Pomazánkou namaže chléb či rohlík a nazdobí jej.
- Šestka „nakoupí“ za určenou částku suroviny na svačinu pro šestku. Součástí nabídky mohou být i „lákadla“, či množství, které nepotřebují. Rozhodčímu prezentují názor, na čem se skupina dohodla.

Realizace stanoviště

* Pozor na v teple kazící se suroviny.
* Pozor při práci s noži/škrabkou.
! Při práci šestky zhodnoťte spolupráci, umytí rukou, úklid pracovního místa.
* V případě varianty nákupu by mělo hodnocení probíhat v duchu myšlenky “nekupujte věci či množství, které nepotřebujete”. Nákup může proběhnout dříve, než je samotné stanoviště kuchařská dovednost.
* Dbejte na stravovací omezení účastníků.

- - - - - -

PROSTOR PRO MĚ

Doplňte dle vlastního uvážení aktivity v rozsahu kompetence, na které je disciplína postavena:

Bodování pro stanoviště:

Mé poznámky:

(např. k tvorbě ZV)

4. DOPRAVA

ROZVOJ A OVĚŘOVÁNÍ KOMPETENCÍ

A) Kompetence, na kterých je disciplína postavena
Slouží k primárnímu hodnocení (bodování) disciplíny.

oblast	kompetence	projevy kompetence
Co umím a znám	V běžném životě se zvládne postarat o sebe i ostatní. Umí řešit problémy, kriticky pracovat s informacemi, učí se z řešení problému.	❑ *Dokáže navrhnout řešení jednoduchých situací (příběh bez konce, hádanky, kudy přejít silnici, ...).*
	Je připraven/a na různé situace včetně krizových.	❑ *Učí se neohrozit sebe a ostatní v různých prostředích a zná k tomu potřebné informace (např.: pravidla silničního provozu, pravidla ochrany soukromí).*

B) Kompetence, které se prolínají napříč závodem (strana 6)
Můžete sledovat a dávat na ně slovní zpětnou vazbu.

Pro tuto disciplínu doporučujeme se zaměřit zejména na:

❑ *Chápe, proč je důležité dodržovat pravidla mezi lidmi (např. společenské chování).*
❑ *Rozvíjí svou zodpovědnost (např. dodržuje pravidla, udělá co je potřeba).*
❑ *Prakticky zvládne spolupráci v šestce při jednoduchých krátkodobých úkolech s jasným zadáním a rolemi.*

OBSAH DISCIPLÍNY

Varianty pro základní kola

- Zná základy bezpečného chování na vozovce (pravidla přecházení silnice, základní pravidla chování na křižovatkách, význam dopravních značek, reflexní označení chodců a cyklistů).
- Umí se vybavit na kolo či koloběžku (osvětlení, přilba, chrániče, reflexní prvky).
- Zná základní pravidla jízdy na kole (odbočování vlevo, vpravo, jízda na kruhovém objezdu).
- Ví, jak se pohybovat na parkovišti. Zná nebezpečí couvajících aut.

Varianty pro vyšší kola

- Umí určit přednost na jednoduché křižovatkové situaci.
- Dokáže vybrat nejbezpečnější trasu cesty z místa A do místa B.
- Ví, jak se zachovat jako svědek vážné dopravní nehody (přivolání pomoci, zajištění bezpečí pro sebe).
- Ví, jak správně přejít či přejet přes železniční přejezd.

Realizace stanoviště

* Veškeré aktivity budou praktickou formou (např. dopravní hřiště) – lze použít koberec se silnicemi, značkami, připravit dopravní hřiště a projet ho na kárce či koloběžce.
* Obrázky značek budou barevné.
* Aktivita - vybavení na kolo, koloběžku – je k dispozici na stanovišti (osvětlení, přilba, chrániče, reflexní prvky). Mohou také poznávat, zda chybí na kole odrazky.
* V případě použití názvů značek musí být použito pojmenování značek dle vyhl. 294/2015 Sb. v platném znění.
* U značek bude požadován především jejich význam.
* Novela zákona č. 361/2000 Sb. o provozu na pozemních komunikacích (o povinnosti nosit reflexní prvky).
* Přehledný materiál k dopravní výchově pro děti ve věku 6–9 let: Ferda v autoškole (BESIP).
* Výběr bezpečné trasy – popíší např. přesun v rámci obce (z domova do školy/klubovny/na autobus na základě plánku obce. Ví, kde si dát pozor – křižovatky/železniční přejezd apod.).

- - - - - -

PROSTOR PRO MĚ

Doplňte dle vlastního uvážení aktivity v rozsahu kompetence, na které je disciplína postavena:

Bodování pro stanoviště:

Mé poznámky:

(např. k tvorbě ZV)

5. FYZICKÁ ZDATNOST

ROZVOJ A OVĚŘOVÁNÍ KOMPETENCÍ

A) Kompetence, na kterých je disciplína postavena
Slouží k primárnímu hodnocení (bodování) disciplíny.

oblast	kompetence	projevy kompetence
Co umím a znám	Je fyzicky zdatný/zdatná, pohyb ho/ji baví.	❑ *Rozvíjí svou fyzickou zdatnost, především rychlost, obratnost, ohebnost.* ❑ *Pohyb ho/jí baví a přirozeně ho vyhledává.*

B) Kompetence, které se prolínají napříč závodem (strana 6)
Můžete sledovat a dávat na ně slovní zpětnou vazbu.

Pro tuto disciplínu doporučujeme se zaměřit zejména na:

❑ *Rozvíjí svou statečnost a přiměřeně se překonává.*
❑ *Umí se radovat z úspěchu vlastního i ostatních. Učí se přiměřeně reagovat na neúspěch.*
❑ *Je schopen/schopna sledovat krátkodobý cíl, zaměřit na něj své jednání a přibližovat se k němu.*
❑ *Prakticky zvládne spolupráci v šestce při jednoduchých krátkodobých úkolech s jasným zadáním a rolemi.*

OBSAH DISCIPLÍNY

Varianty pro základní kola

- Splní jednoduché sportovní aktivity (obratnostní překážky, žebřík, nízká lanová překážka, jízda na kole nebo koloběžce, míření na cíl (krmení Balúa), skákání přes švihadlo).
- Se šestkou splní sportovní aktivitu, kde musí spolupracovat.

Varianty pro vyšší kola

- Různé varianty a kombinace výše zmíněných aktivit.

Realizace stanoviště

- ! U náročnějších aktivit zajistěte bezpečnost dospělou osobou.
- ! Vysoké lanové překážky vůbec nepoužívejte.
- * U nízkých lanových překážek zadávejte úkol na spolupráci, ne na rychlost. Dbejte na bezpečí.
- * Lanové překážky lze vyzdobit symbolickým rámcem, VaS se prvků musí dotknout, zazvonit apod.
- * Můžete zařadit jednotlivé úkoly nebo překážkovou/opičí dráhu spojenou z různých činností, či aktivity na spolupráci (mřížka prolézání mezi stromy, donášení míče pavoukem, ...).
- * Krmení Balúa může být i „naplocho“, kdy hází na kýble či jamky v zemi/na zemi.
- * Hodnotí se motivace ostatních a překonání se – lze zapsat do zpětné vazby šestce.
- * Snažte se vyhnout sportovním aktivitám zaměřeným na vytrvalost - v tomto věku ještě není vhodné. Používejte aktivity rozvíjející spíše rychlost, obratnost a ohebnost.

- - - - - -

PROSTOR PRO MĚ

Doplňte dle vlastního uvážení aktivity v rozsahu kompetence, na které je disciplína postavena:

Bodování pro stanoviště:

Mé poznámky:

(např. k tvorbě ZV)

6. ORIENTACE

ROZVOJ A OVĚŘOVÁNÍ KOMPETENCÍ

A) Kompetence, na kterých je disciplína postavena
Slouží k primárnímu hodnocení (bodování) disciplíny.

oblast	kompetence	projevy kompetence
Co umím a znám	V běžném životě se zvládne postarat o sebe i ostatní. Umí řešit problémy, kriticky pracovat s informacemi, učí se z řešení problému.	❑ *Umí jít značenou cestou (turistické značky, pochodové apod.).* ❑ *Dokáže zorientovat mapu a určit na ní svou polohu.*

B) Kompetence, které se prolínají napříč závodem (strana 6)
Můžete sledovat a dávat na ně slovní zpětnou vazbu.

Pro tuto disciplínu doporučujeme se zaměřit zejména na:

❑ *Prakticky zvládne spolupráci v šestce při jednoduchých krátkodobých úkolech s jasným zadáním a rolemi.*

❑ *Zapojuje se do hledání společných řešení ve skupině. Rozlišuje rozmanitost jednotlivých názorů a vnímá, jak přispívají k výsledné dohodě.*

OBSAH DISCIPLÍNY

Varianty pro základní kola

- Pomocí buzoly nebo kompasu určí sever a pojmenuje čtyři základní světové strany a určí jejich pozici vůči severu.
- Najde svou pozici na mapě.
- Najde na mapě nebo plánu města pomocí legendy turistické objekty označené topografickými značkami.
- Určí základní turistické značky pěšího značení.

Varianty pro vyšší kola

- Na stanoviště dorazí podle pochodových či "pro závod" turistických značek.
- Nakreslí plánek prošlé trasy.
- S pomocí mapy vymyslí trasu výletu dle předchozích zadaných kritérií (délka trasy, návštěva zámku, zříceniny, památného stromu, ...).
- Za pomocí měřítka mapy určí délku zadané trasy.

Realizace stanoviště

* Základní turistické značky pěšího značení: Odbočka ke studánce nebo pramenu, Odbočka k vrcholu nebo vyhlídce, Odbočka k jinému zajímavému objektu, Místní značení, Odbočka ke zřícenině hradu nebo jiného objektu, Konec značené cesty, Změna směru cesty, Pásová značka (turistická značka červená, modrá, zelená, žlutá), Šipka, Vícebarevná značka, Místní značka, Koncová značka, Značka naučné stezky, Turistická tabulka, Turistická směrovka.

! Značky budou v barevném provedení.

* Úkoly s mapou budou praktické.

* Není možné zapojit orientační nebo azimutový závod, či určení azimutu.

- - - - - -

PROSTOR PRO MĚ

Doplňte dle vlastního uvážení aktivity v rozsahu kompetence, na které je disciplína postavena:

Bodování pro stanoviště:

Mé poznámky:

(např. k tvorbě ZV)

7. ŘEŠENÍ PROBLÉMOVÝCH SITUACÍ

ROZVOJ A OVĚŘOVÁNÍ KOMPETENCÍ

A) Kompetence, na kterých je disciplína postavena
Slouží k primárnímu hodnocení (bodování) disciplíny.

oblast	kompetence	projevy kompetence
Co umím a znám	Je připraven/a na různé situace včetně krizových.	❑ *Učí se řešit různé nečekané situace: ztratí se, ujetý autobus, zapomenuté klíče apod.*

B) Kompetence, které se prolínají napříč závodem (strana 6)
Můžete sledovat a dávat na ně slovní zpětnou vazbu.

Pro tuto disciplínu doporučujeme se zaměřit zejména na:

- ❑ *Dokáže naslouchat druhým a vyhodnocovat signály neverbální komunikace.*
- ❑ *Je schopen přispět k řešení konfliktů a nevyvolávat je.*
- ❑ *Umí si vytvořit vlastní názor a respektuje názor druhých.*
- ❑ *Je ochotný/ochotná pomáhat. Pomáhá při požádání nebo i sám od sebe.*
- ❑ *Chrání slabší.*

OBSAH DISCIPLÍNY

Varianty pro základní kola

- Určí základní čísla tísňového volání (150, 155, 158, 112) a řekne své jméno, co se stalo, počet zraněných, místo.
- Správně zachází s elektrickými přístroji (nedotýká se spadlých drátů, nestrká do zásuvky nic, co tam nepatří, nedává elektrické přístroje do vody).
- Zvládne se zorientovat (určí adresu, popíše cestu k místu, umí popsat 3–5 významných orientačních bodů po cestě).
- Správně zareaguje/ví jak předcházet situacím:
    - když ho/ji někdo ohrožuje/obtěžuje (na internetu, osloví ho cizí lidé, …),
    - když se ztratí,
    - při bouřce.

Varianty pro vyšší kola

- Správně zareaguje v situacích: potíže se spolužáky ve třídě (berou mi věci, jsem nový/á v kolektivu, posmívají se mi, …), řešení potíží v prostorách školy – chodba, jídelna (postrkování, neurvalé předbíhání, slovní či fyzické napadání staršími žáky). Ví, že se může obrátit na osoby, kterým věří – kamarád/kamarádka, vedoucí oddílu, rodiče, učitelé).

Realizace stanoviště

* Problémové situace budou takové, do kterých se mohou vlčata a světlušky dostat a které mohou nějakým způsobem řešit.
* Problémové situace jsou uvedeny, co nejvíce reálným způsobem (využití dramatiky, komiksu, scénka/příběh s variantami, kdy se šestka rozhoduje a/b/c jak bude příběh pokračovat atd.).
* Instrukce, jak se chovat při bouřce od Hasičského záchranného sboru Černé republiky: https://www.hzscr.cz › soubor › jak-se-chovat-pri-bource-pdf.
! Tísňové volání, které je možné použít ve více schopnostech, je možné v závodě zařadit maximálně jednou.

- - - - - -

PROSTOR PRO MĚ

Doplňte dle vlastního uvážení aktivity v rozsahu kompetence, na které je disciplína postavena:

Bodování pro stanoviště:

Mé poznámky:

(např. k tvorbě ZV)

8. LOGIKA

ROZVOJ A OVĚŘOVÁNÍ KOMPETENCÍ

A) Kompetence, na kterých je disciplína postavena
Slouží k primárnímu hodnocení (bodování) disciplíny.

oblast	kompetence	projevy kompetence
Co umím a znám	V běžném životě se zvládne postarat o sebe i ostatní. Umí řešit problémy, kriticky pracovat s informacemi, učí se z řešení problému.	❑ *Dokáže navrhnout řešení jednoduchých situací (příběh bez konce, hádanky, kudy přejít silnici, ...).* ❑ *Posoudí výhody a nevýhody nabídnutých řešení jednoduchých situací a rozhodnutí zdůvodní (např. co si koupí z kapesného, cíle výletu).*

B) Kompetence, které se prolínají napříč závodem (strana 6)
Můžete sledovat a dávat na ně slovní zpětnou vazbu.

Pro tuto disciplínu doporučujeme se zaměřit zejména na:

❑ *Umí se radovat z úspěchu vlastního i ostatních. Učí se přiměřeně reagovat na neúspěch.*

❑ *Zapojuje se do hledání společných řešení ve skupině. Rozlišuje rozmanitost jednotlivých názorů a vnímá, jak přispívají k výsledné dohodě.*

OBSAH DISCIPLÍNY

Varianty pro základní kola

- Vyřeší logický úkol, např.:

slovo, které je zapsáno pomocí obrázků – použije se celý název obrázku nebo určené písmeno	složení rozstříhaného příběhu dle časové posloupnosti
hádanka	obrázkové sudoku
složení rozstříhaného dopisu nebo obrázku	nalezení slov jednoduše ukrytých v textu
zašifrovaná věta (každé druhé písmeno, had, čtení pozpátku)	rozpoznání, co mají obrázky společného nebo naopak, který mezi ně nepatří

- Umí z nápovědných slov/předmětů přijít na souhrnné heslo.

Varianty pro vyšší kola

- Poradí si s „hlavolamy“ (např. sirkové, dřevěné, smart games, …), správně zahraje logickou hru.
- Dokáže porovnat výhody a nevýhody dvou a více řešení /situací a svůj postoj logicky zdůvodní.

Realizace stanoviště

- ! Nejsou zařazovány aktivity využívající morseovku a semafor.
- ! Hlavolamy a tangramy jsou přiměřené věku.
- * Aktivity jsou zaměřené na logické řešení, a nikoliv na znalosti.
- * Myslete na to, aby v nabídce úkolů byly zastoupeny i ty, u kterých nemusí řešitel/ka dobře číst a psát.
- * Možno pojmout komplexně jako logickou situaci, trochu boyard, či „úniková místnost“, kde musí vyřešit nějaké heslo potřebné do symbolického rámce hry.
- * Materiály pro vyřešení úkolu (návod na řešení šifry, …) jsou k dispozici na stanovišti.
- * Slovo z obrázků může být znázorněno pomocí přírodnin.
- * Pro tvorbu logických her a hlavolamů se můžete inspirovat v časopise Světýlko (pod tagem „hlavolamy“, nebo hrou Tučňáci na ledu - Světýlko 2/2018).
- ! Do logických úkolů je možné zapisovat, lépe pak funguje představivost vlčat a světlušek a snáze splní daný úkol.
- ! Porovnání výhod a nevýhod: může jít např. o situace, kdy si vybírá vlčka/světýlka, co si koupí z kapesného, cíle výletu apod.

- - - - - -

PROSTOR PRO MĚ

Doplňte dle vlastního uvážení aktivity v rozsahu kompetence, na které je disciplína postavena:

Bodování pro stanoviště:

Mé poznámky:

(např. k tvorbě ZV)

9. TÁBOŘENÍ

ROZVOJ A OVĚŘOVÁNÍ KOMPETENCÍ

A) Kompetence, na kterých je disciplína postavena
Slouží k primárnímu hodnocení (bodování) disciplíny.

oblast	kompetence	projevy kompetence
Co umím a znám	Uplatní se při táboření oddílu.	❑ *Při táboření pomáhá s různorodými činnostmi při běžném chodu: jednoduchá práce s nářadím, stavba jednoduššího přístřešku či stanu, úklid tábořiště, ...* ❑ *Umí připravit ohniště na určeném místě a rozdělat oheň a následně uklidit.* ❑ *Zvládne jednoduchou činnost podle návodu (papírové skládanky, uzlování, technické stavebnice apod.).*

B) Kompetence, které se prolínají napříč závodem (strana 6)
Můžete sledovat a dávat na ně slovní zpětnou vazbu.

Pro tuto disciplínu doporučujeme se zaměřit zejména na:
❑ *Rozvíjí svou statečnost a přiměřeně se překonává.*
❑ *Umí přemýšlet o svých schopnostech a vlastnostech.*

OBSAH DISCIPLÍNY

Varianty pro základní kola

- Vybere vhodné pomůcky pro rozdělání ohně.
- Zatluče kladivem a vyndá kleštěmi hřebík o max. délce 8 cm.
- Spojí či sestaví drobný předmět pomocí šroubku nebo vrutem.
- Sbalí batoh na jednodenní akci.
- Zabalí balík/dárek.
- Přišije knoflík.

Varianta pro vyšší kola

- Rozdělá oheň.
- Postaví vlastní stan.
- Sbalí batoh na vícedenní výpravu.
- Připraví pomocí nože klacek na buřty.

Realizace stanoviště

* Pomůcky k rozdělání ohně – můžete poskytnout i některé mokré předměty, např. březovou kůru.
! Zatloukání hřebíku – hlavička nesmí být úplně zatlučená, jinak nelze vyndat.
* U rozdělání ohně je třeba mít shodné podmínky pro všechny šestky (náročnější variace si schovejte pro závody skautů).
* Klacíky na ořezání by měly být podobně silné pro všechny šestky (pozor na suky).

- - - - - -

PROSTOR PRO MĚ

Doplňte dle vlastního uvážení aktivity v rozsahu kompetence, na které je disciplína postavena:

Bodování pro stanoviště:

Mé poznámky:

(např. k tvorbě ZV)

10. JÁ VE SPOLEČNOSTI

ROZVOJ A OVĚŘOVÁNÍ KOMPETENCÍ

A) Kompetence, na kterých je disciplína postavena
Slouží k primárnímu hodnocení (bodování) disciplíny.

oblast	kompetence	projevy kompetence
Moje kamarádství	Navazuje, udržuje a rozvíjí kvalitní vztahy.	❑ *Chápe, proč je důležité dodržovat pravidla mezi lidmi (např. společenské chování).*
Svět okolo nás	Je aktivním občanem/aktivní občankou v demokratickém společenství.	❑ *Zkoumá, co lidé v blízkém okolí dělají (v zaměstnání, v dobrovolné práci, ve volném čase, ...) a jak to ovlivňuje lidi a prostředí, ve kterém žijeme.*
	Skrze příběhy nachází nová porozumění.	❑ *Zajímá se o skutečné příběhy lidí a míst (současné i historické). Hledá v nich poučení a inspiraci pro sebe.* ❑ *Dokáže popsat konkrétní příklady toho, co skauty a skautky spojuje (z historie, zvyky, ideály, ...).*

B) Kompetence, které se prolínají napříč závodem (strana 6)
Můžete sledovat a dávat na ně slovní zpětnou vazbu.

Pro tuto disciplínu doporučujeme se zaměřit zejména na:

❑ *Chápe, proč je důležité dodržovat pravidla mezi lidmi (např. společenské chování).*
❑ *Zapojuje se do hledání společných řešení ve skupině. Rozlišuje rozmanitost jednotlivých názorů a vnímá, jak přispívají k výsledné dohodě.*
❑ *Všímá si, co máme společného a v čem se lišíme (dovednosti, zájmy, názory, vlastnosti, ...). V různých situacích hledá, jak s jedinečností každého nakládat s respektem.*

OBSAH DISCIPLÍNY

Varianty pro základní kola

- Vím, při jakých situacích (ne)používat elektronická zařízení - v divadle, dopravních prostředcích, ve škole, při stolování, ...
- Ví jak se chovat, když hraje státní/skautská hymna, je táborový nástup/slibový oheň.
- Předvede pozdrav vlčat/světlušek, podání ruky.
- Sestaví kroj vlčat, světlušek, žabiček.
- Pozná státní vlajku, správně ji zorientuje, ví, jak se ke státní vlajce chovat.
- Činnosti a jejich dopady na životy jiných lidí a životního prostředí (co se stane když…, jaký je dopad).

Varianta pro vyšší kola

- Přiřadí pomocí příběhu významné české i skautské osobnosti.
- Přiřadí činnosti (aktivity, povolání,...) k jejich důsledkům na životy lidí a místo, kde žijí.
- Z připravených předmětů a cedulek vybere, co skauty spojuje (kroj, sk. tábor, stezky, symboly, rituály, slib).

Realizace stanoviště

* Úkoly provést aktivně.

! Seznam významných osobností: Karel IV., T. G. Masaryk, V. Havel, aktuální prezident ČR, R. Baden–Powell, Olave Baden–Powell, A. B. Svojsík, E. T. Seton, J. Foglar, sv. Alžběta Durynská, sv. František z Assisi, sv. Jiří, sv. Václav.

  Můžete také svůj seznam doplnit o 1 lokálně známou osobnost v rámci okresních a krajských kol. Vybírejte však ty osobnosti, které jsou v daném regionu známí všem a něčím (i pro vlčata a světlušky významným) přispěli: jejich konání region nebo i celou českou kulturu či vědu posunulo, jejich příběh je pro vlčata a světlušky v něčem inspirující.

* Osobnosti poznávat prostřednictvím aktivity, dle příběhu, při hře.

* Přiřazení aktivit a důsledků – např. pekařina, učitelství, roznášení betlémského světla, organizování místních trhů, pálení listí, stavba silnice, ...

* Co skauty spojuje – hodnotí se odůvodnění šestky.

- - - - - -

PROSTOR PRO MĚ

Doplňte dle vlastního uvážení aktivity v rozsahu kompetence, na které je disciplína postavena:

Bodování pro stanoviště:

Mé poznámky:

(např. k tvorbě ZV)

11. POZNÁVÁNÍ PŘÍRODY

ROZVOJ A OVĚŘOVÁNÍ KOMPETENCÍ

A) Kompetence, na kterých je disciplína postavena
Slouží k primárnímu hodnocení (bodování) disciplíny.

oblast	kompetence	projevy kompetence
Příroda kolem nás	Učí se porozumět přírodě a krajině kolem sebe.	❑ *Poznává běžné druhy organismů ve svém okolí v jejich přirozeném prostředí.*
	Prožívá krásu a jedinečnost přírody, vnímá a poznává příběhy krajiny.	❑ *Zajímá se o přírodu a pozoruje život v ní.*

B) Kompetence, které se prolínají napříč závodem (strana 6)
Můžete sledovat a dávat na ně slovní zpětnou vazbu.

Pro tuto disciplínu doporučujeme se zaměřit zejména na:

❑ *Dokáže jednat jménem skupiny v jednoduchých situacích.*
❑ *Zapojuje se do hledání společných řešení ve skupině. Rozlišuje rozmanitost jednotlivých názorů a vnímá, jak přispívají k výsledné dohodě.*
❑ *Chová se v přírodě bezpečně a ohleduplně.*

OBSAH DISCIPLÍNY

Varianty pro základní kola

- Najde rostliny podle obrázku a/nebo popisu.
- Najde a zapíše zvířata ukrytá ve svém přirozeném prostředí.

Varianty pro vyšší kola

- Šestka určí 20 z 30 v přírodě označených rostlin, keřů, stromů, ...
- Šestka na začátku závodu dostane fotku nějakého místa z jiného ročního období (podzim, zima), pokud toto místo během závodu pozná, tak na následujícím stanovišti obrázek odevzdá a popíše, jak se místo změnilo a podle čeho ho poznala.

Realizace stanoviště

* V materiálech na webu skautských závodů naleznete seznam běžných druhů flóry a fauny (který ale není závazný, pouze vám má usnadnit organizaci ZVaS), nejde o to, aby se vlčata a světlušky druhy biflovaly, ale byly je schopny rozpoznávat.
* Je možné zařadit regionálně důležité (chráněné) a známé druhy flóry a fauny (tj. nenuťme vlčata a světlušky poznávat něco, co u nás neroste či nežije).
! Nebudou požadována druhová jména.
* Hledání rostlin - v popisu může být i místo, kde se druh vyskytuje, přiřazování obrázků k rostlinám v terénu nebo hledání rostlin s určitými vlastnostmi (vůně, barva, vodní rostliny…).
* Určování rostlin - možno označit kolíkem, šestka může využít určovací pomůcky, které jsou na stanovišti k dispozici. Rostliny se netrhají, jen ukazují.
* Hledání zvířat - mohou být vyřezaná z kartonu, plyše, apod. (důležité je jejich věrné zobrazení a umístění vhodně zvolené s ohledem na jejich ekologii), lze je sledovat např. dalekohledem z jednoho místa, případně pozorovat při průchodu trasy mezi dvěma body.

- - - - - -

PROSTOR PRO MĚ

Doplňte dle vlastního uvážení aktivity v rozsahu kompetence, na které je disciplína postavena:

Bodování pro stanoviště:

Mé poznámky:

(např. k tvorbě ZV)

12. ŠETRNÉ CHOVÁNÍ

ROZVOJ A OVĚŘOVÁNÍ KOMPETENCÍ

A) Kompetence, na kterých je disciplína postavena
Slouží k primárnímu hodnocení (bodování) disciplíny.

oblast	kompetence	projevy kompetence
Příroda kolem nás	Chová se šetrně a ví proč.	❏ *Uvědomuje si propojení člověka a přírody. Ví, že i sám/sama ovlivňuje přírodu. Umí vyjmenovat jednoduché příklady dopadů lidské činnosti na přírodu.* ❏ *Vytváří si konkrétní návyky šetrného chování, v běžné činnosti doma a v oddíle tyto návyky uplatňuje. Považuje šetrné chování k přírodě za správné.*
	Učí se porozumět přírodě a krajině kolem sebe.	❏ *Uvědomuje si, že příroda se v čase vyvíjí, že růst a tvorba trvají mnohem déle než ničení.*
	Uvědomuje si hodnotu přírody, rozvíjí a kultivuje svůj vztah k přírodě.	❏ *Při pobytu v přírodě k ní zachovává pokoru a respekt.*
Svět okolo nás	Uvědomuje si propojenost světa a svou roli v něm.	❏ *Vnímá, jak jsou lidé, ekonomiky a příroda vzájemně propojené. Umí uvést jednoduché příklady.*

B) Kompetence, které se prolínají napříč závodem (strana 6)
Můžete sledovat a dávat na ně slovní zpětnou vazbu.

Pro tuto disciplínu doporučujeme se zaměřit zejména na:
❏ *Chová se v přírodě bezpečně a ohleduplně.*

OBSAH DISCIPLÍNY

Varianty pro základní kola

- Ve vymezeném prostoru na stanovišti najde „co sem nepatří“.
- Určí, které lidské výtvory mohou negativně ovlivňovat životní prostředí (znečištění vzduchu, vody, lesa, ...).
- Z uvedených odpadků vybere, které se recyklují, a vymyslí, co užitečného by se z nich dalo vyrobit a zbytek roztřídí.
- Rozezná od sebe lokální a dovezené potraviny.

Varianty pro vyšší kola

- Seřadí činnosti/produkty dle ekologické stopy nebo spotřeby vody.
- Seřadí předměty dle doby rozkladu.

Realizace stanoviště

* „Co sem nepatří“ – např. lidský předmět v přírodě, květ na jehličnanu, květ na rostlině, ke které nepatří, … – v časovém limitu musí šestka najít co nejvíce nepatřičných prvků.
* Recyklace – výrobek může souviset se symbolickým rámcem.
* Lokální x dovezené potraviny – fyzicky nebo z obrázku rozliší, které výrobky jsou dovážené: např. Coca-cola x Kofola, bylinkový čaj x káva, Škoda x Ford, jablko x ananas, ...
* Ekologická stopa – dávejte k porovnání případy, kdy je ekologická stopa/spotřeba vody výrazně odlišná: např. létání letadlem, jízda na kole, výroba masného výrobku, vypěstování jablka, …
* Doba rozkladu – noviny, plastová hračka, slupka od banánů, plechovka, sklo, polystyren, ...

- - - - - -

PROSTOR PRO MĚ

Doplňte dle vlastního uvážení aktivity v rozsahu kompetence, na které je disciplína postavena:

Bodování pro stanoviště:

Mé poznámky:

(např. k tvorbě ZV)