

Pohybová ekohra

## Příběh koroptve

**Úvod:** Aktivita je určena pro 4–30 účastníků (MŠ, ZŠ a SŠ). Hru řídí jeden vypravěč. Hra se hraje alespoň na tři sezóny. Každá sezóna má 4 kola (zima, jaro, léto, podzim). Žáci si během hry opakují a prohlubují znalosti o koroptvi polní aktivní komunikací s vypravěčem.

**Cíl:** Seznámení se způsobem života koroptve polní a jak lze o ni pečovat.

**Pomůcky** (doporučené, ne nezbytné):

kužel 15 ks, popruh nebo lano o délce 10 m a 15 m, text scénáře, text s dalšími informacemi o životě koroptve polní

**Popis herního prostoru:**

Uprostřed jsou dva kruhy. Menší ohraničený popruhem (lanem) o délce 10 m vymezuje potravní políčko. Větší kruh je ohraničený popruhem (lanem) o délce 15 m. Prostor ohraničený okrajem menšího a většího kruhu vymezuje mez. Mez tak lemují potravní políčko po celém obvodu a je široká přibližně 1 m. Ve vzdálenosti 1–4 m od meze jsou náhodně rozmístěny kužely (15 ks), které znázorňují remízky pro koroptve. V jednom z rohů herního prostoru je vytvořeno místo pro účastníky vyřazené ze hry (nepřeživší koroptve).

### Scénář jedné sezóny

**ZIMA = začátek hry = 1. kolo**

Všichni účastníci vytvoří jednu velkou skupinu (hejnko) uprostřed menšího kruhu (potravní políčko). Vypravěč uvede hru, účastníci se stávají koroptvemi, je zima, koroptve se musí co nejvíce schoulit k sobě, aby jim bylo teplo. Prostor pro vypravěče ujasnit pravidla hry do dalšího kola a případně předat doplňující informace o životě koroptví v zimě. Po zimě se hejnka štěpí na koroptví páry.

**JARO = 2. kolo**

Koroptve se na povel vypravěče „jaro“ co nejrychleji přemísťují ke kuželům (remízkům pro koroptve). U každého remízku pro koroptve musí stát 2 koroptve, ne více, ne méně. Přebývajících lichá koroptev se přemísťují do místa pro nepřeživší koroptve (v dalším kole se vrací do hry). Vypravěč: koroptví pár zakládá hnízdo, slepička snáší vejce, líhnou se kuřata, koroptví pár se rozrostl na koroptví rodinku. Remízek pro koroptve začíná být rodinca malý a přemísťuje se na další stanoviště. Prostor pro vypravěče ujasnit pravidla hry do dalšího kola a případně předat doplňující informace o životě koroptví na jaře.

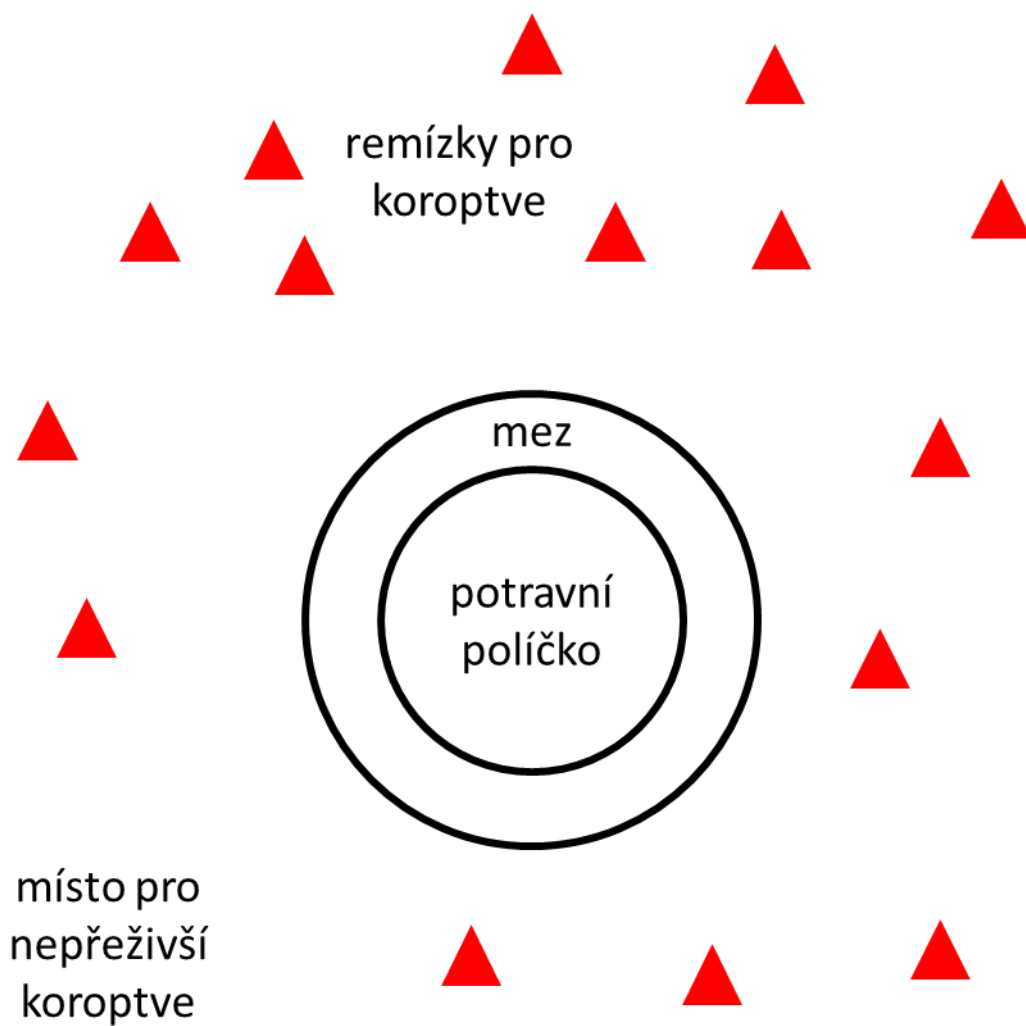
**LÉTO = 3. kolo**

Koroptve se na povel vypravěče „léto“ co nejrychleji přemísťují do prostoru meze. Na mezi musí vytvořit skupinky (koroptví rodinky). Rodinka může mít 4–8 koroptví. Vypravěč před vyhlášením povelu stanoví, jaký počet pro rodinku platí v tomto kole. V daném kole musí být každá rodinka stejně početná. Přebývajících koroptev, které nevytvoří dostatečně velkou rodinku se přemísťují na místo pro nepřeživší koroptve (v dalším kole se vrací do hry). Vypravěč: koroptve se popelí na mezi, hledají potravu. Prostor pro vypravěče ujasnit pravidla hry do dalšího kola a případně předat doplňující informace o životě koroptví v létě.

**PODZIM = 4. Kolo**

Koroptve se na povel vypravěče „podzim“ co nejrychleji přemísťují do prostoru potravního políčka. Tam vytvoří jedno velké hejnko. Vypravěč: začíná se ochlazovat, koroptve se připravují na zimu, vytváří větší hejnka, ve kterých přečkávají zimu. Prostor pro vypravěče ujasnit pravidla hry do dalšího kola a případně předat doplňující informace o životě koroptví na podzim.

## Herní prostor



### Zpestření hry

- liška
- myslivec