

Liška a zajíc

Smysl hry:	Nastolení atmosféry predátor vs. oběť
Ochrana:	houští
Věk:	děti ve věku 7-9, 10-12 let
Roční doba:	všechny
Délka trvání:	15 minut
Sociální forma:	celá skupina (10 min)
Terén:	terén bez překážek (pařezy stromů, velké větve)

Význam hry: Účelem je zažít na vlastní kůži situaci predátora a oběti. Zábavná hra vhodná k tématu. Hra pro zahřátí a poučení o potravním řetězci probíhající v přírodě.

Pravidla hry: Účastníci se postaví do řady, přičemž stojí vždy jedna osoba otočená obličejem doprava, další doleva, pak zase doprava, doleva atd. Celá skupina si dřepne a představuje křoví.

Další dva účastníci hrají lišku a zajíce. Liška loví zajíce. Přitom nesmí ani liška ani zajíc proběhnout houštím, ale smí jen obíhat kolem něj. Oba mají však možnost si dřepnou za některého člena křoví. Ten pak přebere roli toho, kdo si za něj dřepnul, okamžitě vyskočí a dá se tím směrem, kterým se díval.

Liška a myš (popř. jiná, podobná zvířata)

Smysl hry:	Nastolení atmosféry predátor vs. oběť. Pochopení dynamické rovnováhy v lesním ekosystému
Věk:	děti ve věku 7-9, 10-12 let
Roční doba:	všechny
Délka trvání:	15 minut
Sociální forma:	celá skupina (min. 10)
Pomůcky:	stužky na označení stromů, popř. šátky
Terén:	ne příliš velký, bez překážek (pařezy stromů, velké větve)

Význam hry: Zábavná pohybová hra na úvod tématu „Vztah predátora a oběti“ nebo „Šelmy ve volné přírodě“.

Pravidla hry: Hraje se na malém prostoru se stromy (počet stromů je poloviční, než počet hráčů). Stromy se označí páskou. To jsou myši díry. 1-2 účastníci loví jako lišky (s větvičkou, kapradinou nebo barevným šátkem v ruce popř. za kalhoty– představují liščí ocas). Ostatní členové skupiny představují myši. Myšky jsou v bezpečí jen tehdy, když se drží označeného stromu. Pouze jedna myška smí být u jednoho stromu. Příběhne-li jiná myška ke stromu, musí původní nájemnice strom opustit. Pokud liška myšku chytí, přidržuje se jí tím, že jí podá ruku. Jako liščí pár vyražejí spolu na lov další kořisti.

Pozor! Vedoucí musí dávat pozor a rozhodovat o sporných případech popř. přerušit a ukončit případné hádky o „myší domeček“.

Tip: Vedoucí může snižovat počty domečků, úměrně se snižujícím se počtem myšek.

Varianta: Alternativou může být dohoda, že chycená myška zůstane stát na místě, dokud není vysvobozena další myškou (prolézt jí pod nohama). To zvyšuje radost z riskování myšek.

Mezitím se mohou lišky vyměnit.

Myška, která je chycena se stává liškou (původní liška zůstává taktéž liškou, nebo se z ní stane myška).

Štafeta myslivecké mluvy

Smysl hry:	Seznámit laickou veřejnost s výrazy a smyslem myslivecké mluvy
------------	--

Věk:	děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba:	všechny
Délka trvání:	15-20 minut
Sociální forma:	minimálně dvě skupinky (min. 5 ve skupince)
Pomůcky:	připravené otázky, kartičky s odpověďmi, viz příloha, obrázky ilustrující probírané výrazy
Terén:	rovný terén (např. louka, lesní cesta,...)

Význam hry: Opakování tématu „Myslivecká mluva“ soutěživým způsobem, vhodné na závěr procházky pro zopakování zmíněných výrazů.

Pravidla: Vytvoří se alespoň dvě skupiny, které se postaví do řady. Vedoucí rozloží na zem ve vzdálenosti asi 10-20 m pro každou skupinu kartičky s odpověďmi. Pak obdrží každá skupina poskládaný list s dotazy na myslivecké pojmy, které byly zmíněny během procházky.

Na povel si smějí obě skupiny list s dotazy prohlédnout. První osoba z každé skupiny vyběhne, aby donesla správnou odpověď. Když se vrátí, vyběhne druhá, aby přinesla další odpověď. Na konci hry musí být ke každé otázce přiřazena správná odpověď. Nesprávné a přebytné odpovědi musí ležet zase na původním místě. Při hře se smí během jednoho běhu přemístit jen jedna kartička a žádná osoba nesmí běžet dvakrát za sebou. Pokud si jedna skupina myslí, že je hotová, vše vyloží. Jakmile jsou všechny skupiny hotové, prezentuje se správné řešení. Nejrychlejší skupina s nejvíce správnými odpověďmi vyhrává.

Pozor!: Je více kartiček s odpověďmi než otázek. Část kartiček s odpověďmi obsahuje pojmy, které se k otázkám na listech vůbec nehodí. Výrazy na přebytných kartičkách se můžou vysvětlit.

Zvěř na silnici

Smysl hry:	upozornit na nebezpečí, které silnice pro zvěř představují
Věk:	děti ve věku 7-9, 10-12
Roční doba:	všechny
Délka trvání:	20 minut
Sociální forma:	dvě skupiny
Pomůcky:	hodinky, předměty imitující potřeby zvířat, škrabošky nebo jednoduché kostýmy pro zvířata
Terén:	nejlépe hrát na cestě

Význam hry: Prožít, co pro zvířata znamená pohybovat se v silničním provozu. Hravý úvod do tématu „Střet auta se zvěří“, „Rozdělení krajiny silnicemi“, „Ochranná opatření“.

Pravidla: Polovina skupiny představuje zvířata, druhá polovina auta na silnici. Auta se postaví do řady, rozkročmo a asi na dvě délky paže od sebe.

Liška se nyní pokusí dostat ke své noře na druhé straně silnice, zajíc chce přes cestu, protože hledá samičku, srnec chce přejít cestu kvůli jemné trávě, jelen na druhé straně uviděl neobvyklý keř, který ještě neochutnal,... Aby se zvířata dostala na druhou stranu, musí prokličkovat mezerami mezi auty. Auta mohou zvířata chytit, tím že udělají výpad jedním krokem na pravou nebo na levou stranu.

Zvířátka si počítají body za to, kolikrát se dostala během jedné minuty na druhou stranu cesty. Jednou polapené zvířátko musí sedět na okraji cesty (popř. se vrátí odkud přišlo a bez přiřazeného bodu pokračuje ve hře). Po stanovené době (nebo když jsou všechna zvířátka „přejeta“), se role vymění. Která skupina získá v roli zvířátek více bodů za úspěšné přeběhnutí, ta zvítězí.

Tip: V závěru se lze pobavit o tom, jaký vliv mají silnice v krajině, jak ovlivňují životní prostor zvířat, která zvířata tak mají velké problémy (např. zajíc) a co se dá eventuálně dělat,

aby se zabránilo nebo omezilo rozdělování životního prostoru (např. zelený most, pachový ohradník, ploty).

Varianta: u větších skupin se dá obtížnost zvýšit tím, že se paralelně s první silnicí postaví druhá silnice s auty. Kolik zvířátek teď dokáže přeběhnout na druhou stranu silnice?

Lovit a být uloven (sežrán) [chodí pešek okolo]

Smysl hry:	Poukázat na loveckou taktiku vlka x rysa, úloha šelem v ekosystému
Věk:	děti ve věku 7-9, 10-12, dospělí
Roční doba:	všechny
Délka trvání:	10 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky:	šiška
Terén:	volná plocha bez větších překážek

Význam hry: Dozvědět se, jak je důležité pro zvířata být v dobré kondici, být rychlý a obratný. Jak těžké je pro vlka obtížné ulovit potravu. Rozdíl mezi kočkovitou a psovitou šelmou. Zábavná hra plná pohybu, vhodná o přestávce mezi aktivitami.

Pravidla: Skupina se rozestaví do velkého kruhu. Jedna osoba hraje vlka, který loví srnce. Obchází kolem kruhu a vybere si jednu osobu tím, že jí vzadu za nohy položí nějaký předmět z lesa (např. šišku). Tím se změní vlk v srnce a snaží se nenápadně zmizet (chodí dál kolem kruhu). Jakmile vybraná osoba zpozoruje šišku, stane se vlkem a začne lovit. Cílem loveného je co nejrychleji se dostat na prázdné místo v kruhu. Kdo prohraje, vydává se na lov a hledá si oběť.

Tip: Při této aktivitě se mohou použít různé způsoby lovu vlka a rysa (popřípadě divoké kočky): vlci loví spíše slabá zvířata, kočky si hledají nepozorná zvířata jako svou kořist.

Psí závody

Smysl hry:	Ukázka rychlosti psa. Využití volného času. Zahřátí při špatném počasí.
Věk:	děti ve věku 7-9, 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba:	všechny
Délka trvání:	10 minut
Sociální forma:	celá skupina, popřípadě menší skupiny
Pomůcky:	poslušný pes, píšťalka
Terén:	volná plocha bez větších překážek

Význam hry: Jednoduchým způsobem se předvede rychlost psa. Dobrý úvod do tématu: „Lovecký pes a jeho význam pro myslivce“.

Pravidla hry: Skupina se postaví do jedné řady, vedle sedí pes. Stanoví se cílová čára tím, že se tam postaví vedoucí osoba. Vedoucí dá příkaz ke startu. Kdo bude rychleji v cíli: pes nebo člověk?

Tip: Je-li k dispozici dostatečně velká plocha, mohou se závodu zúčastnit všichni, v opačném případě se rozdělí do skupin.

Varianta: Závodí dvojice mezi sebou (popř. i se psem) stylem pavouk- poražený vypadává.

Lovecké signály

Smysl hry: Seznámení s loveckými signály.
Věk: děti ve věku 7-9, 10-12, (dospělí)
Roční doba: všechny
Délka trvání: 15-20 minut
Sociální forma: celá skupina
Pomůcky: lovecký roh (borlice, lesnice,...), signálka,...
Význam hry: Seznámení se s loveckými signály a jejich významem. Úvod k tématu „Myslivecké zvyky a tradice“.

Pravidla: Vedoucí předvede lovecký roh a vysvětlí, že na honu hrají signály důležitou roli. Jako názorná ukázka se stanoví, co bude skupina dělat, když zazní určité signály (např. 1 zatroubení - utíkat k nejbližšímu stromu a zpět, 2 zatroubení – přeskáčkou ke stromu po jedné noze 3 zatroubení – všichni si dřepnou atd.). V závěru je možné předvést několik typických loveckých signálů, vysvětlit jejich význam.

Tip: Předehrát lovecký signál na začátku dne na uvítání a nastolení atmosféry.

Varianty: Používat příslušné lovecké signály k patřičným činnostem. (Menu-svačinka, začátek/konec leče-záčátek/konec hry,...)

Zvířecí pantomima

Smysl hry: Přiblížit veřejnosti, jak a proč se zvířata chovají za určité situace
Věk: děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba: všechny
Délka trvání: 15-20 minut
Sociální forma: Skupinky po 4-6 lidech
Pomůcky: Papírky se zvířaty

Význam hry: Vžít se do postavy a způsobu pohybu zvířete, komunikace a koordinace ve skupině.

Pravidla: Skupiny čtyř až šesti účastníků dostanou za úkol pantomimicky představit nějaké lesní zvířátko v určité situaci a sice tak, že zvíře nepředstavuje jedinec, ale celá skupina.

Vedoucí skupinky si vylosuje nějaké zvíře každé skupině název zvířete s typickou postavou a způsobem pohybu, např. pavouk, motýl, stonožka, sova, jelen, divoké prase. Ostatní skupiny jeho název nesmí slyšet. Každá skupina pak ztvární své zvíře, bionomii a místo v ekosystému a ostatní se snaží uhodnout, o jaké zvíře se jedná. Každá ukázka je odměněna potleskem popř. body.

Čípak je to stopa?

Smysl hry: Poznat rozdíly mezi stopami, pozorování detailů stopy
Věk: děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba: zima-sníh
Délka trvání: 15-20 minut
Sociální forma: skupinová práce
Pomůcky: -
Terén: co největší, volná a sněhem pokrytá plocha

Význam hry: Pro rovnováhu ekosystému lesa je nutné vědět jaké množství a jaké druhy zvěře se tam vyskytují? Jedna z možností jak to zjistit je umět číst stopy. Jaké jsou rozdíly mezi stopami, pozorování detailů stopy. Snaha o co nejsoustředěnější pozorování dané stopy,

vytváření možností a jejich posuzování, vyvozování výsledků. Průpravná aktivita k pozorování stop zvěře.

Pravidla: Skupinky po asi čtyřech účastnících si najdou nedotčenou zasněženou plochu. Každý smí jednou vytvořit několik stop tím, že přes plochu přeběhne, přeskáče na jedné noze, udělá kotrmelec, atd. Ostatní členové skupin musí mít zavřené oči. Pak mají uhodnout, jak asi stopy vznikly.

Tip: Na závěr je možné ukázat účastníkům obrázky zvířat nebo je vidět přímo v terénu. Klademe otázky typu: „Které zvíře zanechalo tyto stopy?“, „Jak se pohybovalo (normální chůze, útek, atd.)?“ Vytvoř stopní dráhu jako liška, zajíc,....

Smyslové vnímání

V environmentální výchově má cílené aktivování různých smyslů velký význam. Výzkum učebního procesu dokázal, že proces učení je daleko efektivnější, pokud můžeme aktivovat více smyslů. Kdo chce poznat, jak žijí zvířata s jejich jemnými smysly, musí také sám mít ostré smyslové vnímání. Tímto způsobem jsou tematicky zaměřeny aktivity v následující části.

Zrcadlové obrazy

Smysl hry:	prvky v životním prostoru
Věk:	všechny věkové skupiny
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	15 minut
Sociální forma:	celá skupina nebo individuální práce
Pomůcky:	zrcadlo
Terén:	rovná plocha

Význam hry: Poznávání životního prostoru z jiné perspektivy, objevování překvapujících úhlů pohledu.

Pravidla hry: Každá zúčastněná osoba obdrží malé zrcadlo. Skupina se postaví do řady za sebou. Každý účastník položí svou ruku na rameno osoby před ním. Kromě první osoby v čele kolony drží všichni ostatní ve volné ruce zrcadlo přímo pod nosem tak, aby byla viditelná obloha. Nyní se kolona pohybuje, vedoucí osoba ji vede. Je zajímavé procházet pod nízko visícími větvemi. Po určité době se ujme vedení jiná osoba. Po ukončení akce sdělují účastníci své dojmy.

Varianta: Každý účastník se může projít lesem se zrcadlem sám a vyzkoušet různé perspektivy.

Fotograf a fotoaparát

Smysl hry:	prvky v životním prostoru, zrakové vnímání, orientace v terénu
Věk:	všechny věkové skupiny
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	15-20 minut
Sociální forma:	dvojice
Pomůcky:	záslepky, šátky přes oči
Terén:	-

Význam hry: Vnímání detailů v přírodě, trénování orientačního smyslu, práce v páru, důvěra ve skupině.

Pravidla hry: Ve dvoučlenné skupině je jeden fotograf a druhý fotoaparát. Osoba, která představuje fotoaparát je „slepá“ – má zavřené oči. Fotograf vede opatrně svůj „fotoaparát“ k pěknému objektu, zaujímá s ním výhodné pozice – blíže nebo dále od snímaného objektu (aby si nastavil dobrou ostrost obraz). Jemným zataháním za ucho nebo klepnutím na ramena se spustí focení. Fotoaparát otevře krátce oči, počítá do tří a zase oči zavře. Pak se jde k dalšímu objektu. Po 3-4 snímcích se fotoaparát pokouší najít vyfotografované objekty v okolí. Nakonec si oba účastníci role vymění.

Lov

Smysl hry:	sluchové vnímání, obratnost, pozornost, koncentrace
Věk:	všechny věkové skupiny
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	15 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky:	šátek na zavázání očí, záslepky

Význam hry: Ukázat taktiku lovu, zvýšení sluchového vnímání. Aktivita je vhodná jako úvod k tématu „Smyslové orgány zvířete“.

Pravidla hry: Skupina vytvoří větší kruh (odstup 5-10 m od středu kruhu). Uprostřed sedí srnec se zavázanýma očima. Ostatní v kruhu jsou rysové, kteří se na pokyn vedoucího plíží potichu k srnci. Pokud srnec zaslechne některého rysa, ukáže prstem v daném směru a tento rys je vyloučen ze hry. Ten rys, který srnce uloví, přebírá v další hře jeho roli. Lov je o to zajímavější, čím více je půda rozmanitější.

Varianta: Skupina se rozdělí na dvě poloviny. Jedna polovina ztělesňuje srnce ve vnitřním kruhu, druhá polovina hraje rysy. Každý rys se plíží ke svému srnci. Pokaždé, když srnec uslyší „svého rysa“, zvedne ruku. Rysové, kteří svého srnce uloví (a ulovený srnec přirozeně také) musí být absolutně potichu, aby se i ostatní rysové mohli úspěšně připlížit ke své oběti.

Mapa zvuků

Smysl hry:	sluchové vnímání, prvky v životním prostoru, koncentrace, pozornost
Věk:	všechny věkové skupiny
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	15 minut
Sociální forma:	individuální, celá skupina
Pomůcky:	papír, psací potřeby, podložka na psaní

Význam hry: Zvýšení sluchového vnímání. Hra na zlepšování koncentrace a udržování pozornosti. Hra je vhodná jako úvod k tématu „Smyslové orgány zvířete“.

Pravidla hry: Každý účastník si najde sám nějaké místo. Posadí se a poslouchá zvuky v okolí. Všechny zvuky zaznamená pomocí jednoduchých symbolů na papír. Křížek uprostřed znamená jeho stanoviště, symboly znamenají druh zvuku, směr a vzdálenost. Pak se mapy zvuků porovnávají a prodiskutují v malých skupinách. Vedoucí doplní např. názvy ptáků, které všichni mohli zřetelně slyšet.

Tip: Tento úkol může být spojen s procházkou k místům, odkud byly markantně slyšitelné zvuky.

Tip: Někdy můžeme přírodě pomoci tím, že patřičné zvuky vytvoříme na vábničky nebo pustíme z nějaké elektronického zdroje (MP3, mobil,...) musíme ale respektovat denní a roční dobu a pravděpodobnost výskytu živočicha jehož zvuk chceme použít.

Copak slyším? Nepovím!

Smysl hry: sluchové vnímání, prvky v životním prostoru, práce ve dvojici
Věk: děti ve věku 7-9, 10-12, dospělí
Roční doba: jaro/léto/podzim/(zima)
Délka trvání: 20 minut
Sociální forma: jednotlivci, dvojice, skupina
Pomůcky: několik naplněných krabiček od filmu, šátek
(krabičky musí být naplněny předem přírodními materiály)

Význam hry: Rozeznávání různých zvuků, zvýšení sluchového vnímání, vhodná jako úvod k tématu „Smyslové orgány zvířete“.

Pravidla hry: Každá zúčastněná osoba dostane krabičku naplněnou určitým obsahem (např. kamínky, jehličky, semínka,...). Každá krabička vydává jistý zvuk, když se s ní zatřepe. Vždy dvě krabičky obsahují stejný materiál. Každý ze zúčastněných vyhledá partnera, jehož krabička má stejný obsah. Když se účastníci najdou, dostanou prázdnou krabičku a jdou do okolí hledat „svůj materiál“ – samozřejmě aniž by předtím otevřeli své krabičky podívali se, co je v nich obsaženo! Pak položí posbíraný materiál s oběma krabičkami na rozprostřený ubrus. Řešení následuje: nasbírali opravdu správný materiál?

Varianta: Krabiček se stejným materiálem může být více. Vhodné pro rozdělování do skupin.

Zvuky zvířat

Smysl hry: sluchové vnímání, komunikace, prvky v životním prostoru, orientace
Věk: děti ve věku 7-9, 10-12, dospělí
Roční doba: všechny
Délka trvání: 20 minut
Sociální forma: dvojice, celá skupina
Pomůcky: šátky na zavázání očí
Terén: rovný terén bez velkých překážek, když se partneři navzájem najdou, musí se chovat tiše, dokud všichni nesplní úkol

Význam hry: Napodobení zvuků zvířat, zvýšení sluchového vnímání; ilustrací může být, jak zvířata vzájemně určí svou polohu (např. sameček a samička, mládě a rodiče).

Pravidla hry: Vždy dva účastníci si vymyslí nějaký zvuk, který vydávají zvířata (ptačí pípání, štěkot atd.),

a který umí oba partneři napodobit. V celé skupině se vyskytne široká plejáda zvuků. Pokud se některé dvojice shodují v napodobení zvuku, musí jedna z dvojic změnit svůj zvuk nebo si zvolit nějaký zcela jiný.

Pak si zaváže jedna osoba z dvojice oči. Vidící partner se od ní vzdálí asi 10 m jen v rámci vytyčené plochy. Na pokyn vedoucího začnou všichni „vidící“ v pravidelných intervalech vydávat dohodnutý zvuk a „slepí“ se pokoušejí určit polohu a najít svého partnera. Když se všichni partneři najdou, vymění si své role.

Tip: Tuto hru je možné hrát také po setmění.

Zvuky lesa

Smysl hry:	sluchové vnímání, prvky v životním prostoru, seznámení s potřebou loveckých signálů v myslivecké praxi, práce ve skupině
Věk:	všechny věkové kategorie (u mladších dávat pozor při manipulaci s nožem)
Roční doba:	jaro/léto/podzim/(zima)
Délka trvání:	20-30 minut
Sociální forma:	práce ve skupinách
Pomůcky:	šňůra, nůž
Terén:	-
Poznámka:	po ukončení aktivity vše demontovat a sklidit

Význam hry: Využití zvukosti různého lesního materiálu pro zvýšení sluchového vnímání; vhodný úvod k tématu „Lovecké signály“ a „Myslivecké tradice“

Pravidla hry: V malých skupinách vyhledávají účastníci v okolí předměty, které vydávají do dálky se šířící zvuk. Pak je zavěsí pomocí šňůrek na silnou větev. Rozezvučí je pomocí úderů kusem dřeva nebo pomocí kamene. Každá skupina sestaví krátký signál nebo melodii. Na společném koncertě skupiny zahrají své skladby tónů. Na závěr předvede vedoucí signální trubku a vysvětlí různé lovecké signály, popřípadě vysvětlí rozdílné použití signální trubky a loveckého rohu.

Muzeum vůní

Smysl hry:	čichové vnímání, prvky v životním prostoru, práce ve skupině
Věk:	děti ve věku 7-9, 10-12, dospělí
Roční doba:	jaro/léto/podzim
Délka trvání:	20-30 minut
Sociální forma:	individuální práce, práce ve skupinách
Pomůcky:	krabičky naplněné různým lesním materiálem, ubrus, šátky na oči
Terén:	-
Poznámka:	za deště se tato aktivita hůř realizuje, neboť čich je zmaten mnoha pachy

Význam hry: Rozeznávání a vyhledávání různých vůní, zvýšení čichového vnímání; vhodný úvod k tématu „Smyslové orgány zvířat“.

Pravidla hry: Čtyři krabičky se naplní předem lesními materiály, které vydávají silnou vůni (např. mokrá mech, maliny, zemina, pryskyřice). Účastníci mají zavřené nebo zavázané oči a pouze čichem vnímají pach lesního materiálu. Poté se snaží najít tyto materiály v lese. Přinesený materiál se prezentuje na šátku a následuje správné řešení.

Varianta: Tento úkol se dá rozšířit tak, že účastníci vytvoří trojice. Jedné osobě se zavážou oči (osoba B). Osoba A si vezme krabičku s lesním materiálem, podívá se dovnitř a pak ji dá „slepé osobě“ B k přivonění. „Slepá osoba“ popíše pach osobě C. Osoba C vyhledá popsany materiál v okolí. Výsledek kontroluje osoba A.

Slídím, slídím dobrotu!

Smysl hry:	čichové vnímání, prvky v životním prostoru
Věk:	děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba:	jaro/léto/podzim
Délka trvání:	20-30 minut
Sociální forma:	práce ve skupinách

Pomůcky:	lahev s rozprašovacím uzávěrem, vonná esence, „kořist“ (např. čokoláda), eventuálně papír
Poznámka:	za deště se tato aktivita hůř realizuje, neboť čich je zmaten mnoha pachy

Význam hry: Vcítit se do zvířete, které se orientuje svým čichem; zvýšení čichového vnímání.

Pravidla hry: Skupina se rozdělí na dvě části a každá dostane jednu lahev s rozprašovacím uzávěrem (např. od mycího prostředku na okna). Lahve se naplní vodou a přidá se do nich několik kapek vonné esence (např. levandule). Každá skupina vytvoří v protichůdných směrech pachovou stopu takovým způsobem, že vonným roztokem zanechává stopu každé 4-5 m na kamenech, kouscích dřeva, pařezech atd. Na konci pachové stopy je ukryta „kořist“ (např. tabulka čokolády). Obě skupiny tak vytvoří pachovou stopu. Pak se každá skupina snaží orientovat pomocí čichu a vysledit tak ukrytou kořist svých protivníků. Každá objevená pachová stopa se označí cedulkou.

Tip: Tato hra může být podnětem k rozhovoru o roli pachů v přírodě: Která zvířata zanechávají pachovou stopu (vyznačení svého revíru, zastrašení nepřítele, přilákání partnera) nebo se orientují podle pachů při hledání potravy?

Zklidnění

Klid a ticho, které můžeme zažít v lese nebo na jiném místě v přírodě, přispívají velkou měrou k citovému prožitku. Procházka lesem má proto umožnit klid a meditaci. Jako pedagog, který zprostředkovává kontakt s přírodou, máte nabízet hostům co možná nejvíce prožitků, které jsou většinou vytvářeny vnějšími aktivitami. Kdo však naplánuje při své vycházce také klidovou fázi, kdo vyzve ke klidu a snění, ten se sám uvolní a dopřeje svým hostům neobvyklé a velmi hodnotné prožitky a zkušenosti.

Po zklidňující aktivitě se doporučuje, abychom nechali účastníky hovořit o jejich prožitcích, pocitech a zkušenostech. Jak jste se cítili? Co jste viděli, slyšeli, pociťovali? Poněvadž se jedná o individuální, osobní vjemy a pocity, které se mohou velmi lišit, je vždy zajímavé poznat prožitky ostatních a srovnat je se svými vlastními. Tímto způsobem se stimuluje mnoho pocitů, které mohou zvýšit naši schopnost vnímat přírodu kolem nás daleko pestřeji. Poněvadž zklidňující aktivity nejsou spojeny s velkým pohybem, jsou vhodné pro teplé roční období.

Moje místo

Smysl aktivity:	prvky v životním prostoru, zklidnění
Věk:	děti ve věku (7-9), 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba:	jaro/léto/podzim/(zima)
Délka trvání:	10-50 minut (podle věku)
Sociální forma:	individuální práce
Pomůcky:	eventuálně papír, psací potřeby a podložka na psaní, popř. návěštní trubka

Význam hry: Intenzivní vnímání životního prostoru; vhodné jako příjemný úvod exkurze nebo zklidňující aktivita skupiny; může být spojena s úkolem pozorování (např. pobytové známky zvěře v blízkosti místa, které si vybere návštěvník k odpočinku, okus, atd.).

Pravidla hry: Každý účastník si vybere sám své vlastní místo, které se mu obzvlášť líbí.

Každé místo bude spojeno s nějakými dojmy, které člověk vnímá: co se na tom místě nachází, co poskytuje (např. zvláštní stromy, pobytové známky zvěře atd.)? Co zde člověk vidí, slyší,

vnímá čichem? Po stanoveném čase svolá vedoucí účastníky pomocí předem dohodnutého signálu. V následujícím rozhovoru se účastníci pobaví o svých zkušenostech, zážitcích a pozorování.

Pokyn: Zážitky mohou být také zachyceny písemně. Místo se může v průběhu dne a roku navštívit vícekrát. Co se zde změnilo?

Pověz myslivečku, historečku

Smysl aktivity: myslivecké příběhy, vyprávění o zvířatech, zklidnění a navození atmosféry

Věk: děti ve věku 7-9, 10-12, dospělí

Roční doba: léto/podzim

Délka trvání: 15 minut (podle věku)

Sociální forma: celá skupina

Pomůcky: podsedačky

Terén: -

Poznámka sedí se na zemi, dbát, aby nebyla příliš studená a vlhká

Význam hry: Zklidnění, zaposlouchání se do příběhu; vhodná aktivita pro závěr vycházky nebo ve zklidňující fázi.

Pravidla hry: Skupina se shromáždí na klidném místě. Všichni se usadí nebo položí nedaleko od sebe, aby dobře slyšeli příběh, který bude vedoucí vyprávět.

Tip: Příběh lze také přečíst, převyprávět nebo si ho volně vymyslet. Jeho téma by mělo být přizpůsobeno věku účastníků a tematicky také souviset s programem vycházky. Další navazující činnosti může pak být vytvoření zvířete z přírodního materiálu.

Myslivecké historky

Smysl hry: tradice, tvůrčí schopnosti, práce ve skupince, ČJ-sloh

Věk: děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí

Roční doba: léto/podzim

Délka trvání: 10-30 minut (podle věku)

Sociální forma: individuální práce

Pomůcky: papír, psací potřeby, podložka na psaní, podsedačky

Terén: -

Poznámka: sedí se na zemi, dbát, aby nebyla příliš studená a vlhká

Význam hry: Zklidnění, zaměření se na své nitro nebo na inspirující příběh, který právě odezněl; možnost zpracovat tento příběh vlastním tvůrčím způsobem.

Pravidla hry: Účastníci se usadí jednotlivě na klidné místo (např. na „své oblíbené místo“) a píše krátký příběh nebo báseň na téma „myslivost“. Na závěr mohou svůj text přednést celé skupině.

Vliv člověka na přírodu

Smysl aktivity: požadavky na životní prostor, nebezpečí, konflikty, člověk x příroda

Věk: všechny věkové skupiny

Roční doba: všechny roční doby

Délka trvání: podle délky stanovené trasy

Sociální forma: individuální práce, práce celé skupiny

Pomůcky: -

Terén: -

Význam hry: Citlivěji vnímat zásahy člověka do přírody; činnost během delší cesty; zklidňující aktivita.

Pravidla hry: Na konci společné vycházky nebo během přesunu v terénu zadá vedoucí všem účastníkům úkol, spočívající ve vnímání dojmů, stop, zvuků, které vznikají vlivem činnosti člověka (aniž by si tyto vjemy navzájem účastníci sdělovali). Stanovenou trasu projdou všichni mlčky. Na konci úseku se sbírají dojmy a vyvozují se z nich možné rušivé vlivy a nebezpečí pro zvířata (např. silniční doprava jako nebezpečí, cesty nebo ploty jako bariéry; odpadky nebo psi jako možné nebezpečí, rušivý vliv cyklistů, atd.).

Tip: Vhodná aktivita jako úvod k tématům „Požadavky na životní prostor“, „Nebezpečí“, „Střety zájmů“, atd.

Hledání a sběr

Při obou úkolech - hledání a sbírání – je v první řadě osloveno zrakové vnímání a pak následuje schopnost zapamatování si něčeho. Úkoly zaměřené na hledání a sběr tvoří určitou podkapitolu a předstupeň komplexního úkolu v kapitole „Pozorování a výzkum“.

Z mysliveckého hlediska má zrakové vnímání velký význam – a to jak z pohledu lovce, tak také z pohledu lovené zvěře.

Orlí zrak

Smysl aktivity:	zrak, strategie přežití, pobytové známky zvěře, prvky životního prostoru, lovecké schopnosti
Věk:	všechny věkové skupiny
Roční doba:	jaro/léto/podzim
Délka trvání:	20 minut
Sociální forma:	individuální práce/práce celé skupiny
Pomůcky:	červené a v barvách přírody barevné kousky vlněné příze
Poznámka:	začátek a konec trasy výrazně vyznačit

Význam hry: Zostření zrakového vnímání, zjištění významu funkce maskování; vhodná aktivita v úvodu tématu „Pobytové známky zvěře“.

Pravidla hry: Podél lesní cesty nebo turistické stezky se rozvěsí deset červených a v barvách přírody barevných kousků vlněné příze dlouhých asi 10 cm, které budou různě dobře viditelné (např. upevněny na kůře stromu nebo uvázané na větev). Účastníci procházejí individuálně vytyčeným úsekem trasy, aniž by věděli, jaké barvy vlněná vlákna mají. Každý má za úkol vlákna spočítat. Odpověď zašeptá vedoucímu. Když všichni projdou trasu, sdělí vedoucí nejnižší a nejvyšší nahlášený počet vláken. Správný počet však v tomto momentu ještě nesdělí. Všichni se vydají hledat a počítat vlákna společně s vedoucím – nastává velké překvapení, kolik vláken a které barvy přehlédli.

Pak následuje rozhovor o strategii přežití různých zvířat – „maskování“.

Tip: Podle druhu skupiny je možné po prvním projití a sdělení nejvyššího počtu objevených vláken dát účastníkům možnost, aby si prošli trasu ještě jednou.

Kimova hra s přírodninami

Smysl aktivity:	zrak, prvky životního prostoru, paměť, individuální práce
Věk:	všechny věkové skupiny
Roční doba:	celoročně
Délka trvání:	20 minut

Sociální forma: individuální práce
Pomůcky: dva bílé ubrusy
Poznámka: netrhat chráněné rostliny

Význam hry: Procvičení vizuální paměti; poznávání životního prostoru.

Pravidla hry: Každý účastník vyhledá v blízkém okolí přírodniny. Shromáždí celkem asi 10 až 15 různých předmětů, které se rozloží na bílý ubrus. Vedoucí představí jednotlivé přírodniny (názvy, zajímavosti o nich). Účastníci si přírodniny bedlivě prohlížejí a snaží se je zapamatovat. Poté vedoucí přikryje přírodniny druhým ubrusem a vyzve všechny účastníky, aby se pokusili asi během 10 minut vytvořit přesně stejnou sbírku přírodnin. Po uplynutí času se všichni shromáždí zase kolem ubrusu a ten se opět odkryje. Kdo si dokázal všechno zapamatovat? Co bylo jednoduché, co obtížné?

Tip: Sbírkou se může použít podle druhu přírodnin také jako úvodní aktivita k různým tématům, např. k tématu „Pobytové známky zvíře“.

Varianta: Se sbírkou lze hrát i další hry. Např. může vedoucí jeden předmět nenápadně odebrat. Kdo ví, který předmět nyní chybí?

Objevitelé

Smysl aktivity: životní prostor, strategie přežití, zrakové schopnosti, maskování zvířat
Věk: děti ve věku 7-9, 10-12
Roční doba: celoročně
Délka trvání: 30 minut (podle věku)
Sociální forma: práce ve skupinkách
Materiál: kolíky
Poznámka: -

Význam hry: Rozpor mezi výskytem přírodních materiálů a životním prostorem; vhodná aktivita jako úvod k tématu „Strategie přežití“, vizuální schopnosti.

Pravidla hry: Účastníci se rozdělí do malých skupinek a vytyčí pomocí kolíků plochu o rozměrech 1x1 m.

Prohlédnou si pečlivě plochu a přemýšlejí, která přírodnina se vyskytuje jako kontrast na této ploše (např. semeno z jedlové šišky v mechu, žalud ve smrkovém jehličí). Posbírají takové exempláře přírodnin, umístí je a zamaskují je uvnitř své plochy, aby byly na první pohled těžce rozpoznatelné. Skupina si musí dobře zapamatovat, kde tyto „cizince“ umístila. Jeden exemplář si ponechá skupina pro předvedení. Jakmile jsou předměty rozmístěny, navštíví se dvě malé skupiny navzájem. Návštěvníci jsou instruováni, který předmět mají hledat. Návštěvníci hledají zrakem dobře zamaskované předměty a počítají je. Řešení následuje hned poté. Vedoucí uzavře tuto aktivitu tím, že každá skupinka sdělí své dojmy nebo přejde hned k tématu „Význam maskování“.

Tip: Je zajímavější, když se vyberou různé plochy (např. se smrkovým jehličím, s mechem, s drobným šterkem).

Pozorování a zkoumání

Vypracovat odpovědi na otázky na základě samostatného pozorování, zkoumání a srovnávání je pedagogicky velmi cenný proces. Důležité je dobré vedení, podpora během realizace

a prezentace, ale také povzbudivé vyhodnocení na konci splněného úkolu. Zkoumání je možné dělat individuálně, ve dvojicích nebo ve skupinkách (výzkumný tým).

Kdo má dobrý odhad (dobré oko)?

Smysl aktivity:	odhad vzdáleností, pozorování
Věk:	děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba:	všechny
Délka trvání:	20 minut
Sociální forma:	práce ve dvojicích
Pomůcky:	pásmo, zvířecí srsti, vycpaniny
Poznámka:	-

Význam hry: Co nejpřesnější odhadování vzdáleností.

Dva asi stejně velcí účastníci vytvoří pár. Jedna osoba zavře oči. Druhá osoba se od ní vzdálí velkými kroky na několik metrů a přitom si kroky potichu počítá. Musí být v dohledu pro „slepou“ osobu, která pak po předem dohodnutém znamení otevře oči a odhaduje vzdálenost (počet kroků). Výsledek pak společně prodiskutují a v případě nutnosti prověří.

Varianta: Ve druhém kroku aktivity se vzdálenost neodhaduje na kroky, ale na metry a změří se pásmem nebo přístrojem na měření vzdáleností. V závěru mohou účastníci z posedu hledat dalekohledem postavy zvířat, které vedoucí předtím rozmístil v okolí. Opět odhadují vzdálenosti a přeměřují.

Varianta: Účastníci budou mít vyznačenou trasu, na níž budou vyznačeny stanoviště (fáborkem a „startovací“ čarou) a budou mít za úkol najít zvíře v dohledné vzdálenosti a na papír napsat stanoviště, druh zvířete a odhadovaná vzdálenost popř. může být na některých stanovištích k dispozici dalekohled.

Zvěř v lese

Smysl aktivity:	význam ochrany proti okusu, potrava, požadavky na životní prostor, konflikty
Věk:	děti ve věku (10-12), 13-16, dospělí
Roční doba:	jaro/léto/podzim
Délka trvání:	30-60 minut
Sociální forma:	celá skupina, skupinová práce
Pomůcky:	klíč k určování rostlin, šňůra, psací potřeby, papír, eventuálně obrázky zvířat
Poznámka:	dlouhé kalhoty a svrchní oděv s dlouhými rukávy proti poštipání hmyzem

Význam hry: Seznámení se s lesní zvěří a jejím vlivem na les; vhodná aktivita na úvod k tématu „Zmlazování lesa“ „Ochranná opatření“, „Hájení“, „Konflikt lesnictví-myslivost“.

Pravidla hry: Vedoucí zavede skupinu na zmlazenou plochu, která je částečně oplocená.

Vysvětlí, která zvířata se zde objevují, které rostliny žerou. Své vyprávění doplní názorným obrazovým materiálem (obrázky zvířat), odpovídajícími exempláři mladých stromků a popíše typické znaky, podle kterých se poznají.

Poté se skupina rozdělí na dvě poloviny. Jedna skupina pracuje uvnitř, druhá zůstane vně oplocené plochy. Na zmlazené ploše se vyznačí čtverec 3x3 m a skupina v něm počítá mladé stromky (může i rozlišovat různé dřeviny) a znamená si, zda jsou poškozeny okusem nebo ne. Pak se skupiny vystřídají a druhá skupina dělá stejný úkol. Když jsou obě skupiny hotovy, jsou výsledky společně prodiskutovány. Možné dotazy jsou obvykle: Bývají rozdíly mezi plochami? Které stromky jsou nejvíce okusovány a proč? Vypadá to na jiných stanovištích

v lese podobně? Co se stane při rozsáhlých okusech? Jaké materiální škody vznikají a kdo je zaplatí? Jaká ochranná opatření jsou možná? Jakou roli hraje myslivost při zmlazování lesa?

Varianta: Čtverce se označí tak výrazně, že je možné pozorování v průběhu více let.

Řekni mi, kolik je ti let?

Smysl aktivity:	určování stáří a pohlaví, fyziologie, rohata/parohatá zvěř
Věk:	děti ve věku (10-12), 13-16, dospělí
Roční doba:	všechny
Délka trvání:	20 minut
Sociální forma:	práce ve dvojici
Pomůcky:	kamzíčí růžky, mufloní rohy, obrázky zvěře
Poznámka:	-

Význam hry: Odhad stáří kamzíků/muflonů a seznámení se s rozlišovacími znaky obou pohlaví.

Pravidla hry: Vedoucí ukáže na různých kamzíka/muflona, jak rostou a vysvětlí rozdíl mezi rohy a paroží. Ukazuje, jak se počítají jednotlivé věkové přírůsty. Rovněž vysvětlí rozdílné znaky samčích a samičích růžků. Poté dostanou účastníci rozdělení do dvojic jeden růžek (nebo více) a snaží se určit podle něj stáří a pohlaví zvířete. Možná prozradí růžek také další události ze života zvířete (boj, vysílení atd.). Na závěr všichni sdělí své poznatky; dvojice s nejmladším zvířetem začíná.

Tip: Na závěr je dobré spolu s dětmi vše zopakovat a debatovat o rozdílech roharé a parohaté zvěře a vyjmenovat zástupce (popř. jim ukázat jejich obrázky)

Kde jen zůstávají parohy?

Smysl aktivity:	fyziologie, potravní řetězec
Věk:	všechny věkové skupiny
Roční doba:	celoročně
Délka trvání:	15 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky:	srnčí parůžky a jelení parohy, dančí lopaty eventuelně se stopami po okousávání, obrázky zvěře
Poznámka:	po této aktivitě lze přejít k tématu „vytloukání“

Význam hry: Seznámení se s vlastnostmi parůžků a paroží, srovnání s rohy.

Pravidla hry: Vedoucí představí skupině srnčí parůžky, jelení paroží, dančí lopaty a zdůrazní rozdíly mezi rohy a parohy a vysvětlí jejich růst. Na závěr položí otázku, proč není les plný tak žádaných trofejí, když je zvěř každoročně shazuje. Celá skupina diskutuje tento problém, vedoucí doplňuje svými poznámkami.

Tip: S paroží, na kterém jsou patrné stopy po myším hlodání, je možné názorně objasnit, kam mizí shozené paroží.

Tip: Na závěr je dobré spolu s dětmi vše zopakovat a debatovat o rozdílech roharé a parohaté zvěře a vyjmenovat zástupce (popř. jim ukázat jejich obrázky)

Význam zvěře v našem každodenním životě

Smysl aktivity:	využití zvěře a zvěřiny
Věk:	děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí

Roční doba: všechny
Délka trvání: 20 minut
Sociální forma: práce v malých skupinkách
Pomůcky: papír, psací potřeby, podložka na psaní
Terén: místo s několika vzrostlejšími stromy, po ukončení aktivity listy papíru odstranit z kmenů stromů.

Význam hry: Seznámení se s významem myslivosti a zužitkovávání zvířat pro běžný život.

Pravidla hry: V malých skupinkách si účastníci promyslí, které části těla zvíře člověk zužitkovával nebo stále zužitkovává (maso, kůže, tuk atd.) a vše si zaznamenají. Asi po 10 minutách prezentuje skupina své výsledky a uvádí část těla zvířete, jeho zpracování a příklad konečného produktu (např. tuk sviště slouží k výrobě masti na léčení revmatismu). Jednotlivé výsledky na papírech se přilepí smůlou nebo připíchnou trnem na kmen strom a diskutuje se o nich.

Varianta: Diskuse může být rozšířena o otázku, kde byly nahrazeny materiály získané z části těla zvířete umělými materiály.

Detektivem v přírodě

Smysl aktivity: pobytové známky zvíře
Věk: všechny věkové skupiny
Roční doba: jaro/léto/podzim/(zima)
Délka trvání: 45 minut
Sociální forma: práce ve dvojicích, ve skupinkách
Pomůcky: praporky, atlas pobytových známek zvíře, papír, psací potřeby
Poznámka: okolí, ve kterém se bude pátrat, předem vymezit, dbát na to, aby se nikdo nedotýkal trusu rukou

Význam hry:: Zaměření pozornosti na pobytové známky zvíře, rozšíření poznatků o nalezených předmětech.

Pravidla hry: Účastníci hledají ve dvojicích nebo menších skupinkách ve vymezeném okolí pobytové známky zvíře (srnčí pelíšek, dutiny ve stromech, myší díra, mraveniště, stopy po hlodání, ptačí pírká, otisk stopy, trus, kaliště, atd.) a přemýšlejí, které zvíře tyto pobytové známky zanechalo, respektive jak je vytvořilo.

Předměty se nepřinášejí, ale jejich místo nálezů se označí (např. praporkem). Na společné obchůzce se navštíví jednotlivá místa s nálezem a navzájem se předávají informace. Vedoucí doplňuje o své poznámky.

Tip: Některé předměty se mohou na vymezené ploše poschovávat (paroží, ptačí hnízda atd.), ale není to nutné.

Nález srnčího mláděte

Smysl aktivity: strategie přežití, mlád'ata
Věk: děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba: jaro/léto
Délka trvání: 20-30 minut
Sociální forma: celá skupina
Pomůcky: vypreparovaný exponát srnčího mláděte, latexové rukavice

Význam hry: Zostření zrakového vnímání, seznámení se s funkcí „maskování“; naučit se chovat v případě nálezů srnčího (popř. jiného) mláděte.

Pravidla hry: Vedoucí položí předem na stanovené ploše na zem preparované srnčí mládě. Skupina se postaví do řady asi ve vzdálenosti 10-20 m od mláděte, podle členitosti terénu. Vedoucí vysvětlí, co mají hledat. Kdo něco z dálky vidí, zvedne ruku a může místo vyhledat. V případě omylu, řada udělá jeden krok zpět. Hledání začíná od začátku. Jak blízko se dostane skupina k mláděti, než ho objeví? Jaké výhody vidí účastníci ve strategii maskování? Co za tím stojí z biologického hlediska? V závěru se může rozvinout rozhovor o tom, jak se má člověk zachovat při nálezů „osamělého a opuštěného“ srnčího mláděte.
Tip: V této souvislosti je možné se zmínit o nebezpečí a správném jednání při spatření selat černé zvěře (bachyně).

Stále aktivní?

Smysl aktivity: Sledování pobytových znamení živočichů, jejich vliv na ekosystém
Věk: děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba: jaro/léto/podzim/(zima)
Délka trvání: alespoň 60 minut
Sociální forma: skupinová práce
Pomůcky: psací potřeby, papír, podložka na psaní, popř. podložka na sezení
Poznámky: kontrolovat dodržování pravidel a času u jednotlivých skupin
Poznámka: Jak každý myslivec ví, není zcela jednoduché a běžné setkat se s větším lesním zvířetem tváří v tvář – ani, když jde člověk sám a ví, jak se má v terénu chovat. Se skupinou je to ještě obtížnější. U následující popsané aktivity se zaměříme na pobytová znamení, která můžeme v přírodě vypátrat a pozorovat.
V souvislosti s většími lesními zvířaty jsou vhodnější aktivity „Detektivem v přírodě“, „Stopař“, které počítají s nepřítomností „hlavních představitelů“.

Význam hry: Využití poznatků z pozorování a vlastních vědomostí k odpovědi na dané otázky. Pozorování zvěře popř. pobytových znamení. Vytváření vlastních závěrů na základě vlastních zkušeností.

Pravidla hry: S celou skupinou posbíráme nejčastější dotazy týkající se života zvířat (např. Byla tady kuna? Co mohu usuzovat z jejího trusu? Kde spí veverka? Jak přezimují kůrovci? Kdo se krmil na této houbě?) Poté se projednává, kteří živočichové se dají pozorovat ze značné blízkosti a proč to tak je? Na základě individuálního zájmu a daných možností pozorování se vyberou živočichové a dotazy; účastníci se rozdělí do skupin podle dotazů. Vedoucí jim dá pokyny, kde a jak lze zvoleného živočicha nejlépe pozorovat (popř. jeho pobytové stopy, aktivity) a vede skupiny na jejich místa. Skupiny se poté pokoušejí najít odpověď na vybranou otázku. Při pozorování protokolují, co se v průběhu stanoveného časového úseku dělo a vyvozují z toho výsledky. Jednotlivá pozorování a výsledky jsou představeny všem a vedoucí doplňuje další informace.

Tip: Aktivita může být použita jako celoroční projekt. Místa pozorování se navštěvují po celý rok, ve všech ročních dobách, a zjišťují se změny. (fenologická pozorování, možno využít myslivecký zápisník)

Brokovnice a kulovnice

Smysl aktivity: různé zbraně, zacházení se zbraněmi, střelivo, bezpečnost
Věk: děti ve věku (10-12), 13-16, dospělí
Roční doba: všechny roční doby
Délka trvání: 30 minut
Sociální forma: individuální práce
Pomůcky: terče se srncem, kamzíkem, liškou, divokým prasetem, stůl, židle, stojan

Na odkládání zbraně, brokovnice, kulovnice s puškohledem

Poznámky: Na vystavování zbraně musí být speciální povolení od policie ČR. Žádné střelivo, ani v kapsách; uzávěr kulovnice odejmout, **musí být přítomna způsobilá osoba, zajistit bezpečnost!!**, lze nechat účastníky vystřelit ze vzduchovky (může být opatřena puškohledem)

Význam hry: Bezpečné zacházení se zbraní. Účastníci si zkusí správné zacházení s brokovnicí a kulovnicí, mohou se podívat puškohledem nebo nabít brokovnici (vystřeleným nábojem). Vedoucí rozestaví v terénu v různých vzdálenostech terče (80-200 m pro kulovnici). Poté je účastníkům dovoleno, aby se jednotlivě a pod dozorem z pevně podepřené kulovnice podívali puškohledem na terče, které jsou od sebe rozestavěny ve vzdálenosti 20-35 m.

Když se všichni vystřídají, poučí vedoucí skupinu formou řízeného rozhovoru o tom, která zbraň se kdy používá a která zvířata se smějí podle zákona střílet brokovnicí a která kulovnicí. Vysvětlí rozdíl mezi zbraněmi a mezi použitím broků a kulí.

Tip: Terče mohou zůstat v terénu a lze současně ukázat, že se nesmí střílet, když není jasné, co se nachází za terčem (např. lesní cesta, silnice, atd.). Je možné použít vzduchovkové terče se siluetami zvěře.

Stopař

Smysl aktivity: rozeznávání stop jednotlivých druhů zvěře, čtení stop

Věk: děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí

Roční doba: všechny roční doby

Délka trvání: 30-45 minut

Sociální forma: práce ve dvojici

Pomůcky: obrázky zvířecích stop a jejich stopních drah, sádrové odlitky, obrázky zvířat, papír, psací potřeby, podložka na psaní

Poznámky: při použití sádrových odlitků stop se doporučuje terén s měkkou a trochu vlhkou půdou

Význam hry: Zaměření pozornosti na stopy a otisky, rozšíření poznatků o stopách zvířat.

Rozdíly mezi stopami. Význam stopování v myslivecké praxi.

Pravidla hry: Účastníci se rozdělí do dvojic a postaví se do velkého kruhu. Každá dvojice dostane jeden obrázek s nějakou stopou nebo otiskem. Uprostřed kruhu rozloží vedoucí obrázky zvířat a každý pár se pokusí přiřadit svou stopu ke správnému zvířeti; vedoucí jim v případě potřeby pomáhá a potvrzuje, jakmile je přiřazení správné.

Když jsou všechny skupiny hotovy, sesbírá vedoucí obrázky zvířat, zamíchá je a znovu položí na zem uprostřed kruhu.

Poté položí každá dvojice svůj obrázek stopy na zem na svém místě v kruhu a nakreslí si kruh s počtem stanic na svůj papír. Nyní se pohybují dvojice po směru hodinových ručiček od jednoho obrázku se stopou k druhému a pokoušejí se samostatně přiřadit ke každé stopě správné zvíře. Zaznamenávají si svá řešení na papír. Vyhodnocení je na konci aktivity. Kdo poznal správně všechny obrázky se stopami? Které stopy byly snadno rozpoznatelné, a které s obtížemi? Které stopy jsou si podobné a jak je od sebe rozeznat? Proč je stopování pro myslivce důležité? Co všechno lze ze stop vyčíst? Proč je tak populární stopování po obnově?

Varianta: Pokud jsou k dispozici modelové odlitky různých otisků, mohou s nimi dvojice udělat v kruhu obtisky v půdě. Pak je cvičení na čtení stop jednodušší, zajímavější a zábavnější.

Tip: Jestliže je poblíž nějaké kaliště, krmelec, ochoz, apod. zpestřením může být ukázka stop ve skutečnosti.

Potravní řetězec

Smysl aktivity:	ekosystém, potravní řetězec, úkoly myslivosti
Věk:	děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	20 minut
Sociální forma:	práce s celou skupinou
Pomůcky:	klubko vlněné příze popř. delší provázek

Význam hry: Zažít komplexní ekosystém (např. ekosystém les); názornost, do kterého stupně potravního řetězce myslivost obvykle zasahuje.

Pravidla hry: Vedoucí zvedne nějakou známou rostlinu a zeptá se skupiny, o co by mohlo jít.

Osoba, která to ví, dostane klubíčko vlny a najde začátek vlákna. Kdo ví, které zvíře (např. šnek) se touto rostlinou živí, tomu se hodí klubko vlny. Od šneka se jde dále např. k žábě, od žáby k hadovi atd. Tak se vytvoří podél šňůry potravní řetězec. Až řetězec dorazí k velkým dravým zvířatům a dravým ptákům, otázka se obrátí: „Co potřebuje sova, liška...?“ Hra pokračuje, dokud se do sítě nezapojí všichni účastníci. Při rolování klubka jmenuje každá osoba vlastnost svého živočicha, která je pro ekosystém důležitá.

Další pokračování aktivity: Když je síť úplná, může se hra prodloužit. Co se stane, když některý živočišný druh zmizí (např. velká šelma); osoba, která ji představovala, upustí vlákno. Živočišné druhy, které v síti zbyly, se musí pohnout, aby se síť znovu naplnila. Tak lze ukázat, že se ekosystém dokáže přizpůsobit změnám podmínek do určitého stupně. Následně nastává diskuse o regulační úloze myslivosti.

Tvoření a stavění

Úkoly spojené s hravou kreativitou jsou důležitým prvkem v environmentální výchově. Při kreativní a přitom hravé činnosti, spojené se zpracováním různých přírodních materiálů, jsou osloveny všechny smysly. Mysl, srdce a ruce jsou zapojeny a používány stejnou měrou. Kontakt s přírodou prostřednictvím umělecké činnosti a uměleckého prožitku vytváří u jedince vztah k přírodě.

Lesní pohovka

Smysl aktivity:	prvky životního prostoru, vytvoření příjemného místa, práce ve skupině
Věk:	všechny věkové stupně
Roční doba:	jaro/léto/podzim/(zima)
Délka trvání:	30 minut
Sociální forma:	práce s celou skupinou
Pomůcky:	dřevo
Poznámky:	ke stavbě používat jen ležící dřevo; lesní pohovku je nutno po ukončení aktivity odstranit nebo přemístit tak, aby nepřekážela

Význam hry: Společné vybudování objektu z přírodních materiálů, které se může později využít k posezení a jako společné centrum. Lesní pohovka je vhodná jako shromáždění a nabízí svým tvarem a způsobem stavby návaznost s tématem „Obydlí zvířat“.

Pravidla hry: Účastníci se shromáždí na vhodném rovném místě v lese, kde není příliš bujná vegetace, tak aby měli všichni dostatek místa. Poté si každý vyznačí své stanoviště – nohou odhrne listovou hrabanku. Pak hledají účastníci větve a vrství je podél odklizené plochy v kruhu, popř. je proplétají do sebe (jako při stavbě ptačího hnízda). Tak postupně vzniká stále

vyšší základ pro lesní pohovku. Jakmile výše sezení je ideální (asi do výše 50 cm), je vystlána pohovka menšími větvemi, které vytvoří pohodlné polstrování.

Velmi záleží na motivaci skupiny

Tip: Při vlhkém počasí poslouží plastové pytle naplněné zmačkanými novinami jako polstrování.!

Tip: Tato aktivita je vhodná k zjištění „povahy skupiny“. Kdo je pracovitý, kdo se ulívá, kdo má tvořivé myšlení, kdo je vůdcem skupiny a kdo je „architektem“.

Pokyn: Lesní pohovka se vyplatí při aktivitách, které trvají celý den nebo déle, popřípadě, když skupina využívá stále stejné místo. Na konci celé akce by se měla pohovka rozebrat a dřevo rozptýlit v lese.

Změnila bych stavbu ne pohovku, ale něco jiného....

Ztvárnění zvířat

Smysl aktivity:	živočišné druhy, maskování
Věk:	děti ve věku (7-9), 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba:	jaro/léto/podzim/(zima)
Délka trvání:	45 minut
Sociální forma:	skupinová práce
Pomůcky:	šňůra (popř. kapesní nože)
Poznámky:	stanovit zásady bezpečného používání kapesního nože, na závěr aktivity použitý materiál opět vrátit do lesa

Význam hry: využití přírodních materiálů při tvorbě trojrozměrného uměleckého díla; znázornění typických vlastností lesních zvířat; zaměření pozornosti na maskování/přizpůsobení se životnímu prostředí.

Pravidla hry: Okolo ležící větve a kousky kůry po těžbě a probírkách se skvěle hodí k vytvoření větších nebo menších soch. V malých skupinkách dostanou účastníci za úkol ztvárnit co možná nejvěrněji nějaké zvíře žijící v našich lesích (jeho typické znaky). Na následující „vernisáži“ musí pak každá skupinka představit ostatním, jaké zvíře vytvořila.

Pokyn: Použijí-li někteří při vytváření svého díla také šňůru, je vhodné jí po konci aktivity vytáhnout a vzít s sebou domů. Výtvořů mohou zůstat také stát na svém místě.

Varianta: Přirozeně mohou být ztvárněna také zvířata z bajek nebo exotická zvířata.

Varianta: Skupinky mohou také ztvárnit zvíře, které dokáže velmi dobře splývat s okolím a tvůrci ho do takového prostředí umístí. Zvíře nesmí být schováno, musí být umístěno volně. Druhá skupina ho pak hledá. Čím lépe je zvíře přizpůsobeno svému okolí, tím náročnější je hledání. V závěru je možné pohovořit o tom, která zvířata mají maskování a proč.

Varianta: S malými dětmi (7-9) se doporučuje dělat místo trojrozměrných soch dvojrozměrné „lesní obrázky“ z přírodních materiálů na zemi (z listů, větviček, mechu).

Varianta: Vedoucí má předem připravené kartičky s obrázky zvířat (popř. se zvířaty v nějaké činnosti např. ležící srnec, plující vydra...). Skupinky si pak losují, co budou ztvárňovat.

Vypustila bych použití nožů

Lesní divadlo

Hraní rolí je vhodný a působivý prostředek, když chceme nechat účastníky prožít střety zájmů v přírodě a v kulturní krajině, když chceme ozřejmit a projednat pohledy a způsoby jednání návštěvníků přírody a lidí, kteří přírodu využívají z hospodářského hlediska. Aby se hraní rolí podařilo, musí se dobře připravit.

Při hraní rolí zaujímají představitelé jednotlivých rolí různá stanoviska, divadelně je ztvárňují a ve hře proti sobě navzájem vystupují. Napodobují se setkání, zasazená do dějového rámce, při kterých dochází k výměně názorů. Při hraní rolí se mohou znázornit procesy nebo různé způsoby reakcí.

Mělo by se hrát co nejvěrněji podle skutečnosti. Vyžaduje to od herců věcné znalosti a zkušenosti, jak vést jednání. V neposlední řadě se uplatní radost ze hry a fantazie. Požadavky na rekvizity se omezují na minimum.

Jako při každé hře musí se objasnit pravidla a průběh. Hraní rolí se skládá ze tří fází, z přípravy, realizace a hodnocení. Všechny části jsou důležité a vyžadují svůj čas.

Dosledování

Smysl aktivity:	význam dohledávky/dosledu v myslivecké praxi
Věk:	děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	60 minut
Sociální forma:	práce v malých skupinách
Pomůcky:	Nakopírovaný příběh, jehož jednotlivé fáze jsou rozstříhány

Význam hry: Zahrát dosledování postřelené zvěře; vhodné jako názorné ztvárnění předtím probraného tématu.

Pravidla hry: Ve čtyřčlenných skupinkách dostanou účastníci nakopírovaný příběh, jehož jednotlivé fáze jsou na nastříhaných papírcích. Nejprve musí skupina lístky správně seřadit, a pak celý příběh sehrát: lovec nebo lovkyně vystřelí na srnce a postřelí ho. Ten zraněný uprchnul a někde se skrývá. Přitom zanechal krvavou stopu (použijeme červenou malířskou barvu) (na jedlových větvičkách, na pilinách). Lovec si označí místo postřelení a telefonuje hajnému. Ten nastupuje se svým lovecky upotřebitelným psem. Vydají se po stopě zraněného srnce a nakonec ho najdou.

Skupinky si hru nacvičí a pak si ji navzájem předvedou. Vedoucí doplňuje potřebné informace v rozhovoru, který následuje po hře.

Varianta: Ve větších skupinách lze také postupovat tak, že každá skupinka dostane jen část příběhu. Každá skupina přečte svou část příběhu a všichni pak společně jednotlivé fáze příběhu správně seřadí. Pak každá skupinka předvádí jen svou část příběhu.

Varianta: Ve vícečlenné skupině může být více „divadelních představení“ každá skupinka dostane svůj příběh, který pak ztvární.

Varianta: Příběh se dá přizpůsobit také jiným situacím – např. dosledování poraněného zvířete, které bylo sraženo automobilem.

Tip Může sloužit jako úvod k povídání o jednotlivých rasách psů, nebo naopak na zopakování a prohloubení znalostí z této oblasti.

Myslivec a ochránce přírody

Smysl aktivity:	vysvětlení konfliktu myslivosti a ochrany přírody
Věk:	děti ve věku 13-16, dospělí
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	20 minut
Sociální forma:	celá skupina

Význam hry: Cílem je, aby účastníci našli konstruktivní řešení (dohodu, společné zájmy).

Probrání tématu „Myslivost a ochrana přírody“; poukázání na možné konflikty a nalezení konstruktivního řešení, kompromisů, dohod; vhodné jako názorné ztvárnění úvodní sekvence k tématu „Úkoly myslivosti“.

Pravidla hry: Dva účastníci hrají myslivce a ochránce přírody, kteří se setkají v lese. Námětů pro jejich rozhovor je spousta. Zbytek skupiny sleduje rozhovor a dává další podněty. Vedoucí doplní na závěr jejich diskusi o vlastní zkušenosti (zůstává přitom co možná objektivní a věcný) a uvádí příklady dobré spolupráce.

Varianta: Skupinky můžou být početnější, četnější- „divadelních her“ může být více.

Varianta: Tato hra rolí se může přizpůsobit dalším tématům (možným konfliktům), např. majitel psa s volně pobíhajícím psem v lese, cyklista, přespolní běžec, běžkař versus myslivec a lesník.

Obchodování s živočišnými produkty

Smysl aktivity:	produkty myslivosti, způsob produkce masa
Věk:	děti ve věku 13-16, dospělí
Roční doba:	jaro/léto/podzim
Délka trvání:	20 minut
Sociální forma:	malé skupinky a celá skupina
Pomůcky:	fotografie s živočišnými produkty
Poznámky:	není „správné řešení“, jedná se o seznámení se s různými stanovisky a způsoby pohledu

Význam hry: Seznámení se s různými surovinami živočišného původu a s využitím živočišných produktů, porovnání s výkrmem dobytka; úvod k tématu „Úkoly a prospěch myslivosti“.

Pravidla hry: Každá skupina (např. tříčlenná) dostane fotografii nějakého potravinu (např. drůbeží, srnčí kýta atd.). Přemýšlejí, ze kterého zvířete maso pochází (např. drůbež z intenzivního chovu drůbeže, srnčí kýta z místního lovu, jelení maso z chovu na Novém Zélandu atd.). Poté představí ostatním členům skupiny svůj produkt a udělají mu reklamu, ve které zdůrazňují přednosti a kvalitu. Ostatní se kriticky vyptávají na další podrobnosti (např. odkud pochází maso? Z jakého chovu zvířata pocházejí/ jak byla usmrcena/ jak byla převážena?). Na závěr se všichni vyjádří k otázce, jaké maso by si koupili a proč.

Varianta: Trh se může rozšířit i na další produkty živočišného původu (oděvy z kožešin, hojivé masti, ozdoby).

Varianta: Každý dostane určitý „obnos peněz“ (např. 10 dubových listů, 10 šišek apod.) a na závěr se udělá dražba jednotlivých produktů. O jaký produkt byl největší boj? Kdo vydražil nejvíce? Jaká byla nejvyšší a jaká nejnižší cena? Kdo je chytrý obchodník? Jaký produkt měl nejlepší reklamu?

Aréna

Smysl aktivity:	střety zájmů
Věk:	děti ve věku 13-16, dospělí
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	30-60 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky:	kartičky s přidělenými rolemi
Poznámky:	stanovení jasných pravidel (např. žádné osobní útoky, intervence u vedoucího)

Význam hry: Projednání různých požadavků na les jako místo odpočinku, produkce dřeva a jako životního prostoru rostlin a zvířat. Argumentace, diskuse, používání klišé, nalezení řešení. Vhodná aktivita na závěr programu, ve kterém získali účastníci poznatky řadu informací (např. funkce hajného/myslivce/lesníka/ potřeby zvířat, atd.).

Pravidla hry: Vedoucí vyličí situaci: Televizní program „Aréna“ je krátce před zahájením svého vysílání. Téma je „Volnočasové aktivity versus příroda“. Vyberou se hosté ze skupiny nebo se přihlásí dobrovolně a dostanou své role. Ostatní účastníci představují publikum. To musí nejprve vytvořit televizní studio (např. postavit lesní pohovku). Mezitím dostanou pozvání hosté své role: majitel psa, cyklistka, lesník, myslivec, ochránce přírody, majitel lesa, obchodník, který chce místo lesa OC, srna a lišák. Krátký popis rolí s vyjádřením požadavků na využívání lesa vám pomůže lépe pochopit jednotlivé role. Herci dostanou asi deset minut na přípravu. Pak se může začít.

Jedná se o přímé vysílání programu, Vedoucí přebírá roli moderátora a uvádí téma (např. „Les slouží mnoha lidem jako místo odpočinku a je současně životním prostorem pro různá zvířata a rostliny. Vítám naše hosty – pana Dobermanna, majitele psa, Paní Pedálovou... a velmi rád tady vidím pana Lišáka a paní Srnu!“). Diskuse může začít, hosté zaujmají postoje, publikum klade otázky, objasňují se problémy, vyplývají společně nalezená řešení. Na konci akce celá skupina analyzuje a projednává průběh vysílání (např. nastíněné problémy, řešení).

Tip: U velkých skupin si může každý představitel role vybrat z publika svého poradce a s ním si roli připravit.

Varianta: Může se přejít i k jiným výbušným tématům, pokud je k nim dostatek podkladů.

Lov dříve a dnes

Smysl aktivity:	různé druhy a taktiky lovu dříve a dnes a jejich význam pro společnost
Věk:	děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba:	jaro/léto/podzim
Délka trvání:	30-60 minut
Sociální forma:	celá skupina, práce ve skupinkách
Pomůcky:	obrazový materiál, oblečení
Poznámky:	při cvičeních je nutno obcházet stanoviště se skupinkami a radit jim

Smysl hry: Vžít se do situace „lovců a sběračů“ v dřívějších dobách, hledat podobnosti a rozdíly s dnešní dobou.

Vedoucí uvede téma „Lov dříve a dnes“ (např. „Technický pokrok velmi změnil lov od doby kamenné, zbraně nahradily šípy a luky. Jakými vlastnostmi a potížemi se dříve lov vyznačoval? Jak to vypadá dnes? Jaká byla role lovu dříve, jaká je dnes?“). V průběhu rozhovoru se skupin snaží najít odpovědi na tyto otázky.

V malých skupinách dostanou účastníci za úkol pantomimicky ztvárnit způsob lovu v určité epoše.

Scénky se pak přehrají; každý výkon je odměněn potleskem. Závěrečný rozhovor doplněný o obrazový materiál zakončí tuto aktivitu.

Varianta: Každá pracovní skupinka dostane na papíře vysvětleny dopodrobna různé druhy lovu a význam pro tehdejší skupinu. Jeden ze skupinky pak ztvárňuje vypravěče a vše slovně komentuje.

Poznámka: Jednotlivé scénky by měly být seřazeny chronologicky a na sebe navazovat s patřičným vysvětlením proč se lov posunul právě tímto směrem (např. Technický pokrok, změna společenských priorit atd.)

Tip: Pokud seženete staré kostýmy, obrazový materiál, může být tato aktivita velmi obohacena. Sekvenci (např. „Lov v dnešní době“) může také předvést vedoucí osoba se svým pomocníkem.

Škody v lese

Smysl aktivity:	ochrana proti okusu, potrava, požadavky na životní prostor, střety zájmů
Věk:	děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	15 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky:	různobarevné stužky (dvě barvy pro označení starých a mladých stromů)

Význam hry: Seznámení se s lesní zvěří a jejím vlivem na les. Důvod okusu /ohryzu/ loupání od zvěře. Poučení proč se musí lesní kultury chránit před zvěří. Hravý úvod k tématům „Okus“, „Střet zájmů lesnictví-myslivost“.

Pravidla hry: Na začátku hry se vybere čtvrtina účastníků; ti pak přeberou v druhé části hry role jelenů. Ostatní účastníci představují stromy.

1.část hry: Polovina, která představuje stromy, jde na hrací plochu a dřepne si (tak, aby každý strom měl dost místa). Pak začínají stromy pomalu růst – účastníci se zvedají. Na povel vedoucího se rozdělí další část účastníků – stromů na hrací plochu a začne růst. První část stromů je průměrně stará a unavila se a stojí jen na jedné noze.

Nyní zahraje vedoucí nějakou lavinu nebo vichřici, která les zasáhla a přitom staré a slabé stromy vyvrátila. Podle toho, jak stojí mladé stromky, může se stát, že lavina/vichřice dokáže proniknout jen kousek do hloubi lesa.

2.část hry: Představitelé stromů dostanou barevné stužky, které je rozdělí na staré nebo mladé stromy. Začíná se jako v první části. Jakmile ale druhá polovina stromů jako mladý porost nastoupí, vstoupí do porostu jeleni a okusují mladé stromky (tak, že je ve dvojici vynesou z lesa). Mezitím první polovina stromů opět stárne a postaví se na jednu nohu. Pak přijde lavina/vichřice do lesa.

Po této katastrofě stojí jen několik stromů nebo zcela žádné stromy.

Hra se prodiskutuje v celé skupině nebo ve skupinkách a rozpracují se možná ochranná opatření a scénáře.

Tip: V závěru je možné prodiskutovat, proč my lidé o „škodách na porostu“ nebo o „škodách způsobených zvěří“ mluvíme: škody vznikají hlavně z hospodářského hlediska a to nechceme nebo nemůžeme přijímat.

V přírodě jsou události jako laviny nebo bouře, okus zvěří atd., které jako část systému k ní patří. Jako část přirozené dynamiky mohou být dokonce nezbytné a zasadit se o další vývoj. Naše poselství zde má být, že pohled člověka má sice své oprávnění, ale v celém systému (hlavně při dlouhodobém posouzení) je jen z části pravdivý. Hra může také vysvětlit, proč myslivost už ne ve zcela přirozeném systému zasahuje regulačním způsobem, popřípadě proč musí lesní hospodářství přijímat ochranná opatření pro mladé stromky (oplocení ploch). Je-li dost času, může se hra rozšířit o třetí část, ve které si spolu zahrají myslivec a lesník.

Demonstrace/Předvádění

Publiku se předvádí něco, co lze vnímat smysly, zrakem, sluchem, čichem, hmatem.

Kombinovanými smyslovými vjemy může vzniknout realitě blízké a celistvé vnímání, které se vryje do paměti mnohem hlouběji než jen pouhé popisování procesu. Něco ukázat je daleko účinnější než o tom hovořit. Na základě demonstrace/předvedení se mohou publiku ukázat

činnosti a procesy, které publikum samo neprovádí nebo neprožívá. Na konci demonstrace je zařazen vždy hodnotící rozhovor, při kterém odborník odpovídá na dotazy.

Aportování

Smysl aktivity:	úkoly a význam loveckého psa v myslivecké praxi, fyziologie
Věk:	všechny věkové skupiny
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	30 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky:	Střelený zajíc/bažant/kachna/liška apod, lovecky upotřebitelný pes,
latexové	rukavice
Poznámky:	připravit účastníky na konfrontaci s mrtvým zvířetem, přihlížení ponechat na dobrovolnosti, činnost je náročná na přípravu a práci

Význam hry: Účastníci zažijí dohledávání v přirozeném prostoru a poznají schopnosti loveckého psa.

Pravidla hry: Vedoucí položí předem ve vyznačeném okruhu trochu srsti/peří. Přičemž od srsti natáhne vlečku dále od tohoto místa. Skupina se setká na vyznačeném místě a hledá zbytky srsti. Jakmile je najde, přemýšlí, ze kterého zvířete pocházejí. Vedoucí vyzve po chvíli svého psa k aportování. Pes přináší odpověď: lišku. Vedoucí může přejít na otázky v souvislosti s liškou (např. „Liška v osídleném místě“, „Vzteklina“) a vysvětlit funkce a schopnosti svého lovecky upotřebitelného psa.

Tip: S malými dětmi je vhodnější, aby pes aportoval jen zvířecí kožešinu.

Dosledování, dohledávání zvěře

Smysl aktivity:	ukázka dosledování poraněného zvířete
Věk:	děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	45 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky	pes, stopa s barvou mrtvého zvířete, ostatní herci, popř. barevné stužky
Poznámky:	připravit účastníky na konfrontaci s mrtvým zvířetem, přihlížení ponechat na dobrovolnosti

Význam hry: Účastníci prožijí dosledování v přirozeném prostoru; je nezbytné připravit si úvod, poněvadž následující děj může být velmi emocionální.

Pravidla hry: V úvodu k tématu, zaměřeném na dohledání zvěře, použijeme např. aktivitu „Zvířata a silnice“ nebo zařadíme řízený rozhovor o dohledání/dosledování jakékoli poraněné zvěře (proč se musí provádět, atd.). Poté představí vedoucí svému publiku jednotlivé „herce“. Vysvětlí také, jaký materiál (loveckou výzbroj) s sebou přinesl. Nyní může představení začít: Myslivec telefonuje hajnému a žádá ho o pomoc, protože svůj cíl nezasáhl přesně a zvíře musí nyní dosledovat (použije se např. padlé zvíře, které bylo předtím ukryto v blízkém okolí). Myslivec prohledává odborně místo a hledá barvu a další stopy. Nyní dorazí hajný se svým vycvičeným psem. Hajný nechává psa dohledat postřelené zvíře. Vedoucí vezme publikum na dosledování s sebou. Náhle pes něco hlásí a skutečně najdou hajný a myslivec zhaslou zvěř. Posuzují nález. Publikum se také shromáždí (na základě dobrovolnosti) kolem zhaslého kusu. Popř. se může navázat na myslivecké tradice a předávání úlomků včetně poděkování loveckému psu a jeho vůdci mysliveckým způsobem (předání části svého úlomku psovi-jeden výhon úlomku). Nyní se vypracují tři důležité opory pro úspěšné dosledování a zodpovídají se další otázky.

Další část programu: Tato aktivita může navázat na další aktivitu „Vyvrhování zvěře“-hygiena a tradice.

Varianta: Pro lepší znázornění může být stopa označena barevnými stužkami nebo papírovými značkami. Vůdce psa nebo vedoucí může komentovat chování psa.

Varianta: Nechceme-li nebo nemůžeme-li využít opravdovou pobarvenou stopu se zhaslou zvěří, můžeme „pobarvenou stopu“ vyznačit červenými fáborky nebo značkami na stromy. Roli psa pak „převezme“ jeden z herců.

Tuto aktivitu bych nahradily přímo např. Natláčkou, aby se zúčastnili všichni ve skupině

Vyvrhování zvěře

Smysl aktivity:	ukázka vyvržení zvířete, fyziologie zvěře, hygienické zásady a tradice
Věk:	děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba:	léto/podzim
Délka trvání:	30-60 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky:	ulovená zvěř, vybavení určené pro vyvrhování (ostrý nůž!!), popř. asistent, rukavice na jedno použití
Poznámky:	připravit účastníky na konfrontaci s mrtvým zvířetem, přihlížení ponechat na dobrovolnosti, zaměstnat ty osoby, které nechtějí přihlížet (mohou sestavit protokol o demonstraci, připravit si jiné vystoupení,...)

Význam hry: Prožít vyvrhování zvěře ve skutečnosti a dovědět se více o fyziologii zvěře, zásadách správného vyvrhování. Myslivecká mluva spjatá s vyvrhováním (zámek, vývrh, výhoz, lovecké právo, Co dělat s výhozem?,...).

Pravidla hry: Po úvodu do tématu „Ulovení zvěře a její vyvržení“ (např. řízený rozhovor, ve kterém se sleduje krok za krokem putování masa na náš talíř) se vedoucí zeptá, kdo chce přihlížet následující demonstraci a kdo nechce. Ti, kteří nechtějí přihlížet, si stoupnou opodál (ale do takové vzdálenosti, aby dobře slyšeli) a budou sestavovat stručný protokol, ve kterém zaznamenají jednotlivé pracovní úkony).

Poté vedoucí nebo jeho asistent provedou vyvrhování zvěře a komentují jednotlivé pracovní úkony. Vysvětlují, co právě účastníci vidí a na co je nutno dbát (např. na hygienu). Navazuje rozhovor, ve kterém vedoucí zodpoví všechny dotazy a účastníci sdělují, co prožívali při demonstraci.

Pokyn: Doporučuje se připravit si úvod a závěr tématu, poněvadž celá aktivita je velmi emocionální.

Tip: Zájemci se mohou v rukavicích dotknout zvířete nebo jednotlivých orgánů.

Lovectví

Smysl aktivity:	seznámení s loveckými terči, bezpečnost střelby, myslivecky správné chování při lovu
Věk:	děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba:	jaro/léto/podzim
Délka trvání:	30 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky:	mezinárodní lovecké terče a vzduchovka

Význam hry: Účastníci se dozvědí více o jednotlivých druzích lovu, kterými zbraněmi a na jakou mysliveckou vzdálenost se lov provádí, s legislativou spjatou se zbraněmi a střelivem a podmínkami pro vlastnictví lovecké zbraně.

Pravidla hry: Po úvodu do tématu „Průběh honu“ (poukázat na to, že hon souvisí s lovem) vedoucí předvede různé terče na kterých vysvětlí, jaký způsob lovu se používá, které střelivo se používá a proč (brok nebo kule, ráže zbraní atd.). Vysvětlí také, na která místa na těle zvěře se míří, aby výstřel byl smrtelný a zvěř se zbytečně netrápilo (je možné tato místa ukázat na preparátu nebo na terči), označí druhy zvěře lovené brokovou/kulovou zbraní.

Tip: Pro zpestření lze vést řízenou diskusí. Vedoucí dává otázky a účastníci se snaží odpovídat.

Tip: Děti všeho věku si domů velice rády odnesou vystřelený náboj.

Na nátláčce

Smysl aktivity:	průběh lovu a jeho organizace, myslivecké pojmy, příprava
Věk:	minimálně 15let (dodržení zákona), dospělí
Roční doba:	léto/podzim
Délka trvání:	30 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky:	kompletně vyzbrojená skupina myslivců se psy, zvěř
Poznámky:	připravit účastníky na konfrontaci s mrtvým zvířetem, přihlížení ponechat na dobrovolnosti.

Význam hry: Účastníci prožijí společně se skupinou myslivců typický hon a získají více informací o rolích jednotlivých zúčastněných osob v průběhu honu.

Pravidla hry: Po krátkém přivítání a úvodu vedoucí osoba zahájí aktivitu „Den na honu“.

Ráno se sejdou myslivci, přivítají se a projednají průběh honu. Vedoucí honu organizuje první leč, rozestaví 2 až 3 lovce na jejich pozice. Jeden lovec jde se psy do leče. Skupina ho následuje v malém rozestupu lesem. Předvede se situace v leči. V průběhu honu vysvětluje jeden z myslivců účastníkům akce, co se děje, jak pracují psi a na co se má zejména dbát. Náhle zazní výstřel. Skupina jde ke střelci, který stojí před složeným kusem. Přátelé mu blahopřejí k dobré střele, předávají střelci lovecký úlomek a ulovené zvěři „poslední hryz“, troubí se.

Tip: Pro děti je velmi atraktivní vyhlášení krále honu, nebo pasování na lovce se všemi poctami a tradicemi

Tip: Je dobré také předvést, jak se s ulovenou zvěří dále podle zákona zachází (záznam o odstřelu). V závěru lovu může pak následovat demonstrace vyvržení zvířete (viz již uvedená aktivita).

Tip: Tuto aktivitu lze nahradit skutečnou účastí na lovu. Účastník však musí mít minimálně 15let, aby nebyly porušeny zákony ČR.

Pachový ohradník

Smysl aktivity:	odpuzení, propojení, požadavky na životní prostor
Věk:	děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba:	Jaro/léto/
Délka trvání:	20 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky:	pachové ohradníky, nářadí k upevnění pachových ohradníků

Význam hry: Účastníci se seznámí s významem pachových ohradníků a s jejich účinkem; slouží jako prohloubení poznatků v rámci tématu „Propojení“.

Pravidla hry: Účastníci se vžijí do situace divokého prasete (srnčí zvěř, drobná zvěř,...), které putuje lesem za potravou. Přitom narazí na silnici. Jaký problém představují pro divoké prase? Proč to znamená problém (má se rozšíření divočáků, jejich sezónní putování, denní putování, genetická výměna a další omezit nebo znemožnit)?

Sesbírají se poznatky a vedoucí je doplní o chybějící informace. Poté vedoucí předvede, jak jsou pachové ohradníky vybaveny a jak se rozmisťují.

Komunikace

V této části jsou shrnuty náměty k výuce, které se nemusí realizovat nutně v přírodě. Zabývají se teoretickými aspekty nebo tématy myslivecké práce s širokou veřejností.

Psí plemena

Smysl aktivity:	psí plemena, schopnosti psů, lovecké upotřebení psů
Věk:	děti ve věku (7-9), 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	15 minut
Sociální forma:	práce ve dvojicích
Pomůcky:	obrázky psů(od každého druhu psů alespoň 1plemeno) nebo skuteční psi

Význam hry: Seznámení se s různými plemeny psů a jejich úkoly; lze navázat na dosavadní všeobecné poznatky o psech a přejít k tématu „Plemena loveckých psů“.

Pravidla hry: Vytvoří se dvojice. Každý pár dostane obrázek nějakého psího plemene nejlépe při jeho práci (slepecký pes, lavinový pes, policejní pes, záchranářský pes,...). Skupina přemýšlí, jaké úkoly musí takový pes plnit a jaké znaky a schopnosti musí mít nebo čemu se musí naučit. Výsledky práce jsou vzájemně prezentovány, vedoucí doplňuje chybějící informace. Pak všichni ve skupince společně přemýšlejí o tom, jaké různé úkoly musí plnit lovečtí psi (skupinka dostane obdobné obrázky loveckých psů- norník, ohař, honič, barvář,...) a jaké vlastnosti k tomu potřebují (stavba těla, smyslové vybavení). Vedoucí pomáhá kladením vhodných otázek. Co potřebuje pes, aby mohl ulovit lišku nebo jezevce? Co potřebuje pes, aby dosledoval poraněnou zvěř? Jaké vlastnosti by měl mít pes k aportování vodní pernaté zvěře? Výsledky jsou opět prezentovány a vedoucí společně s ostatními přihlížejícími doplňuje a ukazuje obrázky loveckých psů.

Tip: Pokud má myslivecký spolek různá plemena loveckých psů, kteří jsou speciálně vycvičení, je přirozeně lepší ukázat živá zvířata místo pouhých obrázků.

Velké šelmy, konkurenti nebo nepřátelé?

Smysl aktivity:	význam velký šelem v přírodě, důvod jejich vyhubení
Věk:	děti ve věku (10-12), 13-16, dospělí
Roční doba:	jaro/léto/podzim
Délka trvání:	30 minut
Sociální forma:	práce ve skupinách
Pomůcky:	vystřižené novinové články, okopírované texty z knih,... na dané téma
Poznámky:	náročná aktivita, nejedná se o aktivitu, která má přesvědčit; cílem je poznání různých stanovisek (i neslučitelných)

Význam hry: Poznání různých stanovisek a názorů k tématu „Velké šelmy“.

Pravidla hry: Skupina se shromáždí např. u lesní pohovky. Účastníci se rozdělí do skupin a zabývají se různými stanovisky a názory (z rozhovorů a dopisů čtenářů) na velké šelmy.

Diskutují, kdo mohl napsat který text (ochránce přírody, pastýř, myslivec,...) a jaké je jeho stanovisko. V závěru každá skupina krátce představí, jaké byly její body diskuse. Vedoucí poslouchá a moderuje diskusi.

Varianta: Tuto aktivitu lze realizovat podobně jako aktivitu s názvem „Aréna“.

Varianta: Tuto aktivitu lze udělat i jako divadelní představení.

Pokrm ze zvěřiny

Smysl aktivity:	různé druhy zvěřiny, význam myslivosti
Věk:	děti ve věku 13-16, dospělí
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	20-30 minut
Sociální forma:	práce ve skupinách
Pomůcky:	jídelní lístky s různými pokrmy

Význam hry: Diskuse o původu pokrmů ze zvěřiny v restauraci; možnost ukázat na spojení mezi myslivci a majiteli hostinců popř. konzumentů. Nastínění pravidel pro obchod se zvěřinou.

Pravidla hry: Vedoucí si předem opatří od majitele hostince (ve vesnici) jídelní lístek s různými pokrmy ze zvěřiny (popř. vytvoří vlastní). Ve skupinách po 2-3 členech mají účastníci za úkol projednat jídelní lístek se zvěřinou, popř. nějaký pokrm ze zvěřiny. Přitom mají řešit druh masa (zvíře, z jehož masa je pokrm připraven) původ zvěřiny (odkud zvěřina pochází), způsob ulovení (jak se dostala zvěřina na náš stůl) a jak smysluplné je výše uvedené spojení (např. ve srovnání s masem z chovu, z dovozu atd.). Každá skupina dostane příležitost prezentovat své názory o pokrmu ze zvěřiny. Vedoucí s ostatními v závěru doplňuje informace ke každé situaci formou diskuse.

Tip: Podle zájmu skupiny je možné naplánovat na závěr aktivity návštěvu hostince a objednat si pokrmy ze zvěřiny.

Leták informující o mysliveckých aktivitách

Smysl aktivity:	povinnosti vyplývající ze zákona, práce s veřejností
Věk:	děti ve věku 13-16, dospělí
Roční doba:	jaro/léto
Délka trvání:	45 minut
Sociální forma:	práce ve skupinách
Pomůcky:	papíry, psací potřeby, podložky na psaní

Význam hry: Seznámení se s úkoly a povinnostmi myslivosti, které vyplývají ze zákona a s akcemi, které jsou pořádány pro širokou veřejnost.

Pravidla hry: Účastníci rozdělení do skupin dostanou za úkol vytvořit reklamní leták, který má nejen informovat o aktivitách myslivosti, ale má také vzbudit zájem veřejnosti o dané aktivity. Skupiny se nejprve dohodnou, koho chtějí letákem oslovit (cílová skupina), proč je oslovují (získání mladých lidí do řad myslivců). Pak se dohodnou na přehledném seznamu mysliveckých aktivit a vytvoří podle toho odpovídající leták. Vytvoří slogan, který vystihne myslivecké aktivity. Na závěr každá skupina představí svůj leták ostatním účastníkům a vedoucí doplňuje to, co je nezbytné.

Varianta: Místo tvorby letáku je možné naplánovat „Den otevřených dveří“ nebo informační stánek pro veřejnost.

Kvízy a hádanky

Zvědavost je člověku vlastní a je hnací silou učení. V záhadách a hádankách se vyžívá lidská zvědavost. Jen člověk, který se ptá, se může dále duševně rozvíjet. Otázky jako didaktický prostředek jsou tak staré jako didaktika sama. Lidé jsou zcela jinak motivováni, když jim místo předkládání hotových odpovědí a faktů kladete otázky: Dříve získané poznatky se vynořují v paměti a navazují na ně nově získaná poznání a nová fakta hravým způsobem. Když se k tomu přidá fakt, že jsme odpověď vydedukovali sami, je pro nás informace mnohem lépe zapamatovatelná.

Lovecká výstroj

Smysl aktivity:	potřeba lovecké výstroje v praxi, její druhy a možnosti použití
Věk:	děti ve věku 7-9, 10
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	20 minut
Sociální forma:	celá skupina
Materiál:	lovecká výstroj pro různé druhy lovu, různé počasí

Význam hry: Účastníci se seznámí s jednotlivými částmi lovecké výstroje; vhodný úvod k tématu „Hon“ nebo „Lov“.

Pravidla hry: Skupina si stoupne do řady. Vedoucí se postaví dále (asi 3m) s plným loveckým batohem. Vedoucí položí otázku, co asi všechno může být v batohu (poznámka: upozorněte, že se jedná o lovecký batoh). Účastníci se snaží po řadě uhodnout předměty v batohu. Pokud jeden z účastníků jmenuje správný předmět, vystoupí z řady o jeden krok dopředu. Vedoucí postupně vyprazdňuje batoh a dodává doplňující informace o předmětech. Účastník, který se díky dobrým odpovědím přiblížil nejrychleji k vedoucímu, je vítěz. Na závěr se vybalí ještě zbývající věci z batohu, které nebyly během aktivity zmíněny a vysvětlí se jejich použití.

Poznámka: vybavení batohu- klobouk, brygadýrka, mysl.čepice dalekohled, kulový/brokový náboj, nůž, provaz, podsedák, svetr, povolenka k lovu, průkazy zbraní, lov. průkaz, plomby na zvěřinu, termoska, gumové jednorázové rukavice, baterka,...

Všeználek

Smysl aktivity:	poznávání zvěře podle jejich vlastností
Věk:	všechny věkové skupiny
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	5 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky:	-
Poznámky:	podle věku volit k uhádnutí lehčí nebo těžší zvířátka, připravit si pečlivě sled výpovědí o zvířatech

Význam hry: Seznámení se s určitými zvířaty, hravé obnovení dříve získaných poznatků, popř. vytvoření nových vědomostí o zvířatech.

Pravidla hry: Vedoucí sděluje účastníkům v určitém logickém sledu informace o zvířatech, přičemž postupuje od všeobecných znaků ke specifickým. Např.

1. Mám čtyři nohy moje tělesná teplota je stálá.
2. Žiji v lese.
3. Hodně hlodám. Proto musí mé přední zuby stále růst.
4. Dělán si zásoby potravy na zimu. Potřebuji oříšky, semena, pupeny stromů, hmyz, houby, vejčička a někdy také trochu masa.

5. Kuna je jedno z mála zvířat, které mne dokáže chytit.
6. Umím dobře skákat.
7. Používám svůj ocas ke kormidlování.
8. Mám uši zakončené štětičkou a hustý ocas.

(Řešení: veverka)

Jakmile si někdo myslí, že popisované zvíře poznává, dotkne se prstem svého nosu. Pokud náhle znejistí, nenápadně dá prst dolů. V závěru ten, kdo byl první navrhne řešení, se kterým vedoucí souhlasí nebo ne. V případě, že nesouhlasí pokračuje dalším v pořadí.

Tip: Tato hra je vhodná jako úvod sekvence nebo podnět, jehož středobodem je určité zvíře. Aktivita vzbudí u účastníků zvědavost a současně oživí dříve získané poznatky. Předpokladem samozřejmě je, že informace o zvířeti nejsou známy z naprosto běžných popisů nebo z obvyklých vyprávění učitelů ze školy.

Tip: Vedoucí může v ruce držet obrázek daného zvířete. Kdo uhodne obrázek si vezme (na konci hry jej zase vrátí). Ten, kdo má největší počet zvířátek vyhrál.

Tip: Hru lze hrát i formou „Matematického krále“. Ve dvojicích spolu proti sobě soutěží. Kdo zbude na konci jako poslední vyhrál.

Jaké zvíře jsem?

Smysl aktivity:	poznávání zvěře podle jejich vlastností
Věk:	všechny věkové skupiny
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	10-20 minut
Sociální forma:	celá skupina
Materiál:	obrázky zvířátek (viz příloha), kolíčky na prádlo
Poznámky:	podle věku volit k uhádnutí lehčí nebo těžší zvířátka

Význam hry: Seznámení se s lovnou a chráněnou zvěří a s dalšími okolnostmi.

Pravidla hry: Vedoucí připevní všem účastníkům obrázek s lovným nebo chráněným zvířetem (popř. jen lísteček s názvem zvířete) pomocí kolíčku na prádlo na záda, aniž by účastník věděl, o které zvířátko se jedná. Poté začnou všichni zjišťovat, jaké jsou zvířátko tím způsobem, že ostatním kladou otázky, na které lze odpovědět pouze „ano“ nebo „ne“ (např. „Umím létat?“ nebo „Žiji v lese?“ atd.). Každý se smí ptát jednoho partnera tak dlouho, dokud nedostane odpověď „ne“. Pak si musí najít jiného partnera, kterého se bude vyptávat. Když všichni zjistí, jaké jsou zvířátko, jmenují v kruhu jednu jeho vlastnost, kterou se dozvěděli jako nový poznatek. Poté vedoucí vysvětluje, která z těchto zvířat jsou chráněná, která lovná a proč.

Varianta: Je možné každé zvířátko dát do hry vícekrát. Pak je úkol doplněn hledáním partnera/partnerů se stejným zvířetem. Hra může také posloužit při tvoření dvou či vícečlenných skupinek (najděte si partnera pro další činnost).

Káňata a straky

Smysl aktivity:	obsah závisí na tématu
Věk:	děti ve věku 7-9, 10-12, dospělí
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	15 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky:	otázky a odpovědi (viz příloha)
Poznámky:	pokud možno rovná plocha bez pařezů a větví

Význam hry: Opakování nově naučených pojmů a nově získaných vědomostí; vhodná aktivita jako závěrečná hra nebo za chladného počasí může posloužit také na zahřátí mezi jednotlivými částmi programu

Pravidla hry: Skupina se rozdělí na dvě části – na káňata a vrány. Káňata a straky se postaví proti sobě podél prostření čáry ve vzdálenosti asi 1,5 od vyznačené linie. Vedoucí pronese nějakou výpověď (např.: „Divoké prase má dobrý čich.“). Je-li výpověď správná, běží straky ve svém směru pryč od čáry a káňata je pronásledují. Je-li nesprávná, pronásledují zase vrány káňata. Pronásledovaní se mohou zachránit, když se dostanou za stanovenou čáru. Po každé honěné se vrátí všichni do výchozí pozice. Kdo byl chycen, patří nyní do druhé skupiny. Pak se sdělí správné řešení a následuje další otázka.

Mají zvířátka hodinky?

Smysl aktivity:	chování zvířat v průběhu roku, jejich požadavky na životní prostor
Věk:	děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	60 minut
Sociální forma:	skupinová práce
Pomůcky:	kartičky představující způsoby chování zvířat, kartičky charakterizující životní prostor

Význam hry: Seznámení se s chováním zvířat a s jejich požadavky na životní prostor.

Pravidla hry: Vedoucí přivede skupinu na určité místo v lese, kde se ráda zdržuje zvěř (odpočinek, pastva, páření, vrh mláďat). Každá skupina obdrží několik kartiček, na kterých je zachycen různý způsob chování určitého druhu zvěře a pak další kartičky, na kterých je popsán určitý životní prostor (louka s vysokou trávou, hustý podrost, okraj lesa). Skupina dostane za úkol vybrat si jen takové aktivity, které jsou aktuální pro momentální roční dobu a k nim zvolit odpovídající životní prostor (např. na jaře „vrh mláďat“ a „vysoká tráva“). Na závěr jsou výsledky společně prodiskutovány a řeší se odpověď na otázku, zda místo v lese, kde se skupina právě nachází, představuje v daném okamžiku nějaký vhodný životní prostor nebo ne, popř. jaké prvky musí tento životní prostor mít.

Varianta: V případě, že je naplánována jen jedna akce, mohou být všechny způsoby chování zvěře přiřazeny ke správným životním prostorům. Úkol může znít také tak, že se seřadí různé způsoby chování tak, jak jdou za sebou v průběhu dne nebo celého roku (a zařazují se do odpovídajícího životního prostoru).

Pracovní aktivity a projekty

Projekt z hlediska environmentální výuky zahrnuje dlouhodobé činnosti, které účastníci realizují v životním prostoru zvířat a naší zvěře (většinou jsou to děti a mladí lidé). Podle věku školáků, ročního období a určité situace se dostávají do popředí různá témata a činnosti. Myslivec nebo celé myslivecké sdružení je plánuje společně s místními skupinami ochránců přírody, s jedním nebo s více zainteresovanými učiteli. U projektů a pracovních aktivit je základem spolupráce více zúčastněných osob. Je prokázáno, že déle trvající projekt v přírodě spojený s myslivostí je z pedagogického hlediska pro školní třídu více účinný než jednorázová aktivita. Umožňuje opakování, rozšiřování a prohlubování vědomostí. Děti jsou seznamovány v hlubší míře se svým okolím a lidmi, kteří v něm pracovně působí. Pracovní aktivity spojené s vynaložením fyzické síly (vysazování křovin) jsou pro mladé lidi obzvlášť vhodné. Je však nutné, aby jim byl vysvětlen smysl a význam práce. Není vhodné je pracovně využívat nebo je pouze nějak zaměstnat. Jsou-li tyto podmínky splněny, může pracovní aktivita (nebo více pracovních aktivit zařazených za sebou) vést k vytvoření hlubokého a trvalého zážitku.

Obalování stromků ochranným pletivem

Smysl aktivity:	demonstrování důvodu ochrany před okusem
Věk:	děti ve věku 10-12, 13-16, dospělí
Roční doba:	jaro/podzim
Délka trvání:	120 minut
Sociální forma:	skupinová práce
Pomůcky:	materiál na oplocení, popř. fotoaparát
Poznámky:	pracovní postup je nutno pečlivě vysvětlit a předvést

Význam hry: Účastníci se seznámí s obalováním stromků ochranným pletivem a s ekologickými souvislostmi mezi spárkatou zvěří, okusem a mlazinou; pracovní aktivita přispěje k lepšímu pochopení aktivit myslivců, které jsou zaměřeny na ochranu lesních porostů.

Pravidla hry: Skupina se nejprve seznámí s místem, kde se má provést obalování stromků ochranným pletivem. Co se tady dříve stalo? Proč tu má dojít ke zmlazení plochy? Proč má být mlazina chráněna? Skupina shromáždí zkušenosti na základě pozorování a utřídí své poznatky, vedoucí doplňuje chybějící informace. Poté předvede vedoucí, jaké metody se používají k ochraně malých stromků (obalení stromku ochranným pletivem). Někdo činnost předvede ještě jednou, aby všichni dobře viděli pracovní postup. Malé skupiny si vezmou potřebný materiál. Vedoucí přidělí každé skupině plochu. Skupiny začnou pracovat. Vedoucí kontroluje jejich práci a pomáhá v případě nutnosti. Na závěr se vyhodnotí, kolik stromků bylo celkem v rámci aktivity obaleno ochranným pletivem.

Poznámka: Nezapomenout na závěr všechny pochválit za odvedenou práci (třeba i třetí osobou).

Tip: Doporučuje se návštěva plochy jednou v průběhu roku a pořízení fotografického materiálu, který zachytí změny na ploše.

Záchrana mlád'at

Smysl aktivity:	demonstrace záchrany srnčích mlád'at
Věk:	děti ve věku (10-12), 13-16, dospělí
Roční doba:	jaro/léto
Délka trvání:	120 minut
Sociální forma:	skupinová práce

Pomůcky:	preparáty srnčích mlád'at
Poznámky:	nutná dohoda se zemědělci; nutno stanovit pracovní postup

Význam hry: Účastníci zažijí záchranu srnčího mláděte před žacíím strojem a dozvědí se více o ochranných opatřeních; pracovní aktivita jim pomůže lépe pochopit aktivity myslivců zaměřené na ochranu zvěře, prohloubí jejich poznatky na téma „Nebezpečí pro lesní zvěř“ a „Ochranné mechanismy“.

Pravidla hry: Skupina se shromáždí na okraji plochy, která se bude sěci. Vedoucí položí celé skupině otázku, např. „Proč srny mají svá mlád'ata v tomto místě?“ Pak následují otázky, jaká nebezpečí (např. kombajny) a problémy (intenzivní zemědělství, velké zemědělské plochy) vznikají pro mlád'ata a jak mohou být řešeny (ekologické kompenzované plochy, propojené části krajiny, způsoby sečení a termíny sečení, záchrana mlád'at atd.). Nashromáždí se poznatky a vedoucí je doplňuje. Poté začne záchranná akce, při které vedoucí skupině ukáže, jak probíhá hledání na ploše a na co je nutno dbát. Předem se dohodne, jakým způsobem se bude hlásit nález. Vytvoří se malé skupiny. Jedna skupina předvede na ukázkou všem hledání a hlášení. Vedoucí pak přidělí každé skupině část plochy. Účastníci mohou začít.

Na závěr se spočítá, kolik zvířat mohlo být tímto způsobem zachráněno. Každý účastník sděluje ostatním, co v něm tato aktivita vyvolala.

Sčítání zvěře

Smysl aktivity:	sčítání zvěře, populace, plánování mysliveckých aktivit
Věk:	děti ve věku 13-16, dospělí
Roční doba:	podle toho, na kterou zvěř se aktivita soustředí
Délka trvání:	180 minut
Sociální forma:	práce ve dvojici
Pomůcky:	podklady pro sčítání
Poznámky:	předem stanovit postup, přizvat další myslivce; relativně nákladná a náročná aktivita

Význam hry: Účastníci mohou zažít, jak lze zjišťovat stavy zvěře; pracovní aktivita vede k lepšímu pochopení myslivecké aktivity zaměřené na ochranu zvěře; sdělování si zážitků na závěr je vyvrcholením aktivity.

Pravidla hry: Pro taxaci zvěře se dostaví více myslivců a nezbytnou výstrojí. Účastníci aktivity vytvoří dvojice. Vedoucí vysvětlí, o co při sčítání jde a na co je nutno zaměřit pozornost. Procházení honitby a vyhánění zvěře. Jeden musí tyto informace zapisovat do tabulky. Před zahájením sčítání se rozdá materiál (tabulky, kartičky). Sčítání začíná ve stanovenou hodinu. Po ukončení sčítání se všichni sejdou a sdělí si navzájem výsledky a zážitky. Následují rovněž dotazy zaměřené na zvláštnosti a obtíže této akce.

Tip: Rozdělování pracovního materiálu (tabulka, kartička) se dá také využít pro vytvoření dvojic.

Vysazování křovin

Smysl aktivity:	vysazování křovin, prvky životního prostoru
Věk:	děti ve věku (10-12), 13-16, dospělí
Roční doba:	jaro/podzim
Délka trvání:	120 minut
Sociální forma:	práce ve dvojici
Pomůcky:	nářadí, sazenice a další materiál
Poznámky:	realizovat ve spolupráci s ochránci přírody a majiteli pozemků; pracovní postup je nutno předvést

Význam hry: Účastníci se seznámí s významem křovin pro domácí faunu a flóru; spolupracují na výsadbě křovin; pracovní aktivita jim pomůže lépe pochopit myslivecké aktivity zaměřené na ochranu zvěře; slouží k prohloubení znalostí na téma „Životní prostor“.

Pravidla hry: Na vhodném stanovišti (vybere se předem na základě domluvy se spolkem pro ochranu přírody nebo s majitelem pozemku) vysadí účastníci nové křoviny. Při této pracovní aktivitě je možné projednat různá témata a řešit mnoho otázek: Co je důležité pro lesní zvěř, aby mohla v této krajině žít? Které zvěři poskytují křoviny potravu a úkryt? Na co je nutno dbát při výběru rostlin (tuzemské keře, výběr keřů podle stanoviště, keře, které poskytují potravu)? Skupina může spolupracovat již při výběru keřů. Vysazené křoviny se pak každý rok (vždy se stejnými osobami nebo s různými skupinami) tvarují, čistí a udržují. Také se pozorují návštěvníci a stálí obyvatelé křovin (ptáci, hmyz, drobní savci), prostor lze využít k různým tématům a úkolům spojených s pozorováním.

Tip: Tento úkol se dobře realizuje se školní třídou.

Zábavné vytváření skupin

Chceme-li vytvořit různě početné skupinky můžeme využít standartní: „Rozdělte se do skupinky po čtyřech“, což má svou výhodu. Vše je rychlé. Nevýhodou však je, že můžou „zbýt nechtění“ anebo budou jiné skupinky „remcat“, že ta skupinka je lepší, rychlejší, chytřejší,... Tomuto můžeme předejít náhodným výběrem pomocí nejrůznějších pravidel. Nikdo pak nemůže říct, že rozřazování bylo nespravedlivé. Vše bylo otázkou náhody.

Lístěčku, lístěčku pověz mi kam patřím!

Smysl aktivity:	výběr jedné osoby
Věk:	všechny věkové skupiny
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	5 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky:	pytlíček s příslušným počtem lístků

Význam hry: Výběr osoby/osob

Pravidla hry: Vedoucí si najde různé přírodniny (např. samé listy buku) a vloží je do pytlíku. Počet listů odpovídá počtu účastníků. Nyní zamění vedoucí jeden předmět něčím jiným (např. listem dubu). Účastníci si zavážou oči a každý si vytáhne jeden předmět z pytlíku. Ten, kdo si vytáhne odlišný předmět, je vybrán.

Tip: To samé lze dělat s dřívky, z nichž jedno má jinou barvu nebo jinou délku.

Tip: Potřebujeme-li dvě a více skupinek, pak zvolíme příslušný počet druhů a kusů lístků.

Co patří k sobě?

Smysl aktivity:	vytvoření dvojice
Věk:	všechny věkové skupiny
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	5 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky:	vhodné větve na délku paže

Význam hry: Vytvoření dvojic; vhodný úvod k tématu „Životní prostor“.

Pravidla hry: Vedoucí nasbírá o polovinu méně větví, než je účastníků. Pak větve rozlomí na poloviny a rozdává je mezi účastníky. Poté musí všichni hledat druhou polovinu své větve.

Zvířecí pantomima II

Smysl aktivity:	vytvoření dvou až čtyřčlenných skupin
Věk:	děti ve věku 7-9, 10-12, (13-16, dospělí)
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	5 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky:	kartičky se zvířaty, pytlíček

Význam hry: Vytvoření dvoučlenných skupin (popř. tříčlenných nebo čtyřčlenných); vhodná aktivita jako úvod k tématu: „Fauna“.

Pravidla hry: V pytlíčku se nachází stejný počet kartiček, jako je účastníků. Vždy na dvou kartičkách je stejný název zvířátka. Poté, co si vytáhne každá osoba kartičku, začnou všichni předvádět své zvířátko pantomimicky. Osoby se stejným zvířátkem se pokoušejí navzájem najít. Na závěr aktivity mohou páry pantomimicky předvést své zvířátko celé skupině.

Varianta: V pytlíčku budou stejné skupiny zvířat (šelmy, parohatá zvířata, ryby, dravci, ptáci, sovy, ještěrky,...)

Toč se ke mně zády, ať víme si rady!

Smysl aktivity:	vytvoření malých skupin
Věk:	všechny věkové skupiny
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	5-10 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky:	pytlíček, přírodniny

Význam hry: Vytvoření malých skupin; vhodná aktivita jako úvod k tématu „Smyslové vnímání“.

Pravidla hry: Vedoucí si najde různé malé, hmatem obtížně rozpoznatelné přírodniny (různé listy, jedlové šišky, kamínky, bukvice, žaludy atd.). Od každé přírodniny musí mít tolik kousků, kolik chce, aby bylo ve skupině členů (např. tříčlenná skupina - tři předměty stejného druhu). Účastníci se postaví s rukama za zády do kruhu a dostanou od vedoucího nějaký předmět do ruky (popřípadě si ho poslepu sami vyberou). Nikdo se nesmí podívat, co dostal. Nyní se pokouší každá osoba vyhledat partnery se stejným předmětem. Předměty se hledají jen hmatem, ruce jsou stále za zády, partneři jsou otočení k sobě zády, když chtějí hmatem zjistit, zda jsou jejich předměty shodné. Osoby se stejným předmětem vytvoří skupinu. Na pokyn vedoucího se mohou všichni na svůj předmět podívat. Vytvořili svou skupinku správně?

Tip: Předměty je vhodné si nasbírat při přípravě na aktivitu. Podle tématu lze předměty obměňovat: pupeny, žaludy, šípky, bukvice k tématu „Potrava“. Tímto způsobem lze po vytvoření skupin s pomocí přírodnin hned rozvést úvodní rozhovor nebo zadat první úkol.

Aktivní zvířátko

Smysl aktivity:	rozdělení skupiny na dvě části
Věk:	všechny věkové skupiny

Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	15 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky:	obrázky zvířátek

Význam hry: Rozdělení skupiny na dvě části.

Pravidla hry: Vedoucí si připraví obrázky zvířat, která jsou aktivní ve dne nebo v noci. Podle počtu účastníků musí mít vždy polovinu zvířat aktivních ve dne a aktivních v noci. Každý dostane jeden obrázek a rozhodne o zařazení zvířete do jedné či druhé skupiny. Tímto způsobem se účastníci se postupně rozdělí na dvě poloviny.

Tip: Stejná aktivita se dá použít i s dalšími tematicky specifikovanými kategoriemi (masožravé šelmy – býložravci, zvířata, která v zimě spí – zvířata, která jsou po celý rok aktivní).

Zpětná vazba

Zpětná vazba je pro vedoucího jedna z nejdůležitějších věcí. Díky ní může zjistit zda byla aktivita správně vysvětlena, jestli účastníky bavila. Sami účastníci pak mnohdy mývajíc spoustu podnětů ke zlepšení či obměně aktivity. Vedoucí zjistí, zda-li je tato aktivita vhodná pro danou věkovou kategorii či nikoli.

Krátký pohled zpět

Smysl aktivity:	zpětná vazba
Věk:	všechny věkové skupiny
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	15 minut
Sociální forma:	individuální práce, celá skupina
Materiál:	přírodniny, dotazy, papíry, psací potřeby

Význam hry: Vytvoření kvalitativní zpětné vazby.

Pravidla hry: Každý účastník se zamyslí, co se mu v průběhu programu nejméně a co nejvíce líbilo. Pro každou výpověď si najde v okolí symbolicky nějakou přírodninu.

Poté se všichni shromáždí v kruhu a vyjádří své názory zcela stručně. Nejprve uvede pozitivní bod a pak negativní bod programu. K tomu položí patřičný předmět před sebe na zem.

Vedoucí si dělá poznámky.

Pohybující se kruh

Smysl aktivity:	zpětná vazba
Věk:	všechny věkové skupiny
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	5 minut
Sociální forma:	celá skupina
Materiál:	dotazy, papíry, psací potřeby

Význam hry: Získání zpětné vazby na základě pohybů.

Pravidla hry: Skupina vytvoří kruh. Vedoucí klade skupině otázky, které jsou pro něj zajímavé a jejichž zodpovězení může přispět ke zkvalitnění jeho dalších programů. Otázky jsou formulovány tak, aby se na ně dalo odpovědět „ano“, „ne“, „neutrální“ (např. Líbila se ti hra „Liška a zajíc“? Byla aktivita vzrušující?). Účastníci odpovídají tak, že udělají jeden krok vpřed při odpovědi „ano“, jeden krok vzad při odpovědi „ne“ a při odpovědi „neutrální“

zůstanou stát na svém místě. Vedoucí osoba pozoruje pohyby skupiny jako celku a dělá si poznámky.

Náladometr

Smysl aktivity:	zpětná vazba
Věk:	všechny věkové skupiny
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	5 minut
Sociální forma:	celá skupina
Materiál:	dotazy, papíry, psací potřeby

Význam hry: Získání zpětné vazby na základě pohybů.

Pravidla hry: Vedoucí udělá čáru na zemi a vysvětlí význam obou částí (např. „líbilo se mi“, „nelíbilo se mi“). Poté zmiňuje (i chronologicky) jednotlivé aktivity v průběhu programu.

Účastníci se postaví na tu polovinu od vyznačené čáry, která odpovídá negativnímu nebo pozitivnímu hodnocení aktivity. Vedoucí osoba pozoruje pohyby skupiny jako celku a dělá si poznámky.

Interview

Smysl aktivity:	zpětná vazba
Věk:	děti ve věku 7-9
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	5 minut
Sociální forma:	celá skupina
Pomůcky:	dotazy, plyšová hračka znázorňující lišku nebo maňásek představující lišku

Význam hry: Získání zpětné vazby na základě interview.

Pravidla hry: Skupina utvoří kruh. Vedoucí si vezme plyšovou hračku nebo maňáška. Zvírátko má udělat rozhovor pro rozhlasové vysílání, šiška slouží jako mikrofon. Liška klade jednotlivým účastníkům otázky, např. zda se jim výlet líbil, co se jim obzvlášť líbilo, co budou jako první vyprávět doma rodičům atd.

Varianta: Máme-li plyšáka (na maňáška) můžeme lišku posílat dále po zodpovězení otázky např. Vedoucí dá otázku účastníkovi po své levé ruce Která aktivita tě dnes nejvíc bavila, a která tě naopak nebavila? Účastník odpoví a převezme roli lišky a dotazuje se dalšího po jeho levé ruce.

Usnesení

Smysl aktivity:	zpětná vazba
Věk:	děti ve věku (7-9), 13-16, dospělí
Roční doba:	všechny roční doby
Délka trvání:	15 minut
Sociální forma:	skupinová práce, celá skupina
Pomůcky:	papíry, psací potřeby
Poznámky:	upozornit skupiny, které přijdou na řadu ke konci této aktivity, že mají svá usnesení přednést i v případě, že to samé už sdělili ostatní před nimi (je to důležité pro celkové vyhodnocení programu pro vedoucí osobu)

Význam hry: Získání zpětné vazby na základě rozhovoru.

Pravidla hry: Účastníci si ve dvojicích vyměňují názory na prožitý program. Udělají ze svého rozhovoru usnesení, které pak představí ostatním účastníkům.

Smysl aktivity: zpětná vazba
Věk: všechny věkové skupiny
Roční doba: všechny roční doby
Délka trvání: 10-15 minut
Sociální forma: práce celé skupiny
Pomůcky: šiška, „mluvící dřívko“

Význam hry: Zpětná vazba na konci programu.

Pravidla hry: Každý z účastníků, který má zrovna v ruce šišku nebo „mluvící dřívko“ řekne Co se mu na dnešním programu nejvíc a co nejméně líbilo. Až všichni řeknou svůj názor, vedoucí poděkuje všem za nasazení a poprosí o „lesnický teploměr“, který ukazuje, jak se nám dnešní den líbil či nelíbil. Byl-li účastník nadmíru spokojen bude ukazovat, jak nejvýš bude moct. Jestli-že se mu/jí program nelíbil, pak ukáže někde na tkaničky nebo podrážky svých bot.

Příloha č. 1 – Štafeta myslivecké mluvy

Co znamená, když se řekne, že zvěř jistí?	Co jsou to světla?
Co znamená, když se řekne, že pes vystavuje?	Co jsou to slecha?
Co znamená, když se řekne, že se zajíci honcují?	Co jsou spárky?
Co znamená, když se řekne, že jelen ministruje?	Co jsou to podnésky?
Co je to muška?	Co je to chrutí?
Co je to hledí?	Co je to říje?
Co je to komora(v puškařství)?	Co je to větrník?
Co je to komora(v lovectví)?	Co je to sedlo (u mufloní zvěře)?
Co je to komora(v chovu zvěře)?	Co je to kelka?
Co znamená, že zvěř vodí?	Co je to pírkó?
	Co je to zrcátko?

Co znamená, že zvěř barví?	
Proč se zvěř kaliští?	Co je to svírák?
Co znamená, že se zvěř kaliští?	Co je to klovec?
Co jsou to malovánky?	Co jsou to paspárky?
Co jsou to otěrové stromy?	Co jsou to zbraně?
Která srstnatá zvěř má pírkó?	Co je to kvítek?
Co je to ohánka?	Co je to kaňkování?
Co znamená, že zvěř zradíme?	Co je to pískání?
	Co je to békání?
	Co je to troubení?
	Kdo je ministrant?
	Kdo je lončák?
	Kdo je letošák?
	Kdo je šesterák?
	Kdo je vidlák?
	Kdo je knoflíkář?
	Kdo je nepravidelný dvanáctérák??
	Kdo je adjunkt?
	Co je to dohledávka?
	Co je to dosled?
	Kdo je norník?
	Kdo je barvář?
	Kdo je ohař?
	Kdo je honič?
	Kdo je hlásič?
	Kdo je oznamovač?
	Kdo je vodič?

Kontroluje okolí před nebezpečím.	Oči zvěře.
Ohař myslivci naznačuje, že se před ním vyskytuje zvěř.	Uši zvěře.
Období páření u zajíců.	Kopýtko, na která zvěř našlapuje.
Mladí jeleni se drží blízko říjného jelena a „jeho“ laní.	Bažanti, kteří se vylíhli až z druhé snůšky.
Součást mířidel zbraní, které je na konci hlavně.	Doba páření u černé zvěře.
Součást mířidel zbraní, které je na začátku hlavně. U oka střelce.	Doba páření u parohaté zvěře.

Místo ve zbrani, kde se vkládá náboj.	„Nos“ zvěře.
Část těla zvěře, kde lovec míří.	Bílá skvrna na těle mufloní zvěře.
Část honitby, kde se ten rok neloví.	Ocas parohaté zvěře.
Za vodící zvěř označujeme samičky s mládřaty.	Ocas prasat, zajíců a jezevců.
Zvěř, která po ráně krvácí.	Bílá skvrna u ocasu parohaté zvěře.
Aby se ochladila a nabalila na sebe bláto, které poté společně s parazity vydře z kůže ven.	Tlama bíložravé zvěře.
Zvěř, která se válí v blátě.	Zobák ptáků.
Jsou to blátivé stopy na stromech.	Zakrnělá kopýtka, na která většina zvěře nenašlapuje.
Stromy v blízkosti kališť, na kterých jsou malovánky.	Velké a dlouhé zuby čené zvěře.
Jezevec, zajíc a divoká prasata.	Bílý konec na liščím ocase.
Šelmy.	Doba páření u lišek.
Vyplašíme ji.	Hlasový projev srn a srnčat.
	Hlasový projev vylekané srnčí zvěře.
	Hlasový projev jelena v říji.
	Vedlejší jelen.
	Divoké prase ve druhém roce života.
	Divoké prase v prvním roce života.
	Parohatá zvěř, která má šest výsad na Paroží (popř. pět-nepravidelný šesterák)
	Parohatá zvěř, která má čtyři výsady na paroží(popř. tři-nepravidelný vidlák)
	Parohatá zvěř, která má místo paroží jen drobounké parůžky.
	Parohatá zvěř, kdy na jednom parohu má šest výsad a na druhém pět a méně.
	Mladý hajný v učení.
	Hledání střelené drobné zvěře.
	Hledání postřelené spárkaté a škodné zvěře.
	Druh loveckých psů, kteří „pracují“ v noře.
	Pes, který se používá k najití postřelené zvěře.
	Druh loveckého psa, který se vyznačuje vystavováním.
	Druh loveckých psů, kteří se používají při společných lovech.

	Pes, který najde postřelenou zvěř a štěká u ní, aby přivolal pána.
	Pes, který najde postřelenou zvěř, vrátí se k pánovy a dá mu znamení, že zvěř našel.
	Pes, který postřelenou zvěř hledá upnutý na vodítku.

Příloha č. 2 – Zvířecí pantomima I.

Pavouk, který si tvoří pavučinu.	Pavouk, který si leze pro mouchu.
Motýl, který si poletuje po louce.	Motýl, který sedí na květu.
Stonožka, která leze přes pařez.	Stonožka, která má puchýř na noze.
Sova, která letí na lov.	Sova, která chytla myš.
Jelen, který hlídá svoje říjiště.	Jelen, který nemůže najít laň.
Divoké prase v kukuřičném poli.	Divoké prase v kališti.
Divoké prase, které se otírá o strom.	Zajíc utíkající před liškou.

Příloha č. 3 – Dosledování

Herci: 4lidé

- lovec
- srnec
- kamarád myslivec a jeho pes

Příběh: -rozstříhat na věty. Úkolem je sestavit příběh do správného pořadí a secvičit divadlo.

Lovec sedí doma u televize.

Lovec vykoukne ven a zjistí, že je pěkné počasí a rozhodne se, že půjde do lesa na čekanou.

Přijede do revíru a šplhá na posed.

V klidu se usadí a zapálí si cigaretu.

Náhle zpozoruje pohybující se zvěř.

Zvedne dalekohled a třeští oči na trofej srnce.

Zvedne zbraň, namíří a vystřelí.

Srnc zaznačí ránu a utíká z místa nástřelu do nejbližšího úkrytu.

Lovec přijde na nástřel a označí ho nástřelovým zálopkem.

Zavolá kamarádovi, aby přijel se svým barvářem.

Myslivec přijede a nasadí psa na stopu.

Pes dosleduje zhaslý kus a kamarád předává lovcovi lovecký úlomek.

Šťastný lovec děkuje a předává psododovi část svého úlomku.

Herci: 5-6 lidí

- řidič
- divočák
- policista/policisté
- myslivec
- pes

Příběh: rozstříhat na věty. Úkolem je sestavit příběh do správného pořadí a secvičit divadlo.

Řidič jede v noci za tmy domů z práce.

V jednom úseku cesty mezi polem vyskočí do cesty divoké prase.

Řidič nestačí zabrzdit a prase srazí.

Divočák stále žije a utíká do pole, kde není k nalezení.

Řidič auta neví, co má dělat.

Zavolá policii.

Policie přijíždí na místo nehody a volá mysliveckému hospodáři místního mysl. sdružení.

Myslivec přijíždí i se svým věrným čtyřnohým přítelem.

Dává se do dosledu poraněného divočáka.

Pes vede svého pána neomylně do pole.

Najednou pes zpomalí, uskočí stranou a myslivec zděšeně uskakuje pryč, protože prase ještě žije a na obranu vystartovalo proti myslivci.

Myslivec vidí poraněného divočáka a smrtící strelou divočákovi ukončuje bolestivé chvíle.

Příloha č. 4 – Myslivec a ochránce přírody

Herci:

- myslivec/myslivci
- ochránce/ochránci přírody

Příběh:

Myslivec jde po lese a kontroluje myslivecká zařízení (posedy a krmelce). Když už jde domů potká podezřelého muže a dá se s ním do řeči. Dozvídá se, že muž je ochráncem přírody...

Úkol: Vaším úkolem je sehrát zadaný scénář a dokončit celý příběh. O čem budete mluvit je na vás, ale držte se tématu. Tvrdě zastávejte svůj názor a snažte se přesvědčit svůj protějšek o své pravdě. Máte zakázána jakákoli sprostá slova a urážky.

Příloha č. 5 – Aréna

Lesník	Obchodník, který chce místo lesa obchodní centrum
Myslivec	Pejskař
Majitel lesa	Lišák
Cyklista	Srna

Úkol:

Vaším úkolem je se zúčastnit televizní debaty. V první části debaty budete dostanete prostor k proslovu. Řeknete svůj názor na danou problematiku. V druhé části debaty pak dostanete otázky od moderátora pořadu nebo z řad diváků.

Příloha č. 6 – Lov dříve a dnes

Pravěk, doba kamenná

V době kamenné byl lov jeden ze dvou druhů obživy. Lidé se dělili na lovce zvířat a sběrače plodů a kořínků.

K lovu a usmrcení zvířat bylo používáno velice primitivních nástrojů, které byly vyrobeny z kamene a popřípadě upevněné na kusu dřeva.

Zpočátku se lovili pouze zvířata do velikosti člověka.

Postupem času se lov zdokonalil a za pomoci pastí lovili i zvířata ve velikosti třeba mamuta.

Lovili celé skupiny a byl dobře organizovaný. Nebylo třeba moc mluvit a dorozumívat se, každý věděl, co má dělat.

Herci: (min. 6)

- vypravěč
- lovecká skupina (popř. skupinka sběračů)
- zvěř malé velikosti
- mamut

Lov ve starověku

Lidé se trvale usazují a začínají se spíše věnovat zemědělství.

Ve vesnicích se lidé začínají věnovat jedné lidské činnosti a začínají vznikat první řemesla.

Jedním z takových řemesel je i lov, na který se specifikuje jen malá skupina lidí.

Loví se především vysokonohá zvěř (srnci, jeleni,...) z čekané a to za pomoci oštěpů a luků.

Herci: (min.7)

- vypravěč
- osada s řemeslníky
- lovecká skupina
- jelen nebo srnec,...

Lov ve středověku

Lidé se již usadili a vytvářejí osady a města.

Naplno se věnují řemeslu a zemědělství.

Z dřívějších loveckých skupin se vytvořila šlechta, která si prosadila lov jako svou výsadu.

Obyčejní lidé nesmí lovit. Smí pouze usmrcovat zvěř jako lišky, vlky, kuny, jezevce,...

Lov již není považován za způsob obživy, ale jako zábavu a ukázka společenského postavení.

Šlechtici si ve svých lesích vydržují profesionální lovčí, kteří se jim starají o zvěř a organisují lovy.

Mladí myslivečtí mládenci v učení nemají žádné učebnice a učí se pobyty v přírodě.

Každý den překonávají nástrahy přírody. V létě, v zimě, ve vedru či v dešti musí chodit po lese a sbírat zkušenosti.

V této době vznikají a upevňují se myslivecké tradice, které se zachovali dodnes.

K lovu samotnému se požívají kuše, později střelné zbraně. Loví se především zvěř vysokonohá.

Při lovu se využívá smečka psů a koně.

Herci: (min.7)

- řemeslníci a zemědělci
- šlechta
- lovčí
- myslivecký mládenec
- vysokonohá zvěř

Lov v novověku a dnes

Lovecké zbraně a technika lovu se stále zdokonalují.

Myslivosti a lovu se může věnovat každý, kdo splní zákonnou povinnost.

Zákony se věnují ochraně přírody a také zvěře samotné.

Loví se téměř veškerá zvěř, která však má své doby lovu.

Dodržují se myslivecké tradice jako např. předávání loveckých úlomků

Vznikají myslivecké spolky a sdružení.

Sepisují se knihy o myslivosti a vyvíjí se věda a výzkum.

Herci:

- myslivci
- výzkumníci a vědátoři
- myslivci a honci na honu
- lovec srnce
- srnec

Příloha č. 7 – Všeználek

Kuna lesní

- mám čtyři nohy
- žiji v lese
- mám huňatý, hnědý kožíšek
- mám krémovou náprsenku
- mám dlouhý ocásek
- ráda bydlím v dutinách stromů, ale výjimečně se uvelebím i v hromadě klestu
- jsem malá šelmička, ale hrozně ráda si pochutnám i na třešních nebo jablíčkách
- umím poměrně dobře skákat

Jezevec lesní

- jsem velký a zavalitý
- mám dlouhý čumáček
- můj kožíšek je šedý a mám na něm dva černé pruhy
- mám rád žízaly, lesní plody a mláďata, která najdu na zemi
- žiju v noře, ve které si udržuju pořádek a na „záchod“ chodím ven
- když chodím vypadám docela komicky protože se kymácím ze strany na stranu a koukám si pod nohy
- v zimě spím zimním spánkem

Liška obecná

- jsem šelmička
- žiju v lese
- mám krásný rezavý kožíšek
- konec ocásku mám bílý
- ráda lovím myšky a mladé zajíčky
- žiji v noře, ale jsem strašně nepořádná
- m
- v pohádkách mě lidé vždy považovali za velice chytrou

Srniec obecný

- jsem naše nejčastější zvířátko
- najdete mě všude-v nížinách i na horách
- mám krásnou načervenalou srst
- na hlavě nosím parůžky, ale moje maminka je neměla a mé děti taky ne
- v místě, kde žiji mám svůj rajón, který bráním před ostatními svého druhu
- svoje parůžky shazují na podzim a přes zimu mi narůstají nové

- m
- m

Jelen lesní

- jsem býložravec
- na hlavě nosím mohutné paroží
- moje srst je hnědá
- obývám především horské polohy
- nejraději se zdržuji v lesích
- své parohy shazuji brzy zjara a začínají mi růst nové
- m
- lidé mě považují za krále lesů

Prase divoké

- jsem čtyřnohé zvíře
- nejraději si pochutnávám na lesních semenech a zemědělských plodinách
- mám hustou tuhou srst
- když jsem vyrůstal, měl jsem spoustu bratříčků a sestríček
- všichni jsme měli krásné světle hnědé zbarvení s tmavými pruhy
- mám tuhý rypák, kterým prohrabávám zem
- n
- lidé mi říkají černý rytíř

Zajíc polní

- jsem čtyřnohé zvíře
- mám světle hnědo-šedý kožíšek
- mám dlouhé uši s černou špičkou
- nejraději mám šťavnaté výhonky rostlin
- v zimě rád okusuji kůru na mladých větvičkách a kmíncích
- moje stopa vypadá jako písmeno „T“, přední nohy vzadu a zadní vepředu
- nejraději hopkám po lese
- jsem podobný králíkovi

Bažant obecný

- jsem dvounohé zvíře
- patřím mezi ptáky
- létat umím, ale létám jen když musím
- v noci vylétám na větve a tam nocuju
- mám dlouhé, ocasní pera zvané klíny

- mé zbarvení je pestré, ale jsou to odstíny hnědé, samička je světle hnědá-maskovaná
- mám hlavu s modro-zelenými pírkami a kolem krku mohu mít bílé peříčko jako obojek
- nejraději zobám různá obilná semínka

Kachna divoká

- jsem pták
- mám hnědou barvu, sameček je šedý se zelenou nebo fialovo-modrou hlavou
- mezi prsty na nohách mám plovací blány, protože nejraději sedím na vodě a plavu
- mám plochý oranžový zobák
- jím různé vodní rostlinky, ale ráda si dám i obilné semínka
- lidé se na jaře velice rádi dívají na moje děti, protože jsou roztomiloučká hnědo-žlutá
- často mě lidé se svými dětmi krmí chlebem a rohlíky, když je nám lidé házejí do vody a mi se pak o ně pereme
- g

Veverka

- mám čtyři nohy moje tělesná teplota je stálá
- žiji v lese
- hodně hlodám, proto musí mé přední zuby stále růst
- dělám si zásoby potravy na zimu, potřebuji oříšky, semena, pupeny stromů, hmyz, houby, vejčička a někdy také trochu masa
- kuna je jedno z mála zvířat, které mne dokáže chytit
- umím dobře skákat
- používám ocásek ke kormidlování
- mám uši zakončené štětičkou a hustý ocas

Káně

- jsem pták
- patřím mezi dravce
- lovím myši, hraboše a jiné hlodavce
- lidé mi říkají myšilovka
- mám hnědé peří a na spodní straně křídel mám krémové pruhy
- jsem docela velký a vážím asi 2-3kg
- nejraději sedávám na větvích blízko pole nebo louky a vyhledávám potravu
- g

kamzík horský

- mám čtyři nohy
- patřím mezi bíložravce
- doma jsem na horách na kamenných svazích tak, kde nikdo jiný nechce

- moje srst je šedá a na zádech mám černý pruh
- na hlavě mám růžky, které mi každý rok dorůstají
- růžky mají samci i samice
- lidé jim říkají „háčky“
- u nás žijí především v Jeseníkách

Příloha č. 8 – Sčítání zvěře

Datum:	Název honitby (MS):	Jméno zapisujícího:	
Druh zvěře	Samec	Samice	Mládě

(pozn. tisknout „na šířku“ formátu A4)