

Tento projekt je financován Evropskou unií v rámci Národního plánu obnovy.



Pravidla a provedení hry:

Počet účastníků:	Čas:	Prostředí:
alespoň 14 a maximální dle možností prostoru	10-20 minut (dle počtu účastníků)	kdekoliv

Přečtete dětem úvodní text a dejte dohromady potřebné fáze koloběhu vody. Jakmile si fáze představíte, můžete přejít ke sdělování průběhu hry.

Hra probíhá analogicky ke známé a oblíbené hře “Evoluce”. Děti se nahodile pohybují po prostoru a představují jednu z fází kapičky na cestě za člověkem. Pohyb je vždy doprovázen stanoveným gestem, ta souvisí s prostředím, ve kterém se zrovna kapička nachází. Vše se odehrává BEZE SLOV A ZVUKŮ! Všichni začínají stejně – v oceánu, odkud kapička pochází, a kde náš příběh začíná. Nultá fáze je tedy mořská hvězdička. Když se na počátku setkají dvě hvězdičky, dají si kámen-nůžky-papír. Kdo vyhraje postoupí o fázi výše (kapička se vypařuje, jde do oblak a ze studenta se stává pták), prohrávající zpravidla klesá o úroveň níže. Jelikož je však hvězdička nultá fáze, na které se začíná a ze které níž nelze, v tomto případě prohrávající zůstává hvězdicí a vydává se hledat další hvězdicí, se kterou se může o další postup utkat.

V jeden moment se v prostoru mohou nacházet všechny fáze, avšak setkat se a utkat se o postup výše mohou pouze stejné druhy! Hraje se buďto do prvního vítěze, který dosáhne poslední fáze člověka, anebo dokud lze, tj. dokud nezbude od každé fáze jeden žák, a tudíž se nemá s kým utkat.

Tento projekt je financován Evropskou unií v rámci Národního plánu obnovy.

Evoluce v podobě koloběhu vody



Jednoho dne, na dně hlubokého a tajemného oceánu, se zrodila malá mořská kapička jménem Perlička. Její domov byl obklopen hejny ryb, tanečními pohyby chaluž a nekonečnou melodií vln. Perlička však toužila poznat svět daleko za hranicemi oceánu. Slyšela od starších kapek příběhy o koloběhu vody, o velkém dobrodružství, které je zavede do neznámých krajín, a dokonce i k lidem. A tak se rozhodla vydat na svou cestu.

0. Fáze: *Oceán – mořská hvězdice*

Rozpažíme ruce a rozkročíme nohy, tím vytvoříme pozici pěticípé hvězdy.

Pohyb je houpavý, přičemž stále udržujeme pozici.



1. Fáze: *Mrak – pták*

Pokrčíme kolena, přikrčíme se v těle a rozpaženými rukami máváme jako pták.

Tento projekt je financován Evropskou unií v rámci Národního plánu obnovy.

2. Fáze: *Déšť – snožmo*

Nohama se postavíme pevně k sobě, ruce napneme a držíme podél těla. V této pozici skáče (a dolů padáme jako déšť).



3. Fáze: *Potok – žába*

Sedneme si do dřepu a ze dřepu vyskakujeme jako žába. Pohyb opakujeme, dokud nenarazíme na další žábu.

4. Fáze: *Řeka – ryba*

U ryby můžete být kreativní, provedení necháme na vás. Nabízí se například němé pohyby ústy, pohyby rukou u těla jako ploutvičky, či rovnou plavání rukama ve vzduchu.



Tento projekt je financován Evropskou unií v rámci Národního plánu obnovy.



5. Fáze: Úpravna – točení se

Na úpravně se dějí s kapičkou divy, prochází takovými změnami až se z toho celá roztočí. Doporučujeme netočit se příliš rychle, mohlo by se stát, že než si najdete někoho do dvojice, udělá se vám z točení zle.

6. Fáze: Člověk – vítěz

Po dosažení poslední fáze roztáhneme ruce vysoko nad hlavu jako když dobíhá do cíle závodník. Aneb můžete doběhnout k nejbližšímu umyvadlu, předstírat, že držíte v ruce skleničku, do které si vodu z kohoutku nalejete a ze které kapičku následně vypijete. Člověk si nakonec sedá na židli – tím buďto hra končí, aneb zde čeká, pozoruje a fandí ostatním hráčům.

