



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

Sborník ZRU

KARTY AKTIVIT ZKUŠENOSTNĚ REFLEKTIVNÍHO UČENÍ

výstup projektu

Vím, co chci – Vím, jak na to

reg. č.: CZ.1.07/1.2.25/01.0018



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

Obsah

SEZNAMOVACÍ AKTIVITY.	3
Abecední lano.	3
Můj erb.....	4
BREAKERY.	5
Hadi.	5
Na blázny.....	6
Molekuly.	7
Kdo je kapitán?.....	8
DYNAMICS.	9
Gordický uzel.....	9
Útěk z Alcatrazu.	11
Výprava do pyramidy.	13
Sklenička na šátku.....	14
Hra na žraloka.	16
Toaletní běh.	17
DŮVĚROVKY.....	18
Sousoší - monolit.....	18
Had důvěry.....	20
Naše malá zvířátka – máme bystrá kukátka.	21
Pan doktor datel.	23
Příroda.....	25
TECHNIKY ZKUŠENOSTNĚ REFLEKTIVNÍHO UČENÍ.	28
Nožky od stonožky.	28
Handicapovaní malíři.	29
Neverbální sdělení.	31
Džungle.	32
Soutěž v pečení vánočních perníčků.....	34
Veselé závody.....	35
Kdo jsou „Vlkmeni“?.	36
Scrabble.....	38
Lesní duchové.	39

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

SEZNAMOVACÍ AKTIVITY

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY. Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zabere dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

Zpracoval: Karpitová Ivana



Abecední lano

Seznamovací aktivita, ve které jde o to, aby se děti lépe poznaly a zapamatovaly si svá jména.

Poznávání dětí na rodinné skupině, vzájemná spolupráce dětí, osvojení abecedy.

K této aktivitě potřebujeme lano a prostor, ve kterém se dá lano pohodlně natáhnout. Po natažení lana se děti požádají, aby se libovolně na lano postavily. Poté si řeknou navzájem svá jména. Stačí, aby alespoň jedno dítě na skupině znalo abecedu. Poté se začnou děti na laně posunovat tak, aby na konci hry stály seřazení abecedně podle začátečních písmen, na které začíná jejich jméno. Děti se musí na laně posunovat tak, aby z něho nesešlápaly dolů, tudíž pomocí ostatních.

Motivovat děti lze časovým limitem, nesešlápnutím dolů z lana, mohou mezi s sebou soutěžit rodinné skupiny.

Cílem této hry je zapamatovat si jména dětí, vzájemná spolupráce mezi dětmi, musí si jeden druhému pomáhat, aby s lana nespádly, zopakování abecedy. V tomto případě lze od dětí jednoznačně očekávat otázku – Co když spadnu z lana, co když se špatně zařadím podle abecedy.

Myslím si, že tato hra je nenáročná, zvládnou ji i menší děti. Je ideální pro celou skupinu, která je různorodá věkem. Atmosféru si vytvoří děti samy – pokud je hra zaujme, tak nebude problém ji obměnit, např. seřadíte se od nejstaršího k nejmladšímu a naopak, podle velikosti atd.

Realizace aktivity je nenáročná. Čím více účastníků tím lépe. Ideální je na venkovní hřiště, protože je velké. Pokud jsou děti šikovné, nezabere jim to víc jak 20 minut. Záleží na počtu dětí. Děti mají rády krátké a srozumitelné hry. Zapotřebí je pouze lano.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování
aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je?
Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to
bude probíhat? Jaká bude
struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká
bude legenda (pokud vůbec)? Jaká
bude motivace?



REFLEXE. Co je cílem ve
vztahu k realizované aktivitě? Jaká
bude struktura? Jaké témata lze
očekávat? Mám v zásobě nějaké
formulace (úvod, závěr, aktivní
naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY.
Na co dávat pozor...? S čím začít
a co později? Práce se skupinou?
Dramaturgie programu jako celku?
Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak
ovlivňuje počet účastníků průběh
realizace akce? Kolik času zabere
dílní částí aktivity? Jaký materiál
bude potřeba?

Zpracoval: Vavříková Jana



Můj erb

Grafomotorický vývoj dítěte, lexikální a lingvistický rozvoj schopností.

Během určité doby (15-30 min.) si každý účastník navrhne svoje erbovní znamení, ze kterého bude zřejmé jeho křestní jméno a další informace, které ho charakterizují, např. místo, kde se narodil, oblíbené činnosti, barvy, písňe, zvířata, jídla apod. Může zde být i životní motto. Pro přehlednost lze vymezit, že na erbu smějí být vedle jména nejvýše čtyři další vybrané charakteristiky.

Každý si svůj erb vytvoří a vyvěsí ho na připravenou šňůru. Při menším počtu účastníků se můžeme u každého erbu zastavit a nechat si ho majitelem vyložit. Jinak zůstanou erby vyvěšeny na přístupném místě, aby inspirovaly další rozmlouvání mezi hráči.

Zdokonalování spolupráce v rodinné skupině, rozvoj kresby, popisu, konverzace, představivosti.

Koordinovat skupinu dětí.

Věk: 12 let

Počet hráčů: 8-30

Délka: 60 minut

Prostředí: hřiště, místnost

Pomůcky: obrysy erbu na papíře velikosti nejméně A4, psací potřeby, pastelky nebo barvy, lepidlo, nůžky, tenká šňůra a kolíčky na prádlo

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

ICEBREAKERY

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY. Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zabere dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

Zpracoval: Nev lud Bořek



Hadi

Týmová zábavná hra (icebreaker)

Rozehřátí, soutěživost
Vzájemná komunikace při „stavění“ Hada
Vymyšlení strategie lovu, spolupráce ve skupině
Zapojení všech účastníků
Sportovní využití, zábava

Instruktor rozdělí účastníky do menších družstev po 5-10. Každá skupina vytvoří zástup tak, že následující vždy drží účastníka stojícího před ním rukama v pase. Poslední dostane šátek, který si upevní na zádech za pásek kalhot tak, aby šel lehce vytáhnout. První ze skupiny v tomto postavení tvoří hlavu hada, poslední se šátkem za pasem je ocasem hada. Instruktor rozestaví skupiny, aby k sobě stály v určité vzdálenosti čelem, tedy hlavou. Je-li skupin více než dvě. Vytvoří proti sobě hvězdičky. Úkolem skupin (hadů) je nyní ukrást jinému hadovi jeho ocas, tedy sebrat šátek. Ocas může přitom ukrást pouze hlava hada. Ukradený ocas posílá hlava ihned svému ocasu a ten si ho připevní vedle svého. Ve hře pokračuje i had, který o svůj ocas přišel – snaží se ho získat zpět. Hra končí, když už přestává být zábavná, nebo jsou účastníci příliš vyčerpaní. Po jednotlivých ztrátách ocasů, je možné startovat nová kola znovu ze základního postavení.

Touto aktivitou sledujeme schopnost skupiny domluvit se na strategii, která povede k vítězství (stavba Hada, taktika boje, spolupráce, společný cíl).

Reflexe:

Jak spolu děti komunikovaly při stavbě Hada, jak si určily pořadí ve skupině, kdo bude Hlava, kdo Tělo, kdo Ocas (hlasování, dohoda, právo silnějšího)?

Umí děti respektovat rozdělení do skupin (např. losováním)?

Jak by se samy rozdělily?

Umí respektovat složení skupin?

Dokážou děti tolerovat „neschopnosti“ slabších jedinců?

Je pro ně důležité vítězství, umí přijmout porážku?

Hra má dynamický náboj, ale vyžaduje skupinu ochotnou a naladěnou k zábavě. Není-li tomu tak, vyní zejména v kolektivu trapně. Jde o kontaktní hru, kde je třeba zvážit míru vzájemné ostýchavosti, která nastupuje ve chvíli, kdy skupiny namícháme z chlapců a děvčat. Je třeba upozornit účastníky na možnost pádu na zem. V případě velkého mumraje, je také dobré nepodcenit bezpečnost slabších jedinců.

Čas na přípravu: 1 minuta

Počet instruktorů: 1

Čas na hru: 15 minut

Počet hráčů: 10 – 30

Prostředí: venku, ve dne, rovný terén

Věk: bez omezení

Materiál: šátky

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity.
O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je?
Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY. Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zaberou dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

Zpracoval: Janečková Hana, Bc.



Na blázny

Hra se řadí do skupiny lámání ledů.
Intelektu prospěšná slovní hra simulující prostředí psychiatrické léčebny.

Jedná se o slovní hru, která je zaměřená na paměť, inteligenci, pozornost a komunikaci. Hra je určena také pro zasmání a postřeh. Ve hře se chceme zaměřit také na schopnost vyjadřování se, umět se projevit. Rozvíjet u jedinců schopnost empatie a spolupráce.

Hráči se usadí do kruhu a zvolí jednoho nešťastníka, kterého vyšlou za dveře - ten ztvární roli psychiatra. Zbývají hráči (pacienti) se domluví na chorobě, kterou budou trpět. Tato choroba se projevuje v tom, že se společně dohodnou na jednom shodném způsobu, jak odpovídat na otázky - např. všichni odpovídají čtyřmi slovy, v každé odpovědi je použita číslovka, všechny odpovědi začínají/končí na určité písmeno, pacienti se mohou škrábat, před odpovědí dlouze zapřemýšlet, odpovědi se mohou týkat pohádek nebo se odpověď může skládat z písmen obsahujících doktorovo jméno - doktor se jmenuje Vojta, tzn. blázni budou odpovídat třeba Vana, Olej, Jablko, Talíř, Afrika a pak zase Vidlička, Okurka atd.

Po dohodě je přivolán pan doktor. Ten se pomocí nejrůznějších dotazů snaží stanovit diagnózu = objevit dohodnuté pravidlo. Může se ptát na cokoliv a odpovědi pacientů většinou postrádají jakoukoliv spojitost s položenou otázkou. Psychiatr má 3 pokusy (možno omezit časovým limitem, nebo ho trápí dokud neuhodne nemoc) na sestavení diagnózy - když chorobu svých svěřenců odhalí, sám se stává pacientem. Za dveře je vyslána jiná oběť a hra pokračuje.

Varianta: Hráči odpovídají vždy na otázku, na kterou se ptal předchozího blázna a první si vymyslí libovolnou odpověď. Např.: Jak ses dnes měl? Řízek a hranolky! Kdo je tvůj oblíbený herec? Docela dobře.

Reflexi provádíme na konec celé aktivity. Při reflexi se posadíme do kroužku a ptáme se účastníků, jak byli s touto aktivitou spokojeni. Budeme si sdělovat prožitky, společně hledat to, co jsme se od sebe vzájemně naučili.

Při reflexi se ptáme účastníků, jak jsou spokojeni s touto aktivitou. Jak tuto hru hodnotí. Proč si myslí, že jsme hráli právě tuto hru. Čím byla tato hra pro ně přínosem. Zda se v ní dozvěděli něco o svých kamarádech, spoluhráčích.

Zda si myslí, že jako skupina se uměli rychle shodnout na nemoci, nebo zda to rozhodoval jeden či více hráčů a ostatní se podřídili. Jak hodnotí spolupráci ve skupině. Jak se cítil ten, kdo byl uprostřed a hádal. Jak se cítili ostatní v roli bláznů. Zda pracovali společně jako skupina. Jestli udělali něco, na co můžou být hrdí. Jestli se dozvěděli něco o sobě a o svých schopnostech? Zda prožili pocit strachu nebo obavy. Zeptáme se jich, co by udělali jinak a zda je napadají ještě jiné varianty této hry.

Musíme dávat pozor, koho pošleme za dveře (ten, co hádá), ať se necítí jako hádající špatně a ostatní děti si z něj nedělají legraci.

Počet účastníků: kolem 15, pokud by bylo více, tak je vhodné je rozdělit na dvě skupiny.

Celkový čas: 30min.

Pomůcky: žádné

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY. Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zabere dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

Zpracoval: Jančálková Darina



Molekuly

Pohybová hra o sdružování se do skupin a odstraňování přebytků

Icebreaker, k rozehrání, uvolnění napětí ve skupině. Postřeh, reakce, spolupráce. Jedná se o jednoduchou hru s jednoduchými pravidly, veselá a uvolňující. Jedná se také o kontaktní hru, vyžadující vstřícný přístup jednotlivého hráče k ostatním hráčům.

Hráči se volně pohybují ve vytyčeném prostoru. Vedoucí vykřikne číslo v legendě (předříkávání legendy značí vždy začátek kola) a hráči mají za úkol vytvořit skupinky o daném počtu a to po dobu ukončení vyprávění legendy

Struktura aktivity: 1. seznámení s aktivitou – hrou, 2. cíl hry, 3. pravidla hry + pravidla bezpečnosti, způsob hodnocení, 4. malá ukázka hry, 5. realizace hry, 6. vyhodnocení

Pravidla:

- kdo nestihne a nedokáže se zařadit, vypadává
- dbáme na bezpečnost svou i spoluhráčů – nevrážíme do sebe

Legenda:

„Molekuly volně kmitají po celém světě, ve vesmíru a vzájemně se prolínají, dotýkají a čekají na signál s číslem 3 (nebo 4, 5), aby se mohly stát součástí vzniku nového života, který vznikne za jednu, dvě, tři vteřiny.“

Motivace – odměna, získávání bodů

Cílem této aktivity je dostat hráče do pohybu a odstranit ostych ke společnému hraní, nebo uvolnění napětí ve skupině.

Struktura:

- rekapitulace aktivity – průběh, podmínky prostředí, věkové složení
- výměna zkušeností a prožitků jednotlivých účastníků – co se líbilo, nelíbilo, nacházení nových nebo vylepšených variant této hry - výměna čísel za barvy, po sloučení molekul si dřepnout apod.
- hodnocení aktivity – zda splnila, či nesplnila cíl

Témata: sympatie x antipatie, tělesný kontakt

Porozumění a dodržování pravidel

Začínat s jednoduchou variantou

Zapojení vypadlých hráčů - společné předříkávání legendy, poradce, kontrolor pravidel

Zrychlování a zpomalování předříkávání legendy – s přihlédnutím na složení dané skupiny

Pro 6 a více hráčů

Příprava hry – vytyčení prostoru

Délka hry – 10-15 minut

Do místnosti, na ven, na hřiště

Materiál - žádný

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY. Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zabere dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

Zpracoval: Schromová Vanda



Kdo je kapitán?
Hra na postřeh

Cílem aktivity dětí v této hře je rychlost napodobování kapitána, aby určený hráč nezjistil, kdo je vedoucí – kapitán v této hře. Dále vlastní kreativita při předvádění různých činností.

Legenda: Byla jedna veliká a krásná loď, která pluje po mnoha mořích. Nikdo nedával námořníkům hlučné rozkazy a přece šlo všechno jako na drátku. Lana se napínala, plachty se rozvínovaly a svinovaly, paluba byla vydrhnuta. Zahrajte si na tuto tajemnou loď. Jeden z hráčů vyjde za dveře a zbylí se dohodnou, který z nich bude kapitánem. Kapitán dává posušky rychle rozkazy a ostatní ho rychle a co nejpřesněji napodobují. Hádač má poznat, odkud rozkazy vycházejí, tj. kdo je kapitánem.

Děti mohou projevit herecké, pantomimické schopnosti, některé se při této aktivitě učí zbavovat se ostychu při předvádění se ve skupině. Závěrem mohou děti samostatně předvést pantomimické číslo, ale pouze ti, kteří se přihlásí dobrovolně. Ostatní hádají.

Hadač je za dveřmi a ostatní si nejprve číslo natrénují nanečisto, aby se vyhnuli přímé oční konfrontaci s kapitánem při samotné hře. Hru možno obměnit s tím, že budou dva hadači, kteří se snaží uhodnout kapitána.

Počet účastníků je neomezený, hra není časově omezená, může se měnit námět činnosti, kterou budou předvádět a hádat.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

DYNAMICS

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



Gordický uzel

Typ aktivity – „dynamics“ a zčásti i „důvěrovka“.

Cíl: Děti po ukončení aktivity budou lépe chápat výhodnost komunikace a spolupráce při řešení konfliktů.

Motivace: Vyřešte hlavolam jako první a získáte nehynoucí slávu!

Legenda: Kdysi dávno žil král Gordius, který vládl Frýgii ležící na historickém území v Malé Asii. Pojmenoval po sobě i její hlavní město – Gordia. Podle pověsti vyrobil lýko a uvázal uzel na koženém postroji selského vozu a věnoval ho Diovu chrámu. Gordius byl původem rolník a také otec Midase - inu ano, to je ten s oslíma ušima. Uzel byl tak složitý, že jej nikdo nedokázal rozvázat a proto se dostal až do prorockví. To pravidlo, že ten kdo jej rozváže, se stane vládcem velké říše.

Čtyři století trvalo, než do města doputoval rozpínavý dobyvatel Alexander Veliký, král makedonský. Když se dozvěděl o pověsti, okamžitě se pokusil záhadnému uzlu přijít na kloub a nechal si vůz předvést. Uzel byl ale tak dovedně zapleten a zašmodrchán a konce nebyly ani vidět, že vzplál obrovským hněvem. Tu mu kdosi poradil, že v pověsti, jež se o něm uchovala od barbarů, stojí, že je třeba vazbu „rozpoutat“! Tedy nikoliv rozvázat, nebo rozmotat. Alexandr vzal ihned meč a uzel rozťal! A opravdu pár let se ještě rozpínal, aby v pouhých 33 letech zemřel zemdlen útrapami z cest a alkoholem. V historii najdeme mnoho takových lidí, co hledali ne způsoby řešení, ale myšlenky ke zdůvodnění svých, ne vždy, ušlechtilých cílů. Alexander Veliký byl první ze zástupců Caesarů, Napoleonů, Leninů, Hitlerů... Najděte mírové řešení!

Jak bude samotná aktivita probíhat:

1. Děti se rozdělí do dvou stejných skupin po 8-10
2. Postaví se do kruhu vpravo v bok na vzdálenost natažené ruky do středu kruhu
3. Zavřít oči a natáhnout do kruhu pravou ruku a nahnát jinou, kterou pevně uchopím, poté to samé s levou rukou
4. Rozplétáme, až se otevře kruh

Pravidla:

- a) Nepouštět se rukou ostatních
- b) Být ohleduplný a postupovat bezpečně – vyhnout se zranění
- c) Stopuje se čas každé skupiny zvlášť
- d) Hra končí velkým kruhem, kdy se všichni drží za ruce

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY.
Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zaberou dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?



Otázky k dětem: Jaké jste měli při aktivitě pocity? (předpoklad převážně pozitivních). Jak vnímáte příběh o Alexandrovi Velikém? (prostor pro působení vychovatele-moderátora k zamyšlení nad tyranii a vedení k nápadům dětí, jak tomu předejít – viz také prevence šikany). Děti mohou pracovat s pojmy jako „touha po moci“, „ovládání druhých“, „materialismus“, apod. Snahou je vést děti k pozitivnímu přístupu, kolektivitě, humanitě a soucítění s druhým.

Na co dát pozor – dohlížet, ať nedochází k stresovým momentům, kdy je někdo „přidušen“, nebo má nepřírozně otočené končetiny – ztráta motivace a možnost, že to někdo vzdá – pak by hra končila. Chválit během aktivity, snažit se o podporu názorové shody a sladění ku prospěchu všech. K podtržení atmosféry – kvalitní výběr audio materiálu.

Skupiny by měly být tvořeny 8-10 dětmi tak aby děti udržely pozornost. Materiální zabezpečení: Prostorově je vhodné použít místnost s kobercem s pokojovou teplotou, aby děti byly naboso a v teple. Podpora navození atmosféry – je dobré použít dynamickou filmovou hudbu (ve stylu „Piráti z Karibiku“) – hudební zařízení.

Struktura:

1. Navození atmosféry (legenda)
2. Motivace
3. Aktivita (s hudebním doprovodem)
4. Sdílení dojmů a zážitků
5. Zhodnocení a pochvala jmenovitě (zažití úspěchu pro každého)

Práce s pojmy:

Frýgie, Gordius, Gordický uzel, Alexandr Veliký, tyranie v dějinách.

Zpracoval: Blažek František, Bc.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



Útěk z Alcatrazu Překování překážky

Cílem aktivity je nabídnout účastníkům možnost:

- naučit se spolupracovat ve skupině
- vyzkoušet si vedoucí roli ve skupině
- seberealizace a využití svého logického myšlení k řešení problému
- zažít pocit z úspěchu i neúspěchu

- Popis samotné aktivity přelézání lana a samotného cíle, kdy skupina účastníků bude mít za úkol překonat horem lano v určité výšce, bez toho aniž by se ho někdo z nich dotknul jakoukoliv částí těla
- Vymezení si prostoru a konzultace možných rizik a nebezpečí
- Určení pravidel, jak bude samotné přelézání probíhat, co je povoleno a co není povoleno...
- Seznámení se s příběhem a imaginárním prostředím, ve kterém se bude aktivita odehrávat a co samotné lano představuje
- motivací je získání libovolné formy odměny (dle úvahy vedoucího aktivity)

Aktivita je zasazená do imaginárního vězení Alcatraz, ze kterého se skupina účastníků bude snažit uprchnout. Napnuté lano v určité výšce bude představovat detektor pohybu spouštějící alarm při jeho doteku.

Poznámka autora:

Na 99% bude následovat otázka: „A to nemůžeme ten detektor podlézt?“

Odpověď: „Ne, samotný prostor pod lanem je také snímán, proto vede jediná cesta přes lano.“ =)

Cílem této aktivity je přimět skupinu ke spolupráci, rozvoji logického myšlení a hledání možností řešení.

Při samotné reflexi s dětmi budeme hovořit o jejich pocitech, obavách a motivaci.

Otázky k reflexi:

- co jste si mysleli, když jste slyšeli zadání úkolu...?
- měli jste obavy z jeho plnění...?
- zdál se vám úkol jednoduchý, nebo nesplnitelný...?
- měli jste sami nápad jak při plnění úkolu postupovat, nebo jste čekali, jaké nápady vymyslí kamarádi...?
- poslouchali ostatní ve skupině vaše nápady...?
- dělalo vám potíže plnit pokyny ostatních...?
- jak jste se cítili po úspěšném/neúspěšném zvládnutí úkolu....?
- co pro vás byla motivace ke splnění úkolu...?

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.



METODICKÉ POZNÁMKY.

Na co dávat pozor...? S čím začít
a co později? Práce se skupinou?
Dramaturgie programu jako celku?
Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak
ovlivňuje počet účastníků průběh
realizace akce? Kolik času zaberou
dílní části aktivity? Jaký materiál
bude potřeba?



Je potřeba dávat pozor, aby výška nastaveného lana byla reálně překonatelná
vzhledem k počtu, věku a tělesným možnostem účastníků.

Aktivitu lze později ztěžovat třeba tím, že se děj bude odehrávat v noci a
nebudou moci u toho mluvit, aby nevyrušili strážce atd.

Počet účastníků může být libovolný.

Lze vytvořit různé variace, například že všichni účastníci budou tvořit jednu
velkou skupinu uprchlíků, nebo vytvořit 2 i více skupin, které budou soupeřit,
za jaké časové období se jim povedlo překážku překonat a z Alcatrazu
uprchnout.

Materiálové zabezpečení: jedno lano cca 5 m dlouhé a prostor mezi dvěma
stromy (předměty), mezi které bude možnost toto lano v požadované výšce
upevnit.

Zpracoval: Bolík Tomáš

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování
aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je?
Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to
bude probíhat? Jaká bude
struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká
bude legenda (pokud vůbec)? Jaká
bude motivace?



REFLEXE. Co je cílem ve
vztahu k realizované aktivitě? Jaká
bude struktura? Jaké témata lze
očekávat? Mám v zásobě nějaké
formulace (úvod, závěr, aktivní
naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY.

Na co dávat pozor...? S čím začít
a co později? Práce se skupinou?
Dramaturgie programu jako celku?
Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak
ovlivňuje počet účastníků průběh
realizace akce? Kolik času zabere
dílejší částí aktivity? Jaký materiál
bude potřeba?

Zpracoval: Bolík Tomáš



Výprava do pyramidy

Podbíhání lana

Cílem aktivity je nabídnout možnost:

- v bezpečném prostředí překonávat vlastní obavy
- sdílet obavy a pomáhat si je navzájem překonávat
- zažít úspěch či neúspěch

- Popis samotné aktivity (podbíhání lana):

- Vymezení si prostoru a konzultace možných rizik a nebezpečí
- Určení pravidel, jak bude samotné podbíhání probíhat, co je povoleno a co není povoleno...
- Seznámení se s příběhem a imaginárním prostředím, ve kterém se bude aktivita odehrávat a co samotné lano představuje.
- Motivací je úspěšně zvládnutá aktivita s možností získat poklad ve formě sladké odměny.
- Aktivita je zasazená do imaginární pyramidy, která ukrývá poklad. Podbíhané lano bude představovat jednu ze starodávných pastí, kterou zde staří předkové nastražili.

Aktivita nabídne dětem možnost překonání vlastních obav, zažít úspěch, případně neúspěch. Při samotné reflexi s dětmi budeme hovořit o jejich pocitech, obavách a motivaci.

Otázky k reflexi:

- měli jste před začátkem aktivity obavy?
- jaké byly? Takové, že si můžete ublížit, nebo že to nezvládnete?
- pomáhalo vám, že můžete plnit úkol společně s kamarády?
- dokázali jste se vcítit do příběhu a imaginárního prostředí?
- jaká byla vaše motivace pro zvládnutí úkolu?
- chtěli jste aktivitu zvládnout pro vidinu odměny, nebo jste chtěli dokázat sami sobě, že na to máte?
- bavilo vás zjišťovat své limity, při stupňující se obtížnosti aktivity?
- co se vám na samotné aktivitě nejvíce líbilo a co nelíbilo?

Je potřeba dávat velký pozor, aby byla obtížnost podbíhání nastavena ze začátku na co nejnižší možnou úroveň, aby každý z účastníků (dětí), zažil pocit z úspěchu a překonal počáteční obavy, pokud nějaké má.

Později je možnost obtížnost podbíhání zvyšovat, zároveň je však důležité dát každému prostor, aby mohl bezpečně aktivitu ukončit jako člen vítězné skupiny, která splnila úkol, pokud se již nebude cítit.

Počet účastníků není pro tuto aktivitu nijak zvlášť směrodatný, lze ji provádět v 5, ale i 30 dětech. Při větším počtu je více potřeba pouze nastavit pravidla pro podbíhání, aby nedocházelo ke strkanicím.

Pomůcky potřebné k realizaci aktivity jsou pouze cca 5 metrů dlouhé lano a tělocvična, nebo prostor na louce či hřišti.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



Sklenička na šátku **Zábavně-taktická hra na komunikaci a akci**

Koordinace ve skupině, jemná motorika a zapojení všech jednotlivců

Instruktor rozprostře na rovný terén (stůl/zem) šátek a doprostřed postaví skleničku naplněnou vodou (nebo jiným materiálem).

Úkolem skupiny je pouze za pomoci šátku přepravit skleničku ze startu do cíle. Zároveň je třeba dodržovat několik pravidel:

- 1) Šátek musí být stále napnutý
- 2) Každý účastník drží šátek pouze za cíp jednou nebo dvěma rukama,
- 3) Skleničky se není možno dotýkat rukama, jinými částmi těla nebo jinými předměty a to ani přes šátek.

Trasu transportu instruktor předem vyznačí lanem nebo jinými značkami a vede ji přes přirozené i umělé překážky. Další způsob řešení úkolu je věci skupiny účastníků. V případě, že se sklenička při přepravě převrhla (vylila), je třeba se vrátit na start a začít znovu. Hra končí, když je sklenička úspěšně v cíli.

Varianty:

1. Při částečném vylití skleničky se dá měřit míra úspěšnosti transportu.
2. Trasa je ztížena různými překážkami (stoupání do svahu, podlézání nízkým prostorem apod.).
3. Hra je pojata soutěžně. Účastníci jsou rozdělení do týmů a mají stejné podmínky. Vítězí tým, který dopraví skleničku do cíle jako první a s největším obsahem.

Snaha vyřešit problém ale zpravidla všechny chytí. Úspěch hry je dán koordinací skupiny a zapojením všech účastníků, aktivita má tedy v sobě opět emocionální náboj. Před transportem je třeba vyzkoušet nosnost šátku a stabilitu skleničku s plánovaným obsahem, aby nedošlo k situaci, kdy bude úkol nesplnitelný z prostých fyzikálních důvodů. Cíl by měl mít rovný povrch, aby bylo možno skleničku bezpečně postavit.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY.
Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zaberou dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

Zpracoval: Krejčí Lukáš



Touto aktivitou sledujeme schopnost skupiny se domluvit na taktice co nejlépe a nejrychleji vyřešit zadaný úkol.

Po aktivitě se můžeme dozvědět od jednotlivých účastníků pocity, kdo byl vedoucí ve skupině, jak se kdo prosazoval ve skupině. Aktivita je založena na spolupráci celé skupiny.

Bezpečnost:

Při aktivitě hrozí snad jen polití účastníků a okolí, případně rozbití skleničky. Volte tedy obsah, eventuálně rozbitnost skleničky, s ohledem na toto riziko. Například menším dětem je lépe poskytnout místo skleničky kelímek, kde nehrozí nebezpečí pořezání se o střepy (při daleko vyšším riziku upuštění „skleničky“). Nebo nepřenášejte skleničku nad zařízením či vybavením místnosti, které by politím utrpělo.

Tuto aktivitu lze provádět jak venku tak i v budově.

Počet hráčů se doporučuje po 4-5 hráčích.

Čas na aktivitu: cca 10 min.

Materiál: pro každou skupinku čtyřcípý šátek, sklenička 0,3 l, voda (písek), materiál k vyznačení trasy např. lano, fáborky, kužely aj.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY. Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zabere dílčí částí aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

Zpracoval: Dětská Jana



Hra na žraloka

Sledujeme schopnost spolupracovat, domluvit se na jednotné strategii, důvěřovat si (když už budou mít málo židlí, musí se navzájem přidržovat, aby nespadli)

V místnosti se postaví děti (dospělí) na jednu stranu místnosti, každý se svou židlí. Pokud je jich více rozdělí se na dvě skupinky. Skupinka se si na startovní čáru postaví první židli a ostatní do řady za ní. Úkolem je dostat se co nejdříve na druhou stranu místnosti, ale za těchto podmínek: každý stojí na své židli je to jejich plavidlo a na tom jediném se mohou přeplavit na zem, která je čeká na konci místnosti, nesmí se dotknout podlahy, ze které se stane moře, ve kterém číhá strašný žralok (vedoucí). Žralok je zároveň velice citlivý na hluk a každý sebemenší zvuk ho rozzuří natolik, že mořeplavcům, kteří ho způsobili, odebere část jejich plavidla (jednu židli) a bude kroužit a číhat kdo spadne do moře (ten ve hře již nepokračuje, stává se tichým pozorovatelem).

Závěrečné téma se nabízí samo, jak se děti cítili, zda měli strach, jestli je někdo přidržel, s někým měli pocit bezpečí. Rozebrat jejich emoce, které vznikaly, co jim pomohla. Zda jim to připomíná nějakou situaci v životě, kterou si už prošli. Může to vést k tématu, které sami potřebujeme probrat (mezilidské vztahy, vzájemná podpora, tolerance, šikana,...)

Obutí dětí, ponožky na hladkém povrchu židlí mohou klouzat a v papučích mohou zakopnout. Dětem se vysvětlí pravidla, přesvědčíme se, zda tomu plně rozumí. U mladších můžeme ponechat krátký čas na domluvu taktiky a strategie. Vyhrává ta skupina, která se dostane na druhou stranu jako první, pokud je to nerozhodně vyhrává ten, kdo převezve na zem nejvíce mořeplavců. U jedné skupiny stanovujeme čas, za který by to měli zvládnout. Ten si určí vedoucí podle množství a věku dětí.

Počet: 5 – 16 (může být i více) - tak aby dítě bylo schopno zvednout a unést židličku

Pomůcky: na každou osobu jedna židle (polstrované – na ty je lepší, aby děti byly bez obutí nebo dřevěné – bosky i bez ponožek nebo tenisky s gumovou podrážkou).

Pokud je podlaha hladší, je vhodné, aby židličky měly protiskluzovou úpravu. Na koberci není protiskluzová úprava nutná, můžeme použít všechny typy židlí.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sledují více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY. Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zaberou dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

Zpracoval: Valentová Jitka, Mgr.



Toaletní běh

Soutěž družstev v běhu terénem s toaletním papírem, založená na dobré spolupráci ve skupině.

Cílem aktivity je dokonalá spolupráce všech členů skupiny – umět se domluvit, vymyslet společně správnou metodu, umět přijmout názor druhého a vytvořit tak fungující tým vedoucí do cíle.

Cíle – Děti se naučí lépe spolupracovat a komunikovat mezi sebou, respektovat názory druhého.

– Děti zjistí tak svoje postavení ve skupině.

- 1) Povím dětem legendu- „Na tom nejvyšším kopci v lese žije obrovitý obr. Ten obr má obří spotřebu toaletního papíru. Ale protože i tento obr má své rozměry, tak vyžaduje speciální formu toaletního papíru. Nesmí být smotaný, ale natažený v co možná největší délce. Čím delší, tím je obr spokojenější. A pro všechny lidi kolem je důležité mít spokojeného obra...”
- 2) Rozdělení do stejně početných družstev.
- 3) Seznámení s pravidly- každé družstvo dostane namotaný toaletní papír (na jednoho člena 4 m), který si musejí rozmotat po celé délce. Jejich úkolem bude přenést celý kus papíru po určené trase v co nejkratším čase a to tak, že se všichni drží alespoň jednou rukou papíru celou dobu trasy. Družstvo, které dorazí nejrychleji do cíle s neporušeným kusem papíru, vyhrává. Pokud se po cestě papír přetrhne, družstvo si ho musí svázat tak, aby se nikdo papíru nepustil.
- 4) Seznámení s trasou- vyznačenou např. fáborky
- 5) Družstva mají krátký čas na domluvení taktiky a rozmístění členů.
- 6) Start – všichni najednou, při nedostatku prostoru např. po dvou družstvech
- 7) Samotný závod
- 8) Vyhodnocení výsledků, poděkování za obra
- 9) Diskuse o spolupráci skupiny při této aktivitě

Po skončení samotné soutěže si s dětmi popovídám o tom, co bylo na hře nejtěžší, co nejlehčí, proč si myslí, že se jim papír tak často trhal a jaké to bylo se ve skupině domluvit. Diskuse by měla vést ke společnému zjištění – skupina bude fungovat, jen pokud se budou všichni respektovat a navzájem si pomáhat.

Témata k hovoru: co jste cítili, nad čím jste přemýšleli, co se ti líbilo/nelíbilo, k čemu to celé bylo, co byste udělali příště jinak...

Děti je třeba připravit na to, že v této hře je důležitější přenést neporušený kus papíru než dorazit do cíle jako první. A to dosáhnou jen dobrou spoluprací- musí si domluvit techniku, nesmí na sebe křičet a musí se poslouchat. Toaletní papír se opravdu trhá a děti musejí být velice opatrné a navzájem se důvěřovat.

Počet: maximálně 6 v jednom družstvu- při větším počtu jsou děti během trasy od sebe daleko na to, aby se mohli domluvit.

Čas:

- příprava trasy- 30 min.
- samotný závod – dle počtu družstev- 30 min – 1,5 hod.
- vyhodnocení- 30 min.

Pomůcky: role obyčejného toaletního papíru, krepový papír, stopky

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

DŮVĚROVKY

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



Sousoší – monolit

Typ aktivity – „důvěrovka“

Téma staré Řecko

Cíl: Po ukončení aktivity děti budou schopny dojít k celkovému zklidnění, zlepší se atmosféra v kolektivu. Děti si přes estetický zážitek uvědomí krásu a důstojnost lidské bytosti.

Motivace: Hra na přesun v čase do minulosti (antické Řecko) a živý zážitek.

Legenda: Kdysi dávno žil nejslavnější sochař všech dob, který tesal z kamene nejlepší atlety a zápasníky Pankration a také vznešené a krásné ženy. Jednou ho napadlo vytvořit úchvatné sousoší, na které potřeboval vybrané mladé muže a dívky, přirozeného půvabu s vlastní představou o kráse. Byli jste vybráni právě Vy! Vytvořte monument, který přetrvá věky!

Jak bude samotná aktivita probíhat:

1. Děti si určí číselné pořadí, které si zapamatují
2. První vytvoří sochu
3. Další se po krátké úvaze napojují tak, aby měli s předchozím kontakt dle vlastní estetické představy (mohou si radit)
4. Poté, co se připojí poslední a vytvoří konečnou scénu, nastává krátké spočinutí a zažití
5. Monolit se rozplétá tak, že opět první opouští obrazec tak, že má možnost dalšího v pořadí posunout dle své úvahy a obrazec tím proměnit

Pravidla:

- a) Vyhne se dotyku intimních partií
- b) Netvoříme obraz sexuality
- c) Bereme ohledy na zatížení ostatních v poměru ke své váze
- d) Bereme ohledy na důstojnost ostatních
- e) Mluvíme polohlasně a k tématu

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY. Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zaberou dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?



Otázky na děti: Co víte o starověkém ideálu dokonalosti? Jak si představujete svou dokonalost? Co si myslíte, že můžete pro ni udělat?

Linie otázek by měla být vedena k sebereflexi dětí tak, aby začaly samy uvažovat v intencích sebezdokonalování a přiblížení se vlastnímu ideálu bez potřeby napodobování. Pomoc v náhledu na vlastní jedinečnost a zamyšlení nad cestami k realizaci.

Při společných úvahách dětí ctít demokratické pravidla a stejnou názorovou sílu. K podtržení atmosféry – lehce tlumené světlo, kvalitní výběr audio i video materiálu, slavnostní tón hlasu moderátora (naladění dětí na důstojnost scény).

Skupina by měla být tvořena 8-10 dětmi tak aby vytvoření a dokončení aktivity trvalo zhruba 15 minut.

Navození atmosféry – nejlépe jako zklidnění po nějaké předchozí dynamické aktivitě.

Materiální zabezpečení: Prostorově je vhodné použít místnost s kobercem s pokojovou teplotou, aby děti byly naboso a bez zbytečných vrstev oblečení navíc. K navození atmosféry (cca 10 minut) je dobré použít dobovou hudbu a vyprávění o starém Řecku – hudební zařízení. K přesnější představě dětí je vhodné použít krátkou tematickou projekci obrazů a soch – větší televize s možností zobrazení fotografií, nebo projektor.

Fotoaparát - k zdokumentování a případnému rozmístění fotografií do společné klubovny.

Struktura:

1. Navození atmosféry
2. Motivace
3. Aktivita
4. Sdílení dojmů a zážitků
5. Zhodnocení a pochvala jmenovitě (zažití úspěchu pro každého)

Práce s pojmy:

Pankration, atleti a olympijské hry, Kalokaghatia.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sledují více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY. Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zabere dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

Zpracoval: Karpitová Ivana



Had důvěry

Aktivita je založena na vzájemné důvěře mezi dětmi.

Důvěra mezi dětmi, i mezi těmi, které si spolu jinak vzájemně nehrají.

Začínají vždy dva hráči, těchto dvojic může být několik, záleží, jak je velký prostor. Takže v každé dvojici si jedno dítě zaváže oči, druhé dítě položí svou dlaň na jeho záda a podle předem určených pokynů se dítě se zavázanýma očima začne po prostoru pohybovat. Např. chce-li, aby dítě se zavázanýma očima otočilo doprava, dá mu dlaň na pravou lopatku, doleva na levou lopatku, rovně mezi lopatky, aby se zastavilo tak dá ruku ze zad úplně pryč. Pokud se zdá, že to dětem již jde, můžeme zavázat oči dvěma dětem a třetí dítě bude zadávat pokyny. Pokud se po místnosti pohybuje více dvojic, trojic musí se děti navzájem vyhýbat a rychle reagovat, aby do sebe nenarazily. Dvojice, trojice, které do sebe narazí tak postupně vypadávají ze hry. Motivací hry je, aby se děti ve hře udržely co nejdéle.

Cílem je vytvořit vzájemnou důvěru mezi dětmi, poznávání stran – doprava, doleva. Vyhýbat se ostatním dvojicím, trojicím – orientace v prostoru. Vzájemná pomoc mezi dětmi. Tolerance mezi soutěžícími, aby do sebe vzájemně nenarazily, jinak vypadávají ze hry.

Musíme dávat pozor, aby se děti pohybovaly po prostoru sice přesně, ale pomalu, aby si vzájemně neublížily. Dbát na bezpečnost těch, co mají zavázané oči. Prostor musí být vyklizen od zbytečného nábytku. Dá se pohodlně hrát s celou skupinou, rozdělenou na dvojice, trojice. Hra není vhodná pro malé děti, které nerozeznají povely vodícího hráče.

Čím více hráčů, tím by mohl nastat větší chaos v místnosti, pokud by hráči nedodržovali přesně pravidla hry. Aktivita se může hrát i venku, není určená jen do místnosti. Ke hře jsou zapotřebí pouze šátky na zavázání očí dětí. Aktivita je časově omezená, záleží na tom, jak budou dvojice, trojice postupně vypadávat.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

STRUKTUROVANÉ VZDĚLÁVACÍ PROGRAMY

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování
aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je?
Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to
bude probíhat? Jaká bude
struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká
bude legenda (pokud vůbec)? Jaká
bude motivace?



Naše malá zvířátka – Máme bystrá kukátka

Ucelený blok her, povídání a aktivit k tématu

Poznání různých zvířat, bydlišť
Rozvoj schopnosti spolupracovat ve skupině
Rozvoj tvořivého myšlení, společné diskuze

Navození správné atmosféry povídkou o zvířátkách:
Jak jsou důležité, kde bydlí, kdo se o ně stará, komu jsou prospěšná, co mají
rády k jídlu...
Zapojit smyslové vnímání dětí, dát prostor k vyjádření.
Každý řekne, jaké zvíře má rád a proč a které se mu nelíbí.
Důležité je hodně komunikovat, vyptávat se navodit smysl povídání, hledat
alternativy pro děti.

Hra na Kouzelný pytlík

-připravené plátěné pytlíky s různými předměty připomínající zvířátka, nebo
potřeby pro ně. Uhádnou a dostanou odměnu (kůže, paroží, chleba sušený,
obilí).

Co slyšíš – pouštění zvuků zvířat z CD

Cílem je uhodnout které zvířátko to je, můžeme rozvinout povídání

Skládačky – jakékoliv obrázky domácích i užitkových zvířátek nastříhaných,
skládají děti jako puzzle, povídají si o tom, spolupracují ve skupince, musí se
domluvit. Sledování rolí.

Pohybové činnosti – Kuba řekl, NA KOČKU A MYŠ

Když se povede zajistit canisterapeut, psa s doprovodem jako zpestření
programu, je to hodně dobré, děti si hodně zapamatují, jsou schopné povídat
se vcítit se do zvířátka.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY. Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zaberou dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

Zpracoval: Lenka Andělová



Je to hodně náročný blok, často se ukáže, že každý jedinec je opravdu individuem a že co má jeden rád druhý nemusí.... Musíme hodně reagovat na emoční vypětí, někdy jsou i děti, které mají nějakou fobii.

Jinak je to hodně široké téma, které vymezuje hodně času, děti se většinou hodně rozvykládají.

Pokud přijde i na návštěvu canisterapeut se psem, pak je to to nejlepší. Děti jsou ochotné komunikovat, napodobovat pejsky, takže pak i hry v parku, honěná, přeskakovaná.

Většinou si předem připravíme i omalovánky zvířátek, dáme na začátku vybrat, jaké zvířátko chtějí děti být. Někdy v duchu zvířátka pokračujeme v celé aktivitě, takže na nás štěkají, mňoukají, kvákají...

Alternativou může být výroba masek, ve kterých se pak předvedou a ostatní hádají, kdo jsem...

Atmosféra může být i uvolněná a máme dobrý ohlas na to, že se pak zavelí jako na pejsky nebo nasadí klece – dostanou bonbon, uklidní se....

Materiál: papíry, pastelky, cd se zvuky zvířátek, pytlíky s potřebami zvířátek, možná nějaké knížka, encyklopedie.

Čas: podle počtu dětí je dobré spolupracovat se skupinou do 10 dětí, aby byl dostatek prostoru k vyjádření.

Pokud je dětí více, nemá každý dostatek prostoru k sebevyjádření, role ve skupině se hůře tvoří.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování
aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je?
Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to
bude probíhat? Jaká bude
struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká
bude legenda (pokud vůbec)? Jaká
bude motivace?



Pan doktor datel

Poznání svého těla, umění nákupu v lékárně
Spolupráce lidí
Osvojování si poznatků o lidském těle a jeho zdraví
Koordinovat své pohyby
Umět naslouchat a vyjadřovat své názory-příběhy
Uplatňovat spol. chování, pozdrav, poděkování, platba za službu
prakticky se pohybovat ve městě (lékárna, lékař)

Vyprávění: zdravé a nezdravé potraviny (v domově, v místnosti, za hezkého
počasí venku na lavičce)

Ochutnávka: ovoce, zeleniny, sladkosti- kousky pomeranče, jablíčka,
čokolády, bonbón. Pod šátkem nebo zavázané ruce a hádáme (kimova hra)

Lokomoční cvičení na téma lidské tělo – zpívánka a hra: Hlava, ramena,
ruce, boky, kolena, noha....(zpíváme si a zmíněnou částí těla zavrtíme,
opakujeme mnohokrát a doplňujeme části těla, jako např. uši, nos....). Je dobré
mít sudý počet dětí stát naproti sobě, všechny hry provádíme ve dvojicích...) venku klidně cestou na vycházku do města) někde na odpočinku.

Pohybové aktivity:

Hra na bacily a vitamíny

- honička s pravidly, rozdělíme děti do dvou družstev
- jedni jsou bacily a druhí vitamíny
- odměna – ovoce, džus, cokoli na motivaci zdravého vývoje

Hra na slepou bábu

- povídka o vhodném zvolení sezení u televize, dostatku vitamínu pro oči
- zavážeme oči šátkem a honíme se (pravidla hry předem určíme.)

Grafické a výtvarné činnosti k tématu:

Zdravé ovoce-dokreslování ovoce, kreslení sanitka- omalovánka-klidně
v lékárně, povídka o vstupu do ordinace, o lékařském vyšetření o možnosti
odvozu sanitkou, o nákupu léků v lékárně, prohlídka lékárny, ochutnávka
vitamínu, společenské chování – pozdrav, poděkování

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY. Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zaberou dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

Zpracoval: Andělová Lenka



Báseň Bacil (rytmizace a hra na tělo):

Zas mě jeden bacil našel,
Dostal jsem rýmu a kašel,
Rejdí v krku, rejdí v puse,
Proto kuckám v jednom kuse....

Odchod z lékárny:

Pokračování – krabičky od léků, hra na prodej v lékárně, spolupráce, uvědomení si druhého

Děti ve dvojicích:

Ukazují, poznávají se i své tělo, ochota spolupracovat
Umět naslouchat

Děti se hrou naučí zdravé návyky, ví, jak se chovat v ordinaci, umí se chovat na veřejnosti, zdravít.

Ví, jakou část těla mají, co je může bolet, povídáme si o tom, co je již bolelo, co jim zabralo, co jim řekl lékař, co jim prodal lékárník...

Celá kolekce je věnovaná lidskému tělu, nákupu v lékárně, společenskému chování – je tam VV, TV, smyslové učení...

Je to aktivita volená na celé dopoledne, pro asi 6-8 malých dětí od 4-7 let
Od sportovních činností po vědomostní, rytmická cvičení, výtvarné techniky – ucelený blok věnovaný Lékaři a poznání těla....

Materiál: výkresy, pastelky, šátek, krabičky od léků, papírové peníze.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



Příroda

Tato aktivita bude o vnímání přírody všemi smysly. Bude probíhat většinou ve venkovním prostředí (v přírodě – les, louka). Děti budou mít možnost seznámit se s přírodou, zasoutěžit si a vytvořit koláž.

Cílem aktivity je oživit vztah dětí k přírodě, má přispět k jejímu citlivějšímu a ohleduplnějšímu přístupu, k uvědomění si, že jsme součástí přírody. Umět rozlišit, co je a není příroda. Zároveň se děti naučí vnímat své okolí – přírodu všemi smysly. Jde o prohloubení vědomí důležitosti smyslu. Mezi další cíle patří ochota spolupracovat, tolerance, nacházet nová řešení a zvládat neočekávané situace, rozvíjet smysl pro kooperaci. Objevení síly a významu mezilidských vztahů.

Nejdříve přivítám skupinku dětí. Zhodnotím situaci ve skupině. Mám skupinu dětí, které se znají, takže nebude potřeba děti seznamovat pomocí seznamovací aktivity. Srozumitelně vysvětlím dětem aktivitu: legenda + motivace. Děti namotivuji tím, že jim začnu vyprávět příběh. „Představte si, že pocházíte z planety Zero a dozvěděly jste se, že planeta Země je v ohrožení. Zjistily jste, že si lidé této planety nevážejí přírody. Nevědomky i úmyslně ji ničí. Naším úkolem je tuto planetu navštívit a objevovat její okolí všemi smysly – hmatem, čichem, sluchem, chutí, zrakem a zároveň nasbírat přírodní předměty a sestavit přírodní koláž. Po sestavení přírodní koláže a splnění určitých úkolů zachráníme planetu Zemi.“

Pak dětem vysvětlím pravidla. Upozorním děti, aby aktivitu nechápaly jen jako příležitost ukázat, kdo je lepší. Zdůrazním, že ať se nesnaží dosáhnout, co nejlepších výsledků. Je potřeba se soustředit na to, jak reagujete, co vás napadá a co cítíte. Seznámím je s tím, že aktivita bude probíhat hlavně ve venkovním prostředí. Závěrečná část aktivity se uskuteční v místnosti.

Po uvedení aktivity, co je cílem a seznámení s pravidly, utvoří děti kruh a vedoucí je seznámí s cvičením na rozehrání. Děti se pohybují po kruhu v rytmu vedoucího tleskání (rychlé tempo, pomalé apod.) Když vedoucí řekne stop, tak se všichni zastaví a vedoucí zvolá příroda. Děti budou na vyzvání vedoucího říkat, co jsou za přírodní předmět (např. klacek, hlína apod.).

Po tomto cvičení následuje aktivita smyslové vnímání přírody. Děti se budou procházet přírodou. Každé dítě si může samo vybrat, čeho se chce dotýkat, na co se dívat a co prozkoumat. Vedoucí: Dnes v přírodě zapojte své smysly: zrak, sluch, čich, hmat, chuť. Na každé použití smyslu budete mít 2 minuty, zároveň si posbírejte přírodní předměty na koláž.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



Aby se planeta Země zachránila, je potřeba splnit další úkol. Děti se rozdělí do dvou skupin. V každé skupině bude 5 dětí. Rozdělení skupin proběhne tak, že si děti vytáhnou z proutěného košíku žlutý nebo zelený lísteček. Každá skupina si vybere písmeno. Např. 1. skupina si vybere písmeno K a 2. Skupina si vybere písmeno B.

Vedoucí je seznámí s pravidly. Mají za úkol najít v čase 5 minut, vše, co se nachází v okolí na daná písmena. Cílem je najít, co nejvíc předmětů na dané písmeno a zapamatování si jich a pak následné nahlášení vedoucímu. Vedoucí zapíše tyto předměty a vyhrává ta skupina, která má nejvíc předmětů. Na závěr děti rozliší, co je přírodní předmět a co není.

Po ukončení předchozí aktivity se děti odeberou do místnosti, kde bude probíhat aktivita přírodní koláž. Děti nadále zůstanou rozdělení do skupin a obdrží pevnou podložku (víko krabice) a lepidlo. Skupiny mají za úkol udělat koláž - složit předměty, které si přinesly do obrázku.

Cílem je naučit děti vnímat přírodu zážitkovou formou. Dále prohloubit vědomí důležitosti všech smyslů, pomocí nich dítě získává důležité informace o předmětech z okolí. Dále využití produktu přírody k sebe prezentaci. Na závěr zhodnotíme výsledné dílo.

Dítě je vedeno k přesnějšímu vnímání vlastních smyslových informací, pocitů, citů, myšlenek, nápadů, fantazií a potřeb. Zároveň je vedeno k tomu, aby si více všímalo těchto stránek u druhých. Děti v průběhu hry zjišťují, že vyjadřovat své postoje, myšlenky a city je dovoleno. Dítě se učí respektovat a tolerovat pocity a chování druhých.

Po ukončení cvičení je nezbytné, aby děti dostaly příležitost promyslet si své zkušenosti. Tento proces jim můžeme usnadnit otázkami. Otázky formulují tak, aby si děti znovu vybavily důležité aspekty své zkušenosti. Je potřeba povzbuzovat k rozhovoru o vlastních prožitcích. Je potřeba dbát na dodržování času, aby každý řekl alespoň něco. Podpořit dítě při vlastní sebereflexi a při sdělování dojmů tehdy, jde-li o informace pro dítě obtížně sdělitelné.

Otázky:

Které cvičení mě nejvíc zaujalo? A Proč?

Které vůně mě zaujaly?

Kterých rostlin se rád dotýkám?

Jakých přírodních předmětů se rád dotýkám a proč?

Pracovalo se mi dobře v mé skupině?

Co mi bylo nepříjemné?

V čem je mi zvolený přírodní předmět podobný?

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.



METODICKÉ POZNÁMKY.

Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zaberou dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

Zpracoval: Chatur Lenka, Mgr.



Závěr:

V rámci této aktivity s názvem Příroda nedochází ke klasickému předávání informací, ale jsou dávány podněty k vlastnímu myšlení a k vlastním závěrům. Aktivita pomůže oživit vztah dětí k přírodě a přispěje k jejímu citlivějšímu a ohleduplnějšímu přístupu. Zároveň budou děti znát jednotlivé smysly a budou umět vnímat přírodu skrze ně. Uvědomí si, jak jsou jednotlivé smysly důležité. Dokážou i rozlišit, co je a není příroda. Prostřednictvím hry se naučí toleranci, spolupráci. Uvědomí si, že to, co je pro ně příjemné, nemusí být příjemné pro druhého. Taky dochází k rozvoji kooperace. Uvědomí si důležitost mezilidských vztahů. Děti se naučí vnímat sebe sama jako součást přírody a dostanou motivaci k pěknému zacházení s přírodou.

Nejdříve je potřeba odbourat předem rušivé vlivy. Dát pozor na přesné stanovení a následné dodržování pravidel. Je potřeba, aby sociální klima skupiny, skupinová dynamika a koheze byly v rovnováze.

Dále je potřeba mít předem připravené pomůcky k jednotlivé aktivitě. Srozumitelně formulovat cíle.

Úloha vedoucího je povzbudit skupinové klima a vytvořit atmosféru jistoty, otevřenosti a důvěry.

Počet účastníků 10, rozdělení na 2 skupiny po 5 dětí.

Časy dílčích částí aktivity:

1. Uvedení aktivity, co je cílem, seznámení s pravidly, cvičení na rozehrání – 15 minut
2. Aktivita smyslové vnímání přírody + sběr přírodních předmětů – 10 minut
3. Soutěžní aktivita – 10 minut
4. Přírodní koláž + ztotožnění se s předměty a zhodnocení - reflexe – 20 minut.

Potřebný materiál – mikroténové sáčky, proutěný košík, 5x lístečky žluté a 5x zelené, písmenka K, B, tvrdá podložka – víko od krabice 2x, lepidlo 2x, nůžky 2x.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

TECHNIKY ZKUŠENOSTNĚ REFLEKTIVNÍHO UČENÍ

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY. Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zaberou dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

Zpracoval: Kováříková Marta, Bc.



Nožky od stonožky

„Zajděte s celým svázaným oddílem do obchodu a zeptejte se prodavače, jestli nemá náhodou nožky od stonožky“

Cílem aktivity je vést děti k citlivosti pro potřeby druhých lidí, k ochotě spolupracovat. Děti se naučí odbourat stydlivost, objeví sílu a význam mezilidských vztahů.

Soutěží pěti a vícečlenná družstva. Před hrou po různých obchodech a stáncích ve městě rozneseme obarvené sirky, které představují nožky od stonožky. Hráči startují najednou. Družstva se postaví vedle sebe a sváží si nohy, vždy mezi sousedy. Takto mají za úkol projít město. V každém obchodě se mohou zeptat:

„Dobrý den, prosím vás, nemáte nožky od stonožky?“. Prodavač jim buď věnuje jednu obarvenou sirku, nebo se na ně nechápavě zahledí.

Vítězí družstvo, které v určeném čase získá víc nožek.

Je důležité dětem zdůraznit, že na hledání mají 40 minut a poté se musí vrátit na předem určené místo (např. do tábora).

Po ukončení hry hodnotíme pocity účastníků.

Ptáme se: jak se cítili jako svázaní ve skupince, zda jim to bylo příjemné či nepříjemné.

Jak hodnotíte spolupráci ve skupině?

Kdo byl ve hře aktivnější, nápaditější?

Kdo byl ve skupině mluvčím a proč? Zda to ostatním vyhovovalo?

Získali jste nové dovednosti a znalosti? Můžete tyto dovednosti či znalosti použít v běžném životě?

V této hře se děti naučí pracovat ve skupině, naslouchat druhým, hra pomůže odbourat ostych, naučí děti nebát se zeptat, požádat o pomoc.

Na závěr se zeptám, zda by si hru chtěli ještě někdy zopakovat.

Odměnit výherce, skupinu, která získala nejvíc „nožek od stonožky“

Dát pozor na přesné stanovení a následné dodržování pravidel.

Mít předem nachystané pomůcky.

Počet účastníků – čím menší skupina, tím je hra rychlejší

Časový rozvrh aktivity:

- vysvětlování pravidel a rozdělení úloh – 5-10 min
- skupina má na práci 40 minut
- reflexe – 15 min.

Potřebný materiál – obarvené sirky, provaz, hodinky

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



Handicapovaní malíři

Cílem aktivity je vést k citlivosti pro potřeby druhých lidí, k ochotě spolupracovat, toleranci, k bourání předsudků, dále vést k ochotě poskytovat a přijímat sociální oporu a vzájemnou pomoc.

- Nacházet nová řešení a zvládat neočekávané situace
- Objevení síly a významu mezilidských vztahů

Skupinka hráčů obdrží od vychovatele arch papíru/čtvrtku a zadání tématu své výtvarné práce.

Např.: nakreslete domeček, který má modrou střechu, oranžovou omítku, deset oken ve tvaru trojúhelníků, plot s ostatným drátem a na zahrádce tři vzrostlé palmy. Všechny objekty musí být obtaženy fixou.

Následně je každému výtvarníkovi přidělen hendikep:

- nesmí používat pastelku té či oné barvy, nesmí používat fixu, je němý, nesmí vstát od stolu, nemá ruce, je slepý...

Nebo výsada: pouze on jediný může používat žlutou pastelku, jedině on smí vstát od stolu...

Obě varianty zadání jsou možné. Každého účastníka obdaříme několika hendikepy či výsadami.

Legenda + motivace – „Děti představte si, že jste se ráno probudili, a každému z vás se přes noc přihodilo něco zvláštního. Když jste vstali z postele, zjistili jste, že něco není v pořádku a nefunguje vám tělo, tak jak by mělo.“

Pak dětem vysvětlím pravidla a rozdám role (hendikepy)

Je dobré, když organizátor účastníky hry zná a přiděluje jim omezení a výsady podle jejich chování v týmu, např. rozeného vůdce nechá oněmět, outsiderovi přidělí právo jediného uživatele zásadní barvy, z nespolupracujícího živlu udělá slepce odkázaného na to, aby mu někdo vedl ruku s fixou, kterou smí používat jen on.

Důležité: aby měla smysl výsada vstávání od stolu, je dobré veškeré pastelky a fixy odnést někam daleko od onoho stolu, příp. je rozmístit na různá místa v místnosti

Ve skupině se musí domluvit. Skupina má na práci omezený čas.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY. Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zaberou dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

Zpracoval: Kovářková Marta, Bc.



Po vypršení limitu zhodnotíme výsledné dílo, spolupráci v týmu:

- Jak se kdo cítil ve své roli, kdo velel, kdo převzal spíš pasivní roli
- Jak se cítil jako handicapovaný
- Zda mu dělalo problém vžít se do role
- Zda si dovedou představit život jako handicapovaní (problémy s tím související). Bavit se na téma handicap, být odsouzen na pomoc druhých atd.

Ve hře se děti naučí vcítit se do situace druhého, spolupráci, toleranci, Tato hra pomůže dětem bourat předsudky vůči lidem s handicapem. Naučí se flexibilitě v náhlých životních změnách. Pochopí význam práce ve skupině.

Na závěr poděkuji za obrázek a zeptám se, zda se jim obrázek líbí a co s ním chtějí udělat.

Dát pozor na přesné stanovení a následné dodržování pravidel.

Mít předem nachystané pomůcky

Rozvrhnout činnost tak, aby se zapojili všichni.

Pokud mám velkou skupinu, mohu děti rozdělit do dvou skupin (tak aby každý ve skupině měl nějakou roli).

Časový rozvrh a kavity:

- vysvětlování pravidel a rozdělení úloh – 5-10 min
- skupina má na práci 20 minut
- reflexe – 15 min.

Potřebný materiál – papír, tužky, pastelky, fixy, šátky na zavazování rukou, nohou, očí.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity.
O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je?
Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY. Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zabere dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

Zpracoval: Langrová Markéta, Bc.



Neverbální sdělení

Dětem by hra měla pomoci rozvíjet pozornost, fantazii, lepší představivost. Hlavním cílem hry je, aby dítě postupně ztrácelo ostych z vlastního vystupování před ostatními. Hra slouží k uvolnění a odreagování. Během hry se dítě učí skloubit motorické funkce s verbálním vystupováním.

Prostředí: kdekoliv (IN/OUT)

Čas na hru: 20 minut

Věk: od 8 let

Počet hráčů: 3 a více

Motivace: Ten, kdo uhodne nejvíce úkolů, má právo sám vymyslet úkol, téma a sám si určit, kdo to bude předvádět.

Hráč dostane úkol, mimo skupinu, který má vyřešit neverbálním způsobem, zatímco hovoří na jiné téma – např. mluví s někým na téma „fotbalové utkání“ – a přitom má ostatním naznačit, že mají vstát a předklonit se. Témata a úkoly zadává vedoucí. Ten, kdo úkol pochopí nejdříve, má právo dostat další úkol, pokud chce, jinak určuje vedoucí.

Témata: Příprava do školy. Úkol: Vyzvat někoho? Pojď za dveře!

Počasi. Úkol: Potřást někomu rukou.

Počítačová hra. Úkol: Obejít všechny hráče a pohladit je.

Témata mohou být jakákoli. Pokud necháme vymýšlet témata dětem, můžeme očekávat vulgarizmy či jiné podobné témata, na což můžeme předem upozornit a dětem předem domluvit. Děti by si mohly zvolit témata z běžného denního života: škola, vrstevníci, nakupování, sport. Mezi úkoly můžeme očekávat běžné denní úkony, na které jsou zvyklé.

Cílem hry je rozvoj komunikace, ať už verbální či neverbální a snaha o zvýšení dovednosti veřejného vystupování. Pro děti by měla být aktivita zejména zábavou, odpočinkem a odreagováním od běžných povinností. Měly by si ze hry odnést nové nápady, které jim mohou ostatní děti nabídnout. Hra by měla děti spojit, odbourat zábrany a měly by se lépe poznat.

Po samotné aktivitě se zaměříme na pocity dětí na to, co jim hra dala.

Otázky: Jak ses při hře cítil? Co tě při volbě tématu napadlo jako první? Bylo pro tebe jednoduché skloubit mluvení a pohyb? Bylo pro tebe těžké se prezentovat před ostatními?

Při hře může dojít k tomu, že děti nebudou chtít veřejně vystupovat. Proto nikoho nenutíme, necháváme to na dobrovolnosti a postupně můžeme doufat k přidání dětí, které jsou více stydlivé.

Začít můžeme zlehka. Nejprve může začít vychovatel a poté zapojovat další a další děti. Hru nebudeme hrát, pokud je ve skupině nepříznivá atmosféra, ale zvolíme spíše chvíle, kdy je skupina v psychické pohodě.

Čas, počet účastníků: viz popis hry.

Materiál: -

Pokud je méně dětí, hra se časově zkrátí. Čím více dětí, tím více možností, jak hru udržet, aby byla pořád zajímavá.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



Džungle

Zábava, odreagování, uvolnění
Sociální interakce ve skupině
Rozvoj motoriky, postřehu
Trénink paměti a kognitivních procesů
Hra s fantazií a dramatickými prvky, prožívání

Věkový rozsah: děti předškolního věku až po dospělost, nejlépe stejné věkové kategorie spolu (vrstevníci).

Skupina hráčů sedí v kruhu (na zemi, kolem stolu, libovolně), pravou ruku položenou na stole, levou pod stolem. Pravá ruka hraje, levá zůstává po celou hru nevyužita. Kruh z rukou hráčů je tak akorát – ani se nedotýkají, ani nemají zbytečně velké mezery.

Hráči si sami vyberou zvířátka, které žijí v džungli, každý představuje jedno zvíře (krokodýl, myš, had, tygr....) Samozřejmě není nutno dbát na geograficky správném zařazení fauny, v naší džungli se pro naši potřebu tedy může iracionálně vyskytovat i zajíc, tuleň apod.

Vedoucí hry vysvětlí pravidla, případně názorně předvede, zahraje se několik zkušebních kol. Vedoucí hry (později se mohou v této roli prostřídat i děti) uvede každé kolo hry jednoduchým říkadlem:

„Noc se blíží, oči se klíží, z džungle vychází... (tygr, žirafa.... – uvede v každém kole pouze jedno zvíře). Vyřčené zvířátko tím dostává pokyn k „lovu - chytání“ ostatních. Ulovení proběhne plácnutím po ruce soupeře. V jednom kole může šikovný hráč ulovit i několik zvířátek. Pokud nechytí žádné, umírá hladu, což je smutné, ale džungle je krutá. Přichází tedy o jeden život, v případě že nějaké zvířátko uloví (plácne po ruce), přichází o život ono zvířátko.

Počet životů na začátku hry záleží na domluvě hráčů nebo určení vedoucího hry, většinou má každý hráč k dispozici 3 životy, větší počet životů prodlužuje hru. Hráč, který přijde o všechny životy, vypadává dočasně ze hry. Hráč, který omylem „chytá“, i když nebylo řečeno jeho jméno, přichází o život (pokud jeho ruka plácne někoho jiného). Hráč, který „chytne“ zvířátko, které už ze hry vypadlo, případně ve hře vůbec nebylo, přichází o život.

Sociální interakce ve skupině – děti si v roli vypravěče můžou vyzkoušet tu „moc“ sami organizovat a vést hru, naučí se prožívat prohru/výhru, Rozvoj motoriky, postřehu – zásada úspěchu ve hře je schopnost rychle reagovat na podněty, rychlost rozhodování, reakční doba

Trénink paměti a kognitivních procesů – hráč si musí zapamatovat jména zvířátek-ostatních hráčů, musí rychle reagovat na vyslovené

Hra s fantazií a dramatickými prvky, prožívání – dobré vedení a dobrý příběh může do hry vtělit imaginaci, která je zároveň dostatečnou motivací k opakovanému hraní aktivity.

Hra je jednoduchá a děti si ji postupem času dokáží organizovat i sami – rozvoj samostatnosti při trávení volného času.

Zábava, odreagování, uvolnění – je to přča

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.



METODICKÉ POZNÁMKY.

Na co dávat pozor...? S čím začít
a co později? Práce se skupinou?
Dramaturgie programu jako celku?
Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY.

Jak
ovlivňuje počet účastníků průběh
realizace akce? Kolik času zaberou
dílní části aktivity? Jaký materiál
bude potřeba?

Zpracoval: Štencel Daniel, Bc.



- Několik zkušebních kol – než začneme hru hrát s hráči poprvé, je dobré jim poskytnout několik zkušebních kol, protože dovysvětlování pravidel při samotné hře kazí její kouzlo.
- Dobrý vypravěč může z říkanky uvozující každé kolo vytvořit celý příběh – modulace hlasu, šero či přítomní v místnosti, zvuky – jednak může vykreslit poměrně kouzelnou atmosféru, navíc jde o učení nápodobou (když ho později v roli vypravěče vystřídají děti, opakují dramatické prvky, které použil právě vedoucí před nimi, případně jsou navedeni k tomu vymýšlet vlastní). Někdy se nám tak hra přelévá z původního smyslu lovení zvířátek v malé divadelní představeníčko, což není na škodu a nikdy to nevzbudilo ani spory ani negativní emoce.
- Je třeba si vyjasnit pravidla plácnutí – zvířátko je uloveno, pokud hráč-lovec plácne ruku hráče-oběti, dokud se ještě nezvedla ze stolu (zůstala na místě apod.).
- Pokud je někdo smutný, že se mu nedaří, případně příliš frustrovaný z proher, je možnost ho zapojit v další hře do role vypravěče. Dospělý si tak naopak může zahrát.

TIPY: pokud je text dovyprávěn dostatečně ponuře a dramaticky a na jeho konci je v kontrastu s tím vykřiknuto hlasitě jméno zvířátka, které ve hře vůbec od začátku nefigurovalo, je většinou přirozenou reakcí úlek a „úťě“ všech rukou (zvířátek) ze hry. Každý tím pádem přichází o jeden život. Možná využít jak ke zkrácení hry v případě, že všem ještě zbývá mnoho životů, tak k oživení hry, pobavení (po úleku většinou následuje uvolňující smích, pobavit můžeme i tím, že použijeme legrační zvířátko, nebo vykřikneme něco úplně jiného – jméno dítěte nebo úplně nesmysl. Je dobré několik kol před použitím tohoto prvku na něj upozornit, aby nedošlo ke sporům ohledně pravidel – efekt překvapení tím vůbec neztrátí.

Při počtu účastníků větším než 5 hráčů je obvyklé riziko, že zatímco dohrávají už poslední dva, ostatní hráči, kteří už vypadli, se nudí.

Nejvíce u dětí zabírá ponouknutí k tomu, aby někomu ze zbývajících hráčů („zvířátek“) fandili, aby už přemýšleli, jakým zvířátkem budou v další hře, aby zatím stranou sami „trénovali“, případně mohou střídavě přebírat roli vedoucího hry, který říká básničku uvozující každé kolo hry.

Přibližné trvání hry při cca 5 hráčích a 3 životech je cca 5-10 minut, větší počet hráčů a životů hru prodlužuje. Je nutné vyzkoušet.

Počet účastníků ovlivňuje přímou úměrou délku hry. Na jednu stranu je při větším počtu těžší hru uřídit, ale zase se zlepšuje možnost variant, je větší zátěž na paměť, postřeh, těžší možnost výhry a to vše posouvá cíl hry dál a i dosažené výsledky jsou potom lepší.

Hra při počtu cca 5 hráčů a 3 životech zabere přibližně 5-10 minut, větší počet hráčů a životů hru v různých variantách prodlužuje.

Materiálem potřebným pro hru jsou vlastní dlaně, hrací místo, papír a tužka pro evidenci zvířátek a ztrát životů – možno nahradit dobrou pamětí a počítat z hlavy.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sledují více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY. Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zaberou dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

Zpracoval: Šrámková Vladimíra,
Bc.



Soutěž v pečení vánočních perníčků.

Hra na rozvoj dovedností a tvořivosti.
Hra do místnosti.

Rozvoj dobrých stravovacích návyků, stmelení kolektivu, rozvoj komunikace a schopnosti spolupráce, vytvoření intimnější atmosféry pro sdělování svých zážitků. Dobrý pocit z vykonané práce, pochvala okolí. Navodit vánoční atmosféru.

Provedení: Každá skupinka dětí si upeče a nazdobí perníčky s vánoční tematikou dle svého vybraného receptu. Poté si perníčky nazdobí, fantazii se meze nekladou. Perníčky naservírují na dezertní talířky a každému talířku s perníčky je přiděleno číslo rodinné skupiny.

Porota složená, jak z dětí, tak vychovatelů se pustí do ochutnávání a hodnocení výrobků. Každý má tři lístečky, na které napíše čísla těch kousků, které u něj nejvíce bodovaly. Hodnotí se nejen chuť, ale i vzhled a umělecké kreace pekařů.

Po dlouhém ochutnávání porota nakonec spočítá hlasy a vyhlásí výsledky. Nejlepší pekaři a pekařky, budou odměněni drobnými cenami. Příště si mohou skupinky uspořádat soutěž v pečení velikonočního cukroví, či pomazánek nebo jednohubek, štrúdlu apod.

Zdravá soutěživost, být nejlepší.

Dbát o dodržování bezpečností při práci s elektrickými spotřebiči.

Čas: odpoledne 14:00 – 18:00 hodin.

Počet osob: max. 30 dětí

Pomůcky: potřeby na pečení podle jednotlivých receptů, připravené recepty, trouba na pečení, potřebné kuchyňské náčiní, formičky, lístečky, tužky a krabice pro hlasování.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování
aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je?
Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to
bude probíhat? Jaká bude
struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká
bude legenda (pokud vůbec)? Jaká
bude motivace?



REFLEXE. Co je cílem ve
vztahu k realizované aktivitě? Jaká
bude struktura? Jaké témata lze
očekávat? Mám v zásobě nějaké
formulace (úvod, závěr, aktivní
naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY.
Na co dávat pozor...? S čím začít
a co později? Práce se skupinou?
Dramaturgie programu jako celku?
Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak
ovlivňuje počet účastníků průběh
realizace akce? Kolik času zabere
dílní částí aktivity? Jaký materiál
bude potřeba?

Zpracoval: Schromová Vanda



Veselé závody

Soutěž družstev v plnění úkolů na čas.

Je to kolektivní hra a sleduje, jak budou děti vzájemně spolupracovat a jednat
při plnění jednotlivých úkolů.

Mohou hrát jednotlivci i pětičlenná družstva. Úkolem je vykonat o závod co
nejrychleji pět různých úkonů jako třeba:

1. Uhodit míčkem o zeď a schovat ho do kapsy.
2. Sednout si třikrát na zem a zase rychle vstát.
3. Napsat deset jmen měst nebo květin, začínajících stejným písmenem,
4. Složit z papíru vlaštovku nebo čepici.
5. Navržit deset různě rozložených mincí do sloupku.

Vítězí ten, kdo první provede předepsané úkony. Závodí-li družstva, je ke
každému členovi přidělen jeden ze jmenovaných úkolů. Každý z hráčů může
začít s plněním svých úkolů, až dokončí předcházející svůj. Vítězí družstvo,
které nejdříve splní všechny určené úkoly.

Úvodem dětem vysvětlit, že každý má nějaký talent a záleží, aby svým
způsobem nadání či šikovnosti pomohl skupině splnit úkol, který je zadán.
Vystřídat se musejí všichni a záleží na jednotlivcích, čím může skupině pomoci
ke splnění cíle a cení se hlavně snaha.

Při výběru aktivit, které vedou ke splnění cílů hry, musíme děti usměrnit, aby
si záměrně nevolily slabší děti na úkoly, které jsou nad jejich síly. Skupinu
motivovat, aby silnější morálně podpořili slabší i za cenu horšího umístění.
Není důležité zvítězit, ale zúčastnit se.

Družstva omezíme na tři, abychom mohli důsledně sledovat plnění
jednotlivých úkolů. Materiál připravíme podle předpokládaných činností a
naprosto identické pomůcky.

Aktivita zabere 10 až 15 minut.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



Kdo jsou „Vlkmeni“?

Hra se řadí do dynamics.

Vyvolání otázek ohledně rasových rozdílů mezi lidmi.

Cílem je spolupracovat a respektovat práci druhých, tvořivě myslet, řešit problém, všestranně a účinně komunikovat, umět se projevit. Respektovat odlišnost ostatních. Poznat sám sebe a umět popsat své pocity, rozvoj empatie.

Motivace:

1. Tisková konference:

Na začátku bude všem sděleno, že významný fyzik, chemik, genetický inženýr, chovatel psů a zahrádkář pan profesor Lubor Karafiát svolal mimořádnou tiskovou konferenci a oni, jakožto reportéři nejvýznamnějších světových novin, byli na tuto tiskovou konferenci svými zaměstnavateli vysláni. Děti dostanou čas, aby si připravili notesy na zápisky a aby si vymysleli, pro jaký druh novin pracují (bulvár, vědecký magazín, regionální deník,...). Když jsou připraveni, tak na scénu přichází profesor Karafiát. Profesor jim prozradí, že se mu, na jeho soukromém hradě, který leží v Bílých Karpatech, úplně odříznut od světa, povedlo vyšlechtit zcela novou rasu vlčích lidí, alias Vlkmenů, kteří jsou na vysoké inteligenční úrovni. Prozradí jim všechny možné fakta o této rase, poté dostanou reportéři prostor na otázky a úplně nakonec konference profesor pozve část z nich na svůj hrad, aby se setkali s touto novou rasou. **Cíl: rozvoj kreativity při vymýšlení otázek.** Čas: 15min

2. Cesta na hrad:

Skupina dětí, které budou mít za úkol dostat se na hrad profesora Karafiáta, bude vyvedena z místnosti, kde jim bude řečeno, že se nachází na úpatí hory, na které leží hrad Karfištejn, ve kterém sídlí profesor Karafiát, a na tuto horu se již musí dopravit pěšky. Bohužel se však nestihli nahoru dostat před setměním a právě v tuto chvíli padla tma (dětem se zavážou oči). Naštěstí však s sebou mají odvážné průvodce, kteří je na hrad jednoho po druhém odvedou. Průvodci si tak postupně berou jednoho reportéra po druhém do učebny, kde je čeká „překážková dráha“. Princip jako u dne třířidů – průvodce nevidoucímu reportérovi popisuje všelijaké možné a nemožné překážky a za pomoci židlí, stolů a jiných předmětů mu tyto překážky zhmotňuje. Poté, co jsou všichni reportéři převedeni na konec učebny, je uvítá profesor Karafiát a pozve je na večeři s nezvyklými společníky... Pozn.: s překážkami na cestě pomáhají děti, kteří byli vybráni/náhodně vylosováni, aby později hráli Vlkmeny. **Cíl: rozvoj důvěry, motoriky a pohybových dovedností, orientace v prostoru.** Čas: 15 min

3. Večeře s Vlkmenama:

Ke slavnostní tabuli zasednou reportéři, profesor a skupina Vlkmenů, které zde představuje část dětí, kteří nebyli, jako reportéři, pozváni na hrad. Před večeří jim bude vysvětleno, jak se asi Vlkmeni chovají, ale jinak bude jenom na nich, jak své role zahrají. V průběhu večeře budou jak reportéři vyzváni, aby se Vlkmenů vyptávali a zjistili o nich co nejvíce informací. **Cíl: rozvoj kreativity, sebepojetí, sociálních dovedností, komunikace.** Čas: 15min

Chování vlkmenů: Nevyvinutá řeč, reagují jen posunky, výkřiky, psím štěkotem. Neumí jíst příborem, neumí používat záchod, zanedbaná hygiena. Nedovedou pořádně ani stát. Dokážou zaútočit, když se jim něco nelíbí. Mají strach z lidí, protože byli dlouho opuštěni.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY. Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zaberou dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

Zpracoval: Janečková Hana, Bc.

4. Novinový článek:

Všichni nyní dostanou za úkol, aby napsali co nejlepší článek o Vlkmenech. Tyto články se posléze přečtou nahlas. **Cíl: rozvoj intelektu a kreativity při tvoření článku.** Čas: 10min

5. Zasedání zástupců nejvýznamnějších států (ZZNS):

Dětem je oznámeno, že reportáže, píší o nové rase Vlkmenů, vyvolaly mezi veřejností obrovský poprask a že se ihned sjeli všichni zástupci nejvýznamnějších států na mimořádnou konferenci, která má za úkol okamžitě vyřešit problém s novou inteligentní rasou ve společnosti, a právě děti jsou tito zástupci, zodpovědní za budoucnost Vlkmenů. *Zasedání má za úkol vyřešit tyto body: 1. Oficiální název nové rasy, 2. Práva a postavení nové rasy. Zasedání musí vyřešit minimálně tyto dvě otázky!!!!* **Cíl: rozvoj kreativity, tvořivosti, naučit se spolupracovat a shodnout se na názvu rasy, rozvoj komunikace.** Čas: 15min.

6. Vlkmeni po 50 letech:

Účastníci jsou rozděleni do 3 skupin a jsou vyzváni, aby vymysleli a sehráli dramatický výstup, jak to vypadá s Vlkmeny po 30 letech od ZZNS. Na studenty je v průběhu vymýšlení apelováno, aby výstup byl co nejvíce promyšlený a aby odpovídal jejich reálné představě o budoucnosti Vlkmenů. **Cíl: naučit se hrát v roli, rozvoj kreativity, komunikace, spolupráce.** Čas: 20min.

Reflexi provádíme až úplně na konec celé aktivity. Při reflexi se posadíme do kružku a ptáme se účastníků, jak byli s touto aktivitou spokojeni. Pokusíme se probrat každou aktivitu zvlášť. Budeme si sdělovat prožitky, společně hledat to, co jsme se od sebe vzájemně naučili. Zeptáme se jich, jestli si myslí, že byl někdo rušivý element. Zeptáme se jich, jak se jim líbila role reportéra, ve které po celou dobu byli. Zda jim to bylo příjemné. Jak se cítili, když měli zavřené oči při cestě na hrad. Zda věřili průvodcům, že je tam dovedou v pořádku. Co u této aktivity prožívali. Budeme mluvit o tom, zda důvěřovali svým průvodcům a jestli se cítili bezpečně. Zda průvodci mluvili jasně a srozumitelně, když je vedli přes dráhu. Co se komu líbilo, co se jim zdálo být obtížné – Co mi situaci usnadnilo? S jakou důvěrou jsem cvičení začínal? Změnila se moje důvěra k druhému? Dále se ptáme účastníků, jak se cítili v roli Vlkmenů. Jak se jim hrálo takovou roli. Ptáme se na různé otázky – Jak jste se cítili, když se na vás pohlíželo jako na odlišné jedince? Prožili jste pocit strachu? Pomohl vám někdo zdolat překážku nebo udělat rozhodující krok? Proč si myslíte, že byla hra zařazena? U dalších aktivit se budeme bavit o tom, jak se jim tvořil článek, zda jim nevadilo číst to před ostatními, jak se u toho cítili.

Nakonec se jich zeptáme, co jim tato aktivita dala, do jaké míry byli spokojeni. K čemu jim to může být dobré, kde to využijí. Zda musel přehodnotit něco z toho, co si o tématu myslel na začátku aktivity – Získali jste nějaké nové dovednosti a znalosti? Co jste se dozvěděli o druhých hráčích? Jak hodnotíte spolupráci a podporu ve skupině?

Také se zeptáme na vedení aktivity. Zda byli vhodně namotivováni. Co by příště udělal jinak, protože se to tentokrát neosvědčilo. Zda můžou získané zkušenosti použít někde jinde. Jak hodnotí práci se skupinou.

Materiál: šátky na oči, místnost s židlemi, stoly, papír, tužka, kostým profesora, kostýmky pro vlkmeny.

Celkový čas: 90 minut

Počet účastníků: 15

Věková kategorie nad 15 let.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je? Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to bude probíhat? Jaká bude struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká bude legenda (pokud vůbec)? Jaká bude motivace?



REFLEXE. Co je cílem ve vztahu k realizované aktivitě? Jaká bude struktura? Jaké témata lze očekávat? Mám v zásobě nějaké formulace (úvod, závěr, aktivní naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY. Na co dávat pozor...? S čím začít a co později? Práce se skupinou? Dramaturgie programu jako celku? Práce s atmosférou?



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zaberou dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

Zpracoval: Jančálková Darina



Scrabble

Pohybová hra odvozena od stolní hry, skládání slov z písmenek

Skládání slov z písmenek s cílem získat co nejvíce bodů (dynamická hra)
Rozvíjení logiky, všímavosti, rychlosti reakce
Rozdělení rolí ve skupině, týmová práce - spolupráce

Hledání písmenek a skládání slov za určitý časový úsek.
Struktura aktivity: před začátkem hry rozmístíme písmenka po okolním prostoru. Hráče rozdělíme do týmu – alespoň po 3 lidech/ maximálně 4 týmy. Týmy obdrží hrací plán – např. 2 či více slepených A3 s čtvercovou sítí, ale není to podmínkou a lepidlo. Seznámení se s pravidly.
Před zahájením hry nechat dostatek prostoru pro komunikaci mezi členy jednotlivých týmů – určení si strategie, rozdělení rolí.
Po zahájení hry hráči hledají písmenka a přinášejí je po jednom k hracímu plánu, kde z nich vytváří slova a vlepují do hracího plánu.
Motivace: odměna, získávání bodů
Pravidla:

1. vytvoření si základny
2. každý může najednou nést pouze jedno písmenko
3. přinesené písmenko nelze vrátit zpět
4. vymyšlené slovo nahlásí vedoucímu (zapisovateli), který posoudí správnost a určí body
5. hra je omezena časovým limitem
6. nevyužitá písmenka budou odečtena formou trestných bodů z celkového výsledku

Cílem je splnění týmového úkolu, který je spojen s pohybem, rychlým rozhodováním a spoluprací v týmu

Struktura:

- rekapitulace aktivity – průběh, podmínky prostředí, složení týmů, strategie, pravidla, zapojení účastníků
- výměna zkušeností a prožitků jednotlivých účastníků – co se líbilo, nelíbilo, nacházení nových nebo vylepšených variant této hry, rozdělení rolí ve skupině
- hodnocení aktivity

Témata – charakteristika složení týmů, strategie, role ve skupině, far play

Vyvážené složení jednotlivých týmů

Srozumitelné pravidla hry pro všechny účastníky

V průběhu hry aktualizovat čas (kolik zbývá minut do ukončení hry)

Pro 6 a více hráčů různých věkových kategorií

Délka hry – 30 a více minut

Příprava hry – 10 minut

Do místnosti, na ven, na hřiště

Materiál: písmenka (vytištěná a nastříhaná), herní plán, lepidlo

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

KARTA AKTIVITY



NÁZEV. Pojmenování
aktivity. O čem to bude?



CÍL AKTIVITY. K čemu to je?
Sleduji více paralelních cílů?



POPIS AKTIVITY. Jak to
bude probíhat? Jaká bude
struktura? Jaká jsou pravidla? Jaká
bude legenda (pokud vůbec)? Jaká
bude motivace?



REFLEXE. Co je cílem ve
vztahu k realizované aktivitě? Jaká
bude struktura? Jaké témata lze
očekávat? Mám v zásobě nějaké
formulace (úvod, závěr, aktivní
naslouchání...)?



METODICKÉ POZNÁMKY.
Na co dávat pozor...? S čím začít
a co později? Práce se skupinou?
Dramaturgie programu jako celku?
Práce s atmosférou?



Lesní duchové Noční hra

Rozvoj imaginace, prožitek

Odvaha

Rozvoj individuálních schopností, sebezodpovědnosti, „jsem v tom sám“

V ohraničeném prostoru v lese jsou po zemi a do výše jednoho metru rozmístěny, položeny, rozházeny i schovány barevné oblázky. Během hry je třeba nasbírat co nejvíce kamenů a získat za ně body.

V průběhu sbírání si každý z hráčů osvětluje les svíčkou, která zároveň představuje jeho život. Po lese se pohybují duchové (vedoucí hry v tmavém oblečení nebo převleku), kteří svíčky libovolně sfoukávají.

Po zhasnutí svíčky si hráč musí jít připálit k pochodni, na předem určené a vysvětlené místo. Většinou je takový velký oheň v nočním lese nepřehlédnutelný.

Hra začíná výkladem bezpečnosti při zacházení se svíčkou (viz níže), výkladem pravidel hry, vytyčeného prostoru a bodování. Teprve potom je vyložena motivace příběhem a děti odvedeny na místo tak, aby už výklad pravidel nerušil atmosféru hry. Příběh netřeba chystat ani rozvádět, dobrý vypravěč si poradí i s improvizací. Motivací hry je bodování dle hodnoty sesbíraných kamenů, cílem hry je zejména archetypální prožitek pohybu v nočním lese se svíčkou a interakce s duchy.

HODNOCENÍ: Kameny jsou bodově ohodnoceny podle stupnice barevnosti (bílá – 1 bod – je v noci nejlépe vidět; černá – 10 bodů – špatně se v noci hledá). Bodový systém může být libovolný na principu: čím tmavší je barva, tím méně kamenů je ve hře a bodové ohodnocení je lepší. S bodovým hodnocením jsou hráči seznámeni ještě před hrou společně s výkladem pravidel. Hodnocení může být individuální i skupinové (vyhrává nejlepší jednotlivce, body se mohou sečíst i za družstvo, např. při etapové hře v celotáborové hře a v jiných kolektivech). Sčítání musí proběhnout ještě v lese, pomáhají všichni duchové, aby proběhlo rychle. Následně musí před příchodem další skupinky kameny znovu rozházet.

Posílení schopnosti pohybovat se v nezvyklém prostředí, v noci, kontakt a zacházení s živým ohněm, posílení imaginace a fantazie v situaci, která pro dnešní děti už není až tak obvyklá. Za pomoci stanovení bezpečných hranic umožní dětem zajímavý prožitek. Napětí a zábava.

Cílem hry je zejména prožitek možnosti pohybovat se v temném lese pouze za světla svíčky a řešit problém (duchové, sběr kamínků).

Samotné bodování hry je spíše motivací ke hře.

SKUPINA – skupina zvládnutelná v lese. Obvykle vodíme děti po skupinkách vrstevníků (mladší, starší), ostatní si zatím povídají nebo zpívají s dohledem u ohně v táboře. Čím větší skupina, tím rychleji jsou vysbírány kamínky a hra bohužel dříve končí. Menší skupinky zase prodlužují celkové trvání hry a je možné, že nejstarší děti na hru nevydrží čekat. Nutný je dobrý odhad a kompromis.

ČASOVÝ LIMIT – stačí určit přibližně (např. 15 min, 30 min) a podle vývoje a atmosféry hry zkracovat či prodlužovat (např. zvoláním „poslední dvě minuty“). V podstatě se hraje do doby, dokud ještě někdo nachází kamínky.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.



SVÍČKY – nejlepší pro hru jsou klasické dlouhé bílé svíčky. Dobře se drží, hodně svítí a vzdálenost od plamínku k dlani je dostatečná. Čajové nebo hřbitovní svíčky mají to riziko, že rozteklý vosk se hromadí v kalíšku a může při prudkém pohybu nebo sfouknutí svíčky vystříknout – svíčky také více pálí. Osvědčila se opakovaná instruktáž dětí ohledně zacházení se svíčkou – svíčku drží v natažené ruce před sebou a při pohybu lesem ji odstiňují volnou dlaní tak, aby světlo nesvítilo směrem do obličeje – neoslňovalo – a zároveň je tak vytvořena bezpečná vzdálenost od obličeje. Většinou to stačilo ☺ - během osmi let kdy hru hrajeme, se nestala žádná nehoda (kromě oblečení pokapaného od vosku). Jeden z vedoucích musí asistovat při připalování svíček u pochodně nebo většího ohně – prevence, bezpečnost zacházení s ohněm v lese

HRACÍ PROSTOR – je důležité dobré ohraničení, využití reliéfu krajiny – okraj lesa, koryto potoka, použití hrubého lana nataženého v bezpečné výšce cca 1 m (aby dítě nepřepadlo), dohled vedoucích, osvětlení. Ačkoliv dětem nechceme pohyb v lese usnadňovat, pro dobrou atmosféru a bezpečné provedení hry jsme vždycky terén předem vyčistili – ostré větve ve výšce očí, pařezy, díry, vývraty. Les navíc lehce prosvítí i svíčky, není nutná absolutně tmavá noc – v pološeru se děti bezpečněji pohybují a jsou dostatečně oslněny svíčkou v ruce, takže „duchové“ můžou být klidně vidět (stačí se na chvíli přitisknout ke stromu a nikdo si ducha ani nevšimne).

DUCHOVÉ – plní funkci problému/překážky ve hře a zároveň v dostatečném množství dohlíží na bezpečnost hry (upozornění, napomenutí, eliminace nebezpečného chování). Je nutné, aby svou roli brali zodpovědně a nezměnili hru v bezhlavou honičku po nočním lese s ohničky v ruce). Duchové také mají možnost povzbudit „slabší“ hráče tím způsobem, že je budou záměrně šetřit, sfouknutí se jim „nepovede“, nebo je nenápadně zaženou do míst, kde je více kamínků apod. Opačným způsobem můžou přibrzdit příliš aktivní hráče nebo potrestat ty, kteří se vychloubají, předvádějí nebo ruší hru. Můžou si to lehce dovolit, protože v rolích duchů uplatňují principy dobra a zla, smysl takového počínání by však neměl být dětmi odhalen, protože by pro ně hra ztratila na spravedlivosti a čestnosti.

ATMOSFÉRA – tajuplná, mystická, dle schopností vedoucích, zvuky, tajuplný příběh předem, možnost rituálu – vytvoření tajemné značky na čele každého hráče, dle domluvy zákaz mluvení od okamžiku, kdy vyrazíme na místo hry apod. Většinou vypravěč příběhu bývá zároveň hlídačem ohně, od kterého se zapalují svíčky.



TECHNICKÉ ASPEKTY. Jak ovlivňuje počet účastníků průběh realizace akce? Kolik času zaberou dílčí části aktivity? Jaký materiál bude potřeba?

MATERIÁL – Svíčky (i náhradní), pochodeň (např. olejová bambusová louč), v případě možnosti bezpečného kamenitého místa např. i malý oheň (dokresluje atmosféru), dostatečné množství kamenů nebo oblázků, barevné technické spreje (doba schnutí kamínku na slunci přibližně 20 min podle použitého typu horniny), lana, louče nebo jiný materiál k ohraničení prostoru, kostým pro vypravěče a duchy (možno i bez, stejně půjde špatně vidět), zapalovač nebo sirky

Hra většinou pro cca 4 skupinky po deseti dětech asi 30-40 minut na skupinku včetně vysvětlení pravidel, přesunu, hry a návratu. V lese je tma dřív a proto lze v létě začít s nejmenšími před devátou a v pohodě končíme ve 23.00. Většinou v rámci táborového kolektivu 3-4 lidé v lese, 1 u ohně a 1-2 empatičtí v táboře, kteří ihned po skončení hry zajišťovali ukládání dětí do hájí a také nenápadně sledovali, jestli není někdo z menších vystrašený.

Zpracoval: Štencel Daniel, Bc.