

Použité symboly

- 5+ - doporučený minimální věk hráčů pro danou hru, maximální věkový limit neexistuje.
- 🕒 10 minut - přibližná doba trvání hry bez následné diskuse.
- ♂ ♂ ♂ - hra je vhodná pro větší skupiny, tj. pro osm a více hráčů.
- ♂ ♂ - hra je vhodná pro menší skupiny.
- 🗨️🗨️🗨️ - hra je náročnější na slovní komunikaci.
- 🗨️🗨️ - hra vyžaduje slovní komunikaci.
- 🗨️ - hra je primárně neverbální, popř. vyžaduje minimum slovní komunikace.
- ☑️ - rozvíjení určité dovednosti.

JAK SE JMENUJU?

7+

 10 minut



střídání se

soustředění

pozorování

naslouchání

kladení otázek

paměť

Postup

Hráči napíší své jméno či jméno, pod nímž chtějí vystupovat, na lepicí štítek. Ukryjí ho někam na své oblečení, např. na lem ponožky, do kapsy, pod límeček nebo na podrážku boty.

Děti se snaží nalézt co nejvíce jmen ve stanoveném časovém limitu podle velikosti skupiny, aniž by se někoho dotkly. Mohou pouze klást otázky, např.: *Máš ho na podrážce boty? Mohl bys mi ukázat svou pravou botu ze spodu?* Všechna jména, která zjistí, si zapíší nebo zapamatují. Po uplynutí časového limitu se postaví nebo posadí do kroužku. Koordinátor hry se postupně staví za hráče a ostatní se snaží zapamatovat jeho jméno.

Varianta hry

Házejte si ve skupině měkkým polštářem. Kdo ho chytí, řekne své jméno. Když se všichni vystřídají, hráči vysloví jméno toho, kdo míč tentokrát chytil.

Dejte lístečky se jmény do misky. Dítě má najít nositele jména z lístečku, který si vytáhlo z misky, a předat mu lísteček.

Udělejte si dvě sady lístečků s obrázky zvířat. Děti dostanou po lístečku a nalepí si ho na oblečení, lístečky z druhé sady si budou tahat z misky. Jejich úkolem je najít nositele lístečku.

Reflexe

Co ti pomůže zapamatovat si jména?

Co cítíš, když si ostatní zapamatují tvé jméno?

Poznámky

PŘÍBĚHY JMEN

7+

 10 minut



naslouchání

paměť

schopnost
zkoumat

plánování

posloupnost,
vyprávění příběhu

Děti budou potřebovat domácí přípravu.

Postup

Děti si jako domácí přípravu zjistí něco o svém jméně na základě otázek koordinátora: *Víte, co vaše jméno znamená? Jak bylo vaše jméno vybráno? Jak důležité pro vás je? Jak používáte své jméno? Líbí se vám, když vám ostatní říkají plným jménem nebo zkráceně, zdrobnělinou nebo máte raději přezdívku?* Kroužek začíná tím, že si dvojice sdělí příběh svého jména. Každý z dvojice svého partnera představí skupině a řekne jednu věc, kterou si z příběhu o jeho jméně zapamatoval.

Varianta hry

V menších skupinkách se postupuje po kruhu tak, že každý převypráví ostatním, co zjistil.

Reflexe

Znáte někoho se stejným jménem, jako máte vy? Je vám v něčem podobný, nebo jste hodně odlišní? Kolik dětí má jméno, které se v rodině dává už po několik generací? Jaký je to pocit?

Poznámky

POSLEPU

8+

 15 minut



důvěra

spolupráce

naslouchání

empatie

poskytování

podpory

dávání pokynů

Postup

První polovina skupiny bude vystupovat jako němí ochránci, druhá coby cestovatelé se nechá poslepu vést. Ochránci jemně brání cestovatelům, aby narazili do nějaké překážky nebo jeden do druhého. Cestovatelé si vyberou kapitána, k němuž mají důvěru, aby je vodil po místnosti jako hada (vedoucí je hlavou hada). Každý cestovatel dá jednu ruku na rameno hráči před ním. Koordinátor hry, ochránci i kapitán řady mají oči otevřené. Kapitán dává slovní pokyny, ostatní ve formaci mají oči zavřené.

Varianta hry

Na podlaze jsou vyznačeny tři strany velké vyhrazené plochy. Ovčák se snaží sehnat dohromady skupinku ovcí – děti se zavázanýma očima – a po jednom je zahnat do ohrady za použití jen čtyř slov *dopředu*, *dozadu*, *doleva*, *doprava* a píšťalky, která udává počet potřebných kroků.

Hráči hrají ve dvojicích a pomáhají tomu druhému prozkoumat okolí prostřednictvím dotyku. Mohou se držet svého partnera za paži či se dotýkat jeho lokte apod.

Reflexe

Co jste zjistili? Co vám pomohlo cítit se v bezpečí? Bylo to ujišťování od vedoucího? Přesné instrukce? Tón hlasu? Měli jste dojem, že můžete vedoucího požádat, aby zpomalil, pokud by to bylo nutné?

Poznámky

CO MI JDE

7+

🕒 15 minut



- důvěra
- kladení otázek
- respektování druhých

- střídání se
- zahajování vzájemné komunikace

Postup

Každý hráč nakreslí na jeden list papíru tři věci, které mu opravdu jdou či ho nejvíce baví, a přišpendlí si ho zepředu na oblečení. Hráči chodí po místnosti, dívají se na obrázky ostatních a mluví spolu o nich.

Varianta hry

Skupina sedí v kruhu a dobrovolníci se vyjadřují ke svým obrázkům. Děti jsou rozdělené do dvojic a každý z dvojice pracuje tak, aby to ten druhý neviděl, a nakreslí jednu věc, o níž si myslí, že v ní ten druhý vyniká, a přišpendlí mu obrázek na záda. Dítě se snaží zjistit, co bylo zobrazeno – chodí po prostoru a ptá se ostatních, např.: *Souvisí to nějak se sportem? Týká se to nějak kamarádů?*

Reflexe

Veďte děti k tomu, aby se zabývaly myšlenkou, že každému něco jde dobře.

Poznámky

UTÍKEJ S VĚTREM O ZÁVOD

5+

 5 minut



naslouchání

sebeuvědomění

pozorování

představivost

sebeovládání

Postup

Koordinátor oznámí dětem, že je náčelníkem vesnice a má všechno pod dohledem včetně hlučné a rozvíjené skupiny dětí pobíhajících po džungli. Ví, že jediným nebezpečím jsou pro ně lvi. Náčelník však slyší lva přicházet dlouho předtím, než ho uslyší děti, proto ho musí pozorně sledovat. Pokud se náčelník posadí s rukou přes ústa, děti si okamžitě sednou, ztichnou a přestanou se hýbat. To lva oklame a odejde pryč. Na koordinátorovu výzvu *Utíkejte jako vítr!* se všichni zvednou, rozeběhnou se a dají se znovu do křiku.

Varianta hry

Koordinátor vybere nového náčelníka vesnice, ale hráči neví, o koho jde.

Reflexe

Je snadné, nebo těžké zůstat si vědom toho, co se děje, když děláme něco, při čem jsme hodně aktivní? Promluvte si o tom, jak je důležité střídat aktivitu a klid.

Poznámky

SLEDUJTE MÉ KROKY

7+

 10 minut



empatie

důvěra

sebeuvědomění

pozorování

skládání a přijímání
poklon

Postup

Hráči stojí nebo sedí v kruhu. Dobrovolník přejde několikrát přes kruh. Členové skupiny pozitivně komentují jeho chůzi, např.: *držel jsi hlavu zpříma; vypadal jsi vyrovnaně; usmíval ses; měl jsi uvolněná ramena*. Všichni se pokusí chodit přesně stejným způsobem, aby pocítili, jaké je chodit jako tento člověk. Vystřídá se co nejvíc dobrovolníků.

Varianta hry

Hráči si představí roli nějaké postavy a pokusí se chodit tak, jak si myslí, že by chodila, např. jako nejsilnější člověk na světě, jako stařeček, jako někdo, kdo dostal dobrou zprávu.

Reflexe

Jak náš způsob chůze vyjadřuje naše pocity? Co můžeme změnit, např. lehká chůze či těžké kroky; velké nebo malé kroky; pomalé nebo rychlé; houpavé; s mácháním rukama nebo se strnulýma rukama?

Poznámky

DABOVÁNÍ

10+

🕒 20 minut



spolupráce

paměť

neverbální

komunikace

pozorování

divadelní povědomí

představivost

Postup

Rozdělte hráče do skupin po třech nebo čtyřech. Každá skupina dostane za úkol nacvičit krátkou pantomimu, např. stavění stanu, věšení prádla za větrného dne, chytání a koupání psa. Jedna skupina předvede ostatním svou scénku, další skupina vybraná koordinátorem předvede viděné i s dialogem. Hra pokračuje, dokud všechny skupiny nepředvedou svou pantomimu a nepřidají dialog ke scénce nějakého jiného týmu.

Varianta hry

Skupiny si mohou vzít na pomoc předměty, během deseti minut si vymyslí téma scénky. Místo toho, aby vyprávěly svůj příběh, vymění si skupiny mezi sebou předměty a skupina bude vyprávět nenacvičený příběh tak, aby se každý zapojil stejnou měrou.

Reflexe

Promluvte si o práci ve skupině, kdy se vyrovnáváte s něčím neočekávaným. Přemýšlejte o nepochopení neverbálních projevů. *Co jste cítili, když někdo změnil váš příběh?*

Poznámky

HÁDEJ JAK!

7+

 10 minut



naslouchání

soustředění

pozorování

sebezpozorování

dedukce

Postup

Dva hráči opustí místnost a ostatní se rozhodnou, jakou pozici mají zaujmout po návratu, např. vsedě na zemi, čelem k sobě, s nataženýma rukama. Navigují je hlasitostí tleskání.

Varianta hry

Obměnou je vytvoření sochy či uspořádání vybraných předmětů.

Reflexe

Někdy dostáváme zpětnou vazbu od ostatních, zda se nám něco daří nebo k tomu směřujeme; jindy musíme spoléhat na sebezpozorování. Promluvte si o sebezpozorování. *Jak poznáte, že něco děláte správně? Nebo si uvědomujete, že na to musíte jít jinak?*

Poznámky

UDÍLENÍ CEN

6+

 10 minut



sebedůvěra

důvěra

představivost

poskytování

a přijímání chvály

divadelní povědomí

Postup

Koordinátor si připraví cenu, např. vařečku či sošku obalenou alobalem. Postupně ji předá každému dítěti při imaginárním udílení cen – může to být za dosažený či vytčený cíl apod. Ostatní toto ocenění velkým potleskem a jásotem. Vše je nadsazeno.

Varianta hry

Hráči se postupně vystřídají v roli vyznamenaného hrdiny. Ostatní k němu přicházejí, gratulují mu, děkují apod.

Reflexe

Promluvte si o významu ocenění skutečných úspěchů a jejich oslavě; o důležitosti slovně či věcně se odměnit za tvrdou práci. Zamyslete se nad maličkostmi, jimiž můžete odměnit sebe či někoho jiného, např. udělat tatínkovi hrnek čaje, vyčistit bratrovi kolo, poplácat někoho po zádech, pozvat kamarády, aby si šli zahrát fotbal.

Poznámky