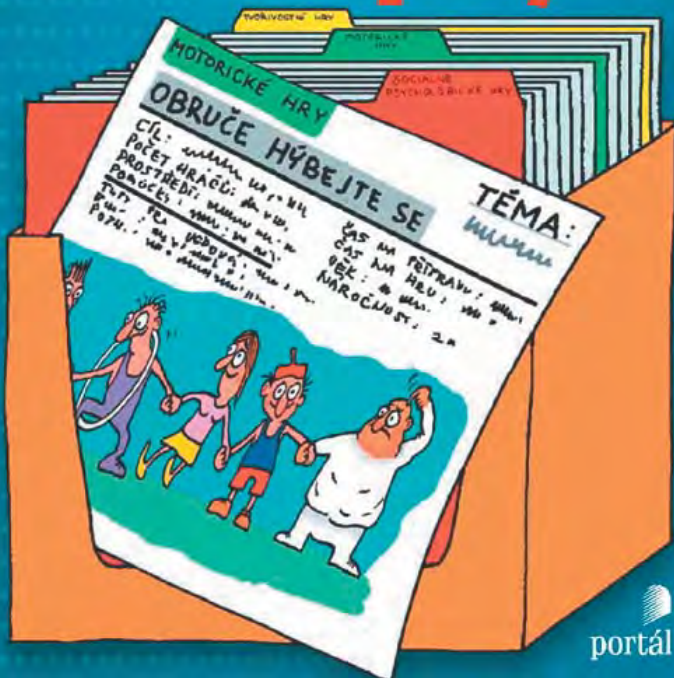


Soňa Hermochová, Jan Neuman
Ilustrace Petr Ďoubalík

HRY do kapsy II

Sociálně psychologické,
motorické
a kreativní hry



Úvod

Soubor her a nápadů je připraven jako kartotéka jednotlivých her, z nichž lze čerpat na různých akcích. Jednotlivé listy lze třídit podle typu her a jejich témat.

Typy: – sociálně psychologické hry – červeně
– motorické hry – zeleně
– kreativní hry – malování, hudba, drama apod. – žlutě

Jsou uvedeny základní údaje potřebné pro vedení hry a tam, kde je to vhodné, i upozornění pro vedoucí, týkající se psychické a fyzické bezpečnosti nebo jiných podrobností.

Údaje o náročnosti jednotlivých her jsou pro zkrácení uvedeny číslem – jeho vysvětlení uvádíme zde.

Náročnost psychická:

- 1 – bez nároků
- 2 – určitá psychologická zkušenost vedoucího je vhodná
- 3 – je třeba zkušený citlivý vedoucí, bezpečná skupina
- 4 – je nutný psychologicky vzdělaný vedoucí, který zvládne i možné psychické problémy, a zodpovědná, bezpečná skupina

Náročnost fyzická:

- 1 – bez nároků na pohyb (hra na místě)
- 2 – běžný lehce zvládnutelný pohyb
- 3 – určité fyzické vypětí
- 4 – fyzicky náročný pohyb

© Soňa Hermochová, Jan Neuman, Portál, s. r. o., Praha 2003
Illustrations © Petr Doulalík, 2003

ISBN

80-7178-673-X (tištěná kniha)

978-80-7367-964-4 (pdf)

978-80-7367-963-7 (ePub)

978-80-7367-962-0 (mobi)

Když se dva hádají

KONFLIKTY

CÍL: Naučit se řešit konflikty, najít pravidla, jak se hádat konstruktivně a dojít k nějakému výsledku.

Pomůcky: –

Prostředí: kdekoli

Čas na přípravu: –

Čas na hru: 10 minut

Věk: 8+

Náročnost psychická: 2

Náročnost fyzická: I

Počet hráčů: trojice

POPIS

Dvě děti z trojice začnou nějakou hádku, každé má trvat na opačném stanovisku (např. krtci jsou užiteční, nebo škodliví; do školy se mají, nebo nemají nosit mobily). Oba mají přesvědčit toho druhého a nesmějí ustoupit ze svého názoru. Třetí účastník se má pokusit o urovnání sporu dalšími argumenty – při daném zadání se to vlastně nemůže podařit. Po třech minutách se role vymění.

Nakonec celá skupina diskutuje o zkušenostech, které děti při hře získaly, a uvažuje o tom, jaké by muselo být zadání, aby bylo možné spor urovnat. Lze vytvořit „společná pravidla hádek“.

- Větší skupina se může rozdělit na tři menší, které zastávají uvedené role.

REFLEXE HRY

Jaké pocity mám při hádce – jsem klidný, nebo mě po chvíli začne protivník štvát? Mám chuť spíš podlehnout druhému názoru, nebo mu odporovat? Vadí mi, když je druhý „lepší“ v argumentech?

Záměna pohledu

KONFLIKTY

CÍL: Naučit se v konfliktu vidět i hledisko druhé strany.

Pomůcky: –

Prostředí: kdekoli

Čas na přípravu: –

Čas na hru: 10 minut

Věk: od 10 let

Náročnost psychická: 2

Náročnost fyzická: I

Počet hráčů: 4 a více

POPIS

Má se vyřešit spor, v němž panují dva opačné názory (např. zda jsou přátelštější kluci, nebo holky, je-li správnější odměňovat spíše všechny stejně, nebo rozlišeně podle jejich schopností). Dva účastníci, kteří zastávají opačná stanoviska, se posadí uprostřed kruhu ostatních. Jsou však vyzváni, aby se pokusili vcítit do pozice toho druhého a aby přednesli konflikt z jeho pohledu. Pak se oba pokusí nalézt společné řešení, přičemž musí stále zastupovat pozici svého protivníka.

Ostatní mohou do hry zasahovat a pomáhat, když se rozhovor zadrhne nebo když si aktéři nevědí rady.

REFLEXE HRY

Dokážou účastníci přijmout aspoň na chvíli opačný názor? Jsou klidnější, když hájí cizí stanovisko? Snaží se porozumět lépe druhým a vlastně i svým názorům? Změnily se jejich pocity? Jak by jednali nyní ve sporu, kdyby mluvili za své názory?

POZNÁMKA PRO VEDOUCÍ

Pokud jsou účastníci ve sporu opravdu angažováni, je třeba dohlížet, aby každý opravdu přednesl názor opačný k vlastnímu, ne aby jen parodováním tohoto názoru potvrzoval vlastní. Když však nemají svůj vyhraněný názor, hra ztrácí svůj smysl – kterýkoli názor přijmou za vlastní a není co řešit.

Advokáti

KONFLIKTY

CÍL: Řešení konfliktů s odstupem, bez emočního doprovodu, rozumově.

Pomůcky: –

Prostředí: kdekoli

Čas na přípravu: –

Čas na hru: 15 minut

Věk: od 10 let

Náročnost psychická: 2

Náročnost fyzická: I

Počet hráčů: 4 a více

POPIS

Hádající se děti nebo skupiny si na pomoc ve sporu přizvou advokáta. Ten je nestranný, snaží se věcně zpřehlednit protikladná stanoviska obou stran a hledat možnost urovnání sporu. Účastníci sporu se při vyjednávání smějí ujmout slova pouze tehdy, když je k tomu advokát vyzve. Advokát pravidelně přerušuje jednání, aby se poradil s jednotlivými stranami a vypracoval nové návrhy na urovnání sporu. Řešení konfliktu je odročováno a znovu projednáváno tak dlouho, až se najde přiměřené východisko, které mohou akceptovat obě strany. Při jednání hádky ustávají, strany se musejí chovat neutrálně.

REFLEXE HRY

Je obtížné nechat spor odpočívat? Je obtížné nesmět se vměšovat do řešení konfliktu a přenechat jednání advokátovi? Je to ulehčení, když člověk nemusí jednat sám?

Trosečníci

KONFLIKTY

CÍL: Umět se dohodnout, posoudit situaci a řešit neshody.

Pomůcky: pro každého papír a tužka,
pro mladší hráče seznam 30
předmětů vhodných i nevhodných
pro život na ostrově

Prostředí: kdekoli

Čas na přípravu: –

Čas na hru: 15 minut

Věk: od 8 let

Náročnost psychická: 2

Náročnost fyzická: 1

Počet hráčů: 4 a více



POPIS

Vedoucí motivuje účastníky příběhem: Po ztroskotání lodi se skupina (3–6 osob) může zachránit v malém člunu a dorazit k neobydlenému ostrovu. Člun však uveze pouze osoby a nejvýše 10 dalších potřebných předmětů. Ty je třeba vybrat tak, aby posloužily k přežití skupiny na ostrově.

Nejprve si každý sepíše svůj seznam 10 předmětů podle důležitosti (buď vybírají z předloženého soupisu, nebo si vymýšlejí libovolné). Potom se každá skupina snaží dohodnout na svém konečném seznamu.

- Hru lze využít jako úvod k výpravě, kdy si účastníci vyberou z určených možností potřeby, které si budou smět s sebou vzít.

REFLEXE HRY

Byla dohoda snadná? Podřizují se všichni jednomu – veliteli, prosazuje si každý svůj názor, nebo jsou schopni se dohodnout? Dokáže každý přistoupit na společné rozhodnutí, i když nemá naprosto totožný názor? Lze posuzovat nejen praktický přístup k výběru věcí, ale i schopnost se dohodnout. Ta je pro trosečníky nejdůležitějším vkladem. Někdy je dobré podřídít se dobrému veliteli, někdy je lepší diskutovat a posoudit více názorů – situace ani řešení nebývají vždy jednoznačné.

Pohled do dětství

SEBEPOJETÍ

CÍL: Prohloubit vědomí možností daných vlastním vývojem, ujasnit si, jak se názory mění s věkem.

Pomůcky: fotografie účastníků z raného dětství

Prostředí: kdekoli

Čas na přípravu: –

Čas na hru: 40 minut

Věk: od 6 let

Náročnost psychická: 2

Náročnost fyzická: I

Počet hráčů: 2 a více



POPIS

Fotografie všech účastníků se rozloží tak, aby bylo na všechny dobře vidět. Hráči hádají, kdo je kdo, a zkusí odhadnout, jaký kdo byl (samostatný, pomalý...); hráč, o kterého se jedná, to může uvést na pravou míru, ale nemusí. Všichni společně diskutují, co je v kterém věku nejlepší, příp. který věk je nejzajímavější.

- V menší skupině mohou aktéři přinést fotografie více členů rodiny a po promíchání s ostatními je skládat podle odhadu podoby do rodin.

REFLEXE HRY

Kdo si je dosud podobný? Jaké to bylo být malý? Co o té době vím? Co se od té doby v mém životě změnilo? Kdo z tehdejšího okolí již zemřel? Kdo do mého života přibyl? Je pro mě teď život lepší, nebo horší? Co jsem se v dětství naučil? Na co se těším v budoucnu? Co se stane v nejbližších třech letech? Jak se mi líbí můj současný život? Co by se mělo zlepšit? Co pro to mohu udělat?