

Pátek večer

O překonání světového rekordu

- 1) **Definice cílové skupiny**- mládež 15+ (seznamovací kurzy)
- 2) **Konkretizace téma**: seznámení účastníků
- 3) **Stanovení konkrétního pedagogického cíle**: zapamatování si jmen/přezdívek účastníků
- 4) **Popis herního principu aktivity**: každý by měl zvládnout říct jméno každého účastníka
- 5) **Seznam materiálů**: stopky
- 6) **Popis aktivity**: zapamatovat si co nejrychleji jména ostatních, navodit pohodovou atmosféru, závodit jako jeden tým, společně se zasmát a ocenit odvahu druhých, prolomení icebreakerů;

„Všichni stojíme v kroužku a naším úkolem bude pokusit se překonat světový rekord, který spočívá v tom, že musí zaznít co nejrychleji všechna jména účastníků. Jako vedoucí mám stopky a budu vám čas stopovat. Ten, kdo zná jméno svého souseda, řekne ho nahlas a ten soused řekne zase jméno svého souseda, pokud ho nezná, musí mu ho dotyčný pošeptat a on ho nahlas zopakuje. Hra se hraje až do té doby, dokud je čas neměnný a poté můžu vyhlásit světový rekord. Chápete všichni v čem spočítá světový rekord?“

Obměna: po tlesknutí se může změnit směr, další obměna je, že jeden účastník může jít do kruhu a snažit se říct co nejrychleji jména ostatních. Pokud se splete, ostatní ho sborově ocení slovy: „Chválíme tě za odvahu chybovat!“
Čas: cca na 10-15 minut, vysvětlení trvá max 3 minuty.
- 7) **Zdroje**: www.hranostaj.cz
- 8) **Popis reflexe**: u této aktivity není reflexe potřeba, možná se jen optat, zda si všechna jména pamatují

Výměna identity

1) Definice cílové skupiny: mládež 15+ (seznamovací kurzy)

2) Konkretizace téma: seznámení účastníků, dozvědět se něco o ostatních a zároveň předat informace o sobě

3) Stanovení konkrétního pedagogického cíle: zjistit, co mají druzí rádi, co rádi dělají (zda máme něco společného)

4) Popis principu herní aktivity: každý účastník by měl prostřídat identity všech účastníků

6) Popis aktivity: prolomení icebreakerů, navození pohodové atmosféry na začátku kurzu, víkendů, společně se zasmát, pobavit;

„Účastníci si mezi sebou mění identitu tímto způsobem: dva účastníci se potkají v tváři tvář a každý z nich řekne svoje jméno a aktivitu, co rád dělá, nebo věc, co má rád (Já jsem Tonda a rád plavu). A tímto si prohodili těla, poté pokračují k dalším účastníkům a proces se opakuje. Nyní se už Tonda nepředstavuje jako Tonda, ale pod jménem, které získal při první výměně: nejlépe vysvětlit ukázkou, přijdu k jednomu účastníkovi, a řeknu „Jsem Barča a mám ráda čokoládu.“ Vyzvu ho, aby řekl něco o sobě: „Jsem Pepa a mám rád svíčkovou“ a půjdu k dalšímu účastníkovi a řeknu: „Jsem Pepa a mám rád svíčkovou“. A ten, kdo mi řekl, že je Pepa, tak je teď už Barča. Je to někdo, kdo to nechápe? Mohl by to někdo z vás vysvětlit, těm kdo nechápou?“

obměna: možnost si sáhnout na rameno, pokud se více známe

čas: cca 10-15 minut

7) Zdroje: www.hranostaj.cz

8) Popis reflexe: sednout si do kroužku a vyznat účastníky, aby se každý představil identitou, kterou má momentálně „na sobě“. Účastník, jehož je skutečnou identitou, se vyjádří, zda je to správně, případně opraví, doplní, jak to myslel. Postupně se vyjádří celá skupina. Po skončení by následovaly otázky typu: „jak jste se cítili v identitě někoho druhého“, „bylo to pro vás těžké, pamatovat si neustále nové informace“, „dozvěděli jste se o druhých něco zajímavého, co vás překvapilo“. Vyjádřit se může kdokoliv ze skupiny.

Čas: cca 15 min

Portrét

- 1) **Definice cílové skupiny:** mládež 15+ (seznamovací kurzy)
- 2) **Konkretizace téma:** sebereflexe každého účastníka, zamyšlení nad tím, co se mu povedlo v poslední době;
- 3) **Stanovení konkrétního pedagogického cíle:** hlubší poznání druhých, zamyšlení se nad sebou, co se mi povedlo
- 4) **Popis principu herní aktivity:** každý účastník se namaluje a vyjádří smysly, co rád dělá a co se mu povedlo dobrého v posledního době
- 5) **Seznam materiálů:** papíry, pastelky, fixy, přehrávač s hudbou
- 6) **Popis aktivity:** dobré na zklidnění skupiny

„Tak a nyní se seznámíme s ostatními skrze svůj portrét. Každý namaluje svůj portrét a k základním 5 smyslům (které to jsou mládeži?) napíše, co nejraději skrze něj slyší, vnímá, cítí, vidí a dělá. Pod portrét napíše, co se ti v poslední době dovedlo dobrého, jako je dobrá známka z písemky, někomu jste pomohli, udělali jste radost. Je důležité, aby si každý našel své místo, kde ho nikdo nebude rušit, kde bude mít klid na kreslení a přemýšlení, proto se rozmístíte po místnostech. Během kreslení bude hrát tichá hudba. Po nakreslení si portréty vystavíme po místnosti a budeme hádat, kdo to je. Jména si napíšeš kus papíru. Následně vezmu jeden obrázek a vy budete hádat kdo to je, podle toho, co jste si napsali na papír. Osoba, které portrét patří, si ho vezme k sobě a popíše nám ho. Následně vezmu další portrét a zase budeme hádat, kdo to je, dokud se všichni nepředstavíme.

A jakým způsobem se můžete nakreslit? Jakýkoliv, který vás napadne, záleží na vlastní fantazii, ale musí to být slušný portrét! Nezapomeňte, že podle něho vás budou ostatní poznávat a dívat se na děj po dobu celého kurzu. Času budete mít dost na to, abyste to v klidu stihli.“ (cca 20min)

Jelikož se jedná o mládež 15+, musí se dbát na kázeň během této aktivity. Není možné, aby dva lidi si sedli blízko sebe a povídali si při tom, zároveň, pokud tato aktivita nebude někoho bavit a bude ji mít brzy hotovou, vymyslet si další aktivitu, třeba aby zkusil namalovat ostatní, která by ho zabavila, než ostatní domalují.

- 7) **Zdroje:** www.hranostaj.cz

8) Popis reflexe: Reflexe bude probíhat v kroužku, kdy první otázka bude znít: „jak jste se cítili při kreslení sebe sama“, na kterou se budou muset všichni vyjádřit. Následující otázky budou doplňující podle odpovědí – „zda to byl těžký/lehký úkol“, „co vám dělalo největší problém“, „čím bylo ovlivněno vaše vnímání, např. dobrým obědem“, „Jak se vám vymýšlela činnost, která se vám povedla“. Otázky přizpůsobit účastníkům, podle jejich reakce. Čas: cca 20 min

Na konci poděkovat všem za zúčastnění a aktivního zapojení ☺

Sobota dopoledne

Předmět: Zážitková pedagogika

Autoři: Nataliia Pochtar, Daniela Všetečková

Praha 2017

E.T.

Téma: Rozvíjení týmové spolupráce, řešení problému, procvičování komunikace

Pedagogický cíl: Pochopit a vyzkoušet si co je důležité pro domluvu ve skupině. (komunikace, spolupráce)

Úkol: Domluvit se na čase a místě setkání s mimozemskou civilizací.

Cílová skupina: dospělí, dospívající

Prostory, pomůcky: Hra se hraje na území areálu, kde je možnost použít dvě oddělené místnosti pro skupiny. Čas na hru 1,5 h + 30 minut reflexe.

Ke hře potřebujeme: papíry, fixy, kostýmy

Účastníky namotivujeme krátkou scénkou. Dvě profesorky vítají účastníky konference o mimozemských civilizacích. Sdělují jim, že se vědcům konečně podařilo navázat komunikaci s dosud neznámou vesmírnou civilizací. Skupina je poté rozdělena na dvě skupiny a odvedena do oddělených místností (přes chodbu, aby se skupiny navzájem neslyšely). Každé skupině se věnuje jedna profesorka. Je velmi důležité, aby obě říkaly přesně stejné zadání ve stejnou chvíli, na chodbě pak mají možnost spolu celou hru koordinovat.

Nejdříve se profesorky skupinám představí a sdělí jim, že jsou velmi důležitou součástí procesu pokračování komunikace s mimozemskou civilizací. Pak jim sdělíte, že se zatím podařilo vyluštit pouze jeden znak (dle vaší fantazie – např. zelený obdélník = číslo DVA; modrý půlkruh = sloveso JÍT..) Sdělíte jim, že je nutné v navázané komunikaci rychle pokračovat a tedy se musí dodržovat určité intervaly v odesílání zpráv, neboť jsou posílány přes „zvukové vlny“ ze speciální komory. (interval můžete dle nutnosti měnit).

Základní pravidla vysílání zpráv: Na malých kusech papíru budou posílat vždy krátká sdělení, mohou používat jakékoliv geometrické tvary a barvy, ale ve zprávě se nesmí objevit nic podobného lidem všeobecně známým tvarům a obrázcům tzn. nelze z puntíků/čárek vytvořit nápis, či z geometrických tvarů člověka, neboť jsou tyto znaky civilizaci neznámé a mohlo by je to úplně zmást a odradit. Jde tedy o to, navázat s civilizací oboustrannou komunikaci z úplně nových neznámých útvarů a cílem je dohodnout si místo a čas setkání.

Skupinám dáte 10 minut na domluvu strategie a algoritmu, který budou chtít používat. Poté je vyzvete k odevzdání první zprávy a požádáte je o vyčkání na odpověď. Toto se děje simultánně v obou místnostech. Zprávy se vymění a každé skupině se předá zpráva druhé skupiny. Opět mají 5-10 minut na odpověď. Takto proběhnou 2-3 výměny, kdy se obě skupiny snaží porozumět si s mimozemšťany (neví o tom, že se zprávy vyměňují).

Po třech výměnách dojde k nedorozumění mezi vědci a mimozemšťany – ti pošlou na zem paprsek, který způsobí, že si přestanou vědci rozumět. Musí tedy další 3 výměny zvládnout bez jakékoliv lidské mluvy – nerozumí si ani písemně. Můžou dělat pouze zvuky a gestikulovat. Pro navození atmosféry začnou „hatmatilsky“ mluvit profesorky – přimějí tak skupinu přizpůsobit se.

Jazyky se nakonec opět vrátí do normálu a může dojít k posledním třem výměnám. Po poslední výměně se obě skupiny vydají na „dohodnuté“ místo setkání a doufají ve vzájemné setkání.

Atmosféru hry lze lépe navodit, když dopředu připravíme pozvánky na konferenci o mimozemských civilizacích, každému účastníkovi se jménem, třeba i titulem a necháme je převléct do slavnostního oblečení.

V místnostech jsou předem připravené malé kusy papíru (A6), barevné fixy/pastelky.

Profesorky v místnostech nezůstávají, pouze informují o situaci, předávají zprávy a sdělují časovou dotaci.

Reflexe

Na začátku je reflexe vedená k vyventilování emocí skupiny. Můžeme reflexi nastartovat něčím, co není moc osobní, například je vybídnout k tomu, aby řekli název filmu, který vystihuje to, co se z jejich pohledu právě odehrálo. Poté otázky více konkretizovat. Zeptat se, co to s nimi dělo? Jak jsou spokojeni s prací a se splněním úkolu? – Nechat prostor pro vyjádření, práce s tichem, případně poslat po kolečku. Dále reflexi směřovat k cíli hry. -Jak konkrétně jste se ve skupině dohadovali na znacích? -Kdo byl výraznější a kdo se cítil nevyslechnut? - Dohadovali jste se jako celá skupina, nebo jste měli leadera? –Změnili byste teď zpětně v systému komunikace něco? Na závěr se zeptat, jestli někoho ještě něco napadá, nebo by chtěl něco dodat.

Pozn.

Bylo by dobré nejdřív udělat tuto část reflexe u každé skupiny zvlášť a pak se sejít ke společné reflexi a začít ji směřovat k přemyšlení účastníků nad tím co jim v komunikaci a spolupráci pro splnění úkolu fungovalo a co ne. Co bylo důležité pro domluvu?

Sobota odpoledne 1

1. Definice cílové skupiny –

Tento životní úsek člověka je v odborné literatuře specifikován jako mladší školní věk pro období od 6-7 let, kdy dítě vstupuje do školy, až do věku 11-12 let, kdy začínají postupné známky pohlavního dospívání i různé průvodní psychické projevy. Odborná literatura hovoří jen o školním věku, ale povinná školní docházka trvá i v období puberty, které je označováno za starší školní věk¹. Vágnerová ve své vývojové psychologii rozděluje školní věk na tři dílčí fáze: raný školní věk (ten trvá od nástupu do školy, tj. asi od 6-7 let do 8-9 let), střední školní věk (od 8-9 let do 11-12 let) a starší školní věk (od 11-12 let přibližně do 15 let).²

Tyto aktivity jsme zacílili na věk od 9 let do cca 11 let, tzn. jedná se o skupina žáků 4. až 5. třídy základní školy. Tito žáci mají již za sebou změnu ve svém životě, a to vyrovnání se ve vztahu ke škole jako novému prostředí, které od nich žádá disciplínu a rozvíjí jejich schopnosti a dovednosti ve směru požadované

¹LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie* [Langmeier, 1998]. Vyd. 3., přeprac. a dopl., v. Praha: Grada Publishing, 1998. 343 s.

²VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-308-0, str. 148

majoritní společností.³ Zároveň je to doba, kdy se jejich vnímání světa mění a oni prochází mnoho změnami, které jsou ovlivněny po biologické, ale i sociologické stránce. Jednoduše řešeno se připravují na dobu dospívání. Mladší školní věk je typický pro růst do výšky, hlavně dolních končetin. Vývoj nervových buněk v mozkové kůře ještě není dokončen, proto nervová soustava je snadno unavitelná. Typickým znakem je velká potřeba pohybu, a to u všech dětí.

Žák se učí pracovat a vyrovnávat se s pocity méněcennosti, když se mu celkově učení ani práce ve škole moc nedaří. Ve vývojové krizi se proti sobě staví píle (zručnost) versus méněcennost (až k netečnosti). Ve všech kulturách je žák připravován být schopný stát se dospělým, skrz vzdělávání nebo výcvikem dovedností.

2. Konkretizace tématu – v jakém tématu se budete pohybovat

rozvíjení fyzických schopností člověka, osahání si svých limitů a hranic, rozvoj spolupráce – (cca 2,5 hodiny)

Cíle jsou uvedeny u jednotlivých aktivit

Překonání hranic ve vypjaté situaci pod fyzickým vypětím, zažít sám sebe nově, jinak než doposud

Materiál : židle v místnosti , stopky, kolíčky 50 ks, 4 ks lan (po cca 10 m) pro vymezení prostoru, 6 ks vest, plyšák

1. Káčátko15 minut

Reflexe - Jirka

2. Kolíčková20 minut

Reflexe - Lenka

3. Tým 2 družstva po 6 lidech – aktivita plyšák SAM.....20 minut

Reflexe

- 1. Káčátko – 15 minut cca (dle motivace a nálady)**

Čas na hru : 10 minut

CÍL: Zjistit jestli jsem schopen vzít si slovo. domluvit se, spolupracovat, prosadit.

³VÁGNEROVÁ, Marie. Ref. 2, str. 148

HRA:

Po místnosti do celého prostoru rozmístíme židle natočené do různých směrů. Počet židlí odpovídá počtu hráčů včetně hráče, který představuje káčátko. Všichni se rozmístí na židle, jedna zůstane volná, ta bude vždy předmětem zájmu hráčů.

Sedící hráči představují jeden tým, jehož cílem je najít společně takovou strategii přemístování se na židlích, aby si káčátko nikdy nesedlo na volnou židli.

Káčátko vychází z rohu místnosti, pohybuje se pomalou chůzí pata-špička a neustále mění směr podle toho, kde se zrovna objeví volná židle. Káčátko vydává kachní zvuky „káč, káč“, aby bylo zřetelné pro tým.

Pravidla jsou taková, že jakmile se jednou hráč zvedne ze své židle, už se na ni nemůže znovu vrátit a musí mířit k nějaké prázdné židli. Pokud se zvedne více hráčů najednou, je to faul nebo šoupátko, že má káčátko více možností, kam se posadit. To klade nároky na pozornost hráčů, kteří musejí neustále sledovat nejen pohyb káčátka, ale také pohyb všech ostatních.

Tým si může během hry vzít několikrát time out a domluvit se na strategii. (čas na strategii lze určit na počátku 2 min)

Pokud je k dispozici ještě jeden vedoucí, může měřit čas. Tým si na počátku hry může tipnout, jak dlouho dokáže káčátko udržet „v ohrádce“.

Popis reflexe:

Po odvětrání emocí, třeba otázkami: jak se spolupracovalo? **Co fungovalo, nefungovalo a proč? Nebo nějakým neverbálním vyjádřením začíná reflexe.**

Kladení otázek tak, aby došlo k vlastnímu zjištění aktérů – **jak jsem se v této roli cítil (a). Co se dělo, jak mi v tom bylo? Co si z této aktivity odnáším ? Reagování na skupinu, pojmenování toho co jsem viděl v procesu. Nešlo, ti se prosadit, proč?**

2. Kolíčkováná – kontaktní hra, celkový čas 10 minut

Čas na hru : 6 minut

CÍL : umím se prosadit a najít své limity – hranice – souboj

Materiál pro jednoho hráče: 5 ks kolíčků – celkem 60 ks

Celkem hráčů : 12

Do vymezeného prostoru ohraničení lany 10 na 10 m, prosím o asistenci

HRA :

Každý dostane 5 kolíčků, úkolem je si kolíčky libovolně a viditelně rozmístit na svůj oděv. Ne na vlasy. Všichni mají stejné podmínky, jsou ve vymezeném prostoru.

úkol: se sbírat co nejvíce kolíčků od svých kamarádů

Pravidla:

- nesmím nikoho povalit a oškubat ho jako ježka
- páčit ruce, tahat za vlasy a jiné násilné taktiky
- kdo, už nemá žádný kolíček, opouští prostor
- ulovené kolíčky si nechte v ruce
- vítězí ten co má nejvíce úlovků, vyhodnocení na konci

3. Kolíčková obrácená verze, celkový čas 10 minut

Čas na hru : 6 minut

CÍL : najít své limity

Materiál pro jednoho hráče: 5 ks kolíčků

Celkem hráčů : 12

Do vymezeného prostoru ohraničení lany 10 na 10 m

HRA :

Každý dostane 5 kolíčků, úkolem je si kolíčky nechat v ruce.

Všichni mají stejné podmínky, jsou ve vymezeném prostoru.

úkol: umístit svých 5 kolíčků na oblečení svých kamarádů

Pravidla:

- nesmím nikoho povalit a přepíchat všech 5 kolíčků na 1 osobu
- páčit ruce, tahat za vlasy a jiné násilné taktiky
- kdo už nemá žádný kolíček v ruce, opouští prostor
- vítězí ten co má nejméně připnutých kolíčků
- po skončení hry se vyhlásí nejoblíbenější kamarád – nesdělovat dopředu

Popis reflexe:

Po odvětrání emocí, třeba otázkami: **Každý z nás má svůj limit, aby si rozhodl, jak mu v této roli bylo, co jsi prožíval (a)?**

Jsem ochotný (á) jít do souboje? Snažila jsem se za každou cenu získat co nejvíce kolíčků ?

Nemám zábrany hrát dál, pokud poruším pravidlo - nemít již žádný kolíček?

Kladení otázek tak, aby došlo k vlastnímu zjištění aktérů :

Vlastní zjištění aktérů – jak ses v této roli cítil(a) ? – vlastní uvědomění. Co se dělo, jak ti v tom bylo? Co bylo lehké/těžké, příjemné/nepříjemné a proč? Na co mi to hrálo, kde se mě to dotýká? Co si z této aktivity odnáším? Bylo pro mne snadné se dotýkat kamarádů?

4. Hra na plyšáka SAM, celkový čas 20 minut

Čas na hru : 15 minut

CÍL: zjistí sám o sobě, že mohu i v týmu pod tlakem fyzického vypětí vykomunikovat strategii

Materiál pro družstvo: žádný

Rozdělení na 2 družstva (po 6) - udělejte dvojice – jeden z vás si vezme vestu, ti s vestou je jedna skupina. Bez vesty druhá skupina

Celkový počet bodů 10 - až 20 dle času

HRA:

Začít na volném prostranství bez těžkého prostoru jako střechy, ploty, uzavřený prostor

Náš plyšák má velké schopnosti, vaším úkolem je ho pouze odhodit, po odhození doběhnete ke svému družstvu a musíte ho oběhnout 10 krát. Tím se stanete vítězem hry.

Pozor, po odhození plyšáka, ale už vybíhá zástupce druhého družstva a sebere plyšáka a opět ho odhodí a běží ke svému družstvu, aby ho oběhl svých deset kol.

Pravidlo, pokud se z protějšího družstva soupeř dotkne plyšáka, přestávám počítat obíhaná kola prvnímu družstvu.

Hra je ukončena po dosažení 10 bodů.

Před odstartováním vám dáme 1 minutu na domluvení strategie.

Reflexe:

Po odvětrání emocí, třeba otázkami : **Šlo se domluvit pod tlakem? Jak se Vám podařilo domluvit taktiku?**

Bylo jednoduché se domluvit? Přišla vám během hry na mysli nová taktika? Byl (a) jsi rozhodnuta běžet pro plyšáka? Nechat tým v tom, že nepoběžíš ty, ale někdo jiný ?

Kde jsou tvé rezervy? Nebylo ti líto, že jsi se neodhodlal (a) běžet pro plyšáka? Změnil (a) bys to ? Viděla jsem, že to bylo těžké se rozhodnout, ale nakonec si se odvážil (a) ?

Kladení otázek tak, aby došlo k vlastnímu zjištění aktérů : **Jak jsi se v této roli cítil (a) ? – vlastní uvědomění. Co se dělo, jak ti v tom bylo? Co bylo lehké/těžké, příjemné/nepříjemné a proč?, na co mi to hrálo, kde se mě to dotýká? Co si z této aktivity odnáším ?**

Sobota odpoledne 2

Zaměřená na: rozvoj komunikačních schopností, dovednosti obhájit svůj názor, etická dilemata, diskuze

Cílová skupina pro tyto (níže popsané) aktivity byla určena jako „mladí dospělí“ což vycházelo z věkového průměru účastníků na kurzu. Hra by se však dala použít určitě i u mladší cílové skupiny 15+. Všechny tyto aktivity byly zaměřeny na komunikační dovednosti, včetně prezentace a obhájení svého vlastního názoru. Obecným cílem všech aktivit bylo otestování a rozvíjení vlastních komunikačních dovedností.

První aktivita měla za cíl, aby si účastníci na vlastní kůži vyzkoušeli, jak je těžké či lehké požádat o něco cizí osobu. A díky této zkušenosti následně reflektovali své kompetence v oslovování druhých a sebeprosazení.

Účastníci byli rozdělení do náhodných dvojic. Toho jsme docílili krátkým časem pro výběr herního partnera (během pěti vteřin). Náhodné rozdělení však nepokládáme za nezbytné, byť lépe simuluje situaci s neznámou osobou. Účastníky jsme následně usadili po dvojicích vedle sebe do půlkruhu, aby každý viděl na předem přichystanou „lavici“, kde se odehrávaly jednotlivé scénky. Poté jsme všem vysvětlili pravidla hry – jeden z dvojice dostane noviny a druhý má za úkol ho přesvědčit, aby mu je dal. Přičemž není dovolená žádná jiná metoda k dosažení novin, než domluva. Celá scénka se odehrává na připraveném místě a trvá dvě minuty. Aktivita končí, až se všechny dvojice vystřídají.

Při této hře je důležité namotivovat všechny hráče (s novinami i bez nich), aby chápali, proč chtějí jedni noviny získat a druzí si je ponechat. Není dobré, když je direktivně řečeno, že se novin nesmí vzdát/musí je získat.

Druhá aktivita měla také za cíl reflektovat své kompetence v oslovování druhých (uvědomit si co funguje a co nikoliv) a sebeprosazení, dále si však kladla za cíl zdokonalit (prostřednictvím simulované scénky) vhodné formy odmítnutí.

Pro druhou aktivitu jsme opět vytvořili – tentokrát nové – dvojice tak, aby se opět ve dvojicích potkal účastník, co měl noviny a účastník co o ně žádal. Poté jsme těm, co měli noviny, dali vidličku (předmět nesmírné hodnoty). Tento postup jsme zvolili proto, aby ti co byli v první hře pasivnější, se nyní dostali do aktivnější role. Pravidla hry zůstávají stejná (čas dvě minuty, jediný prostředek k dosažení cíle domluva) s tím rozdílem, že účastníci hráli dvě spřátelené osoby a jeden druhé chtěl věnovat nejvzácnější předmět, který kdy vlastnil – vidličku. Ten druhý však vidličku z různých důvodů odmítal.

Aby aktivita fungovala, je opět třeba správná motivace. Je třeba pokusit se aktivitu vysvětlit tak, aby hráči měli zájem vidličku darovat/nepřijmout ji. Ideálně aniž by to bylo přímo řečeno, pro potřeby hry je však možné dát to přímo do pravidel.

Třetí aktivita byla oproti dvěma předchozím zaměřena svým herním principem na práci ve skupině. Za pedagogický cíl si kladla procvičit týmovou spolupráci, argumentaci a prosazení svého názoru v napjaté situaci, kdy žádný výsledek není správný či špatný.

Při aktivitě jsme účastníky rozdělili na dvě předem připravené skupiny – snažili jsme se mít v každé skupině zástupce různých věkových kategorií pro předpoklad, že budou vycházet z odlišných zkušeností. Obě skupiny, jakožto nezávislá porota rozhodující o přidělení srdce potřebnému pacientovi, dostaly seznam pacientů s jejich obecnou charakteristikou. Časové ohraničení pro jejich rozhodnutí bylo deset minut. Poté měly obě skupiny za úkol prezentovat svou volbu skupině druhé a dohodnout se na konečném výsledku.

Reflexe:

Pro účely reflexe jsme se rozhodli začít nejprve s poslední aktivitou, protože byla nejrozsáhlejší a v čerstvé paměti všech účastníků. Nejdříve se každý vyjádřil ke konečnému výběru pacienta, jestli s výběrem souhlasil či ne, případně se vyjádřil, koho jiného by zvolil a proč. Poté jsme reflektovali práci ve skupině, jak se jim pracovalo a jestli každý dostal prostor pro svůj názor. A na závěr jsme zreflektovali první dvě aktivity, přičemž jsme sledovali vývoj komunikace mezi první, druhou a třetí aktivitou.

Seznam materiálů:

K první a druhé aktivitě je možno použít libovolný předmět (v našem případě to byly noviny a vidlička).

K třetí aktivitě je třeba seznam rovnocenných pacientů (je třeba snažit se je napsat tak, aby byli podobně „lukrativní“ kandidáti na výběr pro operaci).

Zdroje:

Paradivadelní systémy – volitelný předmět, kde se vyskytovala první aktivita
<http://rozvojpedagoga.eu/moduly/m3/4-5-dovednosti-zdraveho-sebeprosazeni.html>

Sobota večer

TELEVIZNÍ SHOW – KOLEČKOVÉ BRUSLE

1. Cílová skupina:

Hra je pro adolescenty nebo dospělé

2. Konkrétnizace tématu:

Málo strukturovaná aktivita, inscenační aktivita, hra pro pobavení

3. Pedagogický cíl:

Uvědomit si své místo v týmu.

4. Herní princip:

Hráči se musí aktivně zapojit při plnění úkolů, spolupracovat a cítit se při aktivitě bezpečně.

5. Seznam materiálu:

kartičky na pantomimu,

balónky (jeden na osobu),

připravené karty s písmeny,

12 slov, která se dají složit z připravených písmen,

indicie k určení slavné osoby (podle počtu týmů,

číslíce d 1 – 30 pro každý tým,

matematická znamínka +, -, *, :, (každé dvakrát),

číselný kód na rozluštění, tagramy (podle počtu týmů),

oblečení na kostýmy,

prostor ideálně ve větší místnosti se dvěma stoly na tým.

6. Popis aktivity

Celá show začíná vpádem do místnosti, kdy se oba moderátoři snaží vejít do dveří jako první. To upoutá pozornost účastníků. Poté uvedeme vědomostní show. Poté je nutné rozdělit účastníky do dvou týmů. Nejlepší způsob je náhodné rozdělení, takže například losování barevných papírků z klobouku nebo vybírání z balíčku karet. (cca 10min) Každý team si sedne ke svému hernímu stolu, kde mají připravenou vodu (aktivita je přece jenom dost dlouhá), pastelky, fixy, propisky a papíry.

Úkolem obou teamů je si vymyslet název týmu a namalovat si vlajku, erb nebo jednoduše logo teamu. Mohou mít také možnost se podle toho i převléct do kostýmů, ale to je podle možností. Týmy na to mají cca 20min. Poté se musejí oba teamy představit, tzn. říci název svého teamu, ukázat své logo, popsat ho a říci třeba odkud přijeli.(cca 5min)

1. hra Písmena

(Pravidla cca 3min)Každý z hráčů v týmu dostane dvě písmena, jedno má na zádech a druhé na břiše. Hráči se postaví vedle sebe do řady, nesmí se než je

odstartovaná hra prohlížet navzájem. Jejich úkolem je složit podle nápovědy, která zazní správné slovo.

Např. Až já budu velká.....(skládají slovo SELKA). Všechny týmy mají stejná písmena i stejně spárované.

Pokud slovo mají složené zvednou ruku. Získává body ten tým, který složí správné slovo jako první. Pokračuje se takto se všemi připravenými slovy. (cca 20min).

- je potřeba dobře spárovat písmena, aby nedošlo k tomu, že nejde slovo složit. Za správně složené slovo získává tým 5 bodů.

2. hra Pyrotechnik

(Pravidla cca 5min) Hra se skládá ze tří her, které na sebe navazují.

V prvním úkolu musí za pomoci čísel 1-30 a matematických znamének složit příklad, tak aby jim ve výsledku dal požadované číslo, které se jim bylo sděleno po odstartování hry. Čísla si smějí nosit vždy po jednom a na stole smí mít jen stejný počet čísel jako je účastníků v týmu. Pokud jich mají plný počet a chtějí jiné zase musí po jednom vrátit a poté si mohou vzít jiné.

Připravená čísla vyjadřují vždy dané číslo, nedají se kombinovat (jako např. 19 a 26 se nedá spojit v číslo 1926). Nesmí se používat kalkulačka.

Po rozluštění se okamžitě přesouvají k dalšímu úkolu, kde mají podle indicií poznat slavného vynálezce. Mají k dispozici 7 indicií, pokud chtějí další mohou žádat max. 2 navíc. Za každou vyžádanou indicii navíc se jim z celkového času odečítají 2 minuty. Jakmile oznámí správnou odpověď přesouvají se k poslednímu úkolu.

V posledním úkolu je zapotřebí složit podle obrysové bředlohy z připravených tagramů požadovaný obrázek.

Jakmile složí odjistí tím poslední pojistku pomyslné bomby a je splněno. Hra končí pro všechny týmy. Body se rozdají podle počtu splněných úkolů. Za každý úkol je možné získat 10 bodů. Tým co vyhrál tedy získá 30 bodů.

Hraje je omezena časovým limitem 40min.

3. hra Pantomima

(Pravidla cca 2min) Týmy si zvolí jednoho nebo dva hráče ze svého týmu, kteří jim budou pantomimou předvádět slova, která budou hádat. Pokud zvolí jednoho

mají možnost jednou za hru jednoho ze svého týmu poslat ještě na pomoc. Nesmí mluvit, vydávat zvuky, ukazovat na věci. Týmy se v této hře střídají. Mají časový limit 5 min ve kterém musí uhodnout co nejvíce slov. Po vypršení limitu jde na řadu další tým. Každý tým má k dispozici 30 slov. Pokud tým neví může říct dál a karta se založí dopod a může se předvádět další slovo.

Za každé uhodnuté slovo tým získává 2 body.

4. hra Balónky

(Pravidla cca 2min) Hráči si naváží na nohy nafouknuté balónky(na každou nohu jeden). Balónek se musí dotýkat země a nesmí se ho hráči dotýkat rukama. Úkolem týmu je ochránit své balónky a zároveň druhému týmu rozšlapat co nejvíce balónků. Hra je omezena časem 3min.

Za každý uchráněný balónek náleží týmu 1 bod.

Mezi každou hrou se bude dělat bodová rekapitulace cca 2min.

Po skončení všech her proběhne závěrečná rekapitulace, vyhodnocení, předání ceny vítězům a rozloučení (cca 5min)

7. Použité zdroje a literatura:

Hry jsou čerpané z vlastní zkušenosti, hrané s dětmi ve škole nebo na letním táboře. U hry písmena jsme se nechaly inspirovat televizním pořadem.

8. Reflexe:

(cca 30min) Reflexe se uskuteční po skončení všech her v kruhu. Lidé z jednoho týmu sedí blízko sebe. Reflexe se začíná otázkami: Podle čeho jste si vybírali název týmu?, Která hra se Vám líbila či nelíbila?. Poté se otázky můžou zaměřovat na spolupráci v týmu. Jak se Vám spolupracovalo ve Vašem týmu? Poté se před každý tým položí tričko. Mají za úkol umístit nějaký předmět na pomyslného člověka, aby ukázali jakou částí těla byli pro svůj tým. Měli by dostat čas na rozmyšlenou. Poté se jednotlivé umístění předmětů rozebere. Poté jim říci, že opud si myslí, že někdo by měl být jinde mohou ho posunout, ale měli by vysvětlit proč si to myslí.

Měli by si uvědomit jak pracovali v týmu a i pohled svých spoluhráčů.

Neděle

Aktivita : téma : důvěra

1.) cílová skupina : adolescenti od 15 let nebo mladí dospělí, spolužáci nebo kamarádi,

znají se několik měsíců, docela dobrá parta, počet účastníků: 12

2.) konkretizace tématu: posílení důvěry a prohloubení vzájemných vztahů

3.) cílem této aktivity je posílit vzájemnou důvěru natolik, aby si účastníci dokázali

i v případě fyzického omezení vzájemně pomoci

4.) popis herního principu aktivity: fyzicky omezení účastníci rozdělení do skupin

mají za úkol dostat se pomocí vzájemné spolupráce a důvěry z určeného

místa do cíle. Aby se účastníci úspěšně dostali do cíle, musí se spolehnout

na ostatní ve skupině a věřit, že se to s jejich pomocí podaří.

5.) popis aktivity: 3 skupiny po 4 účastnících – rozdělení podle losu (lístečky A, B, C)

3 nevidící a jeden vidící - mají za úkol dostat se (po stanovené trase) z určeného místa

do cíle. Na označených stanovištích se střídají - postupně se v roli vidícího navigátora

vystřídají všichni ze skupinky. Je potřeba vybrat členitější, náročnější terén, ideálně

takový, který je účastníkům neznámý.

Uvedení hry: V chemické laboratoři nastala exploze. (ideálně doprovodit příslušnými

zvukovými (např. <https://www.youtube.com/watch?v=qij5OUkTl2M>),

příp. i vizuálními efekty (umělá mlha))

Naštěstí se zaměstnancům podařilo uniknout včas do bezpečné vzdálenosti,

nicméně unikla sloučenina chloru, která vytvořila v okolí hustou mlhu, která sahá

do výšky cca 2 m. Aby se uniknuvší chemici mohli lépe zorientovat a najít

správnou cestu k lékaři, musí nést jednoho kolegu (kolegyni) v takové výšce,

aby je mohl(a) navigovat. Aby zcela nevyčerpali své síly, je třeba se cestou

na označených stanovištích střídat. Jednotlivá stanoviště jsou od sebe vzdálena

cca 50 m, pro zpestření je možno zadat i pár úkolů (např. vyhození pojistek,

aby nevznikl zkrat - mohly by být použity třeba staré vypínače apod.,

najít „ventil, ze kterého uniká nebezpečná pára“ a zavřít ho, ošetřit a přibrat

dalšího zraněného, apod.) Pořadí, kdy je který účastník nesen jako

navigátor si určuje skupinka sama (cca 20 - 25 min.)

6.) materiál : šátky, krepák nebo lístečky k označení stanoviště, tyč (jiné měřítko)

o výšce 2 m, kterou se určí výše mlhy

příp. zdroj zvukových a vizuálních efektů, staré vypínače, ventil, apod.

pokud by byly k dispozici, tak pro zpestření plynové masky

7.) Tuto aktivitu jsme společně vymyslely, inspirací byla osobní zkušenost

ze společných akcí (tábory, apod.) a k tomu zapojení fantazie.

8.) reflexe : cca 30 min.

účastníci se posadí do kruhu, aby na sebe všichni viděli

otázky : - jak se po této náročné aktivitě cítíte?

- ukaž, jak moc jste kolegům důvěřovali stylem výšky od země + vysvětlení ...

- proč jste ostatním ve skupince důvěřovali (příp. nedůvěřovali)

- představte si obdobnou situaci ve svém životě

(přírodní nebo jinou katastrofu, dopravní nehodu, apod.),

jak byste se zachovali?

Tato aktivita a následující reflexe by měla účastníky dovést k uvědomění si důležitosti

Spolupráce, důvěry a možnost spolehnouti se na kamarády (popř. kolegy) v reálném životě

a hlavně v případě nouze (zejména fyzické omezení – nemoc, úraz, apod.).

Závěrečný rituál :

1.) cílová skupina : může být jakákoli od předškolních dětí po seniory

2.) konkretizace : zakončení kurzu, sdílení silných okamžiků

3.) pedagogický cíl : rekapitulace, zhodnocení a zakončení kurzu, sdílení silných

okamžiků, zjištění, čím účastníky společně strávený čas obohatil

- 4.) herní princip : účastníci se zamyslí a uvědomí si, co a proč se jim nejvíce líbilo,
odnášejí co je oslovilo, co si z uplynulého společně stráveného času (prožité aktivity nebo i jiné zážitky, konkrétní osoby,...), jak nabyté zkušenosti mohou uplatnit v reálném profesním i soukromém životě.
- 5.) materiál : papíry, tužky, pastelky, tvrdé podložky
příp. zdroj, ze kterého je možné pustit hudbu
- 6.) popis aktivity : uvedení: „Prožili jsme společně pár hezkých dní, abychom si oživil
jednotlivé dny a vzpomínky, zrekapitulujeme si je...“. Připomeneme si co jsme dělali. Pokud máme možnost prohlédnout si příslušné fotografie, je vítána – lépe se vzpomíná.
Každý účastník vyjádří své nejsilnější zážitky kresbou na papír.
K tvoření je možno pustit příjemnou hudbu.
Účastníci se mohou dle libosti rozptýlit v prostoru.
- 7.) zdroje, literatura: společná akce, možná seznamovací týden
- 8.) reflexe : probíhá v kruhu : účastníci na základě svého výtvoru reflektují co a proč je v uplynulém společně prožitém čase nejvíce zaujalo,
přínos pro sebe, pro ostatní.
čas : 30 min. na obrázek, pak reflexe celého víkendu v kruhu (30 – 40 minut)