


 Čas přípravy
60–120 min.

 Čas realizace
80–180 min.

 Prostor
venku

 Roční období
jaro–podzim

 Počet účastníků
12–60 v týmech

 Věková kategorie
dle typu úkolů

ČLOVĚČE, NEZLOB SE, JAK HO NEZNÁTE

Obecný cíl:

Rozvoj těchto kompetencí: k řešení problémů, ke komunikaci, sociální a personální.

Konkrétní cíl:

U dítěte je touto aktivitou rozvíjena spolupráce, vytrvalost, komunikace a týmový duch.

Motivace:

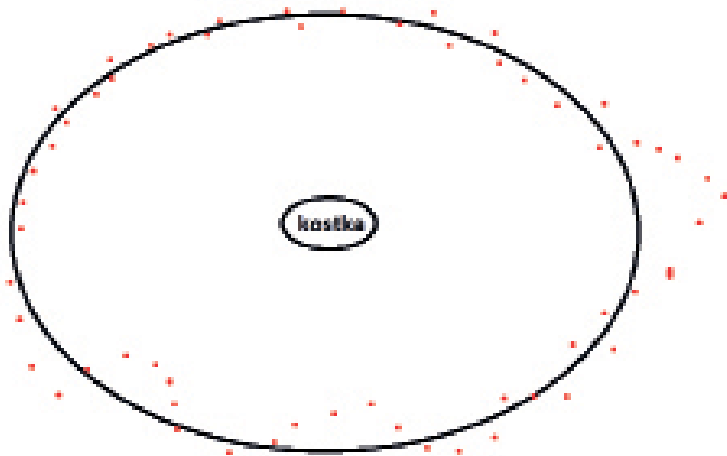
Jakákoliv, např.: Dostali jste se do živé hry, stali jste se figurkou hry „člověče nezlob se“ a stejně jako v deskové hře o všem rozhodne náhoda, štěstí a hody kostkou. Ve hře budete uvězněni, než dorazíte do cíle.

Potřeby:

obří kostka (mohou být i malé, ale efekt mají velké kostky), připravené očíslované kartičky (pomyslná herní políčka), věci k jednotlivým úkolům z políček, my využíváme nejčastěji: papír, fixy, šátky, provázek apod., krepový papír na fáborky pro vyznačení cesty mezi políčky s úkoly.

Je třeba mít dopředu připravená jednotlivá políčka (zpravidla 50–60). Každé políčko má podobu papíru formátu A5, na kterém je napsaný úkol (ten musí být poměrně krátkém čase splnitelný). Pro realizaci hry je třeba mít vytipovaný prostor, kde bude možné vytyčit herní pole zhruba kruhového tvaru (o délce cca. 1 km) a herní pole ideálně v lese (není nutné).

Uprostřed tohoto prostoru je umístěna házečí kostka, děti si v průběhu hry běhají s ní hodit. Je na nich, kudy běžít, logicky je nevyhodnější běžet nejkratší možnou cestou, i proto je důležité, aby mělo hrací pole kruhový tvar, viz obrázek. Červeně jsou označena jednotlivá úkolová políčka. (Samozřejmě přesný kruh je nereálný a není nutný.) S umístěním kostky musí být seznámen každý účastník hry předem. Hra se hraje například na táborové základně, kde v tábořišti je umístěna kostka a v kruhu kolem tábora je herní trasa „člověče“.



Provedení:

Cílem hry je dostat se jako tým první do cíle, start a cíl jsou na trase viditelně označeny.

Jednotlivé oddíly vyrazí na trasu společně (s sebou mají pro kontrolu instruktora nebo vedoucího jiného družstva). Vybíhají k prvnímu políčku, kde je úkol „Jděte si hodit kostkou“ – jeden z týmu se tedy vydává nejkratší cestou ke kostce. Je důležité, aby se děti střídaly – nemusí úplně v přesném pořadí, ale nesmí běžet pořád stejné dítě. (Trváme na pravidlu, že dvakrát za sebou nesmí přiběhnout z jednoho týmu to samé dítě). U kostky hlídá jeden vedoucí, který na připravený papír s názvy oddílů zapíše, kolik dětí hodilo. Dítě se vrací ke svému týmu, kde hlásí hod. Pro lepší kontrolu si vedoucí nebo instruktor jdoucí s nimi zapisuje hod také na papír (pro závěrečnou kontrolu), můžete ale také místo toho použít vysílačky.

Děti stojí na políčku číslo 1, z kostky se dítě vrací s informací, že hodilo např. 5, celý tým se tedy přesouvá na políčko 6 (úkol z pole 1 byl splněn).

Úkoly jsou různé, některé se provádějí přímo u políčka s úkolem, např.: každý udělá 10 dřepů, všichni oběhnou 5x nejbližší strom atd., jiné říkají, jakým způsobem se mají dostat na další políčko, např. pomocí trakařů, drží se při pohybu za ruce, jako mašinka atd. Další úkoly jsou tvůrčí, např. z klacků (válejících se po zemi) vytvořte nápis „člověče, nezlob se“, najdete 4 různé listy, vymyslete básničku o vaší cestě člověčem atd. Některá políčka (musí jich být přiměřeně) posílají tým bez úkolu dál, jiná nechají tým házet ještě jednou, další je stejně jako v deskové hře člověče vrací o několik polí zpět (návrat přímo na start by způsobil demotivaci týmu).

Zde je jen na nás, jak často se vracející políčka budou vyskytovat a o kolik



polí budou vracet, ale je nezbytné, aby ve hře byla a aby jich tam nebylo málo, vracet se mohou o pár polí nebo o pár desítek polí. Zdramatizovat hru můžeme třeba tím, že čím blíže k cíli, tím je vracejících polí více. Opakované návraty mohou posílit týmového ducha.



Ze zkušeností se nám stává, že hru nedokončí všichni, holt někdo má štěstí na hody, jiný ne, zpravidla končíme po dvou hodinách hry. Úspěšně v cíli ale bývá většina. Není třeba se bát, že budou děti moc uběhané, sice běhají mezi políčky, ale pak v podstatě odpočívají u úkolů, nebo když někdo běží házet kostkou.

Trasu lze udělat i kratší, ale pak to chce náročnější úkoly, i to máme vyzkoušené.

Touto aktivitou přibližujeme Ideály Pionýra: Poznání, Překonání, Přátelství.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Přístup k dětem se specifickými vlastnostmi ve vzdělávání:

Vzhledem k tomu, že se skupinkou dětí hraje instruktor nebo vedoucí, pak by nemusel nastat velký problém s dětmi s ADHD. Děti s ADHD budou chtít především běhat a možná nastane problém ve hře při „vracení“ se zpět. Mohou reagovat prchlivě, vztekle, agresivně... Je třeba zdůraznit i to, že nemá smysl opakovat vysvětlování hry, zdaleka přínosnější pro tyto děti bude, když je vedoucí (instruktor) bude připravovat na kroky následující (vždy o krok dopředu, ne více).

Pozor na:

Při rozmisťování políček sledovat, co na nich je. Jednotlivá políčka jsou od sebe vzdálena např. 20–30 metrů, ale když je na políčku úkol „na další pole se dostaňte pomocí trakařů“, vzdálenost mezi políčky se přizpůsobí, tedy zkrátí.

Pokud připravujeme pole, je třeba hru odzkoušet, ideálně mezi vedoucími večer u stolu.

Vedoucí a instruktoři běžající s oddíly je motivují a hlavně nezdržují (nemůže s nimi jít nikdo, kdo není schopný běžet).

Moje poznámky: