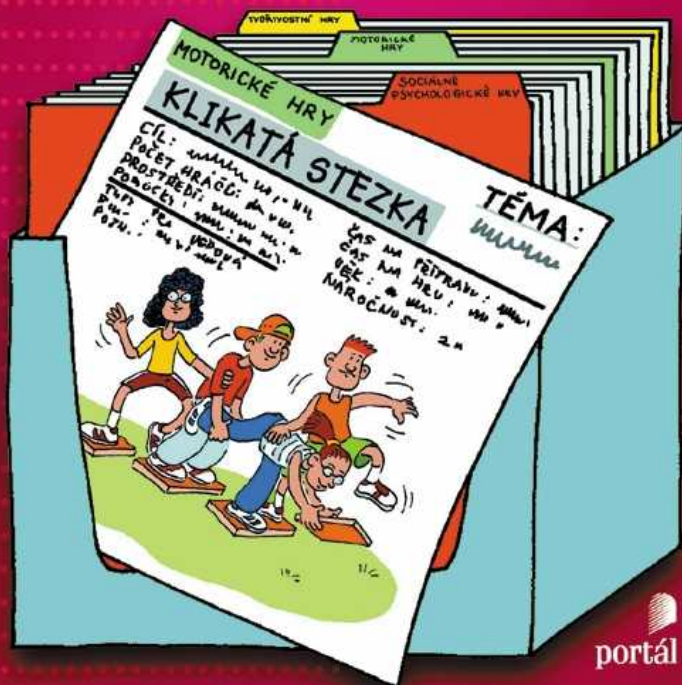


Soňa Hermochová, Jan Neuman
Ilustrace Jan Smolík

HRY do kapsy IV

Sociálně psychologické,
motorické
a kreativní hry



Hermochová, Soňa

Hry do kapsy IV : sociálně psychologické, motorické a kreativní hry /
Soňa Hermochová, Jan Neuman ; ilustrace Jan Smolík. -- Vyd. 1. --
Praha : Portál, 2003. -- 96 s.
ISBN 80-7178-818-X

371.382:316.6 * 796.2 * 371.382-026.15

- sociálně psychologické hry
 - pohybové hry
 - tvořivé hry
 - příručky
-

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 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

Klepání

KOMUNIKACE

CÍL: Procvičení neverbálních signálů
ve styku s ostatními.

Pomůcky: –

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: –

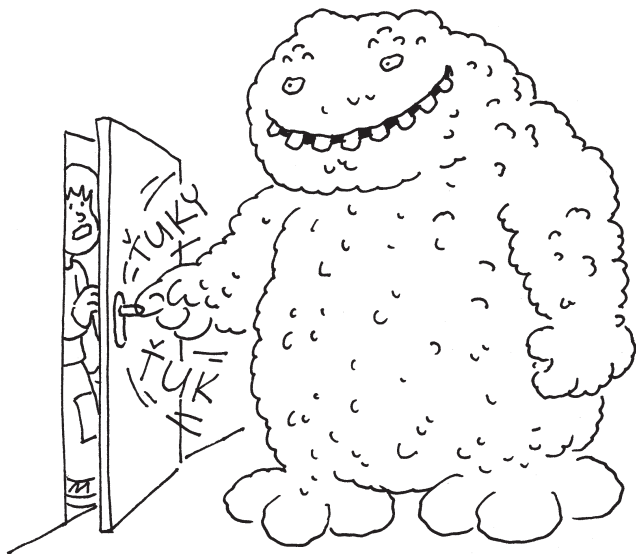
Čas na hru: 15 minut

Věk: od 10 let

Náročnost psychická: 2

Náročnost fyzická: 1

Počet hráčů: 2+



POPIS

Dobrovolník jde za dveře a zaklepe určitým způsobem. Ostatní hádají, jakou osobu klepající představuje, proč přichází a jak se asi cítí. Klepající dostane od vedoucího instrukce, jak má klepat, koho a v jaké situaci má představovat; např. je poslem krále, který přijel vyděšený se zprávou o prohrané válce a své zoufalství vyjadřuje tím, že oběma rukama buší do vrat.

■ Možná témata:

- Zaměstnanec v hotelu budí hosty, protože hoří.
- Malé dítě, které se ztratilo ve městě.
- Muž, který vyhrál ve sportce první cenu a jde to oznámit rodině.
- Žák, který přichází pozdě do školy.
- Mladík, který jde pro přítelkyni do bytu jejích rodičů.
- Opilý muž, který se v noci vrací domů.

REFLEXE HRY

Bylo snadné uhodnout, kdo klepe? Co lze z klepání poznat? Je možné různým způsobem i zvonit? Jaký pocit je to stát před zavřenými dveřmi?

Neverbální sdělení

KOMUNIKACE

CÍL: Procvičení neverbálních signálů v komunikaci.

Pomůcky: –

Prostředí: kdekoli

Čas na přípravu: –

Čas na hru: 20 minut

Věk: od 8 let

Náročnost psychická: 2

Náročnost fyzická: I

Počet hráčů: 3+

POPIS

Dobrovolník dostane úkol, který má vyřešit neverbálním způsobem, zatímco hovoří na jiné téma; např. mluví s někým na téma „fotbalové utkání“ a přitom mu naznačí, že má vstát a předklonit se. Témata a úkoly zpočátku zadává vedoucí.

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

Počasí. Úkol: Potřást někomu rukou.

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

- Ten, kdo úkol pochopí nejdříve, vymýšlí další zadání.

REFLEXE HRY

Mluvíme o tom, co vše lze vyjádřit beze slov.

Můžeme se naučit několik základních slov znakové řeči a používat je.

Očekávání rolí

VZTAHY MEZI LIDMI

CÍL: Porozumění druhému pohlaví,
zlepšit vztahy ve skupině.

Pomůcky: –

Prostředí: kdekoli

Čas na přípravu: –

Čas na hru: 45 minut

Věk: od 8 let

Náročnost psychická: 2

Náročnost fyzická: 1

Počet hráčů: 2+



POPIS

Vedoucí uvede: „V každé kultuře se předpokládá určitá role muže a ženy, která vychází z jejich odlišností fyzických i společenských. V naší kultuře se odlišnosti rolí často stírají a mnozí mají problémy s jejich chápáním. Zkuste každý najít asi pět rozdílů v rolích mužů a žen v naší společnosti.“

V diskusi zkusíme zjistit, zda jsou uvedené rozdíly dány fyzickými vlastnostmi (síla mužů, mateřská role žen) nebo vyplývají ze společenských předpokladů (muž je živitel rodiny, žena o rodinu pečuje), případně z psychických rozdílů (obecně lepší matematické schopnosti mužů, lepší verbální schopnosti žen).

- Role chlapců a dívek můžeme ověřit také pomocí očekávání. Připravíme fotografie příjemně vypadajícího chlapce a milé dívky. Hráči sepíšíou vlastnosti, které je u každého z nich napadají – jak vypadá, jakou má povahu, co rád dělá, o co má zájem a co umí.

REFLEXE HRY

Porovnáme, jaké charakteristiky se vyskytují u hodnoceného chlapce a jaké u dívky; u chlapce se obvykle hodnotí jeho schopnosti a zájmy, u dívky spíše její vzhled a vlastnosti.

Můžeme také srovnávat, zda se ve svých úsudcích liší chlapci od dívek.

POZNÁMKA PRO VEDOUcí

V této hře se mohou chlapci a dívky naučit lépe rozumět druhému pohlaví a vyjasnit si problémy ve vzájemných vztazích.

Jak se seznámit

VZTAHY MEZI LIDMI

CÍL: Zlepšit schopnost navazovat přátelské vztahy.

Pomůcky: –

Prostředí: kdekoli

Čas na přípravu: –

Čas na hru: 45 minut

Věk: od 10 let

Náročnost psychická: 3

Náročnost fyzická: I

Počet hráčů: 5+