



Pracovní list – ledolamky a reflexe



Ledolamky

Níže uvádíme hry, které je vhodné zařadit na začátek programu s dětmi, které se spolu neznají. Prostřednictvím těchto her se děti jednak představí, jednak jim hry pomohou ztratit počáteční ostych a případně se i naladit na téma programu. Nejedná se o hry, které jsme sami vymysleli – je to zásobník her, které se nám osvědčily.



Jméno a pohyb

Všichni si stoupnou do kroužku. Lektor řekne své jméno a udělá u toho nějaký pohyb (pokrčení ramen, výskok, mávání atd.). Následně se obdobně představí každé dítě v kruhu. Celý kruh se projede alespoň dvakrát, následně lektor ukáže něčí pohyb a děti hádají, kdo ten pohyb ukázal původně.



Jméno rychle v kruhu

Všichni si stoupnou do kroužku. První řekne jméno a obíhá kolečko, každý musí jeho jméno zopakovat. Člověk by měl doběhnout zpět na své místo dříve, než kolečko oběhne jeho jméno.

Jméno a abeceda

Jde o to představit se jménem a přidat slovo začínající na stejné písmeno (lze přizpůsobovat tematicky – zvířata, příroda, koníčky, města, sporty...): Jsem Anička a mám doma andulku. Jsem Boris a mám rád berušky. Jsem Cyril a jsem z Curychu. Jsem Filip a hraju fotbal...

Posílání energie

Všichni si stoupnou do kroužku. Děti pak posílají energii tlesknutím – nejprve jedním směrem, potom druhým směrem, poté to kdokoli může otočit a posílat i napříč kruhem. Důležité je být tady a teď, nastavit periferní vidění, nohy do širší pozice a energie by se měla přebírat a předávat se stejnou silou.



Řady

- seřadit se do řady podle abecedy tak, jak začíná tvé jméno (Anička, Boris, Cecílie atd.),
- seřadit se do řady dle jakýchkoliv parametrů (výška, barva vlasů, barva očí, místo narození [od východu na západ] atd.).

Hra na samuraje

Všichni si stoupnou do kroužku. První hráč/ka napřahuje obě ruce a pohybem shora dolů na dálku rozsekne kohokoliv v kruhu. Ten musí ihned stejným pohybem, ale v opačném směru, zezdola nahoru, nabrat energii. Osoby stojící po obou stranách stejným pohybem podseknou druhého ze strany. U pohybu říkají předem určené slabiky – slabiky mohou být různé: Hi-ši-já nebo Ha-he-ho nebo jakékoliv jiné.



Pracovní list – ledolamky a reflexe



Předávání rekvizity

Všichni si stoupnou do kroužku. V kruhu si pak předávají neviditelné rekvizity – první hráč/ka nejdříve nějakou dobu gesty, pantomimou, fyzicky ukazuje, co dělá (např. hraje si s míčem). Důležité je, aby všem bylo jasné, o jaký předmět se jedná. Dále ho předá někomu vedle a ten s tím předmětem zas může dělat něco jiného nebo i podobné věci a zase ho předá dál atd.

,...’”

Zády k sobě v kruhu

Všichni si stoupnou do kroužku zády k sobě. Lektor řekne nějaké jméno a dotyčný se může otočit dovnitř. Ten zavolá někoho dalšího jménem, i ten se může otočit dovnitř. Každý v řetězci vyvolá jednoho z kamarádů a všichni by měli skončit obličejem dovnitř.

Místa si vymění

Všichni si stoupnou/sednou do kroužku. Lektorující pak dává pokyny (případně se střídají s pokyny hráči a hráčky): místa si vymění ti, co... mají rádi červenou / včera měli zmrzku / mají sourozence (může se přizpůsobovat tématu atd.).

Pravda a lež

Lektor se představí jménem a řekne 1 pravdu a 1 lež. Ostatní hádají, co je co. Např.: „Jmenuju se Nast’a, mluvím španělsky a mám doma kolibříka.“ Tak se postupně střídají hráči/hráčky.

Kdo mluví mým jazykem?

Každý ve skupině dostane tajně papírek s názvem zvířete. Jedno stejné zvíře by měli mít minimálně 2 lidi – zvířata musí být vybraná tak, aby měla nějaká obecně známá citoslovce nebo zvuky na domluvu, až na jedno – např. kachna, lev, prase + žirafa. Kachna, lev i prase dělají jasné zvuky, u žirafy nevíme, jak přesně komunikuje. Úkolem je najít „příslušníka svého kmene“, tedy dát se dohromady se stejným zvířetem, aniž by se u toho mluvilo jinak než jazykem daného zvířete. Pointa je v tom, že jedno zvíře mluví nesrozumitelným jazykem, respektive mluví tak, že mu není rozumět. Paralela – jinojazyčný jedinec.

Lovení podle jména

Všichni stojí v kroužku, jeden dobrovolník – dítě A – jde doprostřed. S nataženými rukama se pomalu blíží k některému dítěti – dítě B. To, aby se zachránilo, musí rychle říct jméno někoho jiného v kruhu. Pokud to stihne, než se ho dítě A dotkne, tak se dítě A přesouvá k tomuto nově jmenovanému dítěti. Pokud to nestihne, tak si vymění role a dítě B jde doprostřed.

Obíhačka se jmény

Všichni stojí v kroužku. Jedno dítě řekne své jméno a následně začne obíhat kruh. Dítě stojící vedle právě uvolněného místa musí toto jméno zopakovat, následně jej postupně opakují všechny děti v kruhu – popořadě, mělo by jít o předávání ve stylu tiché pošty, jen se jméno říká nahlas. Dítě obíhající kruh se snaží doběhnout na své původní místo dříve, než „signál“ jeho/jejího jména dokončí kruh. Postupně se takto prostrídají všechny děti v roli obíhačů.

> ~ , ° * “ ”



Pracovní list – ledolamky a reflexe



Na Kevina

Všichni stojí v kružku a dívají se do země. Na „raz, dva, tři, teď“ se každý podívá na někoho jiného v kruhu. Pokud se dva lidé střetnou pohledem, zakřičí áááá, pak jdou k sobě, podají si ruce, řeknou si svá jména a společně vypadávají. Hra končí v momentě, kdy zůstane už jen jeden hráč.

Hromadné objetí

Všichni různě pobíhají nebo chodí. Lektor řekne jméno jednoho z přítomných, všichni ostatní musí dotyčného obestoupit nebo se ho dotknout / obejmout ho (varianta dle situace a skupiny).

, ... ,”

Co máte raději?

Lektorující rozdělí území na dvě části (např. kruhy stuhou nebo nakreslit křídou kruhy) a pak říká: „vlevo si stoupnou ti, co mají rádi fotbal, a vpravo ti, co preferují basket...“ a takto se vždy říkají protiklady. Snahou je promíchat lidi dle různých parametrů, aby viděli, že něco společného s někým vždy mají a že lidé mají různý vkus, různé původy, různé názory atd.

Lidské bingo

Děti dostanou tabulku, kde mají v políčkách napsané různé úkoly typu: „zjistěte, kdo má doma psa, zjistěte, kdo má jako nejoblíbenější barvu modrou...“, když se jim podaří do každého políčka vepsat alespoň jedno jméno, mají splněno. Je možné hrát i při cestě (klidně bez tabulky jen jako jednotlivé úkoly zadávané postupně).

, ~ - , ° * “ ”

Reflexe

Po každé výpravě doporučujeme s dětmi provést reflexi. Cílem reflexe je, aby se děti zamyslely nad tím, jestli jim byl program užitečný a případně k čemu, co se jim na něm líbilo, co se jim naopak nelíbilo a proč, co by příště udělaly jinak atd. Reflexi také doporučujeme zařazovat po jednotlivých náročnějších aktivitách, aktivitách, kde dojde k nějakému konfliktu, a podobně.

Podávání předmětu v kolečku

V kolečku si postupně posíláme nějaký předmět spojený s konkrétní výpravou (pirátská šavle, klobouk...). Ten, kdo zrovna drží daný předmět, může říct jakýkoli postřeh k výpravě (viz výše).

Rekapitulace

Vyzveme děti, aby zavřely oči. Následně převyprávíme, co jsme během daného programu zažili. Poté můžeme navázat např. podáváním předmětu v kolečku.

Čárkovaná

Jednotlivé aktivity napíšeme na jednotlivé papíry, ty rozmístíme po prostoru. Na každém papíru je kolonka „líbilo se mi“, „nelíbilo se mi“, „bylo to pro mě nové“ a podobně. Děti chodí po místnosti a dávají čárky, případně dopisují komentáře. Znovu je vhodné navázat kolečkem, kde má ještě každý prostor pro vyjádření čehokoliv.



Pracovní list – ledolamky a reflexe



Ruce nahoru

Stojíme v kruhu, děti mají zavřené oči. Lektorující postupně říká tvrzení, například: „Dnes jsem se něco nového naučil/a“, „Během hry na mrazíka jsem se nudil/a“ a podobně. Děti zvedají ruce podle toho, jak se kterým tvrzením souhlasí – úplně nahoru = určitě souhlasím, úplně dolů = určitě nesouhlasím. Znovu je vhodné navázat kolečkem, kde má ještě každý prostor pro vyjádření čehokoliv.

