



Čas přípravy
60 minut



Čas realizace
60 minut



Prostor
klubovna, tábor



Roční období
kdykoliv



Počet účastníků
15–20



Věková kategorie
7. třída/13 let

STOLNÍ HRY PRO KAŽDÉHO

Obecný cíl:

Rozvoj těchto kompetencí: komunikativní, k řešení problémů, k učení, sociální a personální.

Konkrétní cíl:

Děti se naučí hrát nové stolní hry, zorientují se v jejich pravidlech, samy zorganizují otevřenou akci – např. Odpolední herna.

Motivace:

Nedávno jsme dělali v klubovně velký úklid. Při ukládání věcí do skříně na nás najednou vypadla stolní hra Dixit, ještě zabalená v originálním obalu. Jé, tu jsme přece vyhráli loni v turnaji ve vybíjené! Jak to, že jsme na ni zapomněli? Víte někdo, jak se to hraje? Rychle jsme úklid dokončili a zbylo nám ještě trochu času na hru. Pravidla nebyla složitá, zvládli jsme to jako nic. Hned na další schůzce si to zahrajeme znovu.

Potřeby:

Stolní hry (min. 5–6, pokud jich nemáme dostatek, požádáme děti, aby zapůjčily vlastní hry z domova)

K tomuto metodickému listu je k dispozici pracovní list T6A.

Aktivitu lze propojit s metodickými listy C16+PL C16A, C21+PL C21A, T4.

Provedení:

Většina oddílů má svou zásobárnu deskových her. Dámu, šachy, Člověče nezlob se, různé karetní hry, pexeso, ale i ty novější – Dixit, Duch, Dračí srdce, Ligreto, Lovci noci a mnohé další. Využíváme je většinou na táboře, když přijí, nebo občas na schůzkách. Některé jsou oblíbené, do jiných se moc nepouštíme. Většinou je to tak, že když si hru s dětmi zahraje vedoucí, pravidla jim vysvětlí a předvede, rády pak po ní samy sáhnou. Ale přečíst si pravidla a hru se samy naučit? Do toho se dětem většinou nechce. Ale co když to tentokrát otočíme? Z dětí se na chvíli stanou „vedoucí“, organizátoři, kteří budou připravovat akci pro veřejnost, kamarády nebo rodiče.

Nejprve společně s dětmi naplánujeme akci – Odpolední herna. Hodí se nejlépe na nějaké sychravé podzimní odpoledne. Akce by měla být určena malým i velkým dětem, případně i rodičům. Dáme dětem dostatek prostoru, aby vymyslely název, připravily plakáty a letáky, domluvily se, kdo a kde plakáty pověsí nebo rozdá, případně kdo se postará o pozvánku v místním tisku (lze využít ML C16, C21, T4). Tuto část plánujeme s dostatečným předstihem!

Pak musíme připravit vlastní program na akci. Odpoledne má být plné stolních her. Podíváme se, jaké máme v oddíle k dispozici, můžeme nějaké nové koupit, některé hry můžou přinést děti z domova. Uděláme si seznam her s poznámkou, pro jakou věkovou kategorii jsou určeny. Aby se návštěvníci akce dobře bavili, musí se jim někdo během celého odpoledne věnovat, trpělivě jim vysvětlovat pravidla her, u některých dělat rozhodčího. To bude úkol pro děti z oddílu. Rozdělíme je do dvojic nebo trojic (záleží na počtu her), každá taková skupinka dostane jednu stolní hru, pokud možno takovou, kterou děti moc dobře neznají. Úkolem dětí na schůzce bude nastudovat pravidla hry a vyzkoušet si ji, aby byly schopné tato pravidla reprodukovat a naučit „svou“ hru návštěvníky akce.

Během tohoto nácviku vedoucí všechny skupiny kontroluje, případně upřesňuje nejasnosti v pravidlech. Stejně tak je vedoucí k dispozici při průběhu samotné akce.

Po skončení akce nezapomeneme napsat článek do místních novin a do Mozaiky Pionýra (viz ML C21). Společně s dětmi zhodnotíme, jak se akce povedla, jak se jim líbilo v kůži organizátorů, co by příště udělaly jinak. Možná, že se Odpolední herna stane tradiční oddílovou akcí.

Varianta: Pokud se nechcete pouštět do velké akce pro veřejnost, můžete stolní hry zařadit pouze do programu schůzek. V tom případě bude lepší (vzhledem k omezenému času), aby si předem určená dvojice připravila a nacvičila „svou“ hru doma a na schůzce pak pravidla pouze vysvětlila ostatním. Záleží na počtu dětí v oddílu/na schůzce, pokud je jich hodně, můžete hrát 2 hry současně ve skupinách.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Poznání, Přátelství, Překonání, Pomoc.

Moje poznámky:

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Pro děti s potížemi při čtení vybíráme spíše hry s jednoduššími pravidly, přiřadíme takové dítě do dvojice s někým trpělivým a komunikativním.

Vedoucí si ověří, že dítě čtenému textu porozumělo (nechá si vše převyprávět, vysvětlit dřív, než to bude dítě vyprávět ostatním). Nechá dětem dostatek prostoru na praktické vyzkoušení hry. Pokud je nějaké dítě plaché, stydí se před cizími lidmi nebo má vadu řeči, nenutíme ho při akci samostatně pravidla vysvětlovat. Může jen pomáhat ostatním členům skupinky, případně ho pověříme fotografováním či jiným úkolem, než se „otrká“ a samo se zapojí.

Moje poznámky: