



Čas přípravy
dle zvolené aktivity



Čas realizace
dle zvolené aktivity



Prostor
kdekoliv



Roční období
kdykoliv



Počet účastníků
libovolný



Věková kategorie
od 6. třídy/12+

VERBÁLNÍ KOMUNIKACE – DROBNÉ HRY

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: sociální a personální, komunikativní.

Konkrétní cíl: Rozvoj verbální komunikace, učit se naslouchat, učit se vyjadřovat své myšlenky slovy.

Motivace: Umíme se mezi sebou dobře dorozumět? Umíme si naslouchat? Umíme dobře slovy vyjadřovat své myšlenky?

Potřeby: Dle jednotlivých her.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

Provedení: Kresba podle diktátu

Hráči sedí u stolu, zády k sobě. Hráč A má čistý papír a tužku (pastelky), hráč B má v ruce obrázek – předlohu. Hráč B popisuje obrázek tak, aby ho hráč A podle jeho popisu co nejdříve nakreslil. Můžeme určit časový limit.

Povídka

Skupina hráčů dostane na kartičkách slova. Úkolem hráčů je během časového limitu vymyslet příběh, který by daná slova obsahoval.

Umiš naslouchat?

Vedoucí navodí příjemnou atmosféru, hráči se pohodlně posadí nebo položí na podložky (koberec). Vedoucí přečte dětem příběh. Může ho sám vymyslet nebo přečíst úryvek z knížky. Je dobré číst monotónním, uspávacím hlasem, tím se zvýší obtížnost pro hráče. Po přečtení rozdá vedoucí dětem papíry a tužky. Postupně pokládá otázky, na které děti odpovídají podle toho, co předtím slyšely.

Reflexe: Bylo obtížné se soustředit? Proč? Umíme naslouchat druhým pozorně? Co nás při tom ruší? Co nám naopak pomáhá?

Varianta pro zvýšení obtížnosti (lze využít např. na táboře): Než vedoucí začne číst příběh, upozorní děti, že je velmi důležité, aby si z něj co nejvíc zapamatovaly. Příběh jim přečte dopoledne. Pak probíhá normální táborový program. Odpoledne nebo k večeru je zařazena hra, jejíž součástí jsou odpovědi dětí na otázky vztahující se dopolednímu příběhu. V tomto případě je lepší odpovídat ve skupině.

Máš padáka

Z důvodu reorganizace musí z pracoviště odejít jeden pracovník. Vedoucí oddělení (mistr), zástupce odborů a zástupce vedení musí rozhodnout, kdo to bude. V úvahu připadají 3 pracovníci:

- padesátiletý zkušený pracovník, celkově spolehlivý, ženatý, dvě děti
- třicetiletý, rozvedený, jedno dítě, na které platí výživné, občas má zajímavé a inovační nápady, vede nepravidelný život, někdy chodí pozdě
- dvacetiletý, svobodný, půl roku byl na stáži v USA, má často nepříjemně kritické poznámky vůči mistrovi i vůči vedení

Hráči si své role vylosují (na papírkách) a dostanou asi 15 minut na to, aby se připravili, rozmysleli si své argumenty pro rozhodnutí, kdo bude muset odejít.

Ti, kteří dostanou roli „vybraných k odchodu“, si rozmyslí své argumenty, aby svou pozici uhájili.

Pozorujeme: Jaké argumenty kdo volí? Racionální (věcné), nebo emocionální? Podle jakých kritérií je rozhodnuto? Jaká váha je připisována věcným argumentům? Jak se jednotliví hráči ve svých rolích prosazují?

V případě více skupin je možné srovnat výsledky. Jak se jednotlivé skupiny rozhodly, jaké volily argumenty?

Hra s konflikty a prosazováním

Hráči ve dvojicích přehrávají některé z navržených situací:

- host v restauraci si stěžuje na kvalitu jídla



- řidič kamionu si chtěl v automatu v motorestu koupit cigarety, automat je však rozbitý, řidič přišel o peníze a stěžuje si u vedoucího motorestu
- zákazník si stěžuje na své nové brýle
- zaměstnanec žádá svého nadřízeného o zvýšení platu
- zákaznice si stěžuje kadeřnici na špatný střih svého účesu
- cestující v autobuse je přistižen bez jízdenky
- nájemník je obviněn, že rušil noční klid
- dcera sdělí matce, že se chce provdat za cizince
- dcera žádá rodiče o vyšší kapesné
- syn žádá otce, aby si mohl půjčit auto
- v rodině probíhá spor, protože se ztratily klíče

Oba hráči využijí ve hře veškerou svoji výmluvnost při prosazování svého zadání. Jednají přesvědčivě a aktivně. Jde o to nepodlehnout a vydržet, prosadit se a ovládnout situaci.

Pozorujeme: Jak jsou konflikty řešeny? Prosazují hráči své zájmy bez ohledu na ostatní? Vzdávají se svých zájmů? Jsou uzavírány kompromisy? Jak jsou prezentovány vlastní zájmy? Věcně, srozumitelně, s humorem, agresivně, zraňujícím způsobem?

Zrcadlové konflikty

Vybereme dva dobrovolníky. Diskrétně každému zvlášť objasníme, v čem bude spočívat jeho role. Má se prosadit podle určeného zadání a držet se ho stůj co stůj, bez ohledu na vytáčky a taktiku druhého. Vtip hry spočívá v tom, že vlastně „naprogramujeme“ oba dva stejně! Sdělíme například oběma (shodně):

- Jsi policista a potkáš na ulici zloděje, který vyloupil obchod. Bude předstírat, že je policista, ale ty ho usvědčíš a zatkneš. Skutečný policista jsi ty!
- Jsi psychiatr a v parku potkáš člověka. Utekl z léčebny a předstírá, že je psychiatr. Ve skutečnosti to je pacient a ty ho musíš dostat zpět do léčebny!

Oba hráči využijí ve hře veškerou svoji výmluvnost při prosazování svého zadání. Jednají přesvědčivě a aktivně. Jde o to nepodlehnout a vydržet, prosadit se a ovládnout situaci.

V tomto metodickém listu jsou uvedené hry jednodušší i složitější. Jejich výběr musí vedoucí přizpůsobit věku a komunikativním schopnostem dětí v oddílu.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Překonání, Přátelství.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Aktivita umožňuje začlenění dětí do kolektivu a nevytváří bariéry pro děti se specifickými vzdělávacími potřebami. Vedoucí musí dbát na individuální přístup k těmto dětem a respektovat obecná doporučení v úvodní části metodiky. U dětí s mentálním postižením je vhodné volit takové situace, se kterými se mohly potkat a jsou jim věkově blízké.

Moje poznámky: