



Kurz osobnostní a sociální výchovy pro žáky 1. ročníku ZŠ

ADAPTAČNÍ (stmelovací) SOUSTŘEDĚNÍ

Radim Hladký, Miroslava Bukáčková
a učitelé ZŠ Dr. J. Malíka, Chrudim



Tato publikace byla vytvořena v rámci projektu „Zavádění osobnostní a sociální výchovy do školních vzdělávacích programů základních škol a nižších stupňů osmiletých gymnázií v Praze“. Projekt je financován Evropským sociálním fondem, státním rozpočtem České republiky a rozpočtem hlavního města Prahy.



**Radim Hladký, Mgr. Miroslava Bukáčková
a učitelé ZŠ Dr. J. Malíka, Chrudim**

**ADAPTAČNÍ (stmelovací) SOUSTŘEDĚNÍ
Kurz osobnostní a sociální výchovy
pro žáky 1. ročníku ZŠ**

Vydalo občanské sdružení Projekt Odyssea
Katusická 712, 197 00, Praha 9
www.odyssea.cz

Počet stran: 30
Vydání 1., 2007

Fotografie: © Projekt Odyssea
© Projekt Odyssea, 2007

ISBN 978-80-87145-21-0

OBSAH

OBSAH	2
CÍLE KURZU	3
DESIGN KURZU.....	4
DESIGN KURZU.....	4
1. PŘÍPRAVNÁ FÁZE	4
2. REALIZACE KURZU – PRVNÍ ČÁST.....	5
3. REALIZACE KURZU – DRUHÁ ČÁST	6
PŘÍKLADY KONKRÉTNÍ REALIZACE KURZU	10
PŘÍKLAD 1: SCÉNÁŘ KURZU „Z POHÁDKY DO POHÁDKY“ PRO 1. TŘÍDU ZŠ DR. MALÍKA	10
<i>PŘÍKLAD 2:</i> SCÉNÁŘ KURZU „Z POHÁDKY DO POHÁDKY“ PRO 1. TŘÍDU ZŠ UNIVERZUM	20
DALŠÍ PRAKTICKÉ TIPY PRO REALIZACI KURZU	27
POUŽITÁ A DOPORUČENÁ LITERATURA	29

CÍLE KURZU

ŽÁCI

- Se navzájem oslovují tak, jak chtějí, aby se jim říkalo (obvykle křestním jménem nebo vyžádanou přezdívkou).
- Dokážou říci, kdo patří do jejich třídy.
- Vědí, kdo je jejich třídní učitel(ka) a vychovatel(ka), a znají jejich jména.
- Dostanou příležitost se navzájem neformálně poznat v prostředí mimo školu.
- Žáci dokážou reflektovat pravidla chování ve třídě a ve škole.

UČITEL

- Se seznámí s dětmi a jejich rodiči.
- Nastaví pravidla chování ve třídě a ve škole.
- Vytvoří prostor s pozitivní atmosférou pro spolupráci mezi rodiči a učitelem na výchově dítěte.

RODIČE

- Se seznámí s učitelem a vychovatelem.
- Poznají prostředí školy – místo, kde se bude jejich dítě vzdělávat a vychovávat.
- Dostanou možnost a příležitost se podílet na vzhledu třídy a prostředí školy.
- Dostanou možnost a příležitost podporovat třídu a školu v jejich práci.



DESIGN KURZU

1. PŘÍPRAVNÁ FÁZE

PRÁCE S RODIČI PŘED KURZEM

Důležitá část projektu spočívá v práci s rodiči před kurzem. Je důležité vytvořit přátelskou atmosféru, ve které půjde oběma stranám o spolupráci na výchově žáka. Důležitým krokem k tomuto cíli je podrobné seznámení rodičů s celým projektem a jeho smyslem.

Pro tento projekt je klíčové aktivní zapojení jak žáků, tak i rodičů do výchovného procesu školy. Z tohoto důvodu je důležité, aby byli rodiče seznámeni se školním vzdělávacím programem a s nároky, které klade na rodiče a žáka již před nebo při zápisu do školy.

V našem projektu plánujeme minimálně dvě setkání třídního učitele s rodiči.

1. schůzka s rodiči před kurzem – doporučená struktura

- Přivítání s rodiči – kavárna – můžete jim uvařit kávu, čaj a připravit nějaké pochutiny.
- Očekávání a obavy – vytvořte prostor a atmosféru pro to, aby mohli rodiče otevřeně mluvit o svých očekáváních a obavách souvisejících se vstupem jejich dítěte od školy.
- Nastavení pravidel komunikace.
- Dílna na téma: Jaká by měla být škola, ve které se bude učit a vychovávat moje dítě.
- Úvod do projektu adaptačního soustředění – jeho smysl.
- Podrobné seznámení se se scénářem kurzu.
- Prostor pro otázky a diskusi k projektu a scénáři kurzu.
- Výzva ke spolupráci na projektu - úkoly.
- Návrhy na korekci projektu a kurzu.

2. schůzka s rodiči před kurzem

- Přivítání s rodiči – kavárna.
- Co se od minule změnilo?
- Jak se podařilo splnit úkoly?
- Seznámení se s úpravami projektu.
- Prostor pro otázky a diskusi k projektu a scénáři kurzu.
- Úkoly před kurzem.

2. REALIZACE KURZU – PRVNÍ ČÁST

PRVNÍ DEN VE ŠKOLE

1. Tip

Domluvte se společně s rodiči a vyzdobte třídu – rodiče mohou donést nějakou hračku nebo věc, kterou má jejich dítě rádo.

2. Tip

První den ve škole uchopte jako skutečný slavnostní akt, kde rodiče svěří svoje dítě do rukou učitele. Rodič řekne svému dítěti: „Toto je paní učitelka a ta tě bude učit a vychovávat – měj v ni důvěru, protože my jí také věříme.“ Můžete při tomto aktu použít nějakou věc - symbol, na které se domluvíte s rodiči. Tento symbol, který děti při tomto aktu dostanou, jim bude připomínat tento důležitý zlom v jejich životě.

3. Tip

Privítejte žáky i jejich rodiče společně s vychovatelkou, která se zúčastní adaptačního kurzu. Po krátkém bloku, ve kterém se představíte a objasníte dětem, co je to škola a kdo jste Vy, pošlete děti s vychovatelkou do družiny, aby ji děti mohly také poznat. Vy zatím můžete s rodiči probrat provozní věci a informovat je o nových věcech a potřebách. Na závěr se děti vrátí do třídy a po rozloučení s paní učitelkou odcházejí společně s rodiči domů.

DRUHÝ DEN VE ŠKOLE

1. Tip

Rodiče přijdou společně s dětmi do školy a zúčastní se první poloviny vyučování, pak odcházejí domů. Děti zůstávají samy s paní učitelkou a rodiče si pro ně přijdou až na konci výuky.

TŘETÍ DEN VE ŠKOLE

1. Tip

Tento den přivádějí rodiče děti do školy, ale už s nimi nezůstávají, vyzvednou si je až na konci výuky.

3. REALIZACE KURZU – DRUHÁ ČÁST

Dramaturgické schéma kurzu

Dramaturgie kurzu popisuje dílčí cíle jednotlivých částí kurzu. Pokud dodržíme dramaturgii kurzu, podaří se nám naplnit smysl celého kurzu.

Dílčí cíle můžeme naplnit různými aktivitami – nejlépe těmi, které sami dobře známe a umíme je uvádět.

Program jednotlivých dnů by měl zapadat do dramaturgické linie kurzu a měl by ho spojovat jeden příběh. Dalším důležitým prvkem je pravidelný řád, který dává dětem jasnou strukturu dne.

PŘED ODJEZDEM NA KURZ

PŘEDPROGRAM

Před samotným kurzem můžete v několika vlnách postupně informovat děti o tom, že pojedete společně někam na výlet. Můžete vyzdvihnout některé skutečnosti, o kterých si budete myslet, že by je mohly motivovat.

Těsně před kurzem s nimi můžete sehrát drobnou aktivitu, v které se budou moci rozhodovat o tom, co je dobré si na takový to výlet s sebou brát a co ne.

PRVNÍ DEN

PŘÍJEZD NA STŘEDISKO

DOPolední BLOK

Otvírák – jeden z nejdůležitějších prvků kurzu. Zde je vaším úkolem vtáhnout děti do příběhu, který jste si pro ně připravili. Není důležité, jestli jim sehraje scénku, promítnete část filmu, nebo přečtete úryvek s knížky, ale je důležité, aby je to plně pohltilo a měly chuť ten příběh prožít.

OBĚD A POLEDNÍ KLID

ODPOLEDNÍ BLOK

Před svačinou by měly proběhnout drobné rozechřívací hříčky.

SVAČINA

Tvorba pravidel na kurzu

Zde je důležité zařadit aktivitu, ve které vytvoříte pravidla na kurzu.

VEČEŘE

VEČERNÍ BLOK

Právo na jméno

Program, ve kterém má každý právo říci, jak chce být osloven.

Rituál

Program, ve kterém děti reflektují to, co se jim v uplynulém dni nejvíce líbilo.

ČAS NA HYGIENU

Pohádka – příběh na dobrou noc

VEČERKA

DRUHÝ DEN

BUDÍČEK

Měl by být pokud možno příjemný a tvůrčí. V ideálním případě by se na něj děti měly těšit.

SNÍDANĚ

DOPolední BLOK

Ranní servis

Reflexe předchozího dne.

Postupně jsou procházeny aktivity předchozího dne a děti reflektují jejich prožívání.

SVAČINA

Drobné aktivity zapadající do linie kurzu.

OBĚD A POLEDNÍ KLID

ODPOLEDNÍ BLOK

Déle trvající aktivita zapadající do linie kurzu.

SVAČINA

Déle trvající aktivita zapadající do linie kurzu – pokračování.

VEČEŘE

VEČERNÍ BLOK

Zpívání písniček, drobné hříčky.

Rituál

Stejný jako v předchozím dni.

Pohádka – příběh na dobrou noc

Program má stejný průběh jako předchozí den, jen pohádka je jiná.

VEČERKA

POSLEDNÍ DEN

BUDÍČEK

Měl by být pokud možno příjemný a tvůrčí. V ideálním případě by se na něj děti měly těšit.

SNÍDANĚ

DOPolední BLOK

Ranní servis – reflexe předchozího dne.

Závěrečná reflexe celého kurzu

V rámci tohoto programu zrealizujte závěrečnou reflexi kurzu jako celku – nechte děti vyjádřit se k tomu, jak se jim líbil, nebo nelíbil a proč. Dejte dětem prostor, aby mohly vlastními slovy říct, jak se na tomto kurzu cítily, co se jim líbilo a co ne.

SVAČINA

Závěrečná aktivita

Cílem této aktivity je podpořit třídu jako celek – vyzdvihnout vztahy, které se zde vytvořily.

Pravidla třídy

Na závěr kurzu reflektujeme, jak nám fungovala pravidla na kurzu, a iniciujeme vytvoření obdobných pravidel pro všední život ve škole.

BALENÍ VĚCÍ – ZÁVĚREČNÝ ÚKLID

OBĚD

ODJEZD DOMŮ

PŘÍKLADY KONKRÉTNÍ REALIZACE KURZU

PŘÍKLAD 1: SCÉNÁŘ KURZU „Z POHÁDKY DO POHÁDKY“ PRO 1. TŘÍDU ZŠ DR. MALÍKA

První den – pondělí

Příjezd na středisko v 9.00

Otvírák - „Pohádková teta“ – uvítání před „zámkem“.

Pohádková teta stojí před budovou a vítá děti před zámkem, vyptává se jich, jak se tam dostaly, odkud jsou atd. Postupně přicházejí další dvě postavy - král a šašek, po jejich představení se pohádková teta ptá dětí, jestli by chtěly jít do „zámku“. Děti s nadšením souhlasí, ale pohádková teta si klade podmínku. Musí splnit tři úkoly:

- Hledání korálů rozsypaných v trávě a navlékání na šňůru.
- Hádání hádanek
- Zdolávání „opičí dráhy“- všichni se při tom drží za ruce.

Rozdá jim tři druhy kartiček s obrázky, na jejich základě je rozdělí do třech skupin (víly, vodníci, karkulky). Na splnění úkolu dostávají čas tři hodiny. Každá skupinka plní jeden úkol. Po splnění úkolu (za půl hodiny) se opět setkávají před „zámkem“ a pohádková teta se jich ptá, jak to, že to mají tak brzy hotovo. A snaží se dojít k tomu, že důvodem úspěšného a rychlého zvládnutí bylo to, že se rozdělily do skupin a spolupracovaly.

Ubytování – pokoje pojmenovány pohádkovými motivy.

Oběd – 12.00

Polední klid – 12.30 – 13.30

Odpolední blok – 13.30

Sraz venku - rozdělení do třech skupinek a postupné absolvování tří aktivit.

- zdobení pohádkového stromu
 - obhlídka okolí
 - vylepování předkresleného stromu vytrhanými kousky barevného papíru. Vystřížení tvaru listu ze čtvrtky barevného papíru, napsání jména, kterým bych chtěl být osloven.
- Přesun dovnitř



Svačina – 16.00

Tvorba pravidel na kurzu 16.30

Kartičky s nakreslenými symboly pro jednotlivá pravidla.

Postupně lepeny na flipchartový papír s názvem kurzu, místem pobytu a datumem.

- **ucho** – naslouchání,
- **dům** – pravidla pobytu na chatě,
- **noty** – svolávání na programy,
- **tahání řepy** – spolupráce,
- **srdce** – kamarádství,
- **obličeje, míč, švihadlo** – radost – užít si to,
- **zalévání kytičky v květináči** – starostlivost – pomoc,
- **budík** – trpělivost – dochvilnost.

Večeře – 18.00

Večerní blok - 18.30

Zpívání písniček a říkání říkadel.

Pohádkový strom - naše jména

Všichni sedí na zemi v kruhu. Každý postupně přistupuje k obrázku, na němž je nakreslen velký strom, představí se a řekne, jak chce být oslovován, a přilepí list papíru ve tvaru lipového listu se svým jménem na nakreslený strom.

Hra s míčem a se jmény.

Děti se posadí do kruhu na koberec. Jeden dostane míč, který po zemi pošle někomu v kruhu, ale nejdříve musí říci jeho jméno.

Klubíčko

Děti sedí v kruhu na koberci. Jeden má v ruce klubíčko bavlnky, které pošle někomu v kruhu, před tím ale musí říci důvod, proč zrovna jemu (např: je to můj nejlepší kamarád, dnes mi pomohl s batohem). Konec bavlnky drží dál v ruce. Ten, kdo klubíčko dostal, si drží v ruce bavlnku a klubíčko pošle zas někomu dalšímu. Postupem času vznikne „pavučina“. Na konec aktivity se zkouší pavučina zvednout a zase položit.

Rituál:

Děti dostanou kartičky papíru, na které mají nakreslit nejsilnější zážitek dne. Až mají všichni nakresleno, sednou si do kruhu. Uprostřed kruhu na zemi leží papír s předkresleným velkým oknem. Do tohoto okna postupně děti vlepují svoje kartičky a zároveň komentují, co nakreslily, a co byl ten jejich nejsilnější zážitek.

Okno se po dokončení nalepí na zeď a zůstane tam až do konce kurzu.



Čas na hygienu – 20.00

Pohádka Ovčí babičky – O neposlušných kůzlátkách

Děti jsou na znamení svolány do místnosti a uvidí, jak tam sedí ovčí babička a plete šál. Babička se ptá dětí, kde se tady vzaly, co dělají atd. Poté jim nabídne, že jim bude vyprávět pohádku na dobrou noc. Děti si vyslechnou od babičky pohádku (O neposlušných kůzlátkách), ta po dovyprávění pohádky usne. Děti jsou vyzvány, aby šly potichu spát, aby nevzbudily ovčí babičku.

Večerka – 20.30

V noci dostávají pod polštář dáreček.

Druhý den - úterý

Snídaně - 8.00

Dopolední blok - 8.30

Ranní servis – reflexe předchozího dne

Leporelo – Papírová skládačka ve tvaru domečku, na jejíž první straně je datum, místo a název kurzu. Dále je tam políčko pro jméno vlastníka. Každý den k této první straně bude přilepen pro jednotlivý den kurzu další list, na který děti nakreslí události předchozího dne. Postupně jsou procházeny aktivity předchozího dne – jsou k nim vymyšleny symboly a slovní popisky (ti zdatnější si to už mohou psát i slovy).

Svačina – 10.00

Pohádkové aktivity

Poznávání podle hlasu

Děti volně pobíhají ve vymezeném prostoru (např. louce) a na signál se okamžitě zastaví. Dřepnou si a zavřou oči. Instruktor vybere poklepem na rameno několik dětí, odvede je stranou a přehodí přes ně prostěradlo (deku). Potom dá signál, ostatní děti otevřou oči a zjišťují, kdo chybí. Až zjistí, kdo to je, zavolají ho jeho jménem a on vyleze z pod prostěradla. Tak to pokračuje až do té doby, dokud nejsou všichni pohromadě.

Poznávání podle hmatu

Jednomu až dvěma hráčům jsou zavázány oči. Ti se následně snaží hmatem – podle tvaru hlavy - poznat mezi ostatními dětmi hráče, kterého si předem (před zavázáním očí) vybrali.

Oběd - 12.00

Polední klid 12.30 – 13.30

Vycházka na Karlštejn – 13.30

Během cesty hry:

Na prince a princezny

Děti rozdělíme do dvou skupin – na kluky a holky (postavíme je naproti sobě a do každé skupiny se postaví instruktor jako mluvčí). Ten, kdo uvádí aktivitu, začne vyprávět příběh o tom, jak v jednom království žily princezny a chtěly se vdávat. A v druhém království zase princové, ti si zase chtěli najít manželky. A tak se vydali na cestu za princeznami. (princové předvádějí, jak jedou na koni, a pohybují se směrem k princeznám). Princové přijedou k princeznám a ptají se jich, jestli by se nechtěly vdávat? A ony odpovědí, že ano. A princové se jich ptají, co umějí a ony, že se umějí česat, malovat a být krásné. Ale to princům nestačí, a tak se jich ptají, jestli umějí vařit. A ony odpovědí, že ne. A tak princové praví, že si je vezmou, až se naučí vařit. A tak princezny požádají kuchaře, aby je naučil vařit (kuchař je třetí instruktor).

Ten jim gesty ukazuje, jak se vaří, a princezny to po něm opakují. Až se naučí vařit, volají na prince a oni zase přijedou a ptají se jich, jestli už umějí vařit a jim gesty ukazují, že už umí. Ale princové se jich dále ptají, jestli umějí také šít. A ony jim odpovídají, že ne, a tak princové znovu odjíždějí s tím, že až se naučí šít, že si je vezmou. A tak princezny volají krejčího, aby je naučil šít (přichází třetí instruktor, ten, který předtím hrál kuchaře). A tak se to opakuje dál a dál. Princové mohou chtít po princeznách nové dovednosti, ty si zas na ně budou zvat odborníky. Hra končí tím, že princové dostanou rozum a bude jim stačit to, co princezny umějí, a vezmou si je za ženy.

Svačina - na kopci s krásným výhledem



Na vlka

Během cesty vykřikne instruktor: „Vlk!“ A začne nahlas počítat do deseti. Během počítání stojí na místě a má zavřené oči. Hráči se snaží schovat tak, aby, až napočítá do deseti a otevře oči, nikoho z nich neviděl. Instruktor se nesmí hýbat z místa, může jen udělat úkrok do strany. Pokud někoho vidí, zavolá na něho jménem a ten k němu přijde. Až vyzve všechny, které viděl, a oni k němu přijdou, tak zvolá. „Konec hry.“ Všichni ostatní vylezou z úkrytu a pokračuje se dál v pochodu.

Po nějaké chvíli instruktor opět zvolá: „Vlk!“ Začne opět počítat, ale tentokrát do devíti. Hra pokračuje podle stejných pravidel jako v předchozím kole, ale hráči, kteří byli odhaleni v kole minulém, už nehrají. Tak to jde dál, až zůstane jen pár hráčů jako vítězové této aktivity (Ti, co se umí co nejlépe a nejrychleji schovat).

Večeře – 18.00

Večerní blok – 18.30

Zpívání písniček a říkání říkadel.

Rituál

Stejný jako v předchozím dni.

Pohádka Ovčí babičky – perníková chaloupka

Program má stejný průběh jako předchozí den, jen pohádka je jiná.

Večerka – 20.30

V noci dostávají pod polštář dáreček – bonbón.



Třetí den středa

Snídaně - 8.00

Dopolední blok - 8.30

Ranní servis – reflexe předchozího dne – Leporelo

Honička na Ježibabu a Jeníčky a Mařenky (rybičky a rybáře).

Svačina – 10.00

Stavění chaloupek pro Jeníčka a Mařenku (domečky pro lesní skřítky).

Děti jsou rozděleny do menších skupin a ve vymezeném úseku lesa mají za úkol postavit perníkové chaloupky – příbytky pro Jeníčka a Mařenku.

Oběd – 12.00

Polední klid – 12.30 – 13.30

Odpolední blok 13.30

Puzzle - Perníková chaloupka

Ve vymezeném prostoru jsou rozmístěny ústřížky papírů o třech různých barvách. Děti jsou rozděleny do třech skupin, je jim přiděleno depo a úkolem každé skupiny je co nejdříve najít všechny ústřížky barvy, která jim byla přidělena (nebo si ji vylosovaly), následně z nich poskládat puzzle – perníkovou chaloupku a tu nalepit na čtvrtku tvrdého papíru. Ve hře je dáno omezení, že v terénu může být jen jeden ze skupiny a může donést jen jeden lísteček.

Perníková chaloupka k nakousnutí

Tvoření perníkové chaloupky ze sušenek, nutely, lentilek, medvídků. Děti rozdělíme do menších skupin. Na papírovou čtvrtku pokládáme sušenky BeBe namazané nutelou a nazdobené lentilkami a želé medvídky.



Svačina – 16.00

Škatulata hejhejte se

Na hřišti jsou křídou nakresleny kruhy (o jeden méně, než je počet hrajících dětí). Na pokyn začnou všichni pobíhat do té doby, než zazní domluvený signál a všichni se snaží najít si svůj domeček – škatuli. Ten, na koho nevyjde, pak ostatní vyzve slovy „škatule hejhejte se“ a hra pokračuje zase dál.

Písmenkové pexeso

Herní princip a pravidla jsou úplně stejná jako u klasického pexesa. Dva hráče pošleme opodál, tak aby neslyšeli a ani neviděli následující rozdělení do dvojic.

Poté ostatním dětem (musí jich být sudý počet) rozdáme čtvrtky tvrdého papíru, na kterých je z jedné strany napsáno písmeno nebo číslice (karty jsou spárovány). Potom si děti sednou na zem, a to tak, aby neseseděly vedle sebe stejné „karty“. Jsou zavoláni dva zatím opodál čekající hráči a losem určí, kdo z nich začne hrát jako první. Hráči ukazují na „karty“(dítě), oslovují je jménem a ony si stoupají a ukazují nadepsané čtvrtky papíru, které jinak leží před nimi na zemi znakem dolů tak, že na ně není vidět. „Karta“(dítě) po představení zůstává stát. Hráč ukáže na další „kartu“ (dítě) a ta si také stoupne a ukáže svůj znak. Pokud jsou obě „karty“ stejné tak si jdou stoupnout za hráče, který je uhodl (našel). Hráč pak může hádat znovu. Pokud „karty“ nejsou stejné, zase se posadí a ve hře pokračuje protihráč. Hra končí tím, že jsou všechny „karty“ rozebrány.

Vycházka na kopec – teplý západ slunce dokreslující nádhernou krajinu s malebnou dřevěnou chaloupkou a černým kocourem na zápraží odkud bylo vidět v dálce výrazný samostatný strom.

Během cesty:

Na vlka – již výše popsáno.

Pohádková brána – Dvojice instruktorů, kteří aktivitu uvádějí, si stoupnou naproti sobě. Vzpaží a spojením rukou vytvoří bránu. Touto bránou může projít jen ten, kdo řekne název nějaké pohádky.

Večeře – 18.00

Večerní blok – 18.30

Zpívání písniček a říkání říkadel.

Rituál

Stejný jako v předchozím dni.

Pohádka Ovčí babičky – Hrnečku vař

Program má stejný průběh jako předchozí den, jen pohádka je jiná.

Večerka – 20.30

V noci dostávají pod polštář dáreček.

Čtvrtý den – čtvrtek

Snídaně - 8.00

Dopolední blok - 8.30

Ranní servis – reflexe předchozího dne – Leporelo.

Říkadlo – „**Thustý méd'a**“

Malování hrníčků

Každé dítě dostane čtvrtku papíru, na který si má vytvořit za pomoci čtyř základních barev lihových fixů grafický návrh hrníčku. Až mají návrhy hotové, dostanou skutečné hrnky, které si namalují lihovými fixami.



Svačina – 10.00

Přeskakování lana – instruktoři točí lanem a děti pod ním podbíhají.

Hrnečku vař – Aktivita je inspirována stejnojmennou pohádkou. Úkolem dětí je zachránit z kouzelného hrnečku co nejvíce „kaše“, která pořád teče. Vytvoříme dvě stanoviště. Na jedno postavíme židli a na ní várnici s kohoutkem a na druhé stanoviště dáme prázdný kýbl. Děti dostanou hrníčky. Hra začíná tak, že děti zvolají „hrnečku vař“, v ten okamžik začne z várnice vytékat kohoutkem voda a oni ji mají nosit na druhé stanoviště. Objem vody vlité do várnice a vody zachráněné v kýblu se dá porovnat a popřípadě hru opakovat s cílem zachránit co nejvíce vody – „kaše“.

Oběd – 12.00

Polední klid – 12.30 – 13.30

Odpolední blok 13.30

Vycházka mezi chalupy a k rybníku – nádherné staré chalupy a rybník s kačenami.

Volná hra – čas vymezený pro hru dětí dle jejich přání.

Svačina – 16.00

Ovocný salát

Na stole jsou připraveny misky s různým ovocem a ingrediencemi. Děti si z toho míchají svůj vlastní ovocný salát.

Výroba masek

Děti se dozvídají, že večer jsou pozvány na Královský bál, ale podmínkou účasti je mít masku. Děti tvoří masky dle přiložených šablon. Ozdobují je vymalováváním a krepovým papírem.

Večeře – 18.00

Večerní blok – 18.30

Rej masek – rej masek na hudbu. V přestávkách dvě drobné aktivity.

- **Šáteček** – dvě děti uvnitř kruhu mají šátek a ten přehodí někomu kolem krku a ten si s nimi na něj sedne uvnitř kruhu. Děti sedí na šátku zády k sobě a na domluvený signál se otočí doleva nebo doprava. Pokud se navzájem setkají pohledem, získávají bod. To se opakuje třikrát za sebou. Poté se mohou vzájemně pohladit po tváři tolikrát, kolik mají bodů. Ti, kteří přehazovali šáteček, se zařadí zpět do kruhu a ti, co šáteček dostali, si někoho vyberou a přehodí přes něj šáteček a hra pokračuje.
- **Včelí medvídci** – na podlahu položíme talířky a na ně vysypeme lentilky. Děti si vezmou hrníčky a rozdáme jim brčka. Úkolem je nasát pomocí brčka lentilku z talířku a přepravit ji pomocí brčka do svého hrníčku.

Rituál

Stejný jako v předchozím dni.

Pohádka Ovčí babičky – O veliké řepě

Program má stejný průběh jako předchozí den, jen pohádka je jiná.

Večerka – 20.30

V noci dostávají pod polštář dáreček.

Pátý den – pátek

Snídaně - 8.00

Dopolední blok - 8.30

Ranní servis – reflexe předchozího dne – Leporelo

Závěrečná reflexe celého kurzu

V místnosti jsou rozmístněny na zdi tři symboly (zamračený obličej, rozpačitý obličej, usměvavý obličej). Děti mají za úkol si stoupnout k takovému symbolu, jak na ně působil tento kurz jako celek. Děti se rozmístí, poté mohou slovně zdůvodnit svoje postavení. Můžou vlastními slovy říct, jak se na tomto kurzu cítily, co se jim líbilo a co ne.

Svačina – 10.00

Balení věcí – závěrečný úklid

Oběd – 12.00

Příjezd autobusu – Odjezd -13.00



PŘÍKLAD 2: SCÉNÁŘ KURZU „Z POHÁDKY DO POHÁDKY“ PRO 1. TŘÍDU ZŠ UNIVERZUM

První den – pondělí

Příjezd na středisko v 12.00

Otvírák - „Kouzelný zámek“ – uvítání – děti po vystoupení z autobusu uslyší hlas z neznámého místa (z houští). Ten s nimi povede dialog o tom, jak sem přijely a odkud jsou. Na základě slibu, že budou k sobě a pohádkovým bytostem v zámku hodné, jim předá pergamen. Po jeho přečtení se jim zjeví. Je to rytíř, který dětem dovolí vstoupit do „Kouzelného zámku“, ale není to tak jednoduché, musí nejdříve splnit tři úkoly, aby dostaly tři klíče a mohly jimi odemknout bránu (je potřeba rozdělit děti do tří skupinek).

Jednotlivé skupinky plní tyto tři úkoly:

- Hledání korálů rozsypaných v trávě a navlékání na šňůru.
- Hledání pohádkových dvojic (karty)
- Hledání třech zlatých vlasů děda Vševěda, kouzelného zrcadla a kouzelné ryby.

Po získání klíčů a otevření brány dostanou děti další úkol. Odnést si věci na pokoj, který si vybraly, a symbolicky ho koštětem vymést od všech bubáků a strašidel. Přidělování pokojů probíhá tak, že venku před budovou visí poster s barevnými kartičkami a na nich jsou napsány názvy pokojů (skřítkové, berušky, broučkové atd.) a počet lůžek. Děti si vyberou pokoj, který se jim líbí, a jdou si ho najít do budovy.

Oběd – 13.30

Polední klid – 14.30 – 15.00

Odpolední blok – 15.00

Drobné rozechřívací hříčky – čáp ztratil čepičku atd.

Rozbitá mozaika

Rytíř (instruktor) vypráví dětem o kouzelné mozaice, která se rozbila a je roztroušena po okolí. Rytíř vyzve děti, aby se podívaly po areálu (stanovíme hranice) a pokusily se najít jednotlivé kousky mozaiky. Hra končí domluveným signálem (např. zvuk trubky) tehdy, až jsou přineseny všechny kousky mozaiky. Nalezené segmenty mozaiky použijeme při tvorbě pravidel.

Svačina – 16.30

Tvorba pravidel na kurzu 17.00

Kartičky s nakreslenými symboly pro jednotlivá pravidla (puzzle - po složení tvar pergamenu).

Postupně lepeny na flip s názvem kurzu, místem pobytu a datem.

- **ucho** – naslouchání,
- **dům** – pravidla pobytu na chatě,
- **noty** – svolávání na programy,
- **tahání řepy** – spolupráce,
- **srdce** – kamarádství,
- **obličej, míč, švihadlo** – radost – užít si to,
- **zalévání kytičky v květináči** – starostlivost – pomoc,
- **budík** – trpělivost – dochvilnost.

Večeře – 18.00

Večerní blok – 18.30

Zpívání písniček a říkání říkadel

Pohádkový strom - naše jména

1. část

Děti dostanou barevné papíry a mají za úkol vytrhat z nich list stromu a napsat na něj takové jméno, jakým chtějí být oslovovány.

2. část

Všichni sedí na zemi v kruhu. Každý postupně přistupuje k obrázku, na němž je nakreslen velký strom, představí se a řekne, jak chce být oslovován, a přilepí list papíru ve tvaru lipového listu se svým jménem na nakreslený strom.

Hra s míčem a se jmény.

Děti se posadí do kruhu na koberec. Jeden má míč, pošle ho někomu v kruhu, ale nejdřív musí říci jeho jméno.

Pocta

Děti navrhnou jednoho z nich na udělení pocty za nějaký dobrý čin, který ten dotyčný udělal v tomto dni. Ten, na němž se skupina shodne, bude poctěn tím, že v závěru rituálu zapečetí společně vytvořený pergamen.

Rituál:

Děti dostanou kartičky papíru tvarem připomínající puzzle a na ně mají nakreslit nejsilnější zážitek dne. Až mají všichni nakresleno, tak si sednou do kruhu. Uprostřed kruhu na zemi leží papír ve tvaru pergamenu a na něm je obrys ve tvaru erbu, který je rozdělen linkami podle tvarů jednotlivých ústřížků. Děti postupně vlepují svoje kartičky do rastru a zároveň komentují, co nakreslily a co byl ten jejich nejsilnější zážitek. Pergamen se po dokončení zapečetí a nalepí na zeď a zůstane tam až do konce kurzu (pečetít může ten, koho třída ten den ocenila za největší dobrý čin).

**Čas na hygienu – 20.00****Pohádka Ovčí babičky –
O neposlušných kůzlátkách**

Děti na znamení jsou svolány do místnosti a uvidí, jak tam sedí ovčí babička a plete šál. Babička se ptá dětí, kde se tady vzaly, co dělají atd. Poté jim nabídne, že jim bude vyprávět pohádku na dobrou noc. Děti si vyslechnou od babičky pohádku (O neposlušných kůzlátkách), ta po dovyprávění pohádky usne. Děti jsou vyzvány aby šly spát potichu, aby nevzbudily ovčí babičku.

Večerka – 20.30

Druhý den - úterý

7.30 budíček – Na chodbě mezi pokoji necháme hrát příjemnou hudbu (Ať žijí duchové).

Co se urodilo na Fardovníku? – na kouzelném stromě v klubovně u listu se jménem visí pro každého dárek.

Snídaně – 8.00

Dopolední blok – 8.30

Ranní servis – reflexe předchozího dne.

Leporelo – Papírová skládačka ve tvaru leporela(harmonika), na jejíž první straně je datum, místo a název kurzu. Dále je tam políčko pro jméno vlastníka. Každý den k této první straně bude přilepen další list pro jednotlivý den kurzu, na který nakreslí události předchozího dne. Postupně jsou procházeny aktivity předchozího dne – jsou k nim vymyšleny symboly a slovní popisky (ti zdatnější si to už mohou psát i slovy).

Drobné hříčky – Na kůzlátka a vlka (Na rybičky a rybáře) apod.

Svačina – 10.00

Pohádkové aktivity

Poznávání podle hlasu

Děti volně pobíhají ve vymezeném prostoru (např. louce) a na signál se okamžitě zastaví. Dřepnou si a zavřou oči. Instruktor vybere poklepem na rameno několik dětí a odvede je bokem a přehodí přes ně prostěradlo (deku). Potom dá signál a ostatní děti otevřou oči a zjišťují, kdo chybí. Až zjistí, kdo to je, tak ho volají jeho jménem a on vyleze z pod prostěradla. Tak to pokračuje až do té doby, dokud nejsou všichni pohromadě.

Poznávání podle hmatu

Jednomu až dvěma hráčům, jsou zavázány oči a snaží se, hmatem – podle tvaru hlavy, poznat mezi ostatními hráče, kterého si předem vybrali.

Kdo chybí?

Děti stojí v chumlu a mají zavřené oči. Instruktor odvede jedno až dvě děti stranou, nechá je si sednout na zem a přehodí přes ně deku. Ostatním dá pokyn, ať otevřou oči a dá jim za úkol zjistit kdo chybí. Až to zjistí, zavolají na něho jménem a on vyleze zpod deky.

Oběd – 12.00

Polední klid 12.30 – 13.00

Cesta za pokladem 13.00

Rytíř vypráví dětem o ukrytém pokladu v nedalekém hradu a prozradí jim, že pergamen s popisem cesty k pokladu je ukryt na tomto zámku (místo v areálu). Po nalezení pergamentu hledají podle instrukcí nejdříve klíč k truhlici a poté vyrazí všichni na hrad hledat poklad.

Během cesty se pro zpestření můžou hrát drobné hry

- Na vlka
- Lineární aréna sbírání perel během cesty

Na vlka

Během cesty vykřikne instruktor: „Vlk!“ A začne nahlas počítat do deseti. Během počítání stojí na místě a má zavřené oči. Hráči se snaží schovat tak, aby, až napočítá do deseti a otevře oči, nikoho z nich neviděl. Instruktor se nesmí hýbat z místa, může jen udělat úkrok do strany. Pokud někoho vidí, zavolá na něho jménem a ten k němu přijde. Až vyzve všechny, které viděl, a oni k němu přijdou, tak zvolá: „Konec hry.“ Všichni ostatní vylezou z úkrytu a pokračuje se dál v pochodu. Po nějaké chvíli instruktor opět zvolá: „Vlk!“ Začne opět počítat, ale tentokrát do devíti. Hra pokračuje podle stejných pravidel jako v předchozím kole, ale hráči, kteří byli odhaleni v kole minulém, už nehrají. Tak to jde dál, až zůstane jen pár hráčů jako vítězové této aktivity (Ti, co se umí co nejlépe a nejrychleji schovat).



Příchod na hrad

Po příchodu na hrad následuje jeho prohlídka, na jejímž začátku se dostaneme do sklepení, v kterém je ukryt poklad v truhlici.

Svačina – u hradu

Cesta zpět na středisko.

Večeře – 18.00

Večerní blok – 18.30

Zpívání písniček, drobné hříčky.

Rituál

Stejný jako v předchozím dni.



Pohádka Ovčí babičky – Hrnečku vař

Program má stejný průběh jako předchozí den, jen pohádka je jiná.

Večerka – 20.30

Třetí den - středa

7.30 budíček – Na chodbě mezi pokoji necháme hrát příjemnou hudbu.

Co se urodilo na Fardovníku? – na kouzelném stromě v klubovně u listu se jménem visí pro každého dárek.

Snídaně – 8.00

Dopolední blok – 8.30

Ranní servis – reflexe předchozího dne – Leporelo

Svačina – 9.30

Vaření polévky

Děti jsou rozděleny do menších skupin a ve vymezeném prostoru mají za úkol donést dříví, rozdělat oheň a z přichystaných ingrediencí uvařit v kotlících polévku.

Oběd – 12.00 a polední klid – 12.30 – 13.30

Odpolední blok 13.30

Malování hrníčků

Každé dítě dostane čtvrtku papíru, na který si má vytvořit za pomoci čtyř základních barev lihových fixů grafický návrh hrníčku. Až mají návrhy hotové, dostanou skutečné hrnky, které si namalují lihovými fixami.

Svačina – 16.00

Hrnečku vař

Aktivita je inspirována stejnojmennou pohádkou. Úkolem dětí je zachránit z kouzelného hrnečku co nejvíce „kaše“, která pořád teče. Vytvoříme dvě stanoviště. Na jedno postavíme židli a na ní várnici s kohoutkem a na druhé stanoviště dáme prázdný kýbl. Děti dostanou hrníčky. Hra začíná tak, že děti zvolají „hrnečku vař“, v ten okamžik začne z várnice vytékat kohoutkem voda a oni ji mají nosit na druhé stanoviště. Objem vody vlitý do várnice a vody zachráněné v kýblu se dá porovnat a popřípadě hru opakovat s cílem zachránit co nejvíce vody – „kaše“.

Večeře – 18.00

Večerní blok – 18.30

Dramatická dílna na pohádkové téma

Rituál

Stejný jako v předchozím dni.

Pohádka Ovčí babičky – O veliké řepě

Program má stejný průběh jako předchozí den, jen pohádka je jiná.

Večerka – 20.30

Čtvrtý den – čtvrtek

7.30 budíček – Na chodbě mezi pokoji necháme hrát příjemnou hudbu.

Co se urodilo na Fardovníku? – na kouzelném stromě v klubovně u listu se jménem visí pro každého dárek.

Snídaně – 8.00

Dopolední blok – 8.30

Ranní servis – reflexe předchozího dne – Leporelo

Závěrečná reflexe celého kurzu

V místnosti jsou rozmístěny na zdi tři symboly (zamračený obličej, rozpačitý obličej, usměvavý obličej). Děti mají za úkol si stoupnout k takovému symbolu, jak na ně působil tento kurz jako celek. Děti se rozmístí, poté mohou slovně zdůvodnit svoje postavení. Můžou vlastními slovy říct, jak se na tomto kurzu cítily, co se jim líbilo a co ne.

Svačina – 10.00

Tahání řepy

Cílem této aktivity je přenést řepu (balónek) na určitou vzdálenost pomocí kroužku, ke kterému jsou přivázány provázky - každý hráč drží jeden provázek v ruce. Balónek je volně položen na kroužku.

Pravidla třídy

Na závěr kurzu reflektujeme, jak nám fungovala pravidla na kurzu a iniciujeme vytvoření obdobných pravidel pro všední život ve škole.

Balení věcí – závěrečný úklid

Oběd – 12.00

Příjezd autobusu – Odjezd – 13.30

DALŠÍ PRAKTICKÉ TIPY PRO REALIZACI KURZU

RANNÍ SERVIS

Každý den ráno máme prostor pro to, abychom si navzájem sdělili, jak se cítíme. Dále, abychom společně prošli včerejší den a uvědomili si, co vše jsme v něm zažili.

POMŮCKA PRO RANNÍ SERVIS: LEPORELO

Každý den symbolicky kreslíme na jednu kartičku a postupně je k sobě přilepujeme. Ten, kdo uvádí ranní servis, se ptá, co jsme zažili v předchozím dni, a snaží se to postupně s ostatními dát dohromady – jednotlivým aktivitám přiřazují smluvené symboly a tak tvoří příběh z obrázků.

TIPY NA ZÍSKÁNÍ POZORNOSTI DĚTÍ

- Domluvený signál: „zvednutá ruka“ – ten, kdo chce, aby se ostatní ztišili, zvedne ruku. Jakmile ho někdo uvidí, ztiší se a také zvedne ruku. Postupně se všichni ztiší a ten, kdo si to vyžádal, zdůvodní, proč tak udělal.
- Vytleskávání rytmu – funguje stejně jako u zvednutí ruky, ale používá se tehdy, pokud je větší hluk, nebo když jsou ostatní intenzivně zabráněni do své činnosti.
- Držení si ucha – ten, kdo již získal pozornost, může držením svých uší zdůraznit to, že mají posluchači bedlivě naslouchat.
- Ukázání na oči – ten, kdo již získal pozornost, může zdůraznit ukázáním na své oči, aby s ním ostatní udržovali oční kontakt.

PRAVIDLA SOUŽITÍ – VYJÁDRĚNÁ POMOCÍ KRESLENÝCH SYMBOLŮ

- **ucho** – naslouchání,
- **dům** – pravidla pobytu na chatě,
- **noty** – svolávání na programy,
- **tahání řepy** – spolupráce,
- **srdce** – kamarádství,
- **obličej, míč, švihadlo** – radost – užít si to,
- **zalévání kytičky v květináči** – starostlivost – pomoc,
- **budík** – trpělivost – dochvilnost.



DŮLEŽITÉ PRVKY ADAPTAČNÍHO SOUSTŘEDĚNÍ PRO 1. TŘÍDU

- Písničky – zpívání písniček, které již děti znají, a učení nových písniček.
- Říkadla – různá říkadla, většinou spojená s jednoduchým pohybem.
- Každý má právo říct, jak chce, aby mu ostatní říkali.
- Práce v malých skupinkách.
- Kreslená zpětná vazba.
- Volná hra – prostor s nabídkou některých her, ale neorganizované – jen vymezené prostorem a časem.
- Pohádky – čtení nebo vyprávění pohádek.
- Malování – výtvarný projev.
- Kreativita – vytvoření širokého prostoru pro kreativitu jednotlivých dětí.
- Každodenní rituál.
- Pohyb venku – vycházky.
- Hry s písmenky.

JAK VÉST REFLEXI S DĚTMI

Reflexe formou otevřených otázek je pro děti v tomto věku často ještě příliš náročná.

Osvědčila se nám reflexe formou nabízených možností.

Příklad: „Jak jste spolupracovali s ostatními?“

Možné odpovědi, které můžeme dětem nabídnout:

- a) Rozdělili jsme si práci a každý na něčem pracoval.
- b) Někteří pracovali, jiní ne.

POUŽITÁ A DOPORUČENÁ LITERATURA

HORA - HOŘEJŠ, Petr, *Prázdniny se šlehačkou*. Praha: MF, 1984. 304 s.

HRKAL Jan, HANUŠ Radek, ed., *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 1998, 168 s.
ISBN 80-7178-153-3

PŠL, *Zlatý fond her I*. Praha: Portál, 2002. 160s.
ISBN 80-7178-636-5

NEUMANN Jan, ilustr. ĎOUBALÍK Petr, *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*.
Praha: Portál, 1998. 325 s.
ISBN 80-7178-345-5

NEUMANN Jan, ilustr. ĎOUBALÍK Petr, *Dobrodružné hry v tělocvičně*. Praha:
Portál, 2001,
ISBN 80-7178-555-5

NEUMANN Jan, BRTNÍK Jiří, ilustr. ĎOUBALÍK Petr, *Zimní hry na sněhu i bez
něj*. Praha: Portál, 1999. 243 s.
ISBN 80-7178-329-3

BARTŮŇEK Dušan, *Kniha her a činností v klubovně i venku*. Praha: Portál, 2002s. 192 s.
ISBN 80-7178-618-7

BARTŮŇEK Dušan, *Hry v přírodě s malými dětmi*, Praha: Portál, 2001. 160 s.
ISBN 80-7178-539-3

MAZAL, Ferdinand, *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2000. 292 s.
ISBN 80-85783-29-0

ŠIMANOVSKÝ, Zdeněk, *Hry pro zvládnutí agresivity a neklidu*. Praha: Portál, 2002.
175 s.
ISBN 80-7178-689-6

HERMOCHOVÁ, Soňa, NEUMAN, Jan, *Hry do kapsy I*. Praha: Portál, 2003. 96 s.
ISBN 80-7178-672-1

HERMOCHOVÁ, Soňa, NEUMAN, Jan, *Hry do kapsy II*. Praha: Portál, 2003. 96 s.
ISBN 80-7178-673-X

HERMOCHOVÁ, Soňa, NEUMAN, Jan, *Hry do kapsy III*. Praha: Portál, 2003. 96 s.
ISBN 80-7178-817-1

HERMOCHOVÁ, Soňa, NEUMAN, Jan, *Hry do kapsy IV*. Praha: Portál, 2003. 96 s.
ISBN 80-7178-818-X

HERMOCHOVÁ, Soňa, NEUMAN, Jan, *Hry do kapsy V*. Praha: Portál, 2004. 96 s.
ISBN 80-7178-874-0

HERMOCHOVÁ, Soňa, NEUMAN, Jan, *Hry do kapsy VI*. Praha: Portál, 2004. 96 s.
ISBN 80-7178-875-9

NEUMAN, Jan, CAHA, Milan, *Hry do kapsy VII*. Praha: Portál, 2004. 96 s.
ISBN 80-7178-909-7

WAGENKNECHT, Miloslav, NEUMAN, Jan, *Hry do kapsy VIII*. Praha: Portál, 2005. 96 s.
ISBN 80-7178-984-4

NEUMAN, Jan, Tomeš, Pavel, *Hry do kapsy IX*. Praha: Portál, 2005. 96 s.
ISBN 80-7178-985-2

NEUMAN, Jan, ZAPLETAL, Miloš, *Hry do kapsy X*. Praha: Portál, 2005. 96 s.
ISBN 80-7367-025-9

BUDÍNSKÁ, Hana, *Hry pro šest smyslů*. Praha: Ipos Artama, 2001. 109 s.
ISBN 80-7068-158-6

MLEJNEK, Josef, *Dětská tvořivá hra*. Praha: Ipos Artama, 1997. 151 s.
ISBN 80-7068-104-7 (brož.)



J. Neuman

Dobrodružné hry a cvičení v přírodě

Tradiční zásobu her učitelů a vedoucích obohatí soubor s téměř 200 náměty na nejrůznější typy her nejen o náměty na hry, ale především o nový způsob motivování hráčů a hodnocení her. Největším přínosem uvedených činností je důraz na spolupráci, vzájemný kontakt, důvěru a řešení problémů. Úvodní část pojednává o významu hry a dobrodružství ve výchově a při rozvoji osobnosti a vzájemných vztahů ve skupině. Seznamuje také s trendy, vysvětluje pravidla pro přípravu a vedení her i zásady bezpečnosti. Hlavní část knihy tvoří hry, které představují všestranný program pro pobyt v přírodě, mnohé z nich však lze hrát i v místnosti. Hry seznamovací, kontaktní, soutěživé, rozvíjející vzájemnou důvěru, orientované na řešení problémů, ekohry, dramatizace zážitků a závěrečné ceremoniály pomáhají z pobytu v přírodě vytežit přínosné zážitky.

brož., 328 s., 229 Kč

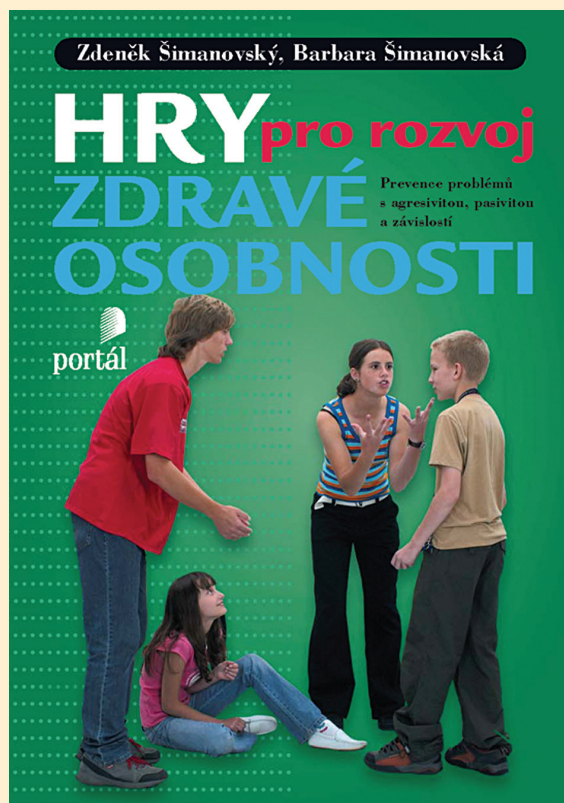
Z. Šimanovský

Hry pro zvládání agresivity a neklidu

Často se hovoří o rostoucí agresivitě dětí a její důsledcích: o napětí ve skupinách dětí a mládeže, o stresu jednotlivců, o nekontrolovaných výbuších emocí. Kniha nabízí hlubší pochopení podstaty problému a jeho zpracování pomocí her. Potlačované emoce často vyvolávají napětí, nepřátelství a násilí. Naopak ovládaná agresivita pomáhá vítězit ve sportovním nebo jiném klání v rámci pravidel. A právě k ovládnutí agresivity přispívají hry a činnosti, které posilují vhodné způsoby reakce na psychofyzické napětí, pomáhají mírnit, redukovat či odstranit nadměrné napětí. Náměty jsou rozděleny podle jejich zaměření do několika kapitol, v každé se začíná hrami, které lze využít při práci s menšími dětmi, následují činnosti vhodné pro starší děti.

brož., 184 s., 197 Kč





Z. Šimanovský, B. Šimanovská

Hry pro rozvoj zdravé osobnosti

Prevence problémů s agresivitou, pasivitou a závislostí

Kniha je bohatým zásobníkem informací, her a metod, které mohou účinně pomáhat při vytváření zdravé osobnosti dětí a mládeže. Zlepšují komunikaci, vztahy ve skupině a zvyšují vzájemné pochopení a schopnost obrany proti manipulaci. Účastníci her aktivně překonávají překážky a řeší sami nebo ve skupinách modelové situace týkající se vztahů mezi lidmi, přežití, první pomoci, reklamy, závislosti, nakládání s penězi, ochrany přírody apod. Osvojené formy jednání a prožívání působí jako silná prevence problémů s závislostí, pasivitou a agresivitou.

brož., 160 s., 185 Kč



S. Hermochová, J. Neuman

Hry do kapsy VI

Náměty na sociálně psychologické, motorické a kreativní hry. Kniha obsahuje témata: pocity, vztahy v rodině a mezi lidmi, komunikace, pozorování, představivost a další.

brož., 96 s., 125 Kč

J. Neuman, M. Wagenknecht

Hry do kapsy VIII

Osmý díl obsahuje kromě jiných her také složku společenských her s Wamda-kartami, které rozvíjejí logiku a kombinační schopnosti hráčů. Jsou zde i jednoduché návody na malování na sklo, hedvábí, savování aj.

brož., 96 s., 125 Kč



Jan Neuman, Miloslav Wagenknecht
Ilustrace Jan Smolík

HRY do kapsy VIII

**Radim Hladký, Mgr. Miroslava Bukáčková
a učitelé ZŠ Dr. J. Malíka, Chrudim**

ADAPTAČNÍ (stmelovací) SOUSTŘEDĚNÍ



© Projekt Odyssea, 2007
www.odyssea.cz

ISBN 978-80-87145-21-0