



Hry do školní družiny

Erik Sigmund,
Dagmar Sigmundová,
Romana Šnobllová

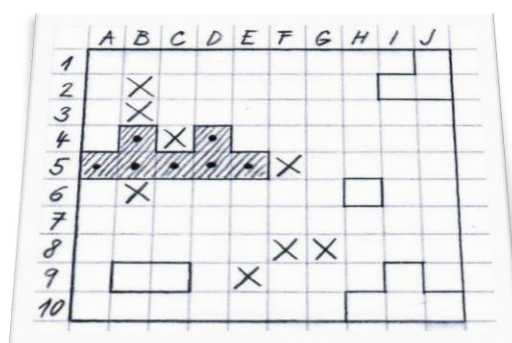
Oponent: Peter David

Publikace vznikla v rámci řešení projektu „Stimulace profesního potenciálu výchovných pracovníků v Olomouckém kraji CZ.1.07/1.3.13/02.0017“.

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

HRY DO ŠKOLNÍ DRUŽINY

*PRO ROZVOJ TVOŘIVÉHO A LOGICKÉHO MYŠLENÍ,
SPOLUPRÁCE A KOMUNIKACE MEZI DĚTMI*



ERIK SIGMUND

DAGMAR SIGMUNDOVÁ

ROMANA ŠNOBLOVÁ



Obsah

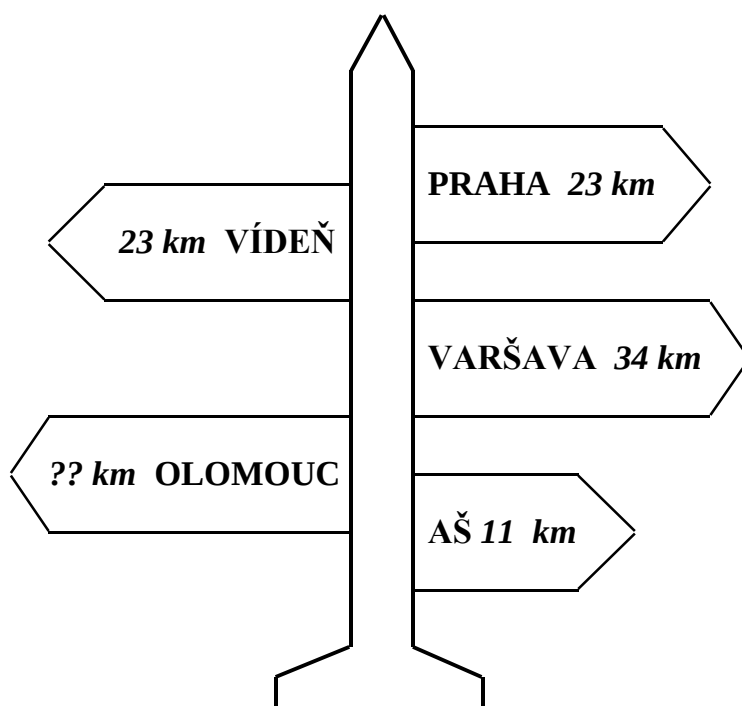
ÚVOD	5
1 SOUTĚŽIVÉ HRY VE DVOJICÍCH S PAPIREM A TUŽKOU	6
1.1 LODĚ	6
1.2 OBĚŠENEC.....	7
1.3 OBKLIČOVÁNÍ PEVNOSTÍ	8
1.4 PÍŠKVORKY	8
1.5 SPOJOVAČKA ČÍSEL	9
1.6 ZÁVOD AUTÍČEK.....	9
2 ÚKOLOVÉ HRY PRO JEDNOTLICE S PAPIREM A TUŽKOU	10
2.1 NAKRESLI JEDNÍM TAHEM	10
2.2 SPOČITEJ	11
2.3 ROZDĚL NA STEJNÝ POČET DÍLŮ	12
2.4 VYŘEŠ NEBO UHODNI	13
3 HRY PRO SKUPINKY S PAPIREM A TUŽKOU I BEZ	15
3.1 MĚSTO, ZVÍŘE, VĚC.....	15
3.2 CO O SOBĚ NEVÍM	15
3.3 PŘÍŠERKY, POSTAVIČKY	16
3.4 JAKÝ? KDO? KDE? CO?	16
3.5 MALÁ HODNÁ KOČIČKA A KLÍČE.....	17
3.6 MYŠKA A GORDICKÝ UZEL	18
3.7 PROVLÉKÁNÍ MÍČKU A PAPIROVÝ OSTROV	19
3.8 STONOŽKY A OTÁČECÍ DOMINO.....	19
4 NESEDAVÉ HRY PRO DVOJICE V MALÉM PROSTORU	21
4.1 PLÁCNUTÍ NA ZADEK A ZADEČKOVÝ SOUBOJ.....	21
4.2 DLAŇOVANÁ A PLÁCNI RUKU	22
4.3 OTÁČENÍ, PODÁVÁNÍ A DŘEPY S MÍČEM.....	22
5 NÁMĚTY NA KARETNÍ HRY.....	24
5.1 LABYRINT	24
5.2 PEXETRIO	25
5.3 BLÁZNIVÁ ZOO.....	26
5.4 TY KRÁVO.....	26
5.5 STŘELENÉ KACHNY.....	27
ZÁVĚR	29
REFERENČNÍ SEZNAM.....	30

ÚVOD

Předložený text je určen pedagogickým pracovníkům, kteří chtějí při edukaci dětí rozvíjet jejich tvořivost, spolupráci, taktické myšlení, empatii a předvídavost formou zábavných her a úkolů. Ověřené hry s papírem a tužkou, hádanky, rébusy a náměty na nové karetní hry mají za cíl obohatit paletu didaktických prostředků využívaných ve školních družinách, dětských táborech, kroužcích a všude tam, kde není práce s dětmi každodenní nudnou rutinou, ale radostí a požitáním. Ikdyž občas vyčerpávajícím.

Namísto dalšího úvodního řečnění hned nabízíme několik hádanek:

a) *Jak daleko je do závěrečné Olomouce?*



b) *Jedny ponožky uschnou na šňůře za 18 minut.*

Jak dlouho budou schnout troje?

c) *Lékař předepsal pacientovi proti záchvatu 3 tabletky, které má užívat po půl hodině.*

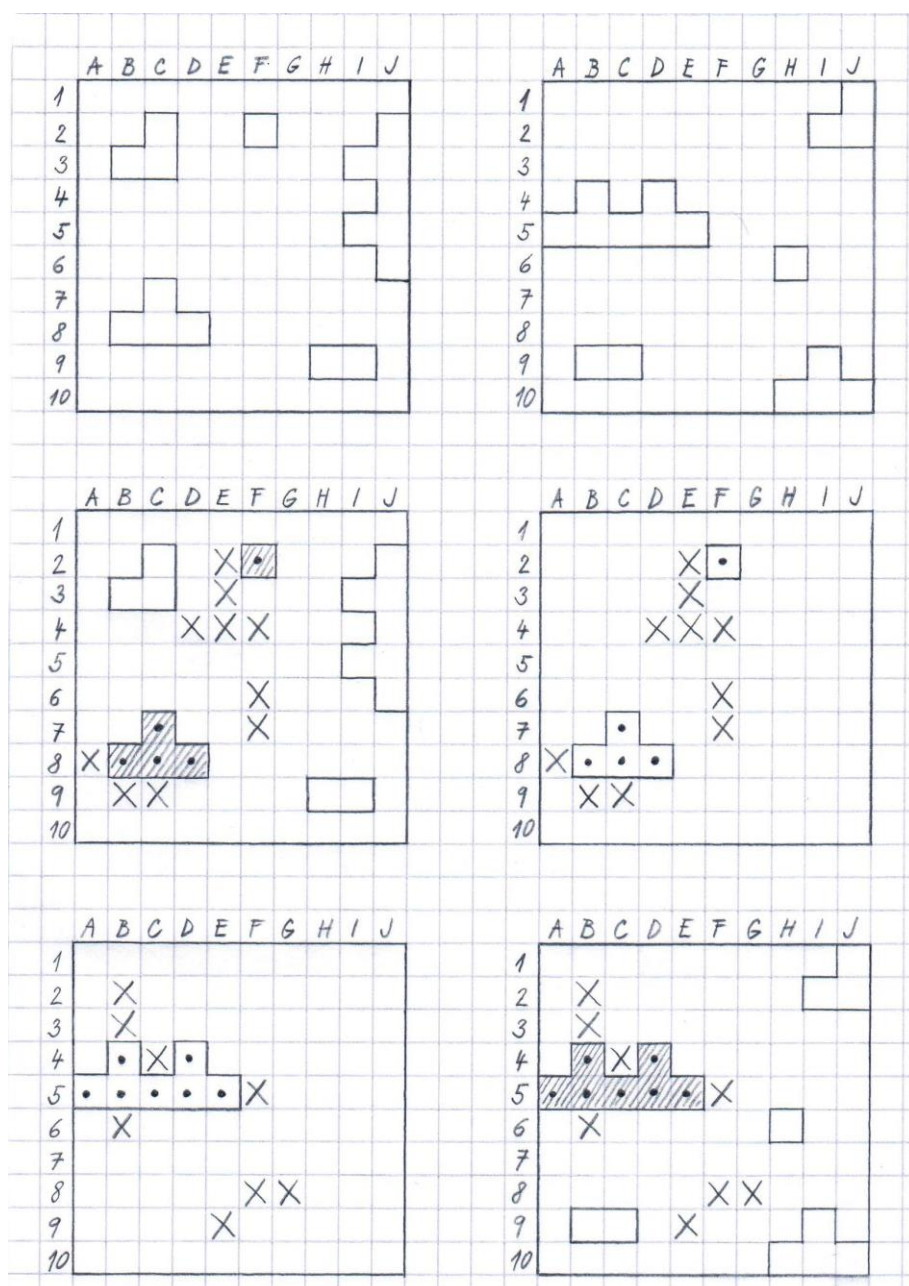
Kolik minut je bude brát?

(řešení: $a + b + c = 121$)

1 SOUTĚŽIVÉ HRY VE DVOJICÍCH S PAPIŘEM A TUŽKOU

První skupina her vznikla „oprášením“ vzpomínek na vlastní dětství a čas trávený ve školní družině, když nebylo možné běhat za míčem venku na hřišti nebo se prohánět na koloběžce. K hraní následujících her „*Lodě*“, „*Oběšenec*“, „*Obkličování pevností*“, „*Píškorky*“, „*Spojovačka čísel*“ a „*Závod autíček*“ je potřeba jen čtverečkováného papíru, tužky a schopnosti dvojice hráčů domluvit se na pořadí, barvě a dalších detailech hry.

1.1 LODĚ

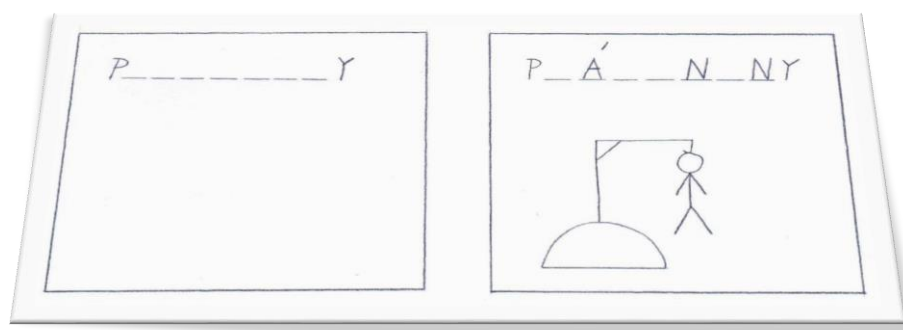


Obrázek 1. Herní plán hry „lodě“ s příklady značení zasažených cílů

Pro hru „**Lodě**“ si každý z dvojice hráčů připraví dvě stejně velká a stejně číslovaná moře – území, do kterého si zakreslí předem domluvený počet tvarově shodných lodí (Obrázek 1). Hráči si svůj herní plán zakryjí a nesmí se na začátku, ani v průběhu hry, snažit podívat do soupeřova plánu. Lodě si do svého moře zakreslí tak, že se nesmí vzájemně dotýkat ani jedním rohem. Po přípravě moří začíná jeden z dvojice hráčů „střílet“, např. „2E“. Protihráč musí po pravdě odpovědět, zda má ve svém moři na daném políčku loď (nebo její část) či zda hráč minul. V případě, že protihráč minul, „střílí“ druhý z hráčů. Při zasažení lodi (nebo její části) pokračuje úspěšný admirál dále ve „střelbě“ na soupeřovi lodě. Hráč, jehož loď byla zasažena, je povinen protihráči sdělit, zda byla zasažena z části nebo celá. Hru hrajeme do potopení všech lodí jednoho z admirálů nebo na čas. Pro hru je nezbytná **komunikace** a **poctivost** hráčů. A až následná je **taktika** a **pečlivost** při **zaznamenávání** střel a zasažených cílů.

1.2 OBĚŠENEC

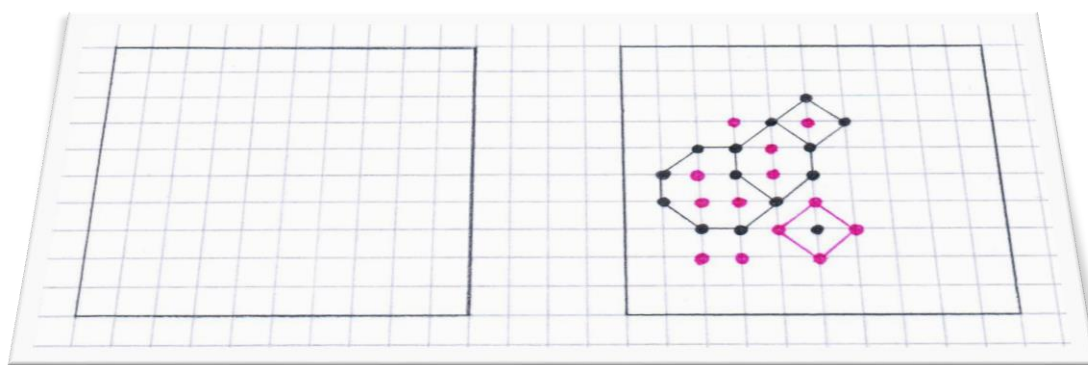
Hru „**Oběšenec**“ zahajuje jeden z hráčů napsáním počátečního a koncového písmena hádaného slova s vyznačením počtu zbývajících prostředních písmenek pomocí pomlček (Obrázek 2). Protihráč hádá jednotlivá písmenka nebo přímo celé slovo. V případě, že uvedené písmenko uhádl, tzn. je obsaženo v hádaném slově, musí jej protihráč vepsat na správné místo (Obrázek 2). Když písmeno neuhádne, protihráč nakreslením jednoho dílku staví „šibenici“. Za každé neuhádnuté písmenko je nakreslena jedna část šibenice: zem, kopeček, stožár, vodorovné břevno, podpěra, lano.... Hra končí uhádnutím slova nebo „oběšením“ protihráče. Ignorujeme interpunkci a opakování písmen.



Obrázek 2. Příprava hry „oběšenec“ pro slovo PRÁZDNINY a příklad jeho hádání

1.3 OBKLIČOVÁNÍ PEVNOSTÍ

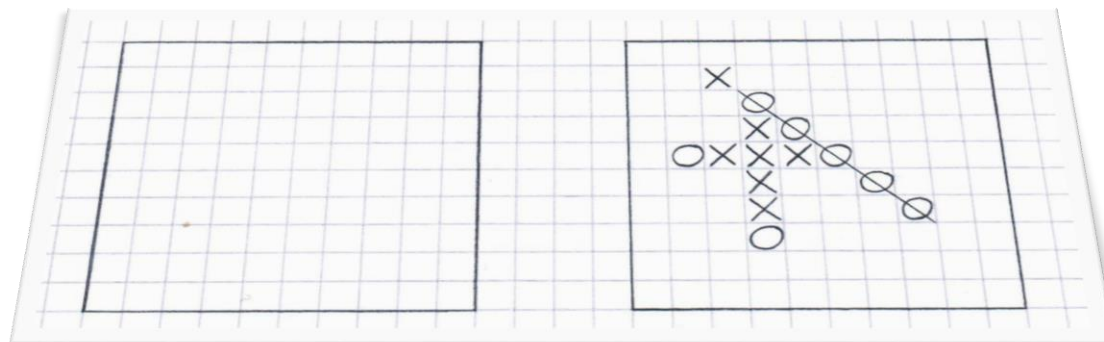
Taktické myšlení rozvíjející jednoduchá hra „*Obkličování pevností*“ spočívá ve snaze hráče minimálně čtyřmi body obkličít bod protihráče a uzamknout ho své pevnosti (Obrázek 3). Podklad tvoří síť čtverečkováného papíru, do jejíchž středů postupně oba z dvojice hráčů umisťují stavební body své pevnosti. Střídavé zakreslování bodů do sítě přeruší jen spojování těch vlastních do pevnosti, pokud se v ní nachází alespoň jeden soupeřův bod. Spojování vlastních bodů do prázdné pevnosti není dovoleno. V podstatě se jedná o „papírovou“ odměnu staročínské hry GO (Grosser, 2004).



Obrázek 3. Podkladová síť a příklad vytvořených pevností

1.4 PIŠKVORKY

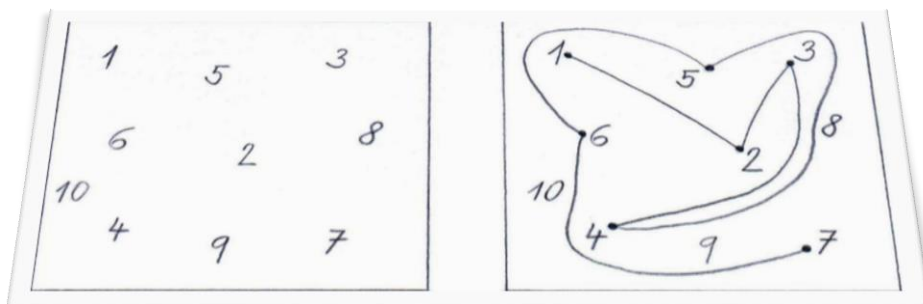
Každý z dvojice hráčů má jeden druh symbolu – kolečko či křížek. Hráči se postupně střídají při vpisování symbolů do políček (Obrázek 4). Cílem je vytvořit řadu pěti svých symbolů za sebou – vodorovně, svisle nebo šikmo. Řada musí tvořit přímku nepřerušenou soupeřovým symbolem. Vyhrává hráč, který jako první vytvoří takovou řadu.



Obrázek 4. Podkladová síť čtverečkováného herního pole a příklad spojených piškvorek

1.5 SPOJOVAČKA ČÍSEL

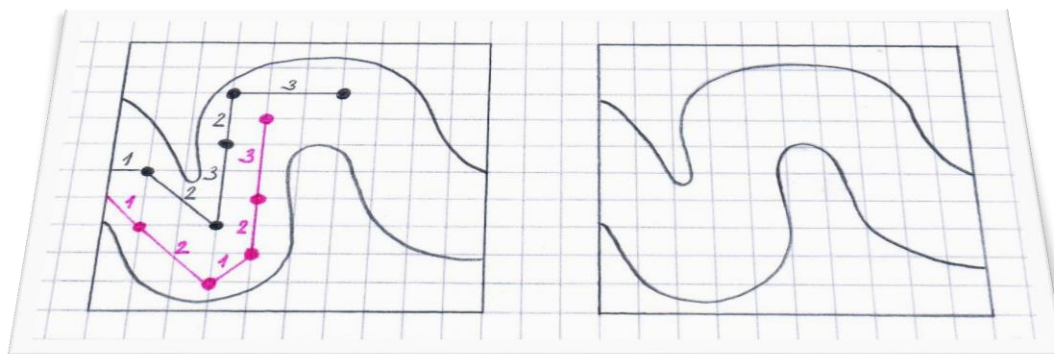
Pro nejmenší, ale i starší děti je určená jednoduchá „*Spojovačka čísel*“ (Obrázek 5). Nejdříve si dvojice hráčů připraví hrací pole s předem domluveným počtem číslic. Střídavě je rozkreslují do všech koutů hracího pole. Cílem hry je spojit jednotlivé číslice postupně do dlouhého hada, aniž by se spojovací čáry překřížovaly. Hru lze hrát jako soutěž, kdy prohrává ten z hráčů, který vícekrát překřížil spojovací čáry. Nebo si mohou hráči při střídavém spojování číslic vzájemně pomáhat, radit, napovídat se snahou o vytvoření co nejpěknějšího spojeného obrazce.



Obrázek 5. Připravené pole s deseti číslicemi a příklad spojení prvních sedmi bez překřížení

1.6 ZÁVOD AUTÍČEK

Snahou soutěžící dvojice hráčů je projet nakreslenou trať co nejrychleji od stratu do cíle po vodorovných, svislých nebo šikmých čarách tratě vyznačené na čtverečkováném papíru (Obrázek 6). Hráči se při „jízdě autíčkem“ pravidelně střídají, mohou jet libovolným směrem, ale pouze s postupným zrychlováním nebo zpomalováním (max. o + 1 nebo – 1 políčko) oproti předchozímu tahu. Při vyjetí z tratě se rozjíždějí z téhož místa, ale z nulové rychlosti.

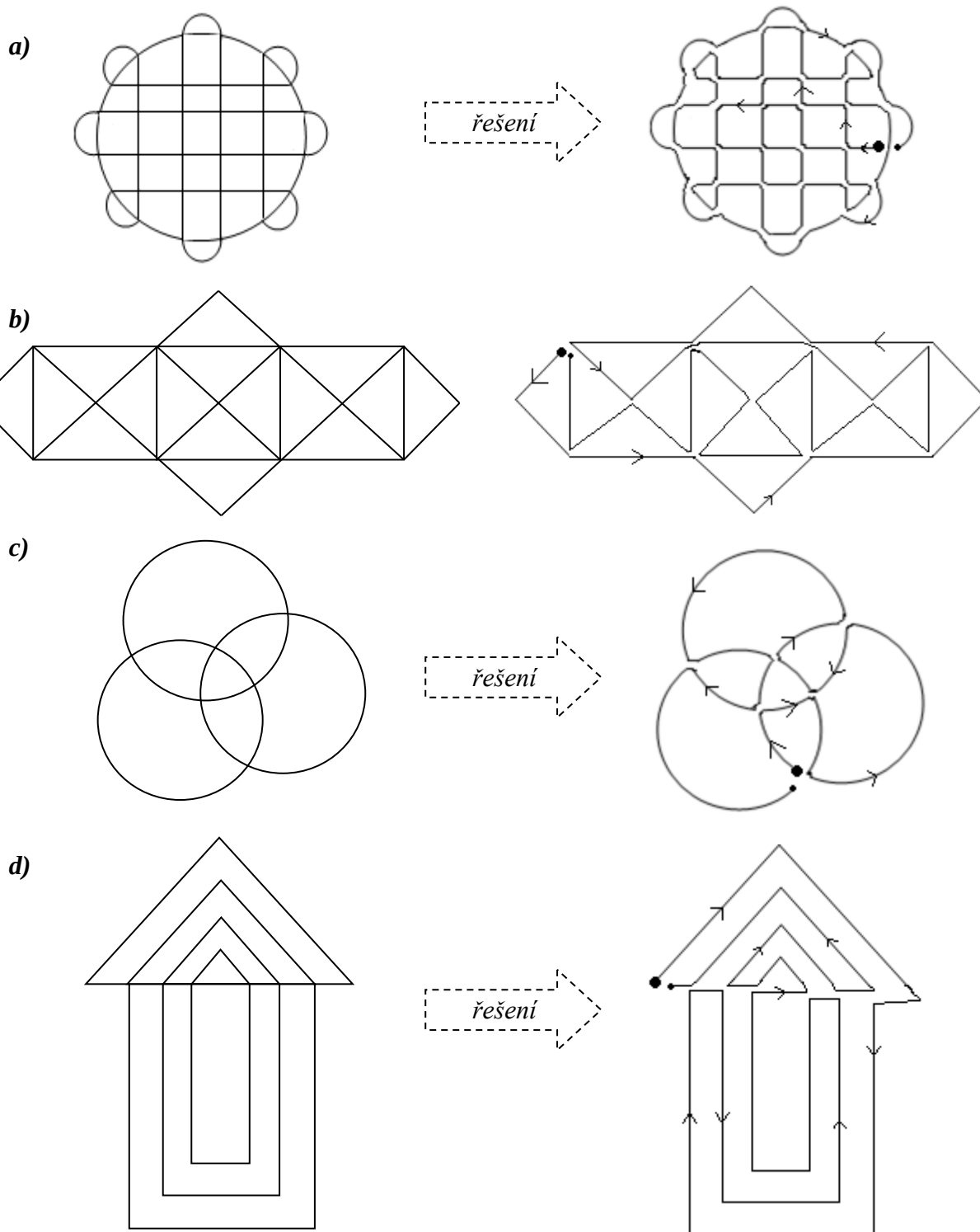


Obrázek 6. Příklad závodu dvou autíček s vyznačením plynulého zrychlování či zpomalování

2 ÚKOLOVÉ HRY PRO JEDNOTLICE S PAPÍREM A TUŽKOU

2.1 NAKRESLI JEDNÍM TAHEM

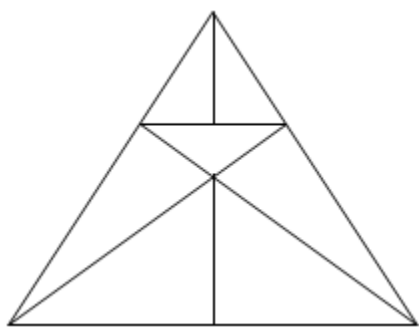
Jako rozcvičku před složitějšími hříčkami s kreslením jedním tahem doporučuji zkusit nakreslit jednoduchou obálku. Následující příklady již vyžadují větší **trpělivost** a **vytrvalost** (Vejmola, 1999). Ale nezaťete a dětem správné řešení předkreslete a vysvětlíte.



2.2 SPOČITEJ

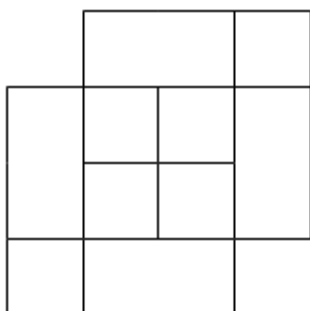
I matematika může být zábavná (Opava, 1989; Pěňčík & Pěňčíková, 1995). Při řešení jednoduše vypadajících úkolů, lze zažít mnoho legrace, když přemýšlení přejde v hádání. Zkuste si započítat a nebojte se, klidně i na prstech.

a) Kolik trojúhelníků je v nakresleném obrazci?



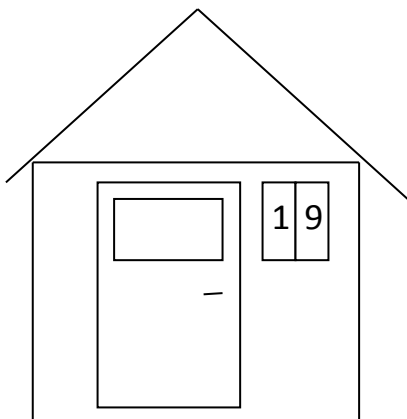
(řešení: 16 trojúhelníků – nezapomeňte ke všem malým vnitřním trojúhelníkům započítat i trojúhelníky vzniklé složením dvou, tří i čtyř vnitřních a samozřejmě i ten největší)

b) Kolik je v obrazci čtverců a obdélníků?



(řešení: 13 čtverců a 18 obdélníků – opět pozor na započítání čtverců a obdélníků, které vzniknou spojením dvou, tří ale i sedmi vnitřních tvarů)

c) V ulici je přesně sto domů. Máte je všechny očíslovat domovními čísly od 1 do 100. Kolik si budete muset objednat tabulek s číslicí 9?

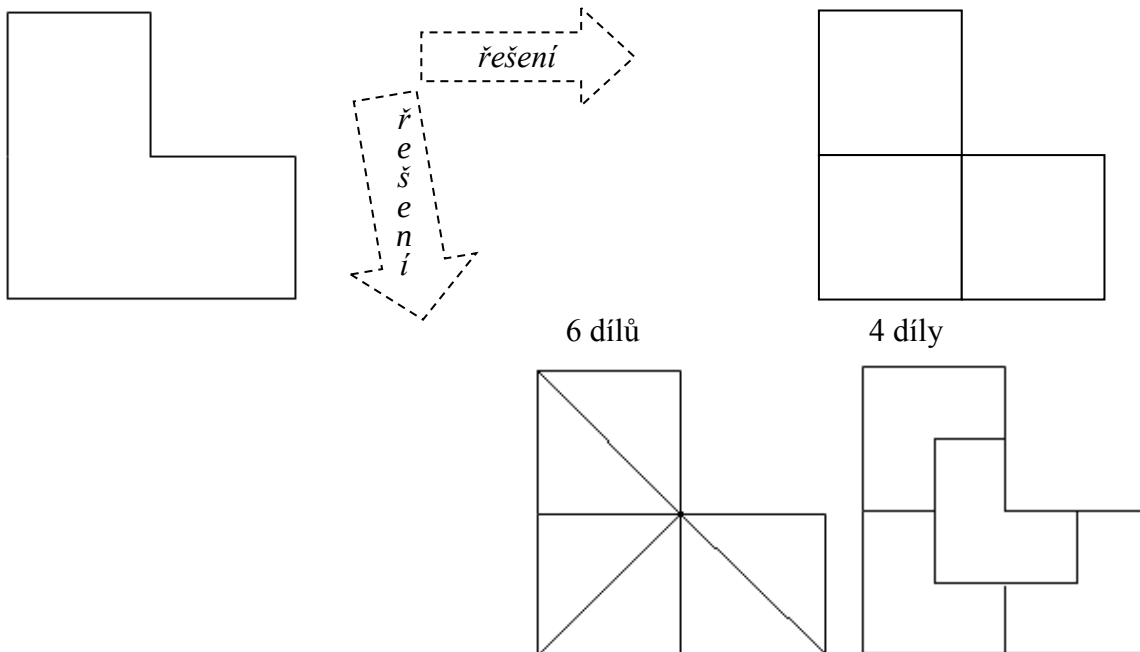


(řešení: 20 tabulek s číslicí 9 – 9; 19; 29; 39; 49; 59; 69; 79; 89; 90; 91; 92; 93; 94; 95; 96; 97; 98 a 99)

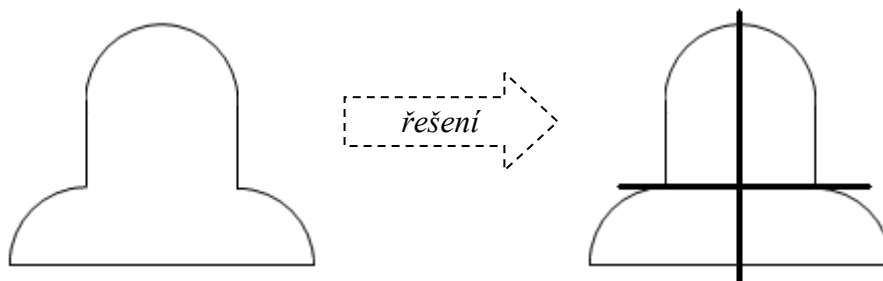
2.3 ROZDĚL NA STEJNÝ POČET DÍLŮ

Svou „matematickou“ **tvořivost** a **divergentní myšlení** uplatníte při rozdělování obrazců.

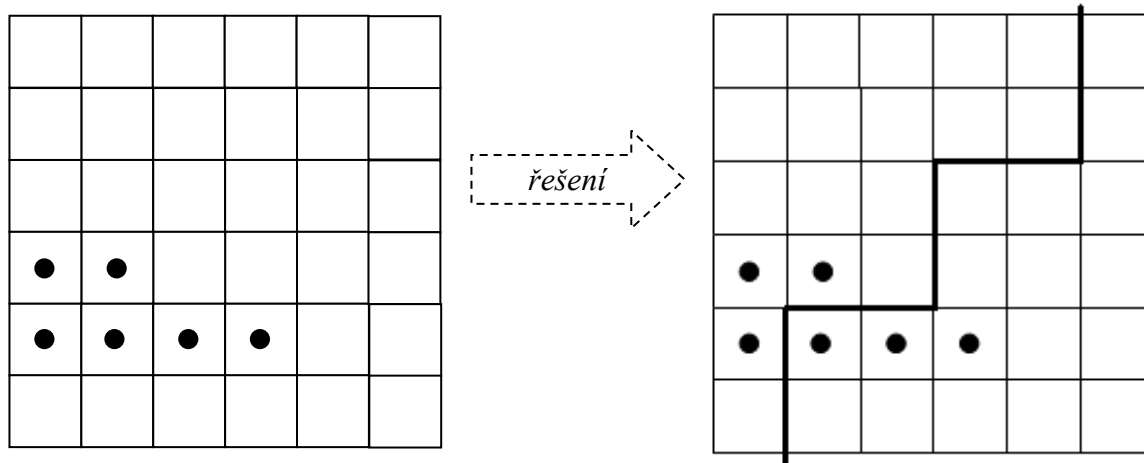
a) Dokážete rozdělit obrazec na 3, 6 a 4 stejné díly?



b) Jak rozdělíte tento „klobouk“ na 4 stejné díly?



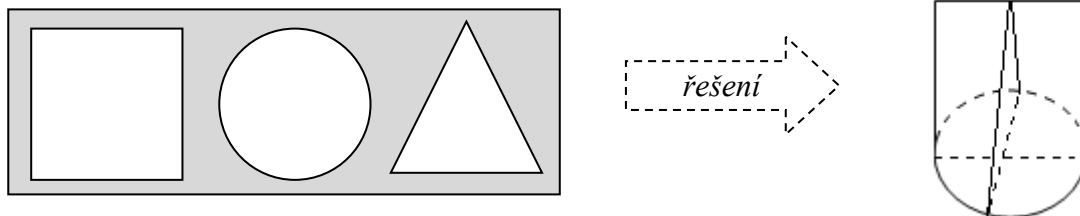
c) Dokážete rozdělit čtverec na 2 stejné poloviny, každou se 3 puntíky?



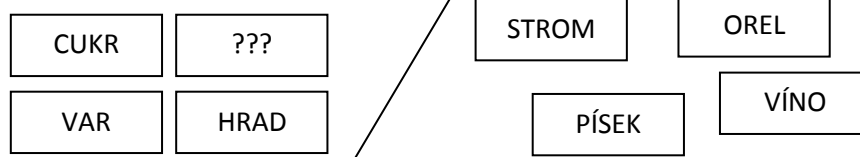
2.4 VYŘEŠ NEBO UHODNI

S následujícími úkoly se „perou“ i vysokoškoláci, ačkoliv se modifikované verze objevují i v učebnicích pro základní školy. Vám se snad bude dařit, a pokud ne, řešení je vždy na blízku.

a) Dokážete nakreslit předmět, který lze prostrčit všemi třemi otvory tak, aby je úplně zakryl?

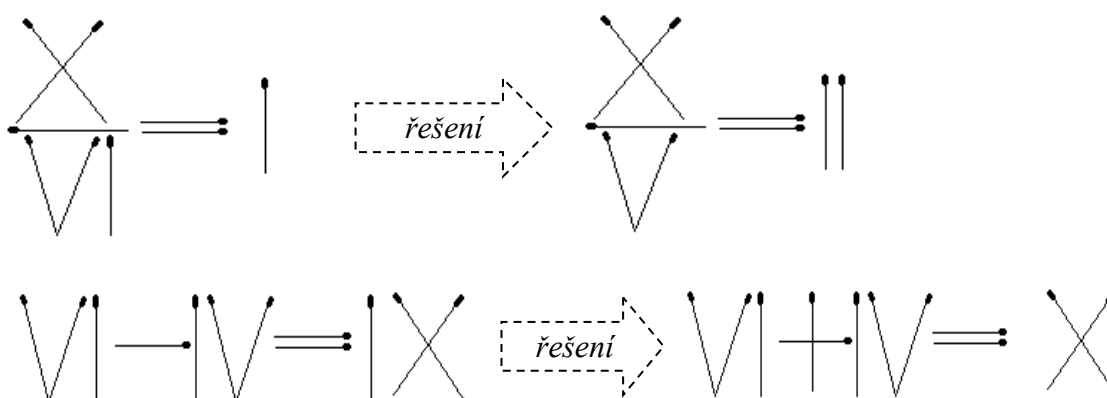


b) Doplníte správné slovo z nabízených možností?

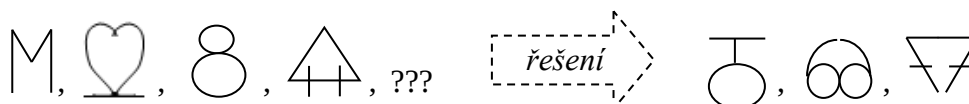


(řešení: Podle formulace v zadání může být správných řešení více: 1 – při významovém spojování slov ve sloupcích: cukrovar pak vinohrad; 2 – při „matematickém“ uvažování po řádcích: STROM, neboť ve všech vzorových slovech se opakuje písmeno R a následující slovo na řádku má o jedno písmeno víc než slovo předcházející.)

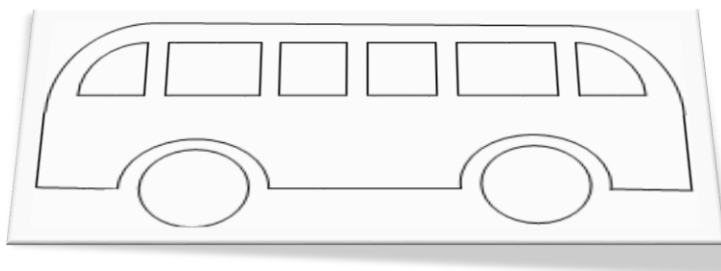
c) Povede se Vám přemístěním jediné zápalky získat pravdivou rovnost?



d) Vymyslíte a nakreslíte další prvky, které budou v řadě následovat?

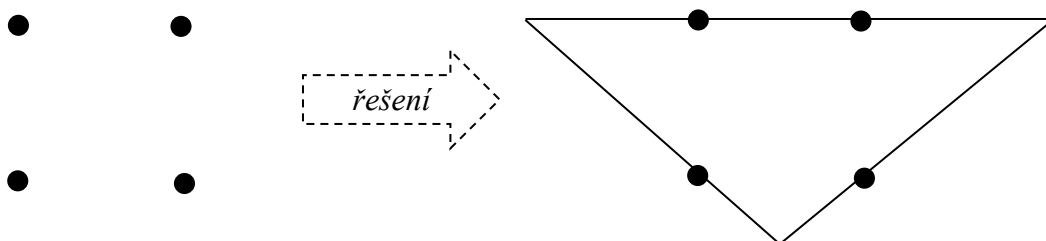


e) Poznáte, kterým směrem jede náš městský autobus? Dokážete vysvětlit proč?

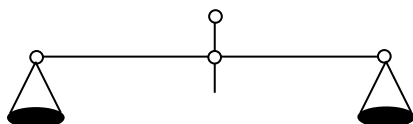


(řešení: I přes ilustrativnost obrázku jede autobus vlevo ◀, neboť nejdou vidět dveře. Na našich, českých silnicích se jezdí vpravo, proto když na nakresleném autobuse nejsou vidět dveře, jede autobus vlevo. Kdyby jel vpravo, musely by být v jeho přední části vidět dveře.)

f) Dokážete třemi přímkami spojit čtyři body v uzavřený celek tak, že začnete a skončíte ve stejném bodě a zároveň nepůjdete po žádné čáře dvakrát?

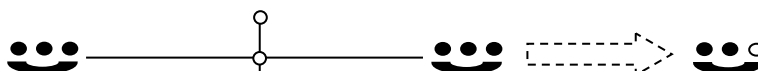


g) Máte 9 na první pohled stejných mincí, ale jedna z nich je falešná (je těžší než všechny ostatní). Podaří se Vám odhalit falešnou minci pouze dvojím vážením na miskových vahách bez závaží?

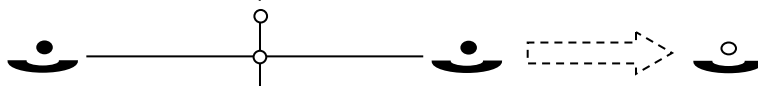


(řešení: Rozdělíme mince na 3 hromádky po 3 mincích. Dvě hromádky s mincemi dáme na váhu. Pokud jsou váhy v rovnováze, jsou obě misky stejně těžké a falešná mince je pak ve třetí hromádce. Pokud je jedna z hromádek na misce vah těžší, falešná mince je v ní. Pro druhé vážení vybereme hromádku, o níž z prvního vážení víme, že obsahuje falešnou minci. Na každou z misek vah vložíme jednu minci. Pokud jsou váhy v rovnováze, pak falešná mince je ta nevážená. Pokud je na vahách jedna z misek těžší, pak ta obsahuje falešnou minci.

první vážení:



druhé vážení:



3 HRY PRO SKUPINKY S PAPÍREM A TUŽKOU I BEZ

3.1 MĚSTO, ZVÍŘE, VĚC

Hra pro minimálně dvojici hráčů, která prověří **pohotovost, bystrost a všeobecné znalosti**. Každý z hráčů si připraví papír a tužku. Papír si svislými čarami rozdělí na čtyři sloupce. Sloupce si nadepíší postupně následovně: Město, Zvíře, Věc a body. Cílem hráčů je co nejrychleji na dané písmeno vymyslet a napsat název existujícího města, zvířete a věci. V každém kole, za každé správně uvedené slovo, získává hráč bod, jejich počet si zapíše do posledního sloupce vyhrazeného pro body. Po domluvě jeden z hráčů řekne nahlas písmeno „A“ a dále v duchu odřikává abecedu. Druhý z hráčů slovně stopne hráče odřikávajícího abecedu. Ten nahlas sdělí všem hráčům písmeno. Od této chvíle všichni hráči vymýšlejí na dané písmeno město, zvíře a věc a zapisují je do řádku příslušného sloupce svého papíru. Jakmile někdo zapíše všechna tři slova a je si jistý jejich správností, zavolá stop a tím ukončí první kolo. Existence a správnost všech slov se vzájemně zkontroluje, přidělí se body a role odřikávání abecedy a stopování se posouvá o jednoho hráče doleva. Pokud se ve hře opakovaně vyskytne stejné písmeno, opět vymýšlíme město, zvíře a věc, ty však musí být odlišné od předchozích slov. Hra končí po domluveném počtu kol nebo až prostě dojde místo na papíře. Spočítají se dosažené body a vítězem se stává hráč s jejich nejvyšším počtem.

3.2 CO O SOBĚ NEVÍM

Hra určená starším dětem umožňuje poodhalit, jak se spolužáci a kamarádi **znají** a dokážou být k sobě **upřímní** (<http://www.hranostaj.cz/hra59>). Každý z hráčů si podepíše list papíru a pošle jej svému sousedovi po levé ruce – nikdo nesmí mít svůj vlastní. Položí se otázka, na kterou každý odpoví tak, jak by odpověděl člověk, jehož papír má právě u sebe. Začínáme jednoduššími: např. oblíbená barva, jídlo, zpěvák, herec, sportovec, znamení.... Když všichni dopíší, papíry se opět pošlou o jedno místo dál doleva. Položí se záladnější otázka: vysněné povolání, ideální prázdniny, oblíbený učitel, nejlepší kamarád, tajná láska.... Jakmile ke všem hráčům opět připutuje jejich vlastní papír – můžeme hru ukončit, nebo opět poslat o jedno místo dál. Až dojdou otázky nebo trpělivost, všichni si najdou své papíry a mohou se o sobě dozvědět mnoho zajímavého. Lze zkusit zprůměrovat dobré a špatné odpovědi a o výsledcích si ve skupině popovídat. Kdo se mohl ztotožnit se všemi odpověďmi; komu byly napsány hlouposti. Doporučení: čím seřanější kolektiv, tím více lze pokládat otázky přímo „na tělo“.

3.3 **PŘÍŠERKY, POSTAVIČKY**

Jedná se o hru, při které i mladší děti dokazují, že umí **tvořivě spolupracovat** pomocí společného „dokreslování“ obrázku. Hra spočívá v kreslení postavičky, příšerky, zvířátka postupně po jednotlivých částech (<http://www.hranostaj.cz/hra130>). Každý z hráčů potřebuje nudli, sloupec papíru – vhodná je polovina archu papíru formátu A₅. Těsně pod horní okraj papíru každý z hráčů nakreslí pouze hlavu vybrané smyšlené nebo skutečně existující postavičky, příšerky, pohádkové bytosti.... Papír s nakreslenou hlavičkou poté zahne dozadu tak, aby nebyla vidět, až na malý kousek krku (kvůli navázání další části postavičky). Pak takto zahnutý papír pošle sousednímu hráči po levici. Ten nesmí papír „odhýbat“ a ke zbytku krku přikreslí tělo. Opět kresbičku přehne dozadu tak, aby vepředu zbyl jen kousíček těla, pro navázání další části postavičky. Papír posune sousedovi, který dokresluje nohy až po kotníky.... A poslední dokreslovanou částí postavičky jsou chodidla. Tvořivosti se meze nekladou, namísto „klasických“ chodidel můžeme kreslit kolečka, pásy, podvozek, brusle, chůďy, ploutve.... Nakonec vzniklá veledíla rozbalíme a společně se zasmějeme a pokusíme se je vtipně pojmenovat.

3.4 **JAKÝ? KDO? KDE? CO?**

Technická pravidla hry „*Jaký? Kdo? Kde? Co?*“ jsou podobná jako u hry předchozí – každý z hráčů má k dispozici „nudli“ papíru, na níž bude postupně shora tvořit, výsledek ohýbat dozadu a posílat sousedovi po levici. Na rozdíl od předcházející hry však nebudeme kreslit, ale psát – odpovídat na otázky Jaký? Kdo? Kde? Co? Hra je určena starším dětem, které při jejím hraní uplatní **vtip** a rozvíjí **fantazii** a **tvořivost**.

Představme si, že jsme novináři, kteří mají před půlnoční uzávěrkou novin ještě do posledního volného sloupečku na první straně dopsat krátký, vtipný, poutavý příběh. Máme málo času, tak akorát vždy na jednoslovnou odpověď. Pod horní okraj nudle papíru vymyslí každý z hráčů název příběhu. Výsledek zahne dozadu a pošle papír sousedovi po levici. Ted' se nahlas zeptáme: „Jaký?“ a svou vtipnou odpověď napíšeme na papír. Napsané slovo nebo sousloví ohýbáme vzad a posíláme papír dále.... Vymýšlíme odpověď na otázku „Kdo?“... U hry se můžeme bavit, rozesmávat spoluhráče nebo jinak „navozovat“ tvůrčí a zároveň uvolněnou atmosféru. Po minimálně dvou kolech odpovědí na otázky „Jaký? Kdo? Kde? Co?“ můžeme psaní ukončit. Každý z hráčů si rozbalí sloupek papíru a společně se zasmějeme vzniklým textům. Pokusíme se vybrat nejlepší k zařazení do ranního vydání novin.

Pro následující skupinku her „*Malá hodná kočička*“, „*Klíče*“, „*Myška*“, „*Gordický uzel*“, „*Provlékání míčku*“, „*Papírový ostrov*“, „*Stonožky*“ a „*Otáčecí domino*“ je charakteristická **spolupráce, tvořivost, schopnost domluvit se** na společném řešení. Hry navozují **uvolněnou atmosféru**, při které nejde o výsledek ale o vlastní průběh soutěžení. Hry provází **veselí, smích, překvapivá a legrační rozuzlení** (Sigmund, 2007). Při těchto hrách již hráči nebudou sedět v lavici při tvořivém psaní či kreslení, ale budou tvořit a spolupracovat ve stoje, sedu, při „chůzi“. Pro tyto hry bude potřeba vytvořit prostor větší než ulička mezi lavicemi. Vzniknout může například uprostřed třídy odsunutím lavic ke stěnám. Hrát lze i v zadní části třídy, v prostoru za lavicemi nebo na chodbě, venku.

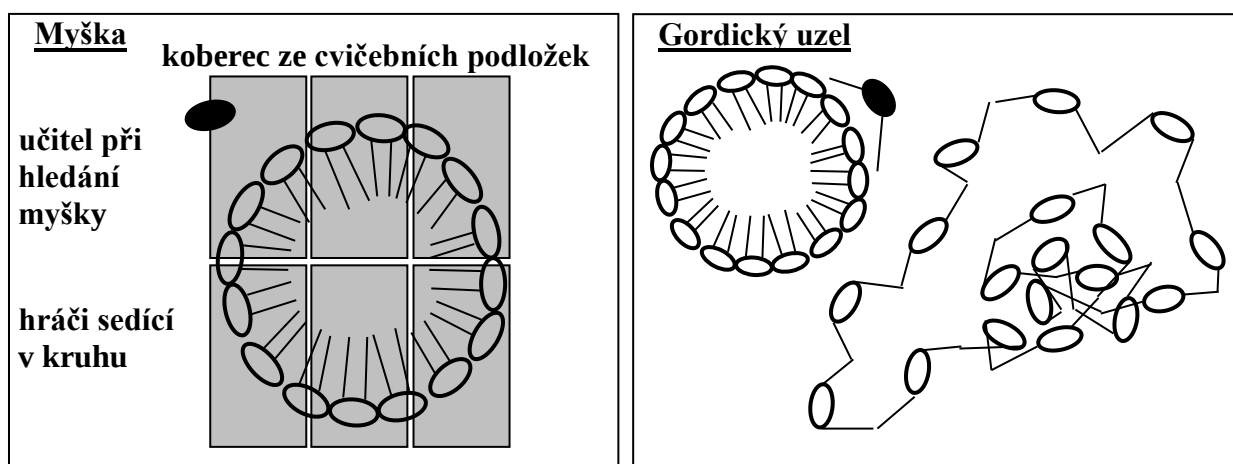
3.5 MALÁ HODNÁ KOČIČKA A KLÍČE

„*Malá hodná kočička*“ – cílem této hry je **zasmát se** a navodit **usměvavou atmosféru**. Ke hře nepotřebujeme žádné pomůcky, jen chuť hrát si (<http://www.hranostaj.cz/hra384>). Hráči se rozsadí do kruhu, čelem dovnitř. Jeden z hráčů je uprostřed kruhu v roli „kočičky“. Kočička chodí po čtyřech a občas se začne k někomu tulit, otírat se, vrnět, popř. dělat legrační obličej, grimasy, vyluzovat všelijaké zvuky. Dotyčný hráč, na kterého kočička zkouší své triky, musí beze smíchu a s vážnou tváří říct: „Ty jsi moje malá, milá, chlupatá kočička“. Pokud se zasměje, tak si roli s kočičkou vymění, jinak jde kočička dál.... V případě, že se budou hráči sedící v kruhu schválně smát, aby mohli být kočičkou, hrajeme hru na „trestné“ body za zasmání. Nakonec hráče s nejmenším počtem trestných bodů vyhlásíme za vítěze a štědře odměníme.

„*Klíče*“ – **důvěra, schopnost spolupracovat a vzájemně si pomáhat** jsou nezbytnými předpoklady pro tuto hru v družstvech. Ke hraní budeme pro každé družstvo potřebovat klíč na dlouhém provázku (<http://www.hranostaj.cz/hra929>). Cílem každého družstva je se pomocí provázku na klíči co nejrychleji svázat do řetězu či kruhu. Vyhrává družstvo, kterému se to podaří jako první. Hráči se rozdělí do skupin. Každá dostane klíč, v jehož oušku je přivázán dostatečně dlouhý provázek. Ve stejnou chvíli začnou všechny skupiny protahovat klíč svým oblečením tak, že musí od hlavy k patě procházet pod celým oděvem. Když je sešněrován jeden hráč, předá klíč druhému a pochod se opakuje, až jsou do řetězu svázáni všichni hráči družstva.

3.6 MYŠKA A GORDICKÝ UZEL

„**Myška**“ – všechny hráče posadíme do kruhu čelem dovnitř na „koberec“ ze cvičebních nebo pěnových podložek, popřípadě z kartónů papírů (Obrázek 7). Hráči sedí co nejbližě vedle sebe tak, aby pod skrčenýma nohama vznikl prostor (Obrázek 7). Tímto prostorem si budou nenápadně posílat „myšku“ (malý předmět, který jde ukrýt do dlaně např. ping-pongový míček, uzávěr od pet lahve) tak, aby ji hledač nenašel. Úkolem hledače, který chodí uvnitř kruhu, je najít a určit hráče majícího „myšku“ právě v držení. Na požádání hledače (vyvolání jménem + „dlaně“) musí sedící hráč ukázat současně obě dlaně. V případě, že hledač správně označí sedícího hráče z kruhu majícího myšku, vymění si role. Pro úspěch hry je bezpodmínečný co nejtěsnější kruh tak, aby „myška“ nebyla v mezerách vidět. Napoprvé je vhodné, aby hledače představoval učitel a hledání „myšky“ doplňoval humornými poznámkami vedoucími k rozesmání hráčů. Při obměnách můžeme posílat dvě i více myšek nebo myšky hledají dva hledači současně.



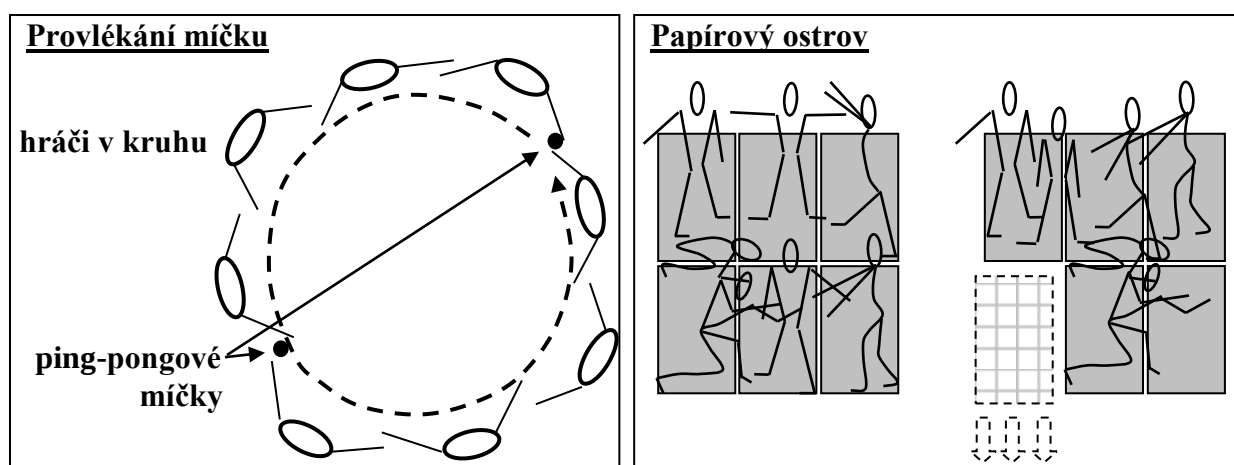
Obrázek 7. Myška – hledání malého předmětu a Gordický uzel – rozplétání hráčů

„**Gordický uzel**“ – cílem hráčů je „rozmotat“ gordický uzel z vlastních těl, aniž by se přitom pustili za ruce. Všechny hráče rozmístíme po obvodu kruhu s rukama předpaženýma dovnitř (Obrázek 7). Na povel učitele hráči zavřou oči a udělají 2–4 kroky do středu kruhu tak, aby se každou svou rukou chytil jiné ruky spoluhráče. Učitel dohlíží na to, aby se držely opravdu jen dvě ruce, a pomáhá „tápajícím“ rukám zapojit se. Do posledních dvou „tápajících“ rukou se zapojí učitel. Po zjištění s kým se držím, se uzel z vlastních těl začíná pomalu rozmotávat. Učitel a hráči dbají na to, aby se při rozmotávání (překračování, podlézání, prolézání...) ruce hráčů nerozpojily. Uvidíte, jak překvapivé „rozuzlení“ může tato hra mít.

3.7 PROVLÉKÁNÍ MÍČKU A PAPIROVÝ OSTROV

„**Provlékání míčku**“ – hráči vytvoří minimálně šestičlenný kruh nebo kruhy. Každý kruh obdrží dva ping-pongové míčky. Cílem každého družstva je co nejrychleji provléknout oba míčky přes všechny hráče tak, aby každému „prošel“ pod oblečením levou nohavicí dovnitř a pravým rukávem ven (Obrázek 8). Při provlékání míčku pod oblečením hráčů dojde k mnoha legračním situacím, které rozesmějí i ty nejzarputilejší zakaboněnce.

„**Papírový ostrov**“ – využijeme rozdělení hráčů na minimálně šestičlenná družstva z předchozí hry. Každé z družstev dostane stejné množství listů papíru, ze kterých si vytvoří ostrov (Obrázek 8). Všichni hráči se shromáždí na ostrově tak, aby se žádnou částí těla nedotýkali místa mimo ostrov (Obrázek 8). Pak každému z družstev odebereme jeden list a zmenšíme jím tak plochu ostrova. Hráči se opět pokusí vměstnat na ostrov, aniž by se dotýkali země mimo něj. Pokud se jim to podaří, opět zmenšíme plochu ostrova. Vyhrává to z družstev, které se dokáže vtěsnat na menší ostrov. Hráči vynalézají rozmanité způsoby vzájemného přidržování, přitiskávání se tak, aby se všichni vešli na ostrov. Při této hře lze velmi dobře rozpoznat vzájemné sympatie či antipatie hráčů družstva.



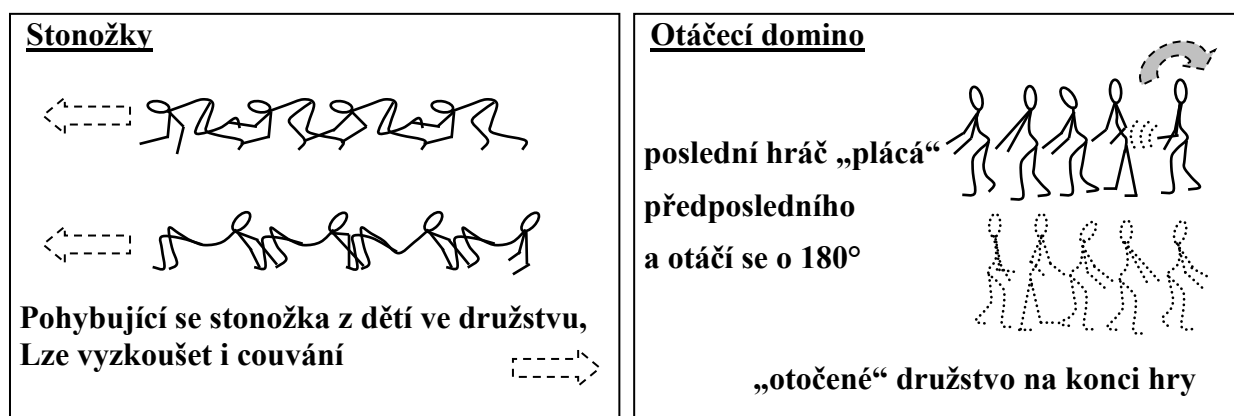
Obrázek 8. Hráči provlékající míček v kruhu a těsnající se na zmenšujícím se ostrově

3.8 STONOŽKY A OTÁČECÍ DOMINO

„**Stonožky**“ – Hráči utvoří minimálně čtyřčlenné družstvo seřazené do zástupu. Vzdálenost hráčů v zástupu mezi sebou je jeden metr. Hráči si kleknou na kolena a rukama uchopí předchozího spoluhráče za kotníky (Obrázek 9). Jakmile jsou všichni hráči z družstva zapojeni do stonožky, pokouší se společně urazit alespoň tři metry tak, aby se neroztrhli. Pokud se jim to povede, mohou si vyzkoušet náročnější variantu. Hráči si sednou a rukama se

chytnou za kotníky nebo nártý spoluhráče za sebou (Obrázek 9). Jakmile je znovu stonožka správně zapojena, pokouší se bez roztržení zdolat další tři metry. Delší než celý pochod stonožky je příprava (zapojování, pokusy o společný rytmus „chůze“, stejný začátek), která má být zdrojem dobré nálady a verbální i neverbální spolupráce.

„Otáčecí domino“ – Hráči minimálně čtyřčlenných družstev stojí v zástupu těsně za sebou. Na startovní povel učitele poslední hráč v zástupu dlaněmi „plácne“ spoluhráče před sebou na zadek a udělá čelem vzad. Předposlední hráč, poté co ucítí „plácnutí“, ihned „plácne“ spoluhráče před sebou a také provede čelem vzad. Jakmile „plácnutí“ ucítí první hráč zástupu, nejprve se otočí o 180° a až potom „plácne“ spoluhráče před sebou (Obrázek 9). Pochvalu od učitele si vyslouží nejen družstvo, které nejrychleji stojí otočené o 180° znovu v těsném zástupu, ale všechna družstva, kterým se hra povede.



Obrázek 9. Chůze hráčů ve stonožce a plácání při otáčecím dominu

4 NESEDAVÉ HRY PRO DVOJICE V MALÉM PROSTORU

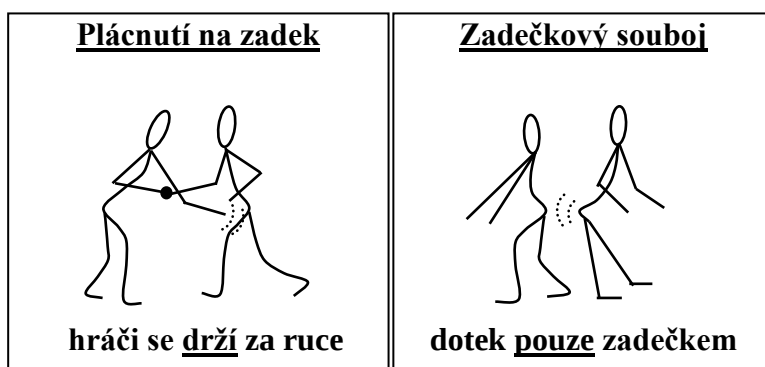
Při následujících hrách „*Plácnutí na zadek*“, „*Zadečkový souboj*“, „*Dlaňovaná*“, „*Plácní ruku*“, „*Otáčení s míčem*“, „*Dřep s míčem*“ a „*Podávání míče okolo těla a nad hlavou*“ budou děti nesedavě soutěžit a spolupracovat na malém prostoru, třeba i v uličce mezi školními lavicemi. Při soupeření i spolupráci je bezpodmínečná **důvěra**, **schopnost komunikace** a **vzájemná pomoc**.

4.1 PLÁCNUTÍ NA ZADEK A ZADEČKOVÝ SOUBOJ

Hráči vytvoří dvojice z kamarádů, které mají kolem sebe alespoň jeden metr prostoru. Při prvním hraní je vhodné vyzkoušet hru bez počítání bodů a až následně „soupeřit“ o body. Vhodné je hrát do tří nebo čtyř vítězných bodů.

„*Plácnutí na zadek*“ – Hráči stojí ve dvojici proti sobě a pevně se drží levýma (nebo pravýma) rukama. Dlaní volné ruky se na povel učitele budou snažit plácnout protihráče na zadek (Obrázek 10). Za každé úspěšné plácnutí na zadek získává hráč bod. Plácnutí jinam se nebodyje. Před plácnutím se smí uhýbat, natáčet, klekat, dřepat, ale nesmí se kopat či snažit se vytrhnout z držení protihráče. Hrajeme max. 30 sekund, pak vyhlásíme remízu a bod nezískává žádný z dvojice hráčů. Hru lze obměňovat například změnou místa „plácání“ (koleno, rameno, stehno, apod.)

„*Zadečkový souboj*“ – Hráči stojí ve stoj rozkročném zády k sobě na vzdálenost asi půl metru. Cílem hráče je pouze dotekem vlastního zadečku (narážením, uhýbáním, přetlačením,...) donutit protihráče změnit pozici alespoň jednoho z chodidel (posunout, vyšlápnout, ukročit,...) (Obrázek 10). Za donucení změny pozice chodidla protihráče získá hráč bod. Hráči si při souboji nesmí pomáhat jinou částí těla než zadečkem. Hrajeme max. 30 sekund, pak vyhlásíme remízu a bod nezískává žádný z dvojice hráčů. Obměnou stoje rozkročného ve stoj spojný můžeme hru ztížit.

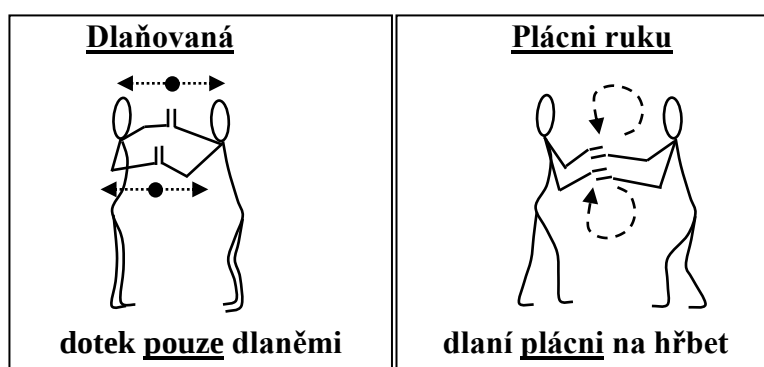


Obrázek 10. Neseдавé hry pro dvojice hráčů: Plácnutí na zadek a Zadečkový souboj

4.2 DLAŇOVANÁ A PLÁCNI RUKU

„**Dlaňovaná**“ – Hráči stojí ve stoji spojném (chodidla nohou těsně u sebe) ve vzdálenosti maximálně jeden metr, dlaněmi vzájemně opřenými o sebe (Obrázek 11). Na povel učitele se hráči snaží pouze přes dlaně (tlakem, strčením, uhýbáním,...) donutit soupeře, aby změnil postavení chodidel (posunul, ukročil, vyšlápnul). Je zakázáno se soupeře dotýkat jinou částí těla než dlaněmi. V případě, že uhnete dlaněmi a soupeř ztratí rovnováhu, přepadne na Vás tělem a vychýlí Vás ze základního postoje, obdrží trestný bod soupeř, ačkoliv jste jako první vyšlápli chodidlem. Soupeř se do Vás opřel tělem (či dlaněmi o hrud') a tímto Vás vychýlil, což je také zakázáno. Hru lze ztížit změnou postoje ze stoje spojného na stoj rozkročný.

„**Plácní ruku**“ – Hráči stojí ve stoji rozkročném půl metru od sebe. Paže mají volně předpaženy tak, aby se jejich ruce vzájemně překrývaly (Obrázek 11). Jeden z dvojice hráčů drží ruce zespodu dlaněmi vzhůru. Druhý drží ruce dlaněmi dolů nad dlaněmi protihráče. Hráči se dívají do očí. Hráč, který má ruce vespod, se snaží nečekaně plácnout soupeře přes hřbety rukou. Protihráč uhýbá dlaněmi směrem k sobě. Úspěšný je zásah byť jediného prstu jedné ruky soupeře! Po zásahu si hráči role vymění (plácající je plácán a ten, kdo uhýbal, plácá). Při této hře uplatňujeme **pozornost, reakční rychlost a předvídavost**. Mnoho legrace si užijete při obměně této hry. Hráče postavíme do dvou řad proti sobě. Každý hráč má levou ruku připravenou dlaní vzhůru (bude jí uhýbat) a pravou ruku dlaní dolů (bude jí plácát). Všichni hráči zároveň plácáním pravou rukou útočí a uhýbáním levou rukou se brání.



Obrázek 11. Nesedavé hry pro dvojice hráčů: Plácnutí na zadek a Zadečkový souboj

4.3 OTÁČENÍ, PODÁVÁNÍ A DŘEPY S MÍČEM

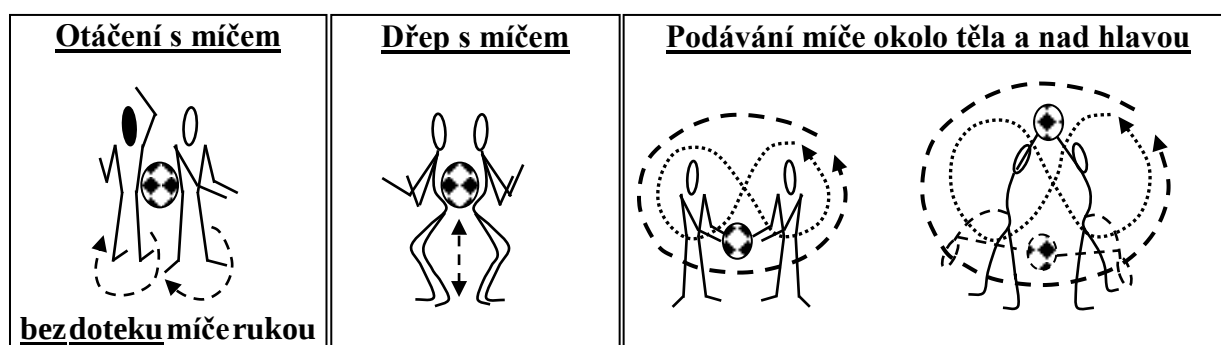
K následujícím hrám ve dvojicích opět nebudeme potřebovat velký prostor, ale nutně malý míč nebo alespoň papírovou kouli, ping-pongový míček či plastový obal z kinder vajíčka. Při

hrách „*Otáčení s míčem*“, „*Dřep s míčem*“, „*Podávání míče okolo těla a nad hlavou*“ bude vedle **spolupráce** důležitá také **obratnost, rychlost a nezbrkllost** (Obrázek 12).

„*Otáčení s míčem*“ – Hráči stojí ve dvojicích čelem proti sobě, s míčem vloženým mezi svá břicha. Úkolem hráčů je se najednou otočit o 360° tak, aby jim bez pomoci rukou míč nespadol na zem. K „přidržování“ míče mohou kromě paží použít celého svého těla a těla spoluhráče. Nechte hráče samotné přijít na směr a způsob otáčení tak, aby jim míč nepadal (Obrázek 12). Čím menší míček máme k dispozici tím je nutná těsnější spolupráce.

„*Dřep s míčem*“ – Hráči stojí v mírném stoji rozkročném zády k sobě, s míčem vloženým mezi svá záda (Obrázek 12). Cílem dvojice hráčů je pokusit se bez pomoci rukou udělat alespoň jeden dřep tak, aby jim míč nevypadl. Pokud se to hráčům nebude dařit, mohou se zaklesnout za lokty – paže pokrčit v loktech a vzájemně proplést pravou ruku svou s levou rukou spoluhráče. **Důležité je zahájit pohyb STEJNĚ** (obzvlášť ze dřepu do stoje). Šikovnější z dvojic hráčů mohou zkusit provádět dřepy **STŘÍDAVĚ** (jeden hráč přechází se stoje do dřepu a druhý současně ze dřepu do stoje) tak, aby jim opět nevypadl míč.

„*Podávání míče okolo těla a nad hlavou*“ – Cílem hráčů je co nejrychleji si 20× podat míč dokola (okolo těl nebo nad hlavou a mezi nohama – Obrázek 12), aniž by změnili pozici chodidel. Výchozí pozice při podávání míče okolo těla je mírný stoj rozkročný zády těsně k sobě. Před podáváním míče nad hlavou a mezi nohama hráči zaujmou široký stoj rozkročný zády dále od sebe než při podáváním míče okolo těl. Sami rychle (hned při prvním společném předklonu) zjistíte, co by se stalo, kdyby hráči při podáváním míče nad hlavou a mezi nohama stáli zády těsně u sebe. Vyzkoušejte si také podáváním míče do osmičky.



Obrázek 12. Otáčení, podávání a dřepy s míčem ve dvojicích

5 NÁMĚTY NA KARETNÍ HRY

V poslední kapitole bychom Vám rádi představili nové, atraktivní, barevné, nenáročné (finančně ani herně), zábavné karetní hry, **rozvíjející taktické myšlení, procvičující paměť** a **přinášející znalosti o přírodě**: „*Labyrint mini*“ (Kobbert, 2001), „*Pexetrio*“ (Dungel, 2007), „*Bláznivá ZOO*“ (Matthäus & Nestel, 1999), „*Ty krávo*“ (Knizia, 2007) a „*Střelené kachny*“ (Meyers, 2006). Karetní hry jsou dětmi neustále oblíbené. Klasické hry Prší, Vojna, Záchod, Kvarteto či Pexeso můžeme obohatit o nové, ve školní praxi ověřené hry.

5.1 LABYRINT

Propojování karet do dlouhých cest, sbírání karet se stejnými symboly, odhad pokračování další cesty, čekání na dobrou kartu, to vše a mnohem víc zažijete při hře „*Labyrint mini*“ (Kobbert, 2001). Hra je určená pro dva až pět hráčů. Na začátku hry se každému hráči rozdají dvě karty a vytvoří se základní, cestami propojená mapa ze čtyř karet (Obrázek 13). Pro plynulejší děj hry je vhodné úvodní čtyři karty co nejvíce vzájemně propojit cestami.



Obrázek 13. Úvodní mapa sestavená ze čtyř karet Labyrintu

Každý z hráčů obdrží dvě karty a je jeho úkolem v každém kole jednu z karet k mapě přiložit tak, aby cestami spojil alespoň dva stejné symboly. V případě, že se mu to podaří, odebírá si napojenou kartu se stejným symbolem, která již na mapě ležela. V případě, že ne, zvětší se alespoň plocha mapy a možnost spojení symbolů pro další hráče. Po přiložení karty do mapy si hráč z balíčku karet dobírá opět do dvou karet. Může nastat případ, že hráč cestami spojí tři nebo výjimečně i čtyři karty se stejným symbolem. Pak si může z mapy odebrat dvě, resp., tři karty. Po uplatnění všech karet z balíčku hra končí, bez ohledu na počet karet vyložených v mapě. Vyhrává hráč, který díky spojeným symbolům odebral z mapy nejvíce karet.

5.2 PEXETRIO

Klasickou hru pexeso zná každé dítě. Díky pexesu **rozvíjíme paměť, získáváme nové poznatky, trénujeme bystrost**. Těžší variantou je „*Pexetrio*“ (Obrázek 14). Hráč má za úkol najít trojici společných obrázků (Dungel, 2007). Rozbízíme také myšlenkový stereotyp obvyklý při hledání dvojic. Zobrazený příklad s tematikou stromy má silný vzdělávací potenciál. Děti si osvojují souvislosti mezi tvarem stromu a jejich listy a plody. „*Pexetrio*“ obsahuje méně hracích karet než klasické pexeso. Časově je však stejně náročné, neboť najít odpovídající trojici karet strom-list-plod není zcela jednoduché.



Obrázek 14. Příklad dvou trojic Pexetria s tematikou stromů

5.3 BLÁZNIVÁ ZOO

„*Bláznivá ZOO*“ je obrázkovou obdobou hry „Vojna“ s klasickými kartami s čísly (Matthäus & Nestel, 1999). Hra je určena pro minimálně dva hráče. Mezi hráče se rozdají všechny karty z balíčku. Karty jsou hierarchicky uspořádány podle postavení v potravním řetězci (Obrázek 15). Při vynesení karty poznáme, kterou z karet ji můžeme přebít podle vyobrazených zvířat v obláčku (Obrázek 15). Samozřejmě vynesenu kartu můžeme vždy přebít dvěma stejnými kartami, ty třemi atd. V případě že hráč, který je na řadě, nemůže žádnou svou kartou nebo kartami přebít vynesenu kartu, získává předchozí hráč celý balík vynesenu karet. Na konci hry si každý hráč spočítá získané karty a vyhrává hráč s nejvyšším počtem ukořistěných karet. Hra se však nejmenuje „*Bláznivá ZOO*“ pro nic za nic. Představte si, že největší a nejsilnější suchozemské zvíře - slon se bojí malé myši. Vyobrazenou kartou myši, s velkým bicepsem, můžete přebít kartu slona (Obrázek 15)! Karty obsahují také žolíka – kartu komára, která přebije i myš!

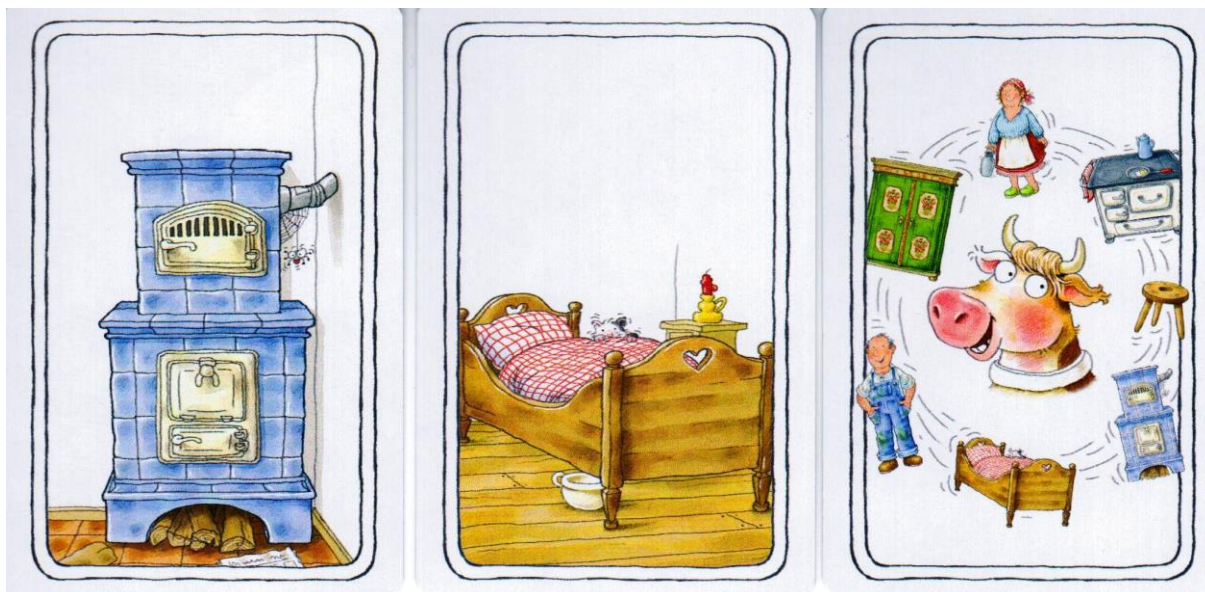


Obrázek 15. Hierarchické uspořádání zvířat na kartách hry Bláznivá ZOO

5.4 TY KRÁVO

„*Ty krávo*“ je hra využívající principu karetní hry pexeso, hledání odpovídající karty, ke kartě vzorové, avšak v několika oblastech najednou (Knizia, 2007). Jako bychom hráli několik pexes s menším počtem karet najednou. Hra je určena pro dvojici hráčů a uplatníme při ní **bystrost** a **paměť**. Cílem hráčů je uhodnout, která karta předcházela právě vynesené kartě v dané oblasti (Obrázek 16). Hráči ji nahlas tipují. Hráč, který ji správně určí, ji získává.

V případě, že ani jeden z hráčů kartu neuhodne, karta putuje znovu do balíčku a bude tažena v některém z následujících kol. Až jsou všechny karty uhodnuty, spočítají se a vyhrává hráč s jejich větším počtem.



Obrázek 16. Příklad karet z oblasti domov

5.5 STŘELENÉ KACHNY

Akční karetní hra „*Střelené kachny*“ je určena pro dvojici hráčů. Cílem každého z hráčů je co nejvíce kachen vlastní barvy převést přes nástrahy myslivců do bezpečných vod a zároveň bránit v převezení protihráčových kachen (Meyers, 2006). Při této hře sice uplatníte **taktické myšlení**, ale pro úspěch je důležitější **štěstí** při losování karet. Hra obsahuje čtyři typy karet: označující karty s barevnými kachnami, prázdné karty vodní plochy, útočné a obranné karty (Obrázek 17). Po vylosování barvy vlastních kachen se vyskládá hrací pole z šesti karet s kachnami a vodní plochou. Cílem hráčů je postupným posouváním karet převést karty s kachnami přes vodní plochu do bezpečí. V jednom kole hry si každý z hráčů losuje kartu z balíčku a uplatňuje ji. Akční karty umožňují kachny zaměřovat, střílet, a to dokonce i dvě najednou. Žolíkem akčních karet je karta umožňující zasáhnout i nezaměřenou kachnu. Obranné karty obsahují kartu živého štítu (ukrytí pod soupeřovu kachnu), karty úhybné (kachní pochod, rošambo) a posouvající zamiřovala mimo cíl (jejda vedle, střílej vpravo, střílej vlevo) (Obrázek 17). Žolíkem obranných karet je karta superrychlého přenesení kachny přes celou vodní plochu do bezpečí. Po vylosování a uplatnění všech hracích karet vyhrává ten z hráčů, který převezl do bezpečí více vlastních kachen.



Obrázek 17. Označující karta a příklad obranných karet

ZÁVĚR

Podle rozcestníku z úvodu jsme do závěrečné Olomouce dorazili po neuvěřitelných 43 maratónských kilometrech (první číslice = počtu samohlásek ve slově Olomouc a druhá číslice = počtu souhlásek).

Cílem učebního textu bylo rozšířit paletu didaktických prostředků při edukaci dětí ve školních družinách, dětských táborech či zájmových kroužcích. Necht' čtenáři posoudí sami, zda se tento záměr podařilo splnit. Zda některou z představených her nebo její modifikaci uplatníte Vy.

Do Vaší pedagogické činnosti Vám přejeme mnoho sil, trpělivosti, odhodlání, obětavosti a tolerance. Ať je Vám šťastný úsměv dětí a jejich rozzářené oči tou nejhřejivější odměnou. Namísto dalšího závěrečného řečnění raději nabízíme ještě několik hádanek:

Pes a kočka na závodech (zdánlivě velice jednoduchá hádanka):

Pes a kočka se rozhodli závodit na vzdálenost 100 metrů (50 metrů tam a po obrátce ještě 50 metrů zpět). Pes má delší skok – každým skokem skočí 3 metry a kočka jen 2. Kočka však skáče rychleji. Zatímco pes udělá 2 skoky, kočka 3. Kdo v tomto závodě zvítězí?

(řešení: zvítězila kočka – udělala tam i zpět 50 skoků. Pes skočil sedmnáctým skokem zbytečně o jeden metr za obrátku a tím si prodloužil celkovou vzdálenost závodu)

Trochu češtiny:

Čeština je jazyk vtipný, ale někdy složitý. Čtenář musí občas chvíli přemýšlet, aby správně pochopil, co zrovna čte. Názorně: Kolik je polovina čtyřnásobku poloviny čtvrtiny?

(řešení: čtvrtina)

Na venkovském dvoře:

... běhají králíci a slepice, kteří mají dohromady 40 hlav a 134 nohou. Dokážete vypočítat, kolik na dvoře běhá slepic a kolik králíků? Je samozřejmé, že jim nechybí hlava ani noha.

(řešení: na dvoře pobíhalo 27 králíků a 13 slepic.

počet králíků=x, počet slepic=y $\Rightarrow x+y=40$ a $4x+3y=134 \Rightarrow x=27$ a $y=13$)

Kouzlo s kelímky:

Postavte tři kelímky do řady, tu prostřední dnem vzhůru. Pak zvedněte vždy dvě najednou, v každé ruce jednu, a obraťte je. Vaším úkolem je obrátit třikrát dva kelímky tak, aby po třetím obrácení byly všechny kelímky dnem vzhůru.

(řešení: nejprve obraťte druhý a třetí kelímek, pak první a třetí, nakonec druhý a třetí)

REFERENČNÍ SEZNAM

- Dungel, J. (2007). *Pexetrio: Znáš naše stromy?* Brno: Betaxa.
- Grosser, T. (2004). *První kniha o GO*. Toužim: Tiger A. P. E.
- Knizia, R. (2007). *Ty krávo!* Brno: Corfix Distribution.
- Kobbert, M. J. (2001). *Labyrint mini: Bláznivá karetní hra pro 2–6 hráčů*. Ravensburg: Ravensburger Spieleverlag.
- Matthäus, D., & Nestel, F. (1999). *Bláznivá ZOO*. Praha: MindOK.
- Meyers, K. (2006). *Střelené kachny*. Praha: ALBI.
- Opava, Z. (1989). *Matematika kolem nás*. Praha: Albatros.
- Pěňčík, J., & Pěňčíková, J. (1995). *Lámejte si hlavu*. Olomouc: Prométheus.
- Sigmund, E. (2007). *Pohybová aktivita dětí a jejich integrace prostřednictvím 60 pohybových her (1st. ed)*. Olomouc: Hanex.
- Vejmola, S. (1989). *Konec záhady hlavolamů*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
- <http://www.hranostaj.cz/hra59>
- <http://www.hranostaj.cz/hra130>
- <http://www.hranostaj.cz/hra384>
- <http://www.hranostaj.cz/hra929>