



Čas přípravy
dle zvolené aktivity



Čas realizace
dle zvolené aktivity



Prostor
dle zvolené aktivity



Roční období
kdykoliv



Počet účastníků
10–15



Věková kategorie
od 6. třídy

TÝMOVÁ SPOLUPRÁCE – DROBNÉ HRY A ÚKOLY

Obecný cíl:

Rozvoj těchto kompetencí: sociální a personální, komunikativní.

Konkrétní cíl:

Rozvíjet schopnost dětí spolupracovat ve skupině, navzájem si důvěřovat, podpořit odhodlání překonávat těžkosti ve prospěch skupiny i za cenu vlastního nepohodlí.

Motivace:

Umíme spolupracovat při plnění úkolů? Umíme se domluvit i bez pomoci vedoucího? Umíme brát ohled i na slabší členy týmu?

Potřeby:

Potřebné pomůcky jsou popsány u jednotlivých her.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

Provedení:

Pavučina

Mezi dvěma stromy je z provázků vypletená pavučina – síť s různě velkými oky. Počet ok musí být totožný s počtem hráčů v družstvu. Úkolem hráčů je dostat se na druhou stranu pavučiny tak, že každý smí prolézt jen jedním otvorem a nesmí se při tom žádnou částí těla dotknout provázku. Rozhodčí každý použitý otvor označí (např. kolíkem na prádlo), aby bylo zřejmé, že už byl použit. Hráč, který se dostane na druhou stranu, aniž by se dotkl, smí pomáhat ostatním. Kdo se dotkl provázku, je vyřazen ze hry a dál už družstvu nepomáhá. Vítězí družstvo, kterému proleze nejvíc hráčů. Při shodě rozhoduje celkový čas. Důležitá však není rychlost, ale taktika, hráči se musí rozmyslet, v jakém pořadí budou procházet, menší hráče mohou otvorem prostrčit, pro posledního musí nechat dostatečně přístupný otvor apod. Vedoucí hry hráčům neradí, nechá je, ať si způsob najdou sami.

Pokud skupina není ještě dostatečně sebraná a první pokus se jí nepovede, je dobré tuto aktivitu zařadit po krátkém čase znovu, aby se ukázalo, že se tým poučil a úkol podruhé zvládne lépe.

Čínská zeď

Mezi dvěma stromy je ve výšce 2–3 m připevněné břevno (k opoře využijeme silné větve). Úkolem družstva je překonat tuto překážku bez použití dalších pomůcek. Vedoucí dětem neradí, nechá je vymyslet způsob, ale dohlíží na bezpečnost, v případě nutnosti zasáhne! Nutno předem v okolí překážky odstranit nerovnosti, kameny, větve!

Variace: Hru můžeme zkomplikovat zákazem mluvení nebo zavázáním očí části skupiny. Místo břevna lze použít lano, tato varianta je však obtížnější, zvláště pokud zakážeme se lana dotknout.

Nalévání vody

Uprostřed kruhu o průměru 3 metry je PET láhev s vodou a kelímek. Úkolem hráčů je nalít vodu z láhve do kelímku, aniž by vstoupili do kruhu. K dispozici mají jen dlouhý provaz.

Kláda I.

Hráči si stoupnou vedle sebe na kládu. Nikdo nesmí mluvit. Úkolem hráčů je seřadit se na kládě co nejrychleji podle abecedy. Za každé šlápnutí mimo kládu připočteme čas navíc.

Kláda II.

Hráči si stoupnou vedle sebe na kládu. Všem kromě jednoho zavážeme oči šátkem. Úkolem hráčů je seřadit se na kládě co nejrychleji podle velikosti. Za každé šlápnutí mimo kládu připočteme čas navíc.

Pyramida

Hráči jsou námořníci na velké lodi. Nárazem na skalisko se pod čárou ponoru vytvořila díra, kterou začíná proudit do lodi voda. Díra je však ve výšce víc než 4,5 metru ode dna lodě. Hráči nemají žádné pomůcky a musí rychle jednat – vytvořit živou pyramidu tak, aby některý ze členů skupiny mohl otvor ucpat a zachránit tak posádku i náklad.

Pozor na bezpečnost! Vždy musí být 2–3 osoby jako zachránci. Nevhodné pro osoby trpící bolestmi zad nebo závratěmi. Výšku pyramidy určit s ohledem na zdatnost hráčů.

**Společný uzel**

Družstvo má k dispozici dlouhé lano (20 m). Všichni hráči se musí lana držet oběma rukama, během plnění úkolu se nikdo nesmí pustit. Úkolem je zavázat na laně určený uzel – např. plochou spojku (ambulák).

Variace: Můžeme některým hráčům zavázat oči, některé „ohlušit“ pomocí ucpávek do uší nebo všem zakážeme mluvit.

Tuto aktivitu můžeme využít i k nácviku uzlování, jak je uvedeno v metodickém listu P11.

Překážková dráha

Hráči v družstvu se drží za ruce. Jejich úkolem je společně projít překážkovou dráhou. Nesmí se rozpojit.

Variace:

- Hráči mají zavázané oči, jen jeden vidí – vede celou skupinu.
- Hráči se drží dlouhé tyče (bidla), nesmí se pustit.
- Místo bidla mají hráči dlouhý žebřík nasazený kolem těla (každý v jednom otvoru).

Hendikepy lze i různě kombinovat (někdo je „slepý“, někdo zas „hluchý“ atd.). Zatížení volíme podle vyspělosti hráčů.

Létající koberec

Skupina si stoupne na karton o velikosti 1,5 × 1 m (velikost přizpůsobit počtu hráčů – nesmí být příliš prostorný). Úkolem hráčů je otočit koberec tak, aby stáli na „rubu“. Během plnění úkolu se nikdo nesmí žádnou částí těla dotknout země, všichni musí být stále na koberci.

Monstrum

Úkolem je vytvořit společně živé monstrum, které se dotýká země jen určeným počtem končetin, vytváří jeden celek, vydává strašidelné zvuky a dovede překonat určitou vzdálenost.

Počet končetin dotýkajících se země určujeme podle zdatnosti skupiny (obvykle počet hráčů minus dvě, postupně můžeme snižovat). Všichni musí být stále v kontaktu některou částí těla.

Vedoucí dohlíží na bezpečnost, nedovolí vytváření nebezpečných formací, nepřipustí přetěžování jednotlivých členů skupiny.

Pád důvěry

Hráči stojí ve dvojestupu čelem k sobě, mají ruce natažené k sobě. Jeden hráč si stoupne na vyvýšené místo (stůl, zábradlí atd.) zády ke spoluhráčům, ruce drží překřížené na hrudi a padne nazad. Úkolem ostatních je chytit ho, aby nedopadl na zem.

Pozor! Padající hráč nesmí rozhodit ruce, musí padat s nataženým tělem, aby se jeho váha rozložila rovnoměrně na všechny chytající! Chytající hráče rozmístit střídavě slabší a silnější!

Běh důvěry

Hráči si stoupnou do řady vedle sebe asi 10m před nějakou přirozenou překážkou (křoví, kraj lesa apod.), vezmou se za ruce. Jeden hráč jde před ně do vzdálenosti asi 20–30m. Vedoucí mu zaváže oči šátkem. Úkolem hráče je co nejrychleji běžet proti překážce, spoluhráči ho musí zachytit tak, aby nenarazil.

Pozor! Slepý hráč sice zpravidla neběží naplno, i tak je obtížné ho v běhu zastavit – upozornit chytající hráče, že musí spolupracovat! Hrát se musí na rovném terénu bez děr a výmolů, aby nedošlo ke zranění běžícího hráče!

Další podobné hry lze najít např. v knize Dobrodružné hry a cvičení v přírodě (Portál).

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

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Hra nemá výraznější rizika. Pozor u dětí s poruchami autistického spektra, dotyky, vstup do osobního prostoru, nenadále nepředvídatelné akce je mohou zneklidňovat a spouštět afektivní stavy. Doporučujeme pověřit takové dítě jinou činností, např. fotodokumentací, pomoc rozhodčímu apod.

Pozor na:

Při všech hrách je nutný zvýšený dohled na bezpečnost! Podmínky vždy přizpůsobíme věku a vyspělosti hráčů. Rovněž je nezbytné respektovat právo aktivitu odmítnout. Vhodnější však je vytvořit takové podmínky, aby zvolenou aktivitu zvládli všichni členové týmu (např. při pavučině udělat oka tak, aby šanci splnit mělo i obězní dítě apod.).

Moje poznámky: