

Univerzita Karlova v Praze

Pedagogická fakulta

Katedra pedagogiky

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Seznamovací hry pro mladší školní věk

Icebreakers games for children of younger school age

Monika Michálková

Vedoucí práce: PaedDr. Zdeňka Hanková

Studijní program: Vychovatelství

Studijní obor: Vychovatelství

Odevzdáním této bakalářské práce na téma Seznamovací hry pro mladší školní věk potvrzuji, že jsem ji vypracovala samostatně pod vedením vedoucího práce za použití uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze 20. 4. 2018

.....

podpis

Ráda bych tou to cestou poděkovala PaedDr. Zdeňce Hankové, vedoucí bakalářské práce, za zájem, čas a trpělivost, které mi věnovala. Neobešla bych se bez jejího odborného vedení, jejích doporučení, pomoci a v neposlední řadě užitečných připomínek k mé bakalářské práci.

ANOTACE

Cílem bakalářské práce je sestavit sborník her pro děti mladšího školního věku, zaměřený na seznamování. Hry umožňují poznat jména a zájmy mezi vedoucím a skupinou a ve skupině navzájem. Hry jsou jednoduché a nevyžadují mnoho pomůcek. Sestavený sborník je rozdělen do několika částí: seznamovací hry bez pomůcek, seznamovací hry s pomůckami, seznamovací hry rytmické, seznamovací hry na zájmy hráče, seznamovací hry pomocí smyslů a seznamovací hry pomocí tvorby. Vždy uvedená hra obsahuje popis, didaktiku a uvedené zdroje odkud byla čerpána.

KLÍČOVÁ SLOVA

hra, metodika her, seznamovací hry, mladší školní věk, třídění her

ANNOTATION

The aim of the bachelor thesis is compilation of the collection of games for children of younger school age, this collection of games is focused on getting acquainted. The games let know the names and interests of the leader with some group and in the group each other. The games are simple and don't require a lot of aids. The assembler collection of games is divided into several parts: icebreakers games without aids, icebreakers games with aids, rhythmic icebreakers games, icebreakers games focused on the interests of players, sensory icebreakers games, creative icebreakers games. Each game contains a description, didactics and the sources from which the game was chosen.

KEYWORDS

game, methodology of games, icebreakers game, younger school age

Obsah

1	Úvod	6
2	Teoretická část	7
2.1	Hra	7
2.2	Třídění her	9
2.3	Metodika her	11
2.4	Mladší školní věk	16
3	Praktická část didaktického charakteru	22
3.1	Didaktika her	22
3.2	Seznamovací hry	23
3.3	Seznamovací hry se jmény (bez pomůcek)	24
3.4	Seznamovací hry rytmické	39
3.5	Seznamovací hry s pomůckami	45
3.6	Seznamovací hry na zájmy hráče	52
3.7	Seznamovací hry pomocí smyslů	62
3.8	Seznamovací hry pomocí malování/tvorby	64
4	Závěr	66
5	Použité zdroje	67
6	Přílohy	71

1 Úvod

„Křesní jméno je pro každého člověka velmi důležité. Každému dělá dobře, když ho jiní oslovují křesním jménem, když si ho pamatují. Osloví-li pedagog jedno dítě „Honzíku“, druhé příjmením a jméno třetího si ani nemůže vybavit, děti to cítí jako velkou křivdu. Tento pocit z dětství často trvá i v dospělosti.“¹

Her na seznámení není mnoho, ale přitom plní důležitou funkci v každé vytvářející se skupině. U jedinců nemohu rozvíjet spolupráci, důvěru, sebeúctu, když se neznají a převládá u nich strach, nejistota, nedůvěra, ostych.

Chceme – li z dané skupiny dětí či dospělých vytvořit fungující kolektiv, potřebují se mezi sebou dobře znát, nejen jmény, ale i o sobě něco vědět. Pokud máme takovýto kolektiv vytvořený, můžeme ho nadále rozvíjet a ucelovat ve složkách, které jsou potřebné. Mezi ně patří spolupráce, důvěra, komunikace, tolerance, sociální kompetence, a to již bez ostychu a strachu.

V publikacích se často stává, že jedna hra se vyskytuje pod více názvy nebo jsou zařazeny ve špatné kategorii – zahřívací hry. Zahřívací hry, ale plní funkci přípravy organismu na vyšší tělesnou zátěž, kdy pravidla nejsou komplikovaná a hry tohoto typu (zahřívací hry) trvají kratší dobu. Jan Neuman (2000) uvádí, že seznamovací hry a hry na zahřátí mají společné cíle, jako je navodit pohodu, radostnou náladu a chuť do další činnosti.

V dnešní době můžeme pozorovat, že se také v úvodu seminářů, workshopů a teambuildingů pro dospělé zařazují seznamovací hry. Hry mají své uplatnění ve všech věkových kategoriích a své využití nacházejí kdekoliv, ať už ve škole, školní družině, letních táborech, kroužcích či víkendových pobytech. Cílem mé bakalářské práce je tedy posbírat hry z dostupných zdrojů i z vlastní zkušenosti. Vytvořit tak ucelený sborník seznamovacích her a využívat ho v praxi, jelikož dosud dostupná literatura nenabízí komplexní nabídku těchto her.

Struktura práce je rozdělena na teoretickou část a praktickou část. Teoretická část je sepsána na základě prostudované odborné literatury. V praktické části je sestaven sborník her, který je rozdělen do šesti kategorií s vlastními poznatky z praxe.

¹ ZELINOVÁ, M. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace*. Praha: 2011, s. 37.

² ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her 1: Hry v přírodě*. Praha: 1987, s. 7.

2 Teoretická část

2.1 Hra

Hra je běžně používaný termín a neodmyslitelně patří k naší slovní zásobě. Přesto ji autoři definují různě. Ve většině skutečnostech se však definice tohoto pojmu shodují v tom, co hra jedinci přináší. „*Hra je stará jako kultura a civilizace. Po dlouhé tisíciletí patřila k všedním a samozřejmým věcem, že ji nikdo nevěnoval pozornost. V devatenáctém století se o ni začali hlouběji zajímat antropologové a národopisci, ale teprve v naší době se hře dostalo zasloužené pozornosti. Psychologové v ní rozeznali důležitý vývojový činitel. Sociologové zjistili, že hra má významný podíl na integraci jedince do společnosti. Psychiatři objevili hru jako účinný terapeutický prostředek. Pedagogové pochopili, že mohou hry, závody a soutěže všestranně využít ve výchovném a vzdělávacím procesu*“.² Tvrdí Miloš Zapletal. V další své publikaci poukazuje na hodnoty hry: „*Hra je nejlepším a nejvýznamnějším výchovným prostředkem. Dobrá hra dovede aktivizovat všechny síly, udržet dlouho zájem, přimět k nejvyššímu výkonu. A to je další skrytá hodnota her – jejich podmanivost a spontánnost. V souvislosti s tím bychom mohli zdůraznit i velký rekreační, oddechový význam her. Hra je nejlepší formou aktivního odpočinku. Dokonale naplňuje volný čas. Hry učí snášet porážku i vítězství. Kdo se tomu naučí na hřišti, dokáže to snáze i v životě. Ve hře se projevují vždy jen dobré charakterové vlastnosti, bývají s ní spojeny i některé vlastnosti nežádoucí. Hra sama o sobě nepěstuje v člověku negativní vlastnosti, někdy je však odhaluje a posiluje. A právě proto je tady vedoucí hry, aby pomáhal tyto rozpory odstraňovat. Proto může mít řízená hra daleko větší účinek, než hra spontánní. Hra je jen hrou pro děti, **pro nás vedoucí hry je však vážnou odpovědnou prací***“.³ O kvalitní vedení skupinové hry píše i Soňa Hermochová: „*Kvalitně vedené skupinové hry mohou dětem napomoci rozvíjet emoční inteligenci, zdravý psychosociální růst a podporují jejich zrání. Při správném uchopení vedoucím mohou vést k eliminaci nežádoucích patologických projevů na psychické, sociální a kulturní úrovni a přinést správné rozhodnutí pro jednání v běžných, ale i krizových životních situacích. Dobře postavený program může ovlivnit komplexní rozvoji dítěte, čímž rozumíme rozvoj osobnosti a psychosociálních dovedností, tak i motivaci k učení, která je spjatá s radostí, zvědavostí, udržení pozornosti, sebepoznání a poznáních*

² ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her 1: Hry v přírodě*. Praha: 1987, s. 7.

³ ZAPLETAL, M. *Encyklopedie her: 1000 her v tělocvičně, na hřišti, na louce, ve městě, v terénu, v místnosti*. Praha: 1973, s. 7.

druhých. Má tedy i preventivní potenciál a jeho vedlejším efektem je snížení rizika patologických jevů, jako jsou šikana, vandalství.“⁴ V tomto tvrzení se shoduje s některými dalšími autory. Jedním z nich je Radek Ráček, který dále tvrdí, že je jednoduché svádět neúspěch na účastníky, avšak většinou se jedná o neúspěch samotných vedoucích skupinových her: „Často však jde o chybu organizátorů, třeba skrytou. V případě neúspěchu je potřeba se zamyslet nad průběhem hry, pokusit se identifikovat chyby, nenechat se odradit a příště se poučit.“⁵

Hra patří k činnosti, která má zastoupení po celém světě ve všech kulturách. Může na děti působit daleko více než pouhé výklady a poučky. Tvoří základní kámen vývoje dítěte, avšak se nevytrácí, hra nás doprovází v různých formách po celý život. Dobrá hra je pro jedince především zábavou, i kdyby nepřinášela nic víc než uvolnění a radost. I v tomto spočívá skrytý význam her. „Většina her však navíc rozvíjí některou stránku lidské osobnosti, cvičí jisté vlastnosti, dovednosti nebo prohlubuje znalosti a vědomosti. Vtom tkví jejich hlavní smysl. Při hře se dítě učí ovládat sebe sama, rozvíjí princip volby. Hra se podílí na ovlivňování charakteru jedince. Chceme z dětí vychovat především čestné a poctivé členy společnosti. Hrát Fair play (čistou, poctivou hru), nejen ve hře, ale i v životě.“⁶

Pro potřeby této práce je důležité vymezení definice hry a také určení didaktického záměru seznamovacích her. Každá hra plní svou základní funkci, tedy záměr s kterým byla realizována, a mimo ní přináší sebou další specifika pro rozvoj jedince a s tím úzce související rozvoj skupiny.

Hranice mezi hrou a skutečností

Zdeněk Šimanovský uvádí ve své publikaci Hry pro zvládnutí agresivity a neklidu (2015) vymezení pojmu „hra“ v sedmi aspektech dle Johana Huizinga:

1. „Hra je **svobodná**. Hra, která není svobodně zvolená a s níž nelze přestat, se mění v absurdní činnost.
2. Hra **není obyčejný, vlastní život**, je vystoupením do „dočasné sféry aktivity s tendencí“. Už malé dítě ví, co je doopravdy a co jen „jako“.

⁴ HERMOCHOVÁ, S., VANKOVÁ, J. *Hry pro rozvoj skupinové spolupráce*. Praha: 2014, s. 42.

⁵ RÁČEK, R. *Nové hry do klubovny*. Praha: 2013, s. 24.

⁶ ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her 2: Hry v klubovně*, Praha?: 1996, s. 15.

3. *Hra je **uzavřená a ohraničená**, odlišuje se od běžného života místem a časem, dobou trvání. Děje se uvnitř určených časoprostorových hranic, má vlastní průběh a smysl v sobě samé“⁷. Můžeme tedy říci, že hra v určitém okamžiku začíná a končí.*
4. *„**Lze ji opakovat**. Možnost opakování je jednou z nejpodstatnějších vlastností hry, patří k podstatným znakům, kterými se hra odlišuje od „ne-hry“, od „opravdového“ života.*
5. *Hra **vytváří řád**, hra je řád a vnáší do nedokonalého, zmateného světa určitou dokonalost. I když jenom na chvíli.*
6. *Hra **spojuje a rozlučuje**. Upoutává, přitahuje, to znamená, okouzluje. Je plná rytmu, harmonie a umožňuje vnímat a vyjádřit ty nejušlechtlejší vlastnosti, které je člověk schopen prožít (např. vrcholné okamžiky při olympiádě).*
7. *Hra obsahuje **prvek napětí**. Časté je střídání uvolnění a napětí. Určité napětí předpokládá, že se něco musí „podařit“, jak je tomu už u házení šipek. V napětí je nejistota, risk a naděje. Napětí nabývá na významu tím, jak se do hry dostává prvek soutěže. Napětí podporuje zkoušku hráčovy schopnosti – jeho tělesnou sílu, vytrvalost, důvtip, odvahu, schopnost vydržet, a zároveň jeho síly duševní, neboť při veškerém úsilí o vítězství ve hře musí zachovat předepsané hranice dovoleného“⁸.*

2.2 Třídění her

Každý autor ve své sbírce třídí hry podle jiných hledisek. Různé třídění her uvádějí i internetové weby. Třídění her je mnoho názorové:

Miloš Zapletal dělí hry ve svých publikacích na **lidové a umělé hry**. Hry tradiční (lidové) a umělé (moderní) se liší v zásahu dospělého (učitel, trenér, vychovatel oddílový vedoucí atd.). V tradičních hrách si děti hrají spontánně, v malých skupinkách bez řízení činnosti dospělým. Naopak u moderní hry je důležité vedení. Přesto tyto dvě skupiny her na sebe vzájemně působí, přebírají od sebe prvky a podmínky. S hrami je to jak s písněmi. Lidové písně se předávají z generace na generaci, při nichž je autor neznámý. U umělé písně známe, kdo slova napsal a

⁷ ŠIMANOVSKÝ, Z. *Hry pro zvládnutí agresivity a neklidu*. Praha: 2015, s. 21 – 22

⁸ ŠIMANOVSKÝ, Z. *Hry pro zvládnutí agresivity a neklidu*. Praha: 2015, s. 21 – 22.

složil hudbu. Dále tento autor rozdělili hry podle prostředí: hry v přírodě, v klubovně, hry na hřišti a v tělocvičně, hry ve městě a na vsi. **Hry v přírodě**, tedy na loukách a v lesích cvičí tělo i ducha, obratnost, sílu, vytrvalost, rozvíjejí rychlost, zdokonalují postřeh, bystří smysly. Na rozdíl od tělocvičen a hřišť se v přírodě aktivuje více svalů, protože povrch není jednotvárný, je nerovnoměrný. **Hry v klubovně** jsou zaměřené na intelekt – pozornost, paměť, smysly, správné myšlení, cvičení a rozvoj jemné motoriky. Radíme sem i deskové hry. **Hry na hřišti a v tělocvičně** jsou předpokladem pro procvičení nejrozličnějších svalových partií a všestranného pohybu, dále pro koordinaci, rovnováhu, pružnost a smysl pro kolektivní souhru. **Hry ve městě a na vsi** jsou hry, které jsou zaměřeny na prostředí, ve kterém děti tráví značnou část volného času. Můžeme zde zařadit např. rozpočítávadla, pohybové hry se zpěvem a tancem, skákací hry (např. skákací panák), Čáp ztratil čepičku, Přijela babička z Číny, různé druhy honiček, na Schovávanou, na Pikolu atd.

Zdeněk Šimonavský dělí hry ve své publikaci Hry pro zvládnutí agresivity na hry soupeřivé, hry náhod, napodobení, zážitky a vzrušení. Při **hrách soupeřivých (Agon)** jde hráči o vítězství a rivalitu, které dosahuje díky svým schopnostem a dovednostem. **Hry náhod (Alea)** se vyznačují necháním rozhodnout osud, hra v kostky. Hráč nemá možnost hru ovlivnit. **Napodobivé hry (Mimikry)** jsou určeny pro vnější adaptaci na okolí. Při hrách typu **zážitku a vzrušení (Ilinx/Verigo)** převažuje snaha potlačit stereotyp.

Jan Neuman ve své knize Dobrodružné hry a cvičení toto dělení více specifikoval a nazval ho (dělení) **obecné přístupy k dělení her**. Agon nemusí být pouze soutěž s jiným člověkem, ale můžeme soutěžit i sami se sebou či s přírodou. Alea - tento typ her můžeme znázornit např. na hracích automatech – náhoda a štěstí. Tyto hry vyvolávají závislost na hazardních hrách. Mimikry jsou skupina her, které umožňují stát se někým pomocí maskování, předstírání a fantazie. Ilinx/Vertigo jsou činnosti, které mění vnímání např. houpačky, kolotoče, válení sudů. Dle přístupů k dělení her, rozdělil Neuman hry do těchto skupin: „*Seznamovací hry, zahřívací a kontaktní hry, hrátky a zábavné soutěžení, hry na důvěru, iniciativní a týmové hry, hry*

*na rozvoj komunikace a spolupráce, hry a cvičení v přírodě, ekohry, závěrečné rituály, hry pro reflexi a závěrečné hodnocení.*⁹

Podle kurzů Prázdninové školy Lipnice je v publikaci Zlatý fond her uvedené další dělení: „**Hry pohybové** (v nichž se uplatňuje rychlost, síla, obratnost a vytrvalost), **hry zaměřené na intelektové dovednosti** (cvičící paměť, pozornost, smysly, důvtip a vynalézavost, ověřující a rozšiřující vědomosti), **psychologické hry** (sloužící především k sebepoznání), **kombinované hry** (při nichž se uplatní celá osobnost – jak svaly, tak intelekt, vůle a cit).“¹⁰

Deborah M. Plummer (2013) ve svém sborníku rozdělila hry a aktivity do 3 oddílů: rozehrátí, sedm základních prvků zdravé sebeúcty a zklidnění. Prostřední oddíl je souhrnný název pro hry, které v publikaci uvádí, protože v rámci jedné hry se dotknete různých aspektů.

Další autoři, kteří jsou uvedení v seznamu použitých zdrojů, dělí hry také na hry pro jednotlivce, páry, skupiny (týmy) a na noční hry.

Podle předchozího dělení můžeme říct, že seznamovací hry řadíme mezi hry seznamovací nikoliv zahřívací. Kromě seznámení rozvíjejí další složky osobnosti: paměť (krátkodobá, dlouhodobá), naslouchání, pozorování, verbální a neverbální komunikace, soustředění, střídání se, navození atmosféry a kontaktu, respekt, pocit sounáležitosti, pohyb, postřeh, rychlost, rytmus, etiketa, orientace v prostoru, koordinace, fantazie, představivost, divadelní podvědomí, jemná a hrubá motorika, rozvíjení smyslů. Seznamovací hry lze hrát kdekoli bez rušivých elementů a v denní dobu.

2.3 Metodika her

1) Název hry

Petr Ráček (2013) ve své publikaci klade důraz na název hry, protože je prvním motivačním faktorem – měl by být zajímavý, úderný, tajemný. Také podtitul názvu má motivační charakter, který vysvětluje a doplňuje samotný název hry.

⁹ NEUMAN, J. *Dobrodružné hry v přírodě*. Praha:1998, s. 22

¹⁰HRKAL, J., HANUŠ, R., ZOUNKOVÁ SOBKOVA, D. *Zlatý fond her I.:hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Praha: 2000, s. 15.

Pokud hra nemá název, protože se vypráví z generace na generaci, můžeme vymyslet vlastní název. To platí i tehdy, když vymýšlíme vlastní hru (např. celotáborové hry, etapové hry).

2) Prostředí

„Velmi důležitou roli při neformálním¹¹ vzdělávání a výchově má samo prostředí, ve kterém se společně aktivity odehrávají. Je jasné, že prostředí (školní klub, družina, dům dětí, kroužek či oddíl) mají odlišné možnosti a ne vždy jsou k dispozici vlastní, oddělené prostory pro setkání dětí, kde by se cítily jen ve svém, pohodlně a bezpečně. Trávení volného času ve třídě, v níž probíhá vyučování a již má dítě spojeno s výukou, má svoje omezení – duch místa může brzdit uvolněnost, otevřenost a spontánnost. Stejně tak u pohybových her může tělocvična připomínat sportovní výkonnost a soupeření, nikoli hravost a radost.¹²“ Každý má jiné možnosti a z nich také vychází - co je dostupné, reálné, co nám prostředí umožňuje či neumožňuje a jak se v daném prostředí cítíme. Autorky Hermochová a Vaňková (2014) kladou důraz na pocit v daném prostředí: *„Vzhledem k teritorialitě člověka sehrává svou roli i fakt, zdali do prostředí – ať už se jedná o klubovnu, třídu či cokoli jiného – může vstupovat „každý“, tedy zda se v něm střídá více lidí, nebo je jen „pro nás“, je to „naše“ místo. Prostředí, v němž se pohybujeme, tedy vychovává i svou povahu – tím jaké je a zda je možného upravit k obrazu svému, přetvářet a podílet se na jeho konečné podobě. Dát dětem možnost, aby se na podobě prostředí samy podílely, je motivující, vede k tréninku angažovanosti.“¹³*

K vhodnému výběru prostředí a místnosti však také patří vhodné osvětlení, větratelnost místnosti, bezbariérovost, podle potřeby i vytápění místnosti. Důležité je nezapomenout uvážit a respektovat podmínky (řád) dané místnosti – tedy dbát i na hygienické podmínky prostředí.

¹¹Neformální výchova a vzdělávání směřuje k prohlubování solidarity, kolektivnímu učení a získávání sociálních dovedností. HERMOCHOVÁ, S., VAŇKOVÁ, J. *Hry pro rozvoj skupinové spolupráce*. Praha: 2014, s. 20.

¹²HERMOCHOVÁ, S., VAŇKOVÁ, J. *Hry pro rozvoj skupinové spolupráce*. Praha: 2014, s. 48 – 49.

¹³HERMOCHOVÁ, S., VAŇKOVÁ, J. *Hry pro rozvoj skupinové spolupráce*. Praha: 2014, s. 48 – 49.

3) **Hráči/účastníci**

Celkový stav hráčů se velmi rychle může měnit, je to individuální. Stav může ovlivnit únava, starosti, sport, proto dbáme na aktuální denní rozvrh činností hráčů. Podle toho volíme vhodnou aktivitu. Čím je skupina méně početná, tím má vedoucí hry má větší možnost se všem věnovat, vyslechnout si je a také se rychleji mezi sebou vystřídají.

Motivace hráčů – Motivace je soubor vnitřních podmětů, které má (cítí) každý jedinec, když vstupuje do hry. Pokaždé nejsou pouze kladné, proto na motivaci záleží. Proto je kladen veliký důraz na zahájení (představení) hry, tedy na motivaci hráčů, a výklad pravidel. S tím souvisí i projev vedoucího. Pak může samotná hra směřovat k předem stanoveným cílům.

4) **Čas (příprava, doba trvání)**

Čas na přípravu hry a její samotné realizování a také výběr prostředí je pouze orientační. Hru může vedoucí hry ukončit kdykoliv podle soustředěnosti a nadšení hráčů.

Příprava je velice důležitou součástí celé aktivity, jelikož při probíhání hry se vedoucí již věnuje pouze hráčům. Předem je nutné dle náročnosti dané hry a prostředí, ve kterém se hra bude hrát, zvážit pomocné síly, tedy pomocníky na přípravu a na vlastní hru.

Aktivitu účastníků -podle Petra Ráčka můžeme aktivitu zvýšit tím, že se hráči podílejí na přípravě hry, tedy pokud je to možné (např. výroba kostýmů, vystříhat materiál, atd.). Jestliže hráče zapojíme již do přípravy hry, pak jim více záleží na samotné hře a jejich motivace se tímto zvyšuje. Pokud již některý účastník hru hrál, je dobré ho vyzvat a zeptat se na jeho zkušenosti.

5) **Vedoucí hry**

Vedoucí hry je jeden z nejdůležitějších činitelů hry. Vybírá hru, kterou hráčům nabídne. Velkou pozornost by měl vedoucí věnovat první hře. První hrou navazuje kontakt s účastníky i mezi účastníky, snaží se vyvolat zájem o další aktivity.

Výběr hry odpovídá věku hráčů, jejich úrovni dovedností a psychomotorickým schopnostem. Důležité jsou také znalosti, zkušenosti a komunikační schopnosti vedoucího hry a sám by měl mít hry prakticky ověřené. Vedoucí hry se snaží, aby se všichni zúčastnění podporovali v aktivitě!

Zdeněk Šímanovský rozděluje role vedoucího při zapojování do hry na různé dva způsoby: **Zvenčí** neboli ústně, do hry se nezapojuje, pozoruje, koriguje hru a pomáhá. **Zevnitř** neboli aktivně, zúčastní se hry jako aktivní hráč. Dále umí improvizovat, jelikož může nastat situace, kdy hráči nebo pouze některý z nich z vlastních důvodů hru odmítá hrát, pak je nutné herní činnost změnit.

6) Bezpečnost

Bezpečnost je potřeba zdůraznit jasně a hned na začátku. Organizátor zmiňuje i řád místnosti či hřiště. Bezpečnost se nemyslí pouze fyzická, ale i psychická.

7) Cíl

Lektor vybírá hru podle toho, co má dané skupině přinést, co chceme, aby se naučila, co potřebuje u hráčů rozvíjet a podpořit (např. spolupráce, důvěra, seznámení atd.).

8) Pravidla

„Mezilidské vztahy jsou založeny na určitých nepsaných pravidlech. V procesu začleňování do společnosti se dítě učí těmto pravidlům porozumět a přijímat je. Postupně si uvědomuje, že rozvíjet vztahy s ostatními znamená je respektovat. Hry pomáhají hráčům uvědomit si význam sociálních pravidel a smysl jejich dodržování.“¹⁴

Pravidla pomáhají hráčům cítit se klidně a v bezpečí. Někteří jedinci se mohou nových her bát. Proto k budování důvěry, ať mezi hráči samotnými nebo mezi vedoucím hry s hráči, potřebujeme pravidla, role a hranice.

¹⁴ LISÁ, E. a kol. *Hry k rozvoji sociálních kompetencí žáků*. Praha: 2008, s. 13.

Úkolem vedoucího hry je předejít možným vzniklým situacím, mezi které patří posmívání se, nebo nepochopení výkladu hry a dát jasně najevo, že si hráč může zvolit, zdali se hry zúčastní a popř. si domluvit signál, pokud by se chtěl dotýčný v průběhu hry přidat nebo někdo jiný odejít – **pravidlo dobrovolnosti**. Hráč nesmí mít pocit, že se hry musí zúčastnit.

Výklad pravidel her je jasný, stručný a slovní zásoba odpovídá věku a schopnostem složení skupiny, nevysvětluje pod časovým tlakem. Mluvíme nahlas a směrem k hráčům, je nutné udržet si ticho a pozornost posluchačů. Srozumitelnost pravidel má značný vliv na průběh hry. Je nevhodné měnit pravidla během hry. Špatný výklad pravidel hry může znehodnotit veškeré dosavadní práce – příprava hry, motivace hráčů. Hru by měli znát všichni spoluorganizátoři. Hráči mohou sami vytvářet pravidla. Musíme brát v potaz náboženství, kulturu zúčastněných. Co se odehraje ve skupině, by také ve skupině mělo zůstat. Pokud přijde nový člen, měly by se pravidla znova zopakovat a nového člena s nimi seznámit. Pravidla lze i výtvarně ztvárnit a pověsit na viditelné místo, kde se akce (hra) uskutečňuje. Místo podpisu lze použít otisk palce každého účastníka. Dotazy směřujeme na konec výkladu pravidel a všech podstatných informacích. Dotazy mohou směřovat jinam, než byla připravená struktura. Zdůraznit, co je dovolené a co zakázané, protože pravidla jsou pevně stanovené hranice - nejedná se tedy o žádnou diskuzi o pravidlech. Pokud se někteří hráči nemohou zúčastnit, nabídneme jim roli porotce např. prověření některého úkolu nebo kontrola pravidel, měřit čas, atd.

*„Nebudeme – li si vědět při uvádění a vedení hry rady, vzpomeňte si vždycky na zásadu **5P: POPIŠ, PŘEDVĚĎ, PTEJ SE, PROVÁDĚJ A PŘIZPŮSOBUJ. Poslední hru nehrajte až do úplného vyčerpání. Je potřeba skončit tehdy, kdy hra ještě všechny těší. Končíme klidnou hrou, po které ve skupině zůstane dobrá nálada, aby hráči odcházeli s radostnými pocity.***“¹⁵

Na co si dát pozor

Radek Ráček ve své publikaci uvádí: „*V případě neúspěchu je potřeba se zamyslet nad průběhem hry, pokusit se identifikovat chyby, nenechat se odradit a příště se poučit. Špatný odhad: velikosti herního území, času na hru, sil, schopností či*

¹⁵ NEUMAN, J. *Dobrodružné hry v přírodě*. Praha: 1998, s. 36

mentální vyspělost hráčů. **Chyby v komunikaci mezi organizátory:** různý výklad pravidel různými organizátory, špatná domluva načasování (např. někdo není na svém místě). **Špatná atmosféra, motivace:** dramaturgická chyba (špatné zařazení ve scénáři) – nevhodná předcházející aktivita, velká únava účastníků, podceněná, nedostatečná motivace, nerovnoměrné rozdělení družstev. **Pravidla:** nejednoznačná, špatně vysvětlená, zapomenutý bod pravidel, špatně vyvážená. **Materiál:** chybějící, zapomenutý, ztracený, nekvalitní, nedostatečné množství. **Časový tlak, chyby uvádějího organizátora:** bezmyšlenkovité kopírování bez přizpůsobení podmínkám, rutinerství při uvádění známé hry, neudrží „chladnou hlavu“, když něco zrovna nejde tak, jak si představoval.¹⁶ Z praxe vím, že každé nejenom věkově rozdílné skupině stejná hra trvá odlišnou dobu. Proto bychom měli mít vždy připravené i další hry, aktivity. Hra je tu především pro samotné hráče, proto jsou jejich připomínky velice užitečné. Pravidla a bezpečnost jsou vymezené před zahájením hry, aby skupina měla pocit bezpečí, jistoty a necítila křivdu, jestliže by se pravidla porušila v průběhu hry.

2.4 Mladší školní věk

Každá realizace hry přináší jistá úskalí. Jednotlivé fáze vývoje dítěte, v mladším školním věku, nám umožňují přizpůsobit hru k jejich schopnostem a dovednostem. Přizpůsobujeme slovní zásobu, výklad pravidel a bezpečnosti, pomůcky a názornost, náročnost úkolu, počet spoluorganizátorů, hrací prostor, motivaci. Výklad pravidel je jedna z nejdůležitějších složek hry v každém věku. I když z nepozornosti a touhy po vítězství pramení svalování chyby na druhé, pláč, odmítání ve hře pokračovat atd., i tak je hra především zábava, neměla by přinášet strach a obavy z neschopnosti nezvládnutí úkolu či posmívání spoluhráčů. Začínáme od jednoduchých úkonů k složitějším, protože každému vyhovuje jiný styl a způsob hraní.

Autoři Zdeněk Matějček a kol. (1998) a Richard Jedlička (2001) se shodují, že mladší školní věk se přibližně vyznačuje od 6. roku do 11. roku dítěte. Věk odpovídá docházce na I. stupni, tedy od 1. do 5. třídy. Je to velký přechod mezi epochami předškolního období a následujícím obdobím tzv. středním školním věkem. Dítě se

¹⁶ RÁČEK, R. *Nové hry do klubovny*. Praha: 2013, s. 24.

stává členem doposud neznámé skupiny, stává se žákem školy, získává novou roli školáka, žáka, spolužáka. Podle psychologického vývoje je to období přechodné a zranitelné.

Toto období je obzvláště důležité, protože děti přechází ze světa her k převzetí úkolů a povinností, pracují na nich a po jejich dokončení mají radost. Dochází k propojování vývojových schopností a díky tomu, může dítě plnit složité a náročné úkoly. V prvních třídách je hra jednou z nejdůležitějších složek pro kognitivní vývoj, ale zároveň se hra podílí na sociálním vývoji.

6 let

Motorický vývoj podle K. E. Allen a kol. (2002) uvádí, že pohyby jsou přesnější, přestávají být zbrklé, ale jistá neohrabanost přetrvává, díky zlepšujícím se dovednostem jemné a hrubé motoriky. Děti v 6 letech neustále sebou šijí, ale pokouší se sedět klidně. Lepší se koordinace oka a ruky – Krista Bláhová (1996) to nazývá pohybový soulad jednotlivých částí těla. Umí si zavázat tkaničky, avšak někteří s tím mohou ještě zápasit. Baví je rukodělné a výtvarné práce (malování, modelování, kreslení, obkreslování, stříhání, lepení, skládání). Zlepšování motoriky vede k lepším zvládnutím úkolům, náročnost se stupňuje a pozornost mladšího školáka dle Radka Matějčka (1998) vyspěje natolik, že je schopno se soustředit na jednu věc 10 minut, a však K. E. Allen a kol. (2002) tvrdí, že míra soustředěnosti, různě kolísá, i když se doba pozornosti prodlužuje.

Žáci prvních tříd (6 let) chápou pojmy související s kategorií času (dnes, zítra, včera, roční období), orientaci v prostoru – orientují se podle pravé a levé ruky, avšak i to dělá velké problémy mnohdy i do druhé třídy. Věří různým pověrám a s tím se vážou různé tradice a zvyky (Vánoce, Velikonoce atd.)

Podle K. Eileen Allen (2008) se šestileté dítě těžko, někdy i špatně rozhoduje a díky měnícím se kognitivním schopnostem pochopí, že to, co se kolem nich děje se řídí určitými pravidly, a že tato pravidla jsou užitečným prostředkem porozumění – základy morálních zásad. Jedlička ve své knize (2001) se shoduje s K. E. Allen: *„Prostřednictvím učitele, ale též z reakcí ostatních spolužáků získává žák první třídy*

v nejrůznějších podobách zpětnovazební informace o správnosti či nesprávnosti svých projevů, výkonů a chování. ¹⁷

Přátelství - podle autorů Matějčka a Pokorné, začíná nabývat v mladším školním věku, protože až nyní k němu dorůstají, i ke kolektivnímu životu. Do popředí se dostává vnitřní motivace a zevní motivace ustupuje. V předškolním věku se děti přátelí z vnějších důvodů (např. bydlení v jednom domě, společná cesta do školky, zajímavé hračky, atd.). Je to tedy povrchní a krátkodobé. Krista Bláhová (1996) to ve své publikaci potvrzuje. *S každodenním kontaktem spolužáky se dítě sociálně vyspívá a vytváří si k nim postupně schopnost diferencovaného přístupu. Tato skutečnost se projevuje aktivním výběrem a vyhledávání vrstevníků, kteří jsou dítěti svým jednáním bližší.* ¹⁸

Nové situace vyvolávají nadšení, ale zároveň i obavy. Dítě nerado prohrává. Následná prohra může vést k pláči, nechce dál pokračovat ve hře, truceje a vymýšlí si nová příznivá pravidla pro sebe. Chyby vyplývají z nepozornosti. Pokud je dítě vtaženo do hry jeho soustředěnost může vydržet déle než 20 minut.

Podle Kristy Bláhové se **vnímání** dítěte zkvalitňuje. Jde o postup od celistvého vnímání k detailnějšímu vnímání. Pro **paměť** dítěte v mladším školním věku je charakteristická konkrétnost, názornost a citovost. Proto si mladší školák pamatuje bezprostřední konkrétní zážitky, které na něho citově zapůsobily. Zapamatované představy jsou méně přesné. **Představy** a **fantazie** v mladším školním věku jsou do značné míry dány podmínkami nejbližšího prostředí. Rozvoj **myšlení** je vzájemně spjat s rozvojem **řeči**. V sociální oblasti lze rozlišit dvě roviny vtažů: vztahy k dospělým osobám a vztahy k vrstevníkům.

7 let

„Sedmileté děti si začínají uvědomovat svou vlastní identitu. Snaží se být odpovědné, „hodné“ a dělat všechno „správně“. Berou se naprosto vážně – někdy až příliš. ¹⁹ Takovýto jedinec touží po chvále, k dospělému je vřelejší, vlastní chyby často

¹⁷ JEDLIČKA., R. *Psycho – sociální vývoj dítěte z hlediska hlubinné psychologie*. Praha: 2001, s. 73 – 74.

¹⁸ BLÁHOVÁ, K. *Uvedení do systému školní dramatiky*. Praha: 1996, s. 12.

¹⁹ ALLE EILEEN, K., MAROTZ R., L. *Přehled vývoje dítěte od prenatálního období do 8 let* Praha: 2002, s. 137

schvaluje na ostatní. Snaží se všechno pochopit a se záplavou nových informací a zážitků, propojuje to, co už zná. Čas pozornosti na zadaném úkolu se prodlužuje a bere ho zodpovědně. Úkol není pouze něco vypracovat, ale i něco splnit a zařídit. Ochotně spolupracuje a podělí se. *„Zlepšuje se hrubá i jemná motorika i na dolních končetinách – udržení rovnováhy na pravé i levé noze, střídání nohou při běhu do schodů. Novou motorickou dovednost cvičí stále dokola, dokud ji nezvládne. S vidličkou a nožem zachází správně. Nabývá jistoty v psaní písmen a číslic. Lépe chápe vztah mezi příčinou a následkem. Plánuje do budoucnosti. Baví ho vyprávění příběhů, s oblibou píše krátké příběhy. Vyjadřuje se přesněji a pečlivěji, používá přídavná jména. Rozumí pokynům, které vyžadují postupné plnění více následných úkonů. Důležité místo v jeho životě zaujímají kamarádi. Vlastní chyby často svalují na ostatní. Děvčata se kamarádí převážně s děvčaty, chlapci zase s chlapci.“*²⁰

8 let

S chutí do života se projevuje osmileté dítě. Pozornost věnuje aktivitám, kde vynaloží velké množství energie. *„Je výrazně hbitější, rychlejší, silnější a lépe udrží rovnováhu. energii soustředí na zdokonalování schopností, které už má, a na prohlubování vědomostí a znalostí. Osmileté děti znovu silně prožívají vlastní nezávislost a chtějí samy rozhodovat o tom, co budou dělat a s kým se budou kamarádit. Zájem a pozornost se postupně přesouvá od rodičů, učitelů a sourozenců ke stejně starým kamarádům a spolužákům. Chápe, že existují rozdílné názory, kultury a země. Začíná se zajímat o to, co si o nich myslí druzí. Baví ho skupinové hry a aktivity.“*²¹

9 - 11 let

Pomalou končí dětské období. Kamarádství, mezi devátým a jedenáctým rokem, je založeno na vzájemné úctě a porozumění, stává se trvalejší. *„Výrazně se mění způsob, jakým děti v těchto letech přemýšlejí o sobě, o ostatních a o okolním světě.“*

²⁰ ALLE EILEEN, K., MAROTZ R., L. *Přehled vývoje dítěte od prenatálního období do 8 let* Praha: 2002, s. 137 - 140

²¹ ALLE EILEEN, K., MAROTZ R., L. *Přehled vývoje dítěte od prenatálního období do 8 let* Praha: 2002, s. 144 - 149

*Postupně si osvojují schopnost abstraktnějšího myšlení a hlouběji chápou vztah mezi příčinou a následkem. Když zjišťují, jak to co funguje, zapojují při tom logické uvažování.*²²

Vliv skupina na jedince

Ze skupiny lidí se stává kolektiv tehdy, když pracující na společném díle, cíli. Hry doprovází jedince ve všech jeho fázích života - rozvíjí ho, utvrzuje a obohacuje jeho získané dovednosti a znalosti.

V nejranější fázi našeho vývoje nám hra umožňuje dozvídat se o sobě a o světě. Jedná se o prvky hraní s vlastním tělem (např. cucání palce na noze, apod.), hraní si se zvuky (např. žvatlání), hraní si s předmětem (např. dečka) a hry s opakujícími prvky, tedy napodobování (mávání pá – pá, výrazy v obličeji atd.). Tyto způsoby nám přinášejí postupné učení, co jsem já a co nejsem já. Od tohoto typu her přecházíme ke hrám symbolickým (manipulace s předměty), následně ke hře se zapojením představivosti. D. M. Plummerová (2013) ve své publikaci tvrdí: *„Tím, že představivost trénujeme jako sval, se učíme řešit problémy, vyrovnávat se s životními těžkostmi, dosáhnout vlastního pochopení složitosti světa na dětské úrovni – snažíme se dětsky porozumět svým zážitkům zjednodušeným způsobem, a tím posilujeme svou psychickou odolnost. Jakákoliv hra poskytuje dítěti cennou příležitost zažít následky činů i experimentovat s různými dovednostmi a výsledky beze strachu z neúspěchu nebo z toho, že bude okolím odsouzeno.*²³ Hra také rozšiřuje a upevňuje jazykové schopnosti.

Hru s pravidly (tedy jasný začátek, konec, posloupnost) začínají děti akceptovat od pěti let. Tato struktura lze jindy zopakovat a i v odlišných situacích. To pomáhá dětem se v běžném v životě vyrovnávat s množstvím pravidel a hranicemi stanovené dospělým. Od samostatného hraní se přesouváme ke hraní ve skupinách. Skupinová hra je důležitá pro rozvíjení sociálních kompetencí a to zejména v období školní docházky. Formují se zde předpoklady pro osobní a společenský život.

²² ALLE EILEEN, K., MAROTZ R., L. *Přehled vývoje dítěte od prenatálního období do 8 let* Praha: 2002, s. 149 - 150

²³ PLUMMER, D. M. *Skupinové hry pro rozvíjení sebeúcty dětí ve věku 5 – 11 let.* Praha: 2013, s 24 – 25.

Děti bývají často ovlivňovány hodnocením dospělých. Negativní hodnocení může naopak vést k větší chybovosti jedince i ostychu, strachu z dalšího hodnocení druhými. S tímto tvrzením souhlasí D. M. Plummer: „*Mají – li děti potíže s nějakou dovedností a byly kvůli tomu už negativně hodnoceny, budou dělat ještě více chyb před ostatními, než když trénují o samotě. Samotná sociální přítomnost nestačí k tomu, aby ovlivnila úroveň výkonu, ale větší význam mají obavy jedince z hodnocení druhými.*“²⁴ Proto se snažíme volit kladné hodnocení, na chyby pouze upozornit, ne je vytýkat.

Hry vybíráme v rovnoměrném zastoupení pro chlapce i děvčata. Chlapci mají rádi soutěživé a dynamické hry, děvčata upřednostňují tvořivé práce a vyhovuje jim skupinové řešení úkolů a problémů, zato chlapci jednají sami za sebe.

²⁴ PLUMMER, D. M. *Skupinové hry pro rozvíjení sebeúcty dětí ve věku 5 – 11 let*. Praha: 2013, s 29

3 Praktická část didaktického charakteru

3.1 Didaktika her

Didaktika her vychází z poznatků teoretické části. **Text by měl být plynulý, ale pro lepší přehlednost jsou hry řazeny katalogově.**

V zásobě máme připravené více her. I seznamovací hry střídáme, aby nedocházelo k nadměrné míře nesoustředěnosti a monotónnosti. Začínáme od nejjednodušších her.

Seznamovací hry jsem rozdělila do několika kategorií: seznamovací hry bez pomůcek (na jména), seznamovací hry s pomůckami, rytmické seznamovací hry, seznamovací hry pomocí tvorby, seznamovací hry na zájmy hráče a seznamovací hry pomocí smyslů. U každé seznamovací hry najdeme:

- **Název:** Názvy seznamovacích her jsou pojmenovány podle odborné literatury. Hry, které jsou popsány ať z předaných zkušeností či jsou osvojené z vlastní zkušenosti, mohou mít jiný název, který se neshoduje s odbornou literaturou, protože se název buď nedochoval, nebo je neznámí! Pokud se hra v odborné literatuře pokaždé nazývá jinak, uvedla jsem vždy dostupné zdroje, ze kterých jsem čerpala a následně jsou citovány celými údaji v sekci použité prameny. Tyto informace najdeme hned pod názvem.
- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Každá hra rozvíjí další určité dovednosti a mezi ně patří: paměť (dlouhodobá, krátkodobá), seznámení, naslouchání, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, hra se jmény, navazování kontaktu, respektování druhých, pocit sounáležitosti, rytmus, jemná a hrubá motorika, rozvíjení smyslů, postřeh.
- **Příprava:** Vše co musí vedoucí zajistit a připravit před zahájením hry.
- **Pomůcky:** Zdali jsou pomůcky potřebné, jsou zde rozepsané.
- **Prostředí:** Seznamovací hry lze hrát kdekoliv bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost účastníků od hry.
- **Hráči:** Zde je uveden věk hráčů a maximální počet jednotlivců pro skupinu.
- **Doba trvání hry:** Hry nejsou časově omezeny, vždy záleží na vedoucím hry.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** Zde je uvedeno kolik se potřebuje vedoucích ke hře. Pokud se skupinou pracuje více vedoucích či pomocníků, je vhodné, aby se zapojovali všichni jako hráči.

- **Pravidla hry:** Zde jsou popsány pravidla hry. Uvádím zde, i jak se vedoucí hry zapojuje do hry, tedy **zevním (bočním) vedením** – hru koriguje zvenku, nezúčastňuje se, pouze radí, popisuje a **vnitřním vedením** – zúčastní se hry jako aktivní hráč. Hry sebou přinášení i různé její obdoby - **varianty hry**.
- **Poznámky:** V poznámkách jsou uvedeny mé postřehy a doporučení z praxe.

3.2 Seznamovací hry

Na začátku každé nové akce se setkávají lidé, kteří se vzájemně neznají, pocházejí z různých míst či zemí. Akce s sebou přináší nezvyklé situace a nové prostředí. Proto mají seznamovací hry za cíl prolomit napětí, překonat bariéry v komunikaci, neznámé spoluhráče seznámit, představit je a ukázat jejich chování či znalosti, zkušenosti a zabránit ostychu a osamocení v průběhu konání celé akce.

V zahraničí můžeme hledat seznamovací hry pod různým, ale vystihujícím označením. Anglická literatura uvádí termín „icebreaker“ či „icebreakers,,“ což znamená prolomení ledů, bariér. Němčina používá výraz „Kennenlernenapiele“ tedy hry, které vytváří prostor k lepšímu vzájemnému poznání. V České republice můžeme tyto hry najít v různých literárních pramenech pod názvy „Ledoborce“, „Ledolamy/Ledolamky“.

Seznamovací hry může využít každý, proto jsem používala označení hráči pro žáky, děti, účastníky, spolužáky a kamarády. Vedoucí hry nahrazují termíny vychovatel, učitel, asistent pedagoga, pedagog, instruktor, organizátor, lektor, trenér.

3.3 Seznamovací hry se jmény (bez pomůcek)

Historie mého jména

- 100 her pro rozvoj sebedůvěry a sociálních kompetencí u dětí od 8 do 12 let

*„Účelem hry je zvýšit sebedůvěru dítěte tím, že porozumí vlastnímu jménu (Jakou funkci má jméno? Kdo rozhoduje o tom, jaké jméno člověk dostane? Jak rodiče na ta jména přijdou?). **Hra na dohledávání (literatura, internet, apod.).***

Jména jsou předávána v historii z generace na generaci. Byly časy, kdy jméno skutečně mělo svůj význam. Například křesní jména: Filip znamenal “ten kdo miluje koně”, Petr znamenal “kámen nebo skála”, Margareta znamenala “perla”, Benedikt “požehnaný”, Hedvika “žena bojovnice”, Anna (odvozena od Hannah) znamenala “plna něhy, milosrdenství a modlitby”.

Příjmení měla rovněž svůj význam “Bednář” byl člověk, který dělal sudy. “Kovář” byl ten, kdo pracoval s kovem. “Mlynář” mlel obilí a “Hrnčíř” vyráběl keramiku.

Jména původně plnila funkci popisných frází, které pomáhaly identifikovat lidi, jako byl Filip, ten tesař, nebo Petr, ten kovář. Postupně tyto popisné fráze splynuly s lidmi samotnými: Filip Tesař, Petr Kovář.

S použitím jakékoli dostupné knihy jmen dopřejte hráčům, aby se vystřídali a vyhledali význam svého jména.²⁵

Obzvláště v mladším školním věku je důležité vysvětlit, že každé jméno je hezké a jména mají různé varianty.

²⁵ CANFIELD, J., WELLS, H. C: *Hry pro zlepšení motivace a sebedůvěry žáků. Praha: 1197, s. 93*

Jmenuji se

- Hra popsána z vlastní dětské zkušenosti
- Hry pro rozvoj skupinové spolupráce „**Paměť na jména**“

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení naslouchání, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, hra se jmény, navazování kontaktu, respektování druhých, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Kdekoliv bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Tato hra patří k nejjednodušším seznamovacím hrám. Proto hra nalezne využití i v mateřských školách. Sedí se či stojí v kruhu a postupně každý říká svoje jméno. Můžeme několikrát zopakovat. Potom se každý pokusí postupně říci jména účastníků, které si zapamatoval. Vedoucí hry se zapojuje aktivně do hry.

Varianta hry: Pokud máme skupinu starších účastníků (8 let a výše), můžeme hru ztížit tím, že každý hráč musí zopakovat jména všech hráčů před ním.

- **Poznámky:**

Pokud nastane situace, že při této hře pozornost a zájem klesá, zejména u mladších hráčů (1. – 2. třída), můžeme hru zkombinovat s pohybem - hra pak nese název „**Popcornová hra**“ (popsána níže).

Pro nervozitu, strach či stydlivost lze využít pomůcku, např. plyšovou hračku, která odvádí pozornost od těchto negativních faktorů. Účastníci se uvolní a lépe se pak soustředí. Své využití najde i míč (malý, velký, plyšový, gumový,...). Každý, kdo dostane předmět (míč, plyšovou hračku), řekne své jméno.

Pokud použijeme pomůcku, tak některé literatury tento způsob uvádějí jako hru nikoliv variantu: „*Jak se jmenuji?*“ z knihy Kreslíme a hrajeme si ve školní družině. „*Jak se jmenuje kamarád?*“ ze stejnojmenné knihy i hry následující. Předáváme předem zvolný předmět po obvodu kruhu a říkáme jméno souseda. Hru dále můžeme zpestřit stopováním času, jak dlouho nám bude trvat předat předmět od prvního hráče k poslednímu či od prvního hráče k poslednímu a zpět s říkáním jmen. „*Jména křížem krážem*“ je hra, při které využijeme stále míč či jiný předmět se kterým lze házet, tedy musí být bezpečný a dobře uchopitelný. Předmět neposíláme po obvodu kruhu, ale házíme různorodě. Před hodem musím říct jméno, komu předmět házím. Tato hra je i popsána v knize Dobrodružné hry a cvičení v přírodě pod názvem „*Komu míč*“. Hru ztížíme přidáním dvou míčů, ale hru bych pak zařadila do věkové kategorie od 8 let.

Tyto hry bych nazvala úvodními hrami, na které lze pak navázat jakoukoliv další seznamovací hrou.

Popcornová hra

- 111 nápadů pro celý školní rok
- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, hra se jmény, naslouchání, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, pohyb, navazování kontaktu, respektování druhých, postřeh, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Suché prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry, dostatek místa kolem sebe pro každého hráče.
- **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti účastníků.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Hráči hry sedí v kruhu. Postupně každý hráč vyskočí ze svého místa stejně rychle jako popcorn z horkého hrnce a nezapomene nám říci své jméno. Takto se postupně vystřídají všichni účastníci. Hru lze několikrát zopakovat a tempo libovolně zvyšovat či snižovat, na tlesknutí změnit směr. Vedoucí hry se zapojuje aktivně do hry (vnitřní vedení).

Varianta hry: Hráč vyskočí a řekne jméno účastníka, které ho si zapamatoval. Jmenovaný hráč vyskočí a řekne jiné jméno hráče, které si zapamatoval zase on – hra tak zvyšuje obtížnost na paměť a pozornost.

- **Poznámky:**

Protože hra je doplněna o pohyb, je vhodnější si před hrou (popř. po hře) protáhnout dolní končetiny. Každému nemusí vyhovovat pohyb na bázi dřepu s výskokem. Před zahájením je nutné si připomenout pravidla bezpečnosti, jelikož hráče hra svádí k předvádění se či dělat jiné pohyby než dřep s výskokem.

Gesta

- Skupinové hry pro rozvíjení sebeúcty
- Skupinové hry pro život 1 „**Jméno a pohyb**“
- Skupinové hry pro rozvíjení sebeúcty „**Oslavné jméno**“
- Příručka instruktora zážitkových akcí „**Mlsná Mařena**“
- Hry zaměřené na sociální rozvoj žáků mladšího školního věku „**Jmenuji se Karolína**“

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, hra se jmény, naslouchání, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, neverbální komunikace, fantazie, pocit sounáležitosti, navazování kontaktu, respektování druhých.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (9 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti účastníků.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Hráči stojí v kruhu, lze i sedět, ale ve stoji máme možnost více pohybových úkonů. Postupně každý hráč řekne své jméno a doplní nějakým jednoduchým gestem (tlesknutí, dupnutí, atd.), gesta se nesmí opakovat. Začínáme po obvodu kruhu. Hráč vždy předvede to, co dělal jeho hráč před ním a přidá svoje jméno s gestem: „*Tohle je ... (jméno + gesto) a já jsem ... (jméno + gesto)*“. Na závěr všichni najednou vysloví postupně všechna jména i s gestem. Vedoucí hry se zapojuje aktivně do hry (vnitřní vedení hry).

Varianta hry: Ke jménu a gestu můžeme přidat přídavné jméno, které začíná stejným písmenem jako křestní jméno či nikoliv např.: „Mlsná Mařena“, „Milá Mařena“, „Usměvavá Mařena“, „Dobrosrdečná Mařena“.

- **Poznámky:**

Tato hra má více aspektů na zapamatování, proto je dobré hru hrát s menším počtem hráčů, kteří se již znají jmény.

Šeptaná jména

- Skupinové hry pro život 1

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, hra se jmény, naslouchání, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, pocit sounáležitosti, navazování kontaktu, respektování druhých, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti účastníků.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Hráči chodí po vyhraněném prostoru. Hráč přistoupí k jinému hráči a pošeptá mu do ucha: „*Ahoj já jsem ... a ty?*“, „*Ahoj ..., já jsem ...*“. Hráči pak pokračují k jiným hráčům. Pokud hráč špatně slyšel, lze několikrát zopakovat, ale vše se domlouvá šeptem. Pro ověření, jestli si hráči dobře zapamatovali svá jména, mohou po chvíli k sobě znovu přistoupit a pošeptat si téměř cokoli, např.: „*Ty jsi ..., a víš, jak se jmenuju já?*“. Vedoucí hry se zapojuje aktivně do hry (vnitřní vedení hry).

- **Poznámky:**

Do této hry se zapojí i plaché děti, protože je zde použito tajnůstkářské a nenápadné chování. Před zahájením je potřeba vysvětlit hráčům, že do ucha nekřičíme, neprskáme, ale pouze šeptáme. Opakem této hry je hra „**Říkají mi**“ (odkaz níže). Dle počtu hráčů vymežíme velikost prostrou.

Říkají mi

- Skupinové hry pro rozvíjení sebeúcty

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, hra se jmény, naslouchání, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, představivost, divadelní povědomí, respektování druhých, navazování kontaktu, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 9 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti účastníků.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Hráči mohou v kruhu sedět či stát. Každý hráč řekne své jméno různou hlasovou intonací (vysoko, hluboko, jako fotbalový fanoušek, vážně, rychle, pomalu). Všichni hráči zopakují jméno se stejnou intonací. Můžeme doplnit i nějakým gestem a výrazem v obličeji (např. jako dirigent – vážný procítěný výraz a mává dirigentskou hůlkou). Vedoucí hry se zapojuje aktivně do hry.

- **Poznámky:**

Než se začne hra hrát je dobré s hráči probrat a ukázat možnosti hlasového projevu, hlavně u hráčů 1. a 2. tříd.

Před zahájením hry můžeme procvičit mluvidla a mimiku obličeje na navození atmosféry, zbavit se ostychu.

Klaním se

- Skupinové hry pro rozvíjení sebeúcty

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Sebeuvědomění, seznámení, hra se jmény, naslouchání, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, navazování kontaktu, respektování druhých, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** 30 minut (vedoucí hry musí vymyslet příběh a zakomponovat jména všech hráčů).
- **Prostředí:** Kdekoliv v suchém prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 8 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti účastníků.
- **Vedoucí hry:** 1
- **Pravidla hry:**

Vedoucí hry čte hráčům předem připravený příběh, kde jsou zakomponovaná jména všech účastníků. Pokaždé když hráč uslyší své jméno, vstane a ukloní se.

Varianta hry: Na předem domluvené slovo v textu se všichni hráči postaví a ukloní se.
- **Poznámky:**

Každé jméno by mělo v příběhu zaznít minimálně třikrát. Důležité je si připravit (upravit) známý příběh, protože se hráči soustředí na svá jména a jiná sdělení v textu jsou v pozadí

Indiáni na válečné stezce

- Hry pro život 1
- Cvičení z pedagogické praxe III
- Hry do kapsy

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, hra se jmény, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, snášenlivost, navazování kontaktu, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** V místnosti (jsou zde potřebné dveře).
- **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti účastníků.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 2 (kvůli bezpečnosti účastníků).
- **Pravidla hry:**

Vedoucí hry vybere sedm indiánů, tedy sedm dobrovolníků, kteří půjdou za dveře. Ostatní hráči zůstávají a sedí v místnosti. Indiáni se za dveřmi domluví, v jakém pořadí vejdou zpět do místnosti. Vcházejí těsně jeden za druhým, udělají okruh po místnosti a jdou zpět z místnosti za dveře. Hráči v místnosti musí říct, v jakém pořadí nastoupili indiáni. Vedoucí hry doprovází hru bočním (zevním) vedením. Kvůli bezpečnosti je jeden vedoucí hry v místnosti a další za dveřmi, aby účastníci nezůstali bez dozoru.
- **Poznámky:**

Hra se hraje, až když se známe všichni řádně jmény. Náročnost této hry může být zvyšována větším počtem indiánů za dveřmi.

Místo po mé pravici je volné

- Hry do kapsy I
- Cvičení z pedagogické praxe III
- Uvedení do systému školní dramatiky „Jsem rád, že jsi vedle mne“
Dobrodružné hry a cvičení v přírodě „Místo po mé levici je volné“

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, hra se jmény, naslouchání, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, pocit respektování druhých, navazování kontaktu, snášenlivost.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (8 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti účastníků.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Hráči sedí v kruhu s jedním místem navíc. Ten hráč, který má vedle sebe volné místo (ať už po levici či po pravici – předem určené) říká: „*Místo po mé pravici/levici je volné a sedne si sem ..., protože ...*“. A pokračuje hráč, vedle kterého se uvolnilo místo. Vyzdvihneme kladné vlastnosti, co se nám na druhém líbí nebo co máme společného. Vedoucí hry se aktivně zapojuje do hry.

Varianta hry: Hráči sedí v kruhu, jsou zaplněna všechna místa. Vedoucí hry kontroluje hru zvnějšku (boční vedení). Hráči mají zavřené oči. Vedoucí hry zahajuje hru, dotkne se libovolného hráče, ten otevře oči, zvedne se a vymění si místo s někým jiným, také dotykem. Sedne si na místo hráče, kterého si vybral a zavře oči. Vybraný hráč si stejným způsobem vymění místo. Hra se nazývá „**Tiché putování**“. Hráči se takto vyměňují do té doby, dokud vedoucí hry neřekne stop, můžete otevřít oči. Následně každý hráč musí říct kladné vlastnosti o svém hráči po levici/po pravici, hra pak nese název

„Jsem rád, že jsi vedle mne“ kromě hezkých vlastností, můžeme pochválit cokoliv i si popřát hezký den.

- **Poznámky:**

Hru hrajeme s hráči, u kterých víme, že ví, co jsou to kladné vlastnosti a přídavná jména (konec 2. třídy, začátek 3. třídy) a mají rozvinutou slovní zásobu.

Pokud do hry přidáme „Tiché putování“ je zapotřebí dostatečný prostor, aby každý hráč měl místo kolem sebe a při zvedání a přecházením nerušil ostatní.

Bang

- Nové hry do kluboven
- Z vyprávění

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, pozorování, soustředění se, střídání se, postřeh, rychlost, navození atmosféry, neverbální komunikace, pocit sounáležitosti, navazování kontaktu, snášenlivost.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (8 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Hráči stojí v kruhu, vedoucí hry stojí uvnitř kruhu, je tedy aktivně zapojen do hry a hru řídí. Po obvodu kruhu si vybere jednoho hráče, na kterého ukáže a řekne: „*Bang*“. Hráč si dřepne. Hráči, kteří jsou vedle hráče v dřepu (po levici i po pravici) udělají z dlaní pomyslnou pistol, namíří na sebe a musí říct jméno toho druhého.

Varianta hry: Hra se dá hrát i naopak. Na koho vedoucí hry ukáže, už si nebude sedat do dřepu, ale on sám musí říct jména svých sousedů. Za každé správně řečené jméno má bod. Na pokyn vedoucího si místa hráči libovolně vymění. Při této variantě můžete sedět, či stát. Hra nese název „**Košík se jmény**“ z knihy Hry zaměřené na sociální rozvoj žáků mladšího školního věku.
- **Poznámky:**

Hru lze hrát i na vypadávání, tím se hra ztíží, protože se tím budou měnit hráči po levici i po pravici.

Cik – cak

- Hry zaměřené na sociální rozvoj žáků mladšího školního věku
- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, pozorování, soustředění se, střídání se, postřeh, rychlost, navození atmosféry, neverbální komunikace, pocit sounáležitosti, navozování kontaktu, respektování druhých.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (9 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Hráči stojí či sedí v kruhu, vedoucí hry stojí uvnitř kruhu, je tedy aktivně zapojen do hry a hru řídí. Po obvodu kruhu si vybere jednoho hráče, na kterého ukáže a řekne: „Cik“. Oslovený hráč řekne jméno svého souseda po pravé straně. Pokud vedoucí hry vysloví „Cak“, oslovený hráč řekne jméno svého souseda po levici. Pokud zazní slovo „Cik – cak“, všichni hráči si vymění svá místa.
- **Poznámky:**

Před začátkem hry by se měl vedoucí hry ujistit, zdali hráči ví, která strana je levá a pravá, aby pak nedocházelo u hráčů k nejistotě, strachu z posmívání. Hráči by se měli už znát dobře jmény, protože kromě vybavování jmen vynaloží velké soustředění na slova Cik, Cak a pravolevou orientaci.

Souboj jmen

- Hurá na tábor

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, hra se jmény, naslouchání, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, rytmus, navazování kontaktu, respektování druhých, postřeh, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Kdekoliv bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (8 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Při této hře stojíme v kruhu. Vedoucí hry se aktivně zapojuje do hry, je uvnitř kruhu a říká své pravé jméno: „*Já jsem Ondra...*“ a pak ukáže na některého z hráčů v kruhu a řekne: „*A ty jsi Lukáš!*“. Jméno může být pravdivé, ale nemusí. Sousedé jmenovaného se musí rozhodnout, zdali je to pravda nebo nikoliv. Pokud vedoucí hry řekl jméno správně, tlesknou dlaněmi, pokud to správně není, zamručí.

3.4 Seznamovací hry rytmické

Ruce – ruce – noha – noha

- Nové hry do klubovny „Pásovec, pásovec“.
- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, hra se jmény, naslouchání, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, rytmus, respektování druhých, navazování kontaktu, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Tato hra má více variant. Při každé variantě jsou hráči v kruhu. Hráč však stojí či sedí v takové pozici, aby měl volné ruce i stehna. Hráči po obvodu kruhu na sebe vidí. Vedoucí hry se zapojuje aktivně do hry.

1. varianta hry: Hru vede vedoucí hry a každý postupně po obvodu kruhu odpovídá vedoucímu. Vedoucí hry se ptá: „Jak se jmenuješ?“. Na slova *jak se* vedoucí dvakrát tleskne do dlaní, na slovo *jmenuješ*, tleskne vedoucí dvakrát do stehna. Hráč odpovídá: „Já jsem a jeho jméno“. Na slova *já jsem*, tleskne hráč dvakrát dlaněmi, *na své jméno* hráč dvakrát tleskne do stehna. Vedoucí hry se ptá postupně každého účastníka stejným způsobem.

2. varianta hry: Hru začne vedoucí hry a pak pokračují hráči libovolně mezi sebou. Vedoucí řekne své jméno a dvakrát přitom tleskne do dlaní, pak řekne jméno libovolného hráče a dvakrát tleskne o svá stehna.

Pokud se hráči již dostatečně znají, obměna této varianty může být s názvy z různých oblastí místo jmen, např. název zvířete, které má hráč rád. Princip tleskání zůstává stejný. Hru můžeme stupňovat – do té doby, než to někdo splete a vypadává. Pokud někdo vytleská hráče, který již není ve hře, také vypadává. Stupňovat lze i rychlost.

3. varianta hry: Hra je stejná jako při druhé variantě, ale je ztížena o udržení rytmu. Vedoucí hry udává tempo tleskání, podle tempa se naladí všichni hráči, a když se všichni sjednotí, mohou se začít říkat jména. Jména se říkají bez přestávky, kdo se splete nebo si nevzpomene na jméno dalšího hráče, vypadává.

- **Poznámky:**

Variantu tři je dobré hrát až poté, kdy se zúčastnění znají jmény, jelikož tato varianta vyžaduje soustředění na rytmus a udržení pozornosti. Žáci 3. tříd jsou relativně schopni udržet soustředění, tempo a současně říkat jména.

Tleskání může být i naopak, začít tlesknutím do stehů a pak do dlaní. Z pozorování hráčů při hře v kterékoliv věkové skupině, mají hráči tendenci začínat nejdříve tleskání do stehů pak až do dlaní.

Plác – plác – lusk – lusk

- 111 nápadů pro celý školní rok

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, hra se jmény, naslouchání, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, rytmus, orientace v prostoru, koordinace, navazování kontaktu, respektování druhých, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Kdekoliv bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Při této hře stojíme/sedíme na zemi či na židlích v kruhu. Nejdříve si nacvičí doprovodné pohyby a sladí jejich tempo až si všichni budou jistí, přidají se k nim jména. Dvakrát tlesknutí do stehů, pak jedno lusknutí vpravo a hned po té jedno lusknutí vlevo a znova opakovat. Při lusknutí vpravo říkáme své jméno a při lusknutí vlevo říkáme jméno, které jsme si zapamatovali, a pokračuje ten, jehož jméno bylo řečeno. Na tlesknutí do stehů se nic neříká. Vedoucí hry se zapojuje aktivně do hry (vnitřní vedení).
- **Poznámky:**

Zde lze využít postupy variant dva a tři ze hry „Ruce – ruce – noha – noha“. Dostupný pramen hry uvádí od šesti let. Děti si v první třídě stále pletou pravou a levou stranu. Věkovou hranici této hry bych posunula od druhé tříd (8 let).

Znáš své jméno

- Hry zaměřené na sociální rozvoj žáků mladšího školního věku
- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, hra se jmény, naslouchání, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, pohyb, rytmus, navazování kontaktu, respektování druhých, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti účastníků.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Hráči stojí v kruhu společně s vedoucím hry a vytleskávají rytmus, který doprovází tato slova: „*Ty, kdo svoje jméno znáš, pojd' a rychle nám ho vzkaz!*“. Jaký rytmus bude zadán, záleží individuálně na každém vedoucím hry (tlesknutí na první slabiku, tlesknutí na každou slabiku atd.). Po vyřčené větě vedoucí hry řekne jedno písmeno z abecedy. Hráči, jejichž jméno tímto písmenem začíná, se postaví dovnitř kruhu zády k sobě a představí se ostatním. Následně si hráči uvnitř kruhu sdělí svá jména, ostatní vytleskají v rytmu tuto větu: „*Dobře se nám představili, svoje jméno vyslovili*“.

Představování

- Hry zaměřené na sociální rozvoj žáků mladšího školního věku

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, hra se jmény, naslouchání, pozorování, soustředění, střídání se, navození atmosféry, pohyb, rytmus, navazování kontaktu, respektování druhých, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Pomůcky:** Bubínek – hru lze hrát i bez pomůcky.
- **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti účastníků.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Hráči se pohybují po vyznačeném prostoru, v rytmu doprovodného nástroje, např. bubínku. Vedoucí hry zastaví hru na předem domluvený signál, hráči si podají s nejbližším spoluhráčem ruku a představí se. Hru několikrát opakujeme.
- **Poznámky:**

Hru lze zpestřit pohybovou obměnou – jako kachna, slon, čáp, atd.

Sušenka

- Hra z vyprávění, bez názvu.
- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, hra se jmény, naslouchání, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, rytmus, navazování kontaktu, respektování druhých, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Kdekoliv bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Při této hře stojíme v kruhu. Vedoucí hry se aktivně zapojuje do hry (vnitřní vedení). Nejdříve si všichni sjednotí tempo a doprovodné pohyby - tleskání dlaněmi o stehna. Před zahájením hry vybereme, kdo začne, např.: Jana.

Všichni říkají a zároveň neustále tleskají do stehen:

- Všichni: „*Jana mi snědla sušenku a sušenku mi vzala*“
 - Jana: „*Kdo? Já?*“
 - Všichni: „*Jó, ty!*“
 - Jana: „*Já ne.*“
 - Všichni: „*Tak kdo*“
 - Jana odpovídá jméno dalšího hráče.
- **Poznámky:**

Před zahájením tleskání do stehen, upozorní vedoucí hráče, ať se příliš nebouchají do stehen a zbytečně nekřičí. Vedoucí hry drží neustále tempo s tleskáním, jelikož soustředěnost hráčů na jména často přivádí tleskání do pozadí. Tato hra je oblíbená u kterékoliv věkové skupiny a patří mezi nejoblíbenější seznamovací hry.

3.5 Seznamovací hry s pomůckami

Toaletňáková seznamka

- Z vyprávění
- Dostupné z webové stránky www.novagenerace.com

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, hra se jmény, naslouchání, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, pocit sounáležitosti, navazování kontaktu, respektování druhých.
- **Příprava:** Zajistit 4 ruličky toaletního papíru, alespoň dvou vrstvého.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Pomůcky:** Toaletní papír.
- **Hráči:** Mladší školní věk (7 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Hráči sedí na zemi nebo na židlích v kruhu. Vedoucí hry pošle jednu ruličku papíru po obvodu kruhu do pravé strany a druhou opačným směrem. Každý si odmotá kus toaletního papíru. Odmotaný kus natrhá dle čar na dílky. Až budou mít všichni hráči splněno, vedoucí hry jim teprve prozradí, že kolik si natrhali dílků, tolik musí říct o sobě každý vět.
- **Poznámky:**

Je dobré mít v záloze ruličky toaletního papíru, aby si každý hráč mohl utrhnout pro sebe potřebnou část. Používáme alespoň 2 vrstvy, protože pak se papír nedrolí a netrhá.

Klubko

- Hry aktivity pro zkoumání emocí
- Skupinové hry pro život 1 „Pavučina“
- Optimalizace denního režimu žáků mladšího školního věku „Klubíčko“

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, hra se jmény, naslouchání, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, postřeh, koordinace, orientace, spolupráce, pocit sounáležitosti, soudržnost, navazování kontaktu, respektování druhých, jemná a hrubá motorika.
- **Příprava:** Zajistit klubko vlny výrazné barvy.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Pomůcky:** Klubko vlny výrazné barvy.
- **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Hráči sedí na zemi ve velkém kruhu. Kdo drží klubko vlny, musí pevně uchytit konec klubka, který si ponechá. Klubko se hází libovolně po celém kruhu, každý může být jednou, aby se všichni prostřídali. Než hodíme klubko, musíme říct jméno, komu ho házíme. Každý hráč vlákno klubka drží pevně napnuté. Klubko tvoří pomyslnou pavučinu z vlněného vlákna. Vedoucí hry se zapojuje aktivně do hry (vnitřní vedení, začíná hru).

Varianta hry: Opačný postup- již je vytvořená pomyslná pavučina, klubko se tedy namotává od posledního hráče k začínajícímu (prvnímu) hráči.
- **Bezpečnost:** Upozornit hráče, že klubko vlny je určené pouze ke hře, k žádnému houpání, svazování, škrcení, podlézání atd. během hry neslouží.
- **Poznámky:**

Sounáležitost skupiny představuje vytvořená pavučina. Jestliže jeden hráč svůj konec pustí, pavučina ztrácí svůj pevný tvar nebo se zamotá, stejně tak vytvořený kolektiv.

Jak se jmenuju?

- Skupinové hry pro rozvíjení sebeúcty
- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, hra se jmény, naslouchání, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, postřeh, koordinace, orientace, kladení otázek, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** Pro každého hráče připravit jeden samolepící štítek s jeho jménem. Do misky dát lístečky se jmény každého hráče. Zajištění malého měkkého polštáře.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Pomůcky:** samolepící štítky, fixy, tužky/propisky, nůžky, papíry, plastovou misku, malý polštář.
- **Hráči (organizátoři):** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry:** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Každý hráč obdrží lísteček se svým jménem na samolepícím papíře. Lísteček si ukryje a nalepí na své oblečení, např. do kapsy, za lem ponožky, na podrážku bot nebo třeba pod límec. Hráči se snaží nalézt co nejvíce jmen pomocí kladení otázek, na které je jim odpovídáno ano/ne, např. „*Máš lísteček v kapse?*“, *Ukážeš pravou kapsu u mikiny?*“. Je důležité, aby se na začátku hry celá skupina s vedoucím domluvila, zda získané odpovědi budou zapisovat či si je pouze pamatovat. Hru lze hrát i s časovým limitem. Po skončení každý hráč řekne své jméno a ukáže, kde měl lísteček schovaný. Vedoucí hry se zapojuje aktivně do hry (vnitřní vedení hry).

Pro utvrzení jmen z této aktivity, navazuje další hra. Hráči sedí v kruhu a jednotlivě si hází polštářem. Než hráč hodí polštář, musí vyslovit jméno hráče, komu ho hází. Poté co se všichni vystřídají, dá vedoucí hry doprostřed kruhu misku. Uvnitř misky se nachází složené papírky se všemi jmény hráčů. Každý hráč postupně vylosuje papírek, přečte jméno a předá ho dotyčnému.

- **Poznámky:**

Protože nevíme, jak dobré máme čtenáře ve skupině, je lepší psát jména velkými tiskacími písmeny. Pokud někdo neumí číst, pomůže mu vedoucí hry. Malý měkký polštář lze nahradit i míčem, ale házet si s polštářem je neobvyklé, pro děti mladšího školního roku zajímavé.

Bingo

- Hry zaměřené na sociální rozvoj žáků mladšího školního věku
- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, hra se jmény, naslouchání, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, postřeh, koordinace, orientace, kladení otázek, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** Zajistit materiál (pomůcky), lístečky se jmény všech hráčů ve skupině, předmět z čeho lístečky se jmény budeme tahat.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Pomůcky:** Papíry, tužky, pravítka, podložky pod papír.
- **Hráči:** Mladší školní věk (8 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Každý hráč si připraví tabulku (podle pravítka či jen od ruky). Vedoucí určí počet políček (podle velikosti skupiny). Do připravené tabulky si hráč napíše své jméno a jména všech svých spoluhráčů, včetně vedoucího. Vedoucí hry pak bude jednotlivě vytahovat lístečky se jmény, a pokud hráč má toto jméno napsané v tabulce, udělá si tam křížek. Vyhrává ten hráč, jež má první vyškrtaný sloupec se jmény vodorovně, svisle, anebo příčně.

Nomen omen

- 100 her pro rozvoj sebedůvěry a sociálních kompetencí u dětí od 8 do 12 let
- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, hra se jmény, naslouchání, pozorování, soustředění se, navození atmosféry, pocit sounáležitosti, respektování druhých.
- **Příprava:** Zajistit materiál.
- **Pomůcky:** Papír, tužku, podložky na psaní.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (8 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Hráči si napíše své jméno. Každé písmenko jména začíná nový řádek, protože ke každému písmenku se doplní přídavné jméno vystihující vlastnost hráče.

Seznamovací mazurka

- Taneční hry s písničkami
- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, hra se jmény, naslouchání, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, postřeh, koordinace, orientace, etiketa, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** Najít hudební doprovod pro společenský tanec. Nejčastější píseň pro mazurku je „Měla babka čtyři jabka“.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Pomůcky:** audio přehrávač (podle toho na čem máme záznam písně – kazeták, PC,...)
- **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů, sudý počet.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Vedoucí hry vysvětlí a ukáže společenský tanec mazurku. Hru bude korigovat zvenku, pouští muziku, tedy zevní (boční) vedení. Noty k písni a společenský tanec jsou zobrazeny v přílohách (příloha 1).

3.6 Seznamovací hry na zájmy hráče

Seznamování

- Skupinové hry pro život 1
 - Skupinové hry pro rozvíjení sebeúcty „Do třetice“
 - Hry na semináře a workshopy „Svazek klíčů“
 - Webu www.novagenerace.com „Interview“
 - Dobrodružné hry a cvičení v přírodě „Rychlá autobiografie“
 - Uvedení do systému školní dramatiky „Můj kamarád“
 - Hry pro rozvoj spolupráce „Navazování kontaktu“
- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, naslouchání, pozorování, soustředění, střídání se, navození atmosféry, komunikace, spolupráce, pocit sounáležitosti, respektování druhých, navazování kontaktu.
 - **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
 - **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
 - **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů.
 - **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
 - **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
 - **Pravidla hry:**

Hráči vytvoří dvojice a mezi sebou si povídají a snaží se zjistit o sobě, co nejvíce informací (počet sourozenců, zájmy, kde bydlí, atd.). Po uplynutí vymezené doby si účastníci sednou do kruhu a jednotlivé dvojice se představí. Každý hráč představí svého hráče ve dvojici. Vedoucí hry se zapojuje aktivně do hry tehdy, když je lichý počet hráčů, jinak hru koordinuje pouze zvenčí.

Varianta hry: Pokud by se někdo z hráčů styděl nebo nevěděl, jak má začít, může vyndat jakýkoliv předmět, který má u sebe (telefon, klíče, atd.) a povídat si ve dvojích o těchto předmětech, protože i přes předměty se dozvídáme informace (od koho to dostal, na co to potřebuje, k čemu to

používá, atd.). Pokud použijeme předmět pro pomoc v komunikaci, hru lze najít v literatuře pod názvem „**Kdyby věci vyprávěly**“ z knihy Hry pro rozvoj komunikace.

- **Poznámky:**

Na konci každého představování se vedoucí hry zeptá, zdali řečené informace byly pravdivé.

Co o sobě nevím

- Nové hry do klubovny
- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, neverbální komunikace, pocit sounáležitosti, navazování kontaktu, respektování druhých.
- **Příprava:** Připravit otázky.
- **Pomůcky:** Papír a tužku pro každého. Pokud se hra hraje v místnosti bez stolů, každý hráč by měl mít podložku na psaní.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (9 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Každý hráč si nadepíše papír svým jménem a pošle ho po své levici dalšímu hráči. Vedoucí hry začne klást otázky, např. kolik má sourozenců? Každý hráč odpovídá ke jménu, které je napsané na papíře. Pak opět pošleme papír po levici dalšímu hráči. Vedoucí hry klade otázky tak dlouho, dokud k hráči nedorazí jeho papír se jménem.
- **Poznámky:**

Hru lze hrát mezi posledními hrami na seznamování, až když hráči o sobě něco vědí, krom jmen.

Co rád dělám

- Skupinové hry pro život 1

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, neverbální komunikace, pocit sounáležitosti, navazování kontaktu, respektování druhých.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Každý hráč předvede v pantomimě, co rád dělá. Vedoucí hry upozorní hráče, že hádání pantomimy začíná až po ukončení celé činnosti předvádějícího hráče.
- **Poznámky:**

Začínáme s těmi hráči, kteří mají promyšlenou aktivitu a nestydí se před skupinou.

Podpisová akce

- Nové hry do klubovny
- 100 kreativních metod a her na semináře a workshopy: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže, „Zuřivý reportér“

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry, neverbální komunikace, pocit sounáležitosti, navazování kontaktu, respektování druhých.
- **Příprava:** Vedoucí hry připraví každému hráči papír s tabulkou. V každé tabulce bude jedna otázka, na kterou lze odpovídat ano/ne. V každé kolonce s otázkou je i místo na podpis.
- **Pomůcky:** Připravený papír, tužky, stopky.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (8 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

V časovém limitu je potřeba do každé kolonky od spoluhráče získat podpis. Každý hráč se může podepsat pouze jednou na každý papír. Pokud někdo odpoví ano (např. „Umíš hvězdu?“), podepíše se do kolonky, pokud odpoví ne, hráč hledá někoho jiného.
- **Poznámky:**

Na závěr můžeme otázky zkontrolovat, např. kdo se podepsal ke kolonce, že umí hvězdu, nyní nám to předvede. Hru lze doplnit o pohyb, než se hráč podepíše, dvojice spolu doběhne k vyznačenému bodu za ruku a zpět.

Balím si kufr

- 111 nápadů pro celý školní rok

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, pozorování, soustředění se, střídání se, navození atmosféry navazování kontaktu, respektování druhých, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Hráči sedí v kruhu a každý jednotlivě představí a řekne co má rád, ale pouze jednu věc. Další hráč to zopakuje a doplní svou aktivitu. Př.: *Jmenuji se Karolínka a ráda maluji.*“, následující hráč: *„Karolínka ráda maluje a já jsem Petr a rád rybařím.*“.
- **Poznámky:**

Podle velikosti skupiny můžeme nechat posledního hráče zopakovat vše. Pokud je skupina početná (20 – 30 hráčů) záleží individuálně na vedoucím hry, zda poslední hráč zopakuje veškeré informace – je potřeba zvážit věk a pozornost hráčů.

Kamarádi

- Hry do kapsy VIII

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, pozorování, soustředění se, střídání se, zájmy, kladné vlastnosti, respektování druhých, navazování kontaktu, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Pomůcky:** Pro každého stejný list papíru, tužku/propisku, krabice (popř. sáček, miska).
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (8 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Každý hráč napíše své jméno a příjmení (z důvodu opakování jmen) na papír a složený papír vloží do krabice (misky, sáčku), zamícháme. Každý hráč si pak vylosuje jedno jméno, pokud si vylosuje své, vrátí ho zpět. Danou osobu hráč popíše, nesmí však použít jeho jméno a příjmení a ani co má zrovna v danou chvíli na sobě. Popisuje zájmy, co má rád, kolik má sourozenců, kladné vlastnosti apod. Ostatní hráči hádají, o kterou osobu se jedná.
- **Poznámky:**

Na začátku je vhodné hráčům zdůraznit, ať říkají vhodné a kladné věci. Hru lze hrát od 3. třídy, kdy žáci mají rozšířenou slovní zásobu, ví, co jsou to protiklady a probírali slovní druhy (přídavná jména). Mladší hráči mají tendenci koukat na hráče, kterého si vylosovali a popisovat ho, co má zrovna na sobě. Upozorníme tedy na to hráče a oni se snaží tomuto předejít.

Kompot

- Hry pro rozvoj emocí a komunikace „**Seznamovací kruh**“
 - Výchova prožitkem „**Kruh**“
 - Nové hry do klubovny „**Mám rád všechny**“
 - Cvičení a hry pro globální výchovu 2 „**Demografie**“
 - Play-way „**Červené boty**“
-
- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, pozorování, soustředění se, střídání se, zájmy, kladné vlastnosti, respektování druhých, navazování kontaktu, pocit sounáležitosti.
 - **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
 - **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
 - **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů.
 - **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
 - **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
 - **Pravidla hry:**

Hráči sedí či stojí v kruhu. Vedoucí hry je uprostřed kruhu a začíná slovy: „*Vymění si místa všichni ti, kteří mají sourozence*“. Ten, na koho nezbyde místo, zůstává v kruhu a vymýšlí další otázku. Pokud někdo zakřičí kompota, místo otázky, místa si vymění všichni.

Varianta hry: Místo vyměňování míst lze použít pouze krok vpřed, lehnout si, stoupnout si, ale to už klade otázky a řídí hru pouze vedoucí hry.

- **Poznámky:**

Pokud hráči sedí na židlích, je místo viditelné, když se mění místa. Pokud hráči sedí na zemi, je vhodné umístit za každého hráče libovolný předmět, např. láhev, tak aby bylo zřejmé, jaké místo je v kruhu volné.

Mrazík

- Z vyprávění
- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, pozorování, soustředění se, střídání se, zájmy, kladné vlastnosti, snášenlivost, navazování kontaktu, pocit sounáležitosti, pohyb.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Klasická pohybová hra „Mrazík“ je upravená k seznámení a k poznání zájmů hráčů. Jeden hráč je Mrazík, honí ostatní hráče na předem vyznačeném prostoru. Koho se Mrazík dotkne, zmrzne (ustrne). Pokud chceme zmrzlého hráče rozmrazit, odpovíme správně na jeho otázku (např. „Jak se jmenuju?“, „Kolik mám sourozenců?“). Pokud neznáme správnou odpověď, hledáme dalšího ustrnulého hráče.

- **Poznámky:**

Vhodná obuv. Předem připravené otázky urychlí rychlost hry.

Sociometrické řady

- Z vyprávění
- Hurá na tábor „Šílený kapitán“
- Optimalizace denního režimu žáků mladšího školního věku „V čem jsme stejní“
- 100 her pro rozvoj sebedůvěry a sociálních kompetencí u dětí od 8 do 12 let „Stejný a stejný“

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, seznámení, pozorování, soustředění se, střídání se, zájmy, kladné vlastnosti, respektování druhých, navazování kontaktu, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů a překážek, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (9 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Vedoucí hry dává hráčům úkoly, podle kterých se musí seřadit buď do řad, nebo do skupinek např. seřadte se podle velikosti, seřadte se podle abecedy, rozdělte se do skupinek podle narození v ročním období atd. Vedoucí hry následně provede s hráči kontrolu.

Hra se dá ztížit tím, že se hráči seřadí či rozdělí bez mluvení nebo se zavřenýma očima.

3.7 Seznamovací hry pomocí smyslů

Při těchto hrách by mělo být zdůrazněno pravidlo „Stop“, ne každý má již v skupině vybudovanou důvěru ke svým spoluhráčům a nemusí mu být příjemný osobní kontakt.

Kdo jsi

- Cvičení z pedagogické praxe III
- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, hmatové vnímání, poznávání jiných lidí, soustředění se, střídání, navazování kontaktu, pocit sounáležitosti.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Pomůcky:** Šátek.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů a překážek, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (9 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Bezpečnost:** Vedoucí hry, by měl být u hráče se zavázanýma očima – dopomoc.
- **Pravidla hry:**

Jeden z vybraných hráčů stojící uprostřed kruhu, má zavázané oči. Na jeho povel „vyměnit“ si začnou hráči vyměňovat svá místa, potichu - tedy bez mluvení. Při přemísťování se snaží nedotknout hráče uprostřed. Ten může kdykoliv říci „stop“. Hráč uprostřed dojde k hráči, kterého najde poslepu jako prvního a podle hmatu se snaží zjistit, kdo to je. Pokud hráč uhodne svého spoluhráče, doprostřed kruhu jde právě on. Zdali hráč neví, o koho se jedná, postupuje k dalšímu.

Dotyky

- Dobrodružné hry a cvičení v přírodě

- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, hmatové vnímání, poznávání jiných lidí, soustředění se, střídání, navazování kontaktu, pocit sounáležitosti, seznámení, poznávání, respektování druhých, pohyb.
- **Příprava:** Hru lze hrát bez přípravy.
- **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů a překážek, které by odváděly pozornost od hry.
- **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů.
- **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
- **Vedoucí hry (organizátoři):** 1, pokud se skupinou pracuje více vedoucích, tak se všichni aktivně zúčastní.
- **Pravidla hry:**

Utvoří se dvě řady se sudým počtem hráčů naproti sobě. Jedna řada zavře oči, nehýbe se, zůstává stát na jednom místě. Každý hráč s otevřenými očima si vybere jednoho ze spoluhráčů naproti (se zavřenými očima). Aby však zmátli hráče se zavřenými očima lze si sepnout či rozpustit vlasy, nasadit si kapuci apod. Potom co si hráč se zavřenými očima myslí, že ví, kdo to je na pohmat, řekne „Stačí“, ale oči má stále zavřené a hráč s otevřenými očima odchází na své místo. Až budou všichni hráči hotoví, vrátí se na svá místa a na pokyn vedoucího hry, mohou hráči otevřít oči. Ti říkají své typy, kdo k nim přistoupil.
- **Poznámky:**

Pro snahu nepodvádět a neotevírat oči, lze při hře použít i šátky.

3.8 Seznamovací hry pomocí malování/tvorby

Erby

- Skupinové hry pro rozvíjení sebeúcty
 - Dobrodružné hry a cvičení v přírodě „Můj erb“
 - Hry na semináře a workshopy
 - Hry pro rozvoj komunikace „Můj vlastní erb“
 - 100 her pro rozvoj sebedůvěry a sociálních kompetencí u dětí od 8 do 12 let
-
- **Rozvíjené dovednosti/cíl hry:** Paměť, poznávání jiných lidí, pocit sounáležitosti, seznámení, poznávání zájmů spoluhráčů, respektování druhých, představivost, chápání metafor, sebeúcta, sebeuvědomění.
 - **Příprava:** Příprava pomůcek.
 - **Pomůcky:** Papíry/čtvrtky (A4, A3), nůžky (pro leváky i praváky), fixy, pastelky, voskovky, tužky, gummy.
 - **Prostředí:** Kdekoliv v prostředí bez rušivých elementů a překážek, které by odváděly pozornost od hry.
 - **Hráči:** Mladší školní věk (6 – 11 let), max. 30 hráčů.
 - **Doba trvání hry:** Hra není časově omezena, dle pozornosti hráčů.
 - **Vedoucí hry (organizátoři):** 1
 - **Pravidla hry:**

Necháme každého hráče libovolně namalovat svůj erb – tvar, rozdělení, velikost, barevnost. U mladších hráčů je dobré vysvětlit, co je to erb, k čemu se používal, používá či jaké může mít tvary, tedy představit i názornou ukázkou. Lze zařadit i více materiálu, např. barevné papíry, vodové a temperové barvy. Žáci tak mají větší volnost v tvorbě erbu.

Hotové erby nám jednotliví hráči představí. Pokud nám to prostory umožňují, vyvěsíme je na viditelné místo. Každý účastník vidí, co má druhý rád, co je pro něho důležité.

Co nám může ještě pomoci?

Některé literární zdroje následnou činnost uvádí jako hru, některé prameny ji zmiňují jako výtvarnou činnost nebo jak lze obohatit seznamování.

1) Výroba vizitek

Vyrobená vizitka nám ukazuje, co má dotyčný rád, jak se jmenuje, do které třídy/oddělení/skupiny patří atd. Vizitky, o standardní velikosti, lze vyrobit z tvrdého papíru, vymalovat a popsat dle libovlnosti či předem podle dohodnutých pravidel a připevnit na oděv. Své využití najde i samolepící papír. Ale zde v tomto případě vizitky vydrží na oděvu pouze den. Pro větší trvanlivost své využití najdou plastové kryty na vizitky, které nevyrábíme, ale dají se koupit – do nich vložíme vyplnění papír - vizitku.

2) Výroba jmenovek

Vyzdobené jmenovky můžeme obohatit o naši fotografii. Fotografie všech hráčů se jmenovkami vystavíme na viditelné místo (např. nástěnka, dveře). Hráči budou mít pocit sounáležitosti a neustále budeme mít zobrazenou tvář a jméno všech svých spoluhráčů.

4 Závěr

Hra patří k činnosti, která má zastoupení po celém světě ve všech kulturách. Může na děti působit daleko více než pouhé výklady a poučky. Tvoří základní kámen vývoje dítěte, avšak se nevytrácí, hra nás doprovází v různých formách po celý život.

Cílem této bakalářské práce bylo sestavit sborník seznamovacích her pro mladší školní věk. Kromě pravidel hry sebou přináší i jejich didaktiku a postřehy z praxe.

Seznamovací hry plní důležité zastoupení při tvorbě kolektivu. Jsou to prvotní hry mezi vedoucím a skupinou a mezi členy skupiny. Mimo jiné hry slouží i k přiblížení zájmů každého jedince. Ze skupiny lidí se stává kolektiv a každému dělá dobře, když si ho ostatní členové pamatují jménem. Na vytvořeném kolektivu lze nadále pracovat a rozvíjet potřebné složky (spolupráce, důvěra atd.). Tyto složky nikdy nelze rozvíjet bez dobře se znajícího kolektivu, protože pořád může mezi jednotlivci panovat ostych, tréma, nervozita, strach a obavy.

Hry jsou nenáročné, mají jednoduchá pravidla, jsou časově neomezené a na přípravu a připravení pomůcek nenáročné. Lze je hrát v každém prostředí bez rušivých elementů a přizpůsobit je každé věkové skupině. Dobře připravenou hru může pokazit špatná organizace vedoucího, čemuž se snaží předejít. Každou hru by měl mít vedoucí hry vyzkoušenou a mít připravenou posloupnost hry, aby nevynechal důležité informace. Vždy máme na paměti bezpečnost hráčů, nejen fyzickou ale i psychickou. Před každou hrou je nutné zmínit pravidlo „Stop“ – tedy hráč se hry nemusí zúčastnit, ale může i z hry kdykoliv odejít a naopak přijít.

5 Použité zdroje

Literatura

ALLEN, K. Eileen a Lynn R. MAROTZ. *Přehled vývoje dítěte: od prenatálního období do 8 let*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2008. Rádci pro rodiče a vychovatele. ISBN 978-80-7367-421-2.

BENJAMIN, Karen. *Play-way: přístup k porozumění a podpoře dětské hry*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4012-5.

BLÁHOVÁ, Krista. *Uvedení do systému školní dramatiky: dramatická výchova pro učitele obecné, základní a národní školy*. Praha: IPOS - Informační a poradenské středisko pro místní kulturu, 1996. ISBN 80-706-8070-9.

CANFIELD, Jack a Harold Clive WELLS. *Hry pro zlepšení motivace a sebepojetí žáků: příručka pro učitele, vychovatele a rodiče*. Vyd. 2. Praha: Portál, 1997. ISBN 80-717-8136-3.

ČERVINKA, Jiří. *Hurá na tábor!: táborové náměty, hry a příroda*. Praha: Portál, 2017. ISBN 978-80-262-1178-5.

HÁJEK, Bedřich. *Nástin metodiky vedení zájmové činnosti: dramatická výchova pro učitele obecné, základní a národní školy*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2007. ISBN 978-807-2902-651.

HERMOCHOVÁ, Soňa. *Hry pro život: sociálně psychologické hry pro děti a mládež*. 2. vyd. Praha:

HERMOCHOVÁ, Soňa a Jan NEUMAN. *Hry do kapsy I: sociálně psychologické, motorické a kreativní hry*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-717-8672-1. Portál, 1994. ISBN 80-852-8279-8.

HERMOCHOVÁ, Soňa a Jan NEUMAN. *Hry do kapsy V: sociálně psychologické, motorické a kreativní hry*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-717-8874-0.

HERMOCHOVÁ, Soňa a Jana VAŇKOVÁ. *Hry pro rozvoj skupinové spolupráce*. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0727-6.

HERZIG, Sabine a Anke LANGE-WANDLING. *111 Nápadů pro celý školní rok*. Brno: Edika, 2014. ISBN 978-80-266-0500-3.

HRKAL, Jan, Radek HANUŠ a Daniela SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, ed. *Zlatý fond her: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vydání 2. Praha: Portál, 2000-. ISBN 978-807-3675-066.

HRKAL, Jan a Radek HANUŠ, ed. *Zlatý fond her II: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vyd. 5. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-923-1.

CHOUR, Jiří a Harold Clive WELLS. *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-717-8388-9.

JEDLIČKA, Richard. *Psychosociální vývoj dítěte a jeho poruchy z hlediska hlubinné psychologie: psychoanalytická propedeutika pro učitele*. Praha: Univerzita Karlova, 2001. ISBN 80-729-0070-6.

KIRCHNEROVÁ, Veronika a Radka RUBEŠOVÁ. *Výchova prožitkem: tvořivé hry a činnosti pro mateřské školy*. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0505-0.

KLEIN, Zamyat M. a Harold Clive WELLS. *100 kreativních metod a her na semináře a workshopy: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. Praha: Grada, 2012. ISBN 978-80-247-4023-2.

KOŤÁTKOVÁ, Soňa. *Vybrané kapitoly z dramatické výchovy: dramatická výchova pro učitele obecné, základní a národní školy*. Praha: Karolinum, 1998. ISBN 80-718-4756-9.

KREJČÍ, Milada a Milada BÄUMELTOVÁ. *Optimalizace denního režimu žáků mladšího školního věku: od prenatálního období do 8 let*. České Budějovice: INCA, 1999. Rádcí pro rodiče a vychovatele. ISBN 80-238-4619-1.

KULHÁNKOVÁ, Alena. *Kreslíme a hrajeme si ve školní družině*. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-394-9.

KULHÁNKOVÁ, Eva. *Taneční hry s písničkami*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-802-6204-084.

LISÁ, Elena. *Hry k rozvoji sociálních kompetencí žáků 1. stupně ZŠ*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-746-6.

MATĚJČEK, Zdeněk a Marie POKORNÁ. *Radosti a strasti: předškolní věk, mladší školní věk, starší školní věk*. Jinočany, 1998. ISBN 80-860-2221-8.

NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-717-8218-1.

- NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry v tělocvičně*. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-717-8555-5.
- NEUMAN, Jan a Miloslav WAGENKNECHT. *Hry do kapsy VIII: sociální, motorické a kreativní hry*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-717-8984-4.
- PANSKÁ, Svatava. *Pohybové hry pro děti se sluchovým postižením*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005. ISBN 80-244-1219-5.
- PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2013, s. 1. ISBN 978-80-262-0454-1.
- PIKE, Graham a David SELBY. *Cvičení a hry pro globální výchovu 2*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-630-8.
- PLUMMER, Deborah. *Skupinové hry pro rozvíjení sebeúcty dětí ve věku 5-11 let*. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0467-1.
- PORTMANN, Rosemarie. *100 her pro rozvoj sebeúcty a sociálních kompetencí: u dětí od 8 do 12 let*. Praha: Portál, 2018. ISBN 978-802-6212-966.
- RÁČEK, Petr. *Nové hry do klubovny*. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0146-5.
- ROGERS, Vanessa. *Hry a aktivity pro zkoumání emocí: pro děti školního věku*. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0920-1.
- SCHILLER, Pamela Byrne. *Hry pro rozvoj dětského mozku*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0825-9.
- ŠIMANOVSKÝ, Zdeněk. *Hry pro zvládnutí agresivity a neklidu*. Vydání třetí. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0887-7.
- ŠIMANOVSKÝ, Zdeněk. *Hry s hudbou a techniky muzikoterapie ve výchově, sociální práci a klinické praxi: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vyd. 4. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-807-3679-286.
- ŠIMANOVSKÝ, Zdeněk a Barbara ŠIMANOVSKÁ. *Hry pro rozvoj zdravé osobnosti*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0766-5.
- VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I.: dětství a dospívání*. Praha: Karolinum, 2005. ISBN 978-802-4609-560.
- VOPEL, Klaus W. *Skupinové hry pro život: sociálně psychologické hry pro děti a mládež*. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-286-7.

VYSKOČILOVÁ, CSC., Doc. PhDr. Eva a Doc. PhDr. Soňa HERMOCHOVÁ, CSC. *Cvičení z pedagogické praxe III.: Interakční hry pro školní věk*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7066-387-5.

ZAPLETAL, Miloš. *Encyklopedie her: 1000 her v tělocvičně, na hřišti, na louce, ve městě, v terénu, v místnosti*. Praha: Olympia, 1973. ISBN

ZAPLETAL, Miloš. *Hry v přírodě*. Praha: Sportovní a turistické nakladatelství, 1958. ISBN 80-901826-6-6

ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her 1: Hry v přírodě*. Praha: Olympia, 1987. ISBN 27-003-87.

ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her: Hry v klubovně*. 2. vyd., 1. vyd. v nakl. Leprez. Praha?: Leprez, 1996. ISBN 80-901-8269-0.

ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her 3: Hry na hřišti a v tělocvičně*. Praha?: Leprez, 1997. ISBN 80-860-6104-3.

ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her 4: Hry ve městě a na vsi*. Vyd. 2. Praha: Leprez, 1998. ISBN 80-860-6113-2.

ZELINOVÁ, Milota. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace: koncepce a model tvořivě humanistické výchovy*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-262-0036-9.

Internetové zdroje

Databáze her. *Nová generace* [online]. [cit. 2017-08-20]. Dostupné z: http://www.novagenerace.com/?option=com_gamesdb&gid=26&Itemid=

Databáze her. *Nová generace* [online]. [cit. 2017-10-28]. Dostupné z: http://www.novagenerace.com/?option=com_gamesdb&gid=29&Itemid=

Taneční hry s písničkami. *Clarina music* [online]. Brno: Clarina music, 2018 [cit. 2018-02-24]. Dostupné z: <https://www.clarina.cz/tanecni-hry-s-pisnickami-pro-deti-od-4-do-9-let-eva-kulhankova>

6 Přílohy

SEZNAMOVACÍ MAZURKA

Měla babka čtyři jabka

Mě - la bab - ka čty - ři jab - ka a dě - dou - šek jen dvě,
 dej mi, bab - ko, jed - no jab - ko, bu - de - me mít stoj - ně.

Dohra D A7 D D

Měl dědoušek, měl kožíšek
 a babička jupku.
 Pojď, dědoušku, na mazurku,
 já si s tebou dupnu.

Hudebním doprovodem může být i jiná mazurka (Já do lesa nepojedu, Naše husa atd.). V této hře tančíme mazurku-savojanku. Kroky mazurky jako lidového tance jsou pro děti obtížné.

Dvojice dětí stojí v kruhu v mazurkovém držení.

Mazurkové držení: dvojice stojí za sebou, chlapec vzadu, dívka vpředu, drží se za ruce ve skrčeném upažení, v postavení bokem do středu kruhu.

1. a 2. T: dva malé houpavé úkroky vlevo do středu kruhu,
3. a 4. T: dva malé houpavé úkroky vpravo, od středu ven,
5. T: krokem vlevo se natočí dívka vlevo vzad k chlapci, zvedá svou pravou ruku vzhůru, chlapec také zvedá pravou ruku a tím vytvoří „okýnko“; chlapec řekne své jméno.
6. T: krokem vpravo se dívka natočí vpravo vzad, zvedá svou levou ruku, chlapec zvedá také levou ruku; při tomto druhém „okýnku“ řekne své jméno dívka,
7. a 8. T: chlapec zvedne pravou ruku, pootočí pod ní dívku čelem k sobě a současně ji vede za sebe a pustí ji; dívka postoupí vzad k dalšímu chlapci a postaví se s ním do základního mazurkového postavení.

