

## **SEZNAM PŘÍLOH**

Příloha č. 1: Hodnocení sociální atmosféry ve třídě (standardizovaný dotazník)

Příloha č. 2: Informování rodičů o experimentálním šetření ve třídách

Příloha č. 3: Harmonogram kooperativního programu

Příloha č. 4: Seznam kooperativních her

Příloha č. 5: Seznam soutěživých her

## Příloha č. 1

### Hodnocení sociální atmosféry ve třídě

Autor – T. Kollárik (uvádíme český překlad)

Jméno a příjmení učitele:	věk:	vzdělání:
Název třídy:	počet žáků ve třídě:	dnešní datum:

#### Instrukce.

Každá třída má svoji charakteristickou sociální atmosféru, kterou každý žák i učitel vnímá a posuzuje zejména podle vlastních zkušeností působení v ní. Ne vždy to však vystihuje všechny složky atmosféry konkrétní třídy. Určitě máte i Vy svoje představy o úrovni atmosféry ve vaší třídě. Abyste ji mohli blíže poznat a definovat, předkládáme Vám tento dotazník, který obsahuje výčet 10 podstatných složek, resp. znaků sociální atmosféry. Jejich výběr a definování je výsledkem několikaletých zkušeností s analýzami i prací s reálnými školními třídami.

Kvalitu každého znaku sociální atmosféry třídy můžete ohodnotit na 10-ti stupňové číselné škále tak, že **zakroužkujete právě to číslo od 1 do 10**, které podle Vašeho názoru nejlépe vyjadřuje situaci v hodnocené třídě. Přičemž číslo **10 vyjadřuje maximálně příznivé a číslo 1 maximálně nepříznivé hodnocení** příslušného znaku třídy. Čísla 2 - 9 tvoří mezistupně přechodu od příznivého hodnocení (číslo 10) po nepříznivé hodnocení (číslo 1). Čísla 5 a 6 vyjadřují hodnoty přechodu od nepříznivého hodnocení (1 – 5) k příznivému hodnocení (6 – 10). Pro ulehčení rozhodování při hodnocení Vám předkládáme bližší charakteristiku krajních bodů, tj. charakteristiku maximálně příznivého (10) a maximálně nepříznivého (1) znaku třídy.

Prosíme Vás o upřímné odpovědi na všech 10 znaků.

Děkujeme.

### 1. Psychologická atmosféra

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Ve třídě vládne dobrá, přátelská, otevřená atmosféra, je tu příjemná nálada, vzájemné respektování se, důvěra a podpora, dominují pozitivní emocionální vztahy.					Ve třídě vládne chladná a nedůvěřivá atmosféra, žáci jsou k sobě zdrženliví, je tu nepříznivá nálada, vzájemné nerespektování se, dominují negativní emocionální vztahy.				

### 2. Vztahy mezi žáky

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Mezi žáky vládne upřímnost a uvolněnost, vzájemné porozumění, tolerance, zájem o spolužáky, pozitivní vzájemné vztahy a vazby.					Ve třídě vládne napětí, rozpory, nedorozumění, konflikty, spory, nezájem o spolužáky, vztahy mezi žáky jsou problémové, negativní.				

### 3. Zralost – rozvoj třídy

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Je to zralá, sociálně i emocionálně rozvinutá třída, vládne v ní pocit sounáležitosti, shoda názorů, pozitivní studijní orientace, schopnost sebereflexe a sebeřízení třídy.					Difúzní, nesjednocená třída, vládne v ní vzájemná zdrženlivost, nejasné vztahy, rozdílné názory, třída existuje jen formálně, není schopna sebereflexe ani sebeřízení.				

### 4. Sociální začleněnost

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Vysoká orientace na sociální vztahy, formy prosociálního chování, otevřenost k vztahům, vzájemnou ohleduplnost a respektování se, dobrá začleněnost všech žáků ve třídě.					Nízká orientace na sociální vztahy, neochota akceptovat druhé, nerespektování se, netolerance, nevyzrálость vzájemných vazeb, chladné a složité vztahy mezi žáky.				

### 5. Spokojenost

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Vysoká spokojenost žáků a celé třídy, pozitivní vyrovnávání se se stavem ve třídě, možnosti a podmínky pro uspokojení žáků třídy.					Vysoká nespokojenost žáků a celé třídy, subjektivní nevyrovnanost se stavem ve třídě, ve třídě nejsou možnosti a podmínky pro uspokojení žáků.				

## 6. Kooperace

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Vysoká schopnost a ochota žáků třídy kooperovat, dobré podmínky a zájem žáků o spolupráci ve třídě i o vztahy se spolužáky.					Nízká schopnost a ochota žáků třídy kooperovat, ve třídě nejsou podmínky pro spolupráci, převládá individualismus ve studijním i sociálním působení.				

## 7. Komunikace

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Vhodný, otevřený a stabilizovaný systém komunikace ve třídě, otevřenost k poskytování a přijímání informací, zapojení všech žáků do komunikace.					Nevhodný, uzavřený a nestabilizovaný systém komunikace ve třídě, nezájem žáků o poskytování i přijímání informací, nejasná struktura komunikace.				

## 8. Styl třídní učitelky/třídního učitele

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Styl orientovaný na žáky, formování dobrých vztahů ve třídě, třídní je psychologicky začleněný do třídy, vytváří dobrou atmosféru a spokojenost žáků.					Styl orientovaný na výsledný efekt studia, třídní aplikuje formální přístup k žákům, nevytváří psychologické vazby, nevěnuje pozornost vztahům ve třídě.				

## 9. Vztah ke studiu

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Pozitivní vztah ke studiu, silná pozitivní motivace žáků, studijní nadšení, ochota a zájem investovat čas i námahu do studia, příznivá studijní atmosféra.					Negativní vztah ke studiu, nedostatek motivace ke studiu, nezájem o studijní otázky a výsledky, nepříznivá studijní atmosféra.				

## 10. Zaměření na úspěch

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Ve třídě je vysoká aktuální potřeba být úspěšný, silná angažovanost žáků, vysoký pocit odpovědnosti za úspěch, schopnost vybičovat se k výkonu.					Nízká úroveň potřeby být úspěšný, neangažovanost žáků na úspěchu třídy, potlačení aktivity a iniciativy ve třídě, nízká odpovědnost za neúspěch.				

## **Příloha č. 2**

### **Informování rodičů o experimentálním šetření ve třídách**

Vážení rodiče

Chtěla bych vás tímto informovat o programu, který proběhne v posledním červnovém týdnu v prvních ročnících Gymnázia Jana Nerudy. Studuji Fakultu Tělesné výchovy a Sportu na UK a píši diplomovou práci, jejímž tématem je spolupráce dětí ve školní třídě, konkrétně „Vliv kooperativních her na spolupráci dětí ve třídě“. Jelikož jsem absolventkou GJN, požádala jsem toto gymnázium o spolupráci při realizaci mého výzkumu.

Realizace proběhne následovně. Nejdříve studenti vyplní dotazník zjišťující sociální atmosféru v jejich třídě. Následně proběhne jednodenní program s obsahem kooperativních her, tedy her zaměřených na rozvoj spolupráce mezi studenty. Po programu bude dotazník rozdán ještě jednou.

Dotazník je anonymní a účast na hrách dobrovolná. Zjištěné výsledky budou použity pouze pro dokončení mé diplomové práce. Veškerý průběh je konzultován s vedením školy a rovněž se školní psycholožkou.

Místo a datum programu bude vašim dětem upřesněno koncem tohoto týdne prostřednictvím třídních učitelů. S největší pravděpodobností budeme v Divoké Šárce. Časově vidím program cca na 6 hodin, přibližně od 8 do 14 hod. Budeme venku a oběd není zajištěn.

V případě veškerých dotazů či připomínek mě kontaktujte na emailové adrese: [lenka.panusova@seznam.cz](mailto:lenka.panusova@seznam.cz)

S pozdravem,

Bc. Lenka Panušová

## **Příloha č. 3**

### **Harmonogram kooperativního programu**

#### **9:00 - zahájení (přivítání, úvod)**

9:05 – podávání ruky

9:15 – provlékání obručí

9:20 – podbíhání lana

---

#### **9:30 – rozdělení do tří týmů (pomocí hry atomy)**

9:35 – monstrum

9:45 – gordický uzel bez mluvení

10:00 – signalizace

#### **10:30 – reflexe ve skupinách**

a příprava na další hru (**losování pomocí kartiček**)

---

11:00 – slepý čtverec (3 družstva + reflexe)

11:30 – pošli posly (stejná družstva)

12:00 – **vyhodnocení, reflexe** po skupinkách (zároveň s **pauzou na svačinu**)

---

12:40 – magie

13:40 – závěrečná reflexe, hodnocení, dotazníky

14:00 – ukončení

## Příloha č. 4

### Seznam kooperativních her

#### 1. Podávání ruky

Na začátku hry je úkolem každého vymyslet si 3 neobvyklé (ale pravdivé) vlastnosti. Něco, co pravděpodobně ostatní nevědí. (Např. „mým snem je letět do Brazílie“ nebo „pěstuju doma kaktusy“). Následně se proti sobě vždy otočí dvojice hráčů, podají si ruku, představí se jménem a sdělí si 3 vlastnosti. Tím, že si podali ruku, si jméno i vlastnosti „vymění.“ Takže Karel odchází od Marušky, setká se s dalším hráčem a říká mu „Jsem Maruška, ráda zpívám...“ Takhle se setkávají, každému se jeho jméno a vlastnosti třeba 4x změní. Na závěr v kroužku probíhá představování a hodnotí se, kolik zůstalo původních informací a co se změnilo.

čas: 10 minut

pomůcky: žádné

charakter hry: seznamovací, zahřívací, úsměvný

zakončení v kroužku... rozdělíme se na dvě skupiny

#### 2. Prolézání obručí (Obruče, hýbejte se!)

Všichni se v kruhu chytanou za ruce, na kterých jsou navlečeny dvě obruče, v místech naproti sobě. Nejdříve jen prolézáme obručemi, aniž by se spojené ruce rozpojily. Následně se snažíme, aby jedna obruč dohnala druhou.

čas: 5 minut

pomůcky: 2 obruče

charakter: zahřívací, zábavná, „icebreaker“

To jsme se trochu protáhli, teď si vyzkoušíme odvahu, rozhodnost a hbitost.

#### 3. Podbíhání lana (Velké švihadlo)

Všichni vytvoří zástup. Dva instruktoři roztočí lano, úkolem je proběhnout tak, aby se vás lano nedotklo. Bezpečnost: dostatečné rozestupy.

První kolo zkušební, všichni jdou znovu do řady.

Druhé kolo: musí to zvládnout všichni. Koho se lano dotkne, jde znovu.

„Nyní jste se tím, že jste proběhli touto točící se bránou, ocitli v jiné říši. Říše patří duchovi, který si říká Týmový. Je tedy nutné dodržovat určitá pravidla, abychom ho nerozčílili. Určitě dáte ta pravidla sami dohromady.“ (Nepodvádět, nenadávat a neposmívat se, naopak pomoci a podpořit... přítomnost Týmového ducha.)

čas: 10 minut

pomůcky: lano

charakter: zahřívací, zábavná, aktivizující, s výzvou

#### **4. Molekuly – atomy**

Uvědomme si, že jsme v říši Týmového ducha. Máme zde jedinečnou možnost si vyzkoušet, jaký je život takových atomů.

Atomy se pohybují, na výkřik vedoucího (řekne číslo) musí vytvořit molekulu o vyřčeném počtu atomů. Ti, co se nestihli zařadit, za trest 1) udělají 5 dřepů; 2) předvedou ostatním slona; 3) chytanou se vzájemně za uši.

Po třetím čísle skončí skupina rozdělena do tří skupin, zbylé atomy se někam přiřadí (pokud nebude počet všech dělitelný třemi).

čas: 5 minut

pomůcky: žádné

charakter: zahřívací, zábavná, aktivizující, pro rozdělení do skupin

---

#### **5. Monstrum**

Úkolem je ukázat Týmovému duchovi, že už tady není jediným strašidlem on.

Budete z vašich těl vytvářet monstrum, které celé drží pohromadě a země se dotýká vždy jen určeným počtem končetin. Po signálu instruktorovi, že je monstrum stvořené, musíte ve formaci vydržet 10 vteřin.

Postupně snižujeme povolený počet končetin. Tak na 3 – 4 kola.

Pokud bude odlišný počet ve skupinách (už jsou 3 skupiny, každá má jednoho „instruktora“ – včetně třídní), buď se může třídní přidat, nebo to odlišovat nebudeme, prostě někde jich je méně, tak jsou šikovnější. ??? Nesoupeří ve skupinách proti sobě, ale každá sama se sebou.

čas: 10 minut

pomůcky: žádné

charakter: kontakt, kreativita, spolupráce, řešení problému

#### **6. Gordický uzel**

V této chvíli zkusíme dokázat našemu duchovi, že spolu zvládnete komunikovat i beze slov. Takže od této chvíle nikdo nepromluví ani slovo a je naprosté ticho. Stoupněte si do kruhu tak, abyste se dotýkali rameny. Předpažte levou paži a uchopte ruku někoho jiného, akorát to nesmí být váš soused zleva ani zprava. Totéž proveďte s pravou paží. Pokuste se teď bez mluvení rozmotat a vytvořit jeden souvislý kruh, aniž byste pustili spojené ruce.

Počítá se i postavení zády do kruhu. Můžete změnit způsob držení rukou – při zachování stálého kontaktu, nesmí to ale ovlivnit původní pozice.

Pokud uzel rozmotat nepůjde, můžete jednou zvednutím dvou spojených paží označit místo, které vám následně instruktor rozpojí a „opraví“.

Celé zopakujeme ještě jednou. Instruktor může měřit čas a zjišťovat, zda bude druhý pokus rychlejší.

čas: 15 minut

pomůcky: žádné

charakteristika: na spolupráci a domluvu beze slov, trpělivost, tvořivost



**Reflexe pro 6 (gordický uzel):**

Jaký z toho máte pocit?

Proč bylo druhé kolo lepší/ horší než první?

Co bylo podle vás klíčové?

Kdo rozmotávání podle vás řídil nejlépe?

Máte nějaký nápad pro zlepšení, kdybyste hráli znovu? Nebo taktiku, kterou byste si předem domluvili?

**7. Ruční telegraf**

Představte si, že v tomhle momentě přestaly fungovat mobily a všechny ostatní komunikační přístroje. Budete se muset dorozumět na dálku zhruba 200m bez jakéhokoli zvuku a bez veškerých přístrojů a pomůcek.

Vaše skupina se na samotnou hru rozdělí na dvě části. Teď je vaším úkolem domluvit se na způsobu, kterým mezi sebou budete na dálku (bez použití slov zvuků) komunikovat. Musíte být schopni sdělit si písmena A-Z a čísla 1-9.

Na domluvu budete mít 10 minut. Poté se rozdělíte, jedna část skupiny dostane zakódovanou zprávu, kterou musí domluvenou metodou odvysílat svým spoluhráčům na druhé straně. Ti totiž mají dekódovací mřížku, pomocí které zprávu rozluští a zase ji pošlou zpět, aby i první skupina znala text zprávy. Časový limit na celou signalizaci je 20 minut. (Zpráva má 31 písmen, je bez diakritiky.)

čas: 35 minut

pomůcky: 3x zašifrovaná zpráva, 3x dekódovací mřížka, 6x tužka, 6x papír,

charakter: komunikace, spolupráce, tvořivost

	8	3	5	4	2
S	V	T	L	G	F
K	C	Z	K	I	P
P	Y	E	N	J	Q
V	H	X	R	D	O
A	B	M	S	A	U

P4, P3, S5, P3, K2, A5, K4, A5, P3, V2, K2, V2, S3, V5, P3, A8, V2, S8, A4, S3, P5, P3, K3, K3, V5, P3, K3, K4, S8, P3, S3.

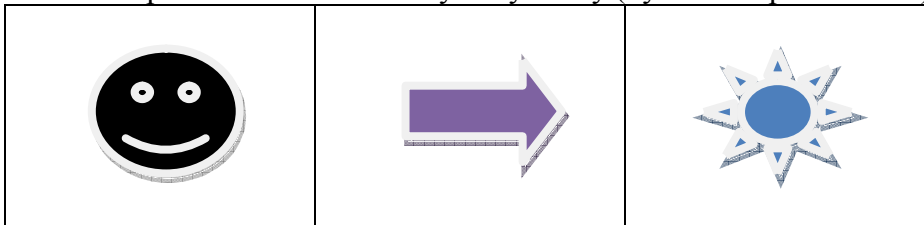
**Reflexe pro 7 (telegraf):**

Jak vás hra bavila?

Kdo vymyslel způsob dorozumívání? Prosadil se někdo konkrétní?

Shodli jste se pak všichni společně?  
Co by bylo potřeba ještě doladit?  
Díky čemu (kvůli čemu) se vám to takhle povedlo (nepovedlo)?  
Máte nějaké návrhy na vylepšení?

Losování pomocí kartiček s různými symboly (vytisknout pro 30 osob).



Opět 3 týmy, ale v jiném složení:

### 8. Slepý čtverec

Skupina je rozlosována jinak. Prohlédněte si pořádně své spoluhráče, protože vzápětí si zavážete oči, tak ať víte, kdo se kolem vás pohybuje.

Všichni si zavážou oči a jsou odvedeni k ležícímu lanu. Lano dostane každý do ruky a během hry se musí lana neustále držet.

„Vaším úkolem je vytvořit z lana čtverec. Každý se musí celou hru držet lana. Pro čtverec musí být využita celá délka lana. Až se ve skupině dohodnete, že máte ten nejlepší čtverec z lana, položíte lano na zem, nahlásíte to a budete si moci sundat šátky. Každý může mít vlastní názor na řešení, ale buďte trpělivý, každého vyslechněte a společně se domluvte na jednom řešení. Pohybujte se pomalu a opatrně, ať se vzájemně nesrazíte. Úkol není o rychlosti.“

(Nápovědy: čtverec má všechny strany stejně dlouhé; svažte oba konce lana k sobě; jeden hráč může pustit lano a všechny obcházet a korigovat).

čas: 30 minut

pomůcky: lana a šátky

charakter: řešení problému, spolupráce, komunikace

#### **Reflexe pro 8 (slepý čtverec):**

Jak jste s vaším čtvercem spokojeni?

Jak vám bylo, takhle se zavázanýma očima, když nevíte, kde jsou ostatní? (nepříjemné, nebo v pohodě?)

Nastal v průběhu řešení nějaký zásadní moment vedoucí k úspěšnému výsledku?

Označili byste někoho jako vůdce, realizátora celého záměru? (Nebo jste se na řešení shodli všichni?)

Je někdo, kdo nesouhlasil, kdo si myslel něco jiného?

Kdo mluvil nejvíc? Kdo nemluvil vůbec?

Další návrhy na lepší a úspěšnější řešení pro příště?

## 9. Pošli posly

V jednom království se objevil tajemný obrazec, který si nikdo nedokáže vysvětlit. Proto chce král předat podobu obrazu do vzdáleného spřáteleného království, kde možná budou vědět víc. Nicméně cesta je daleká a královská družina by ji nezvládla urazit dostatečně rychle. Navíc vede přes roztodivná území s různými nástrahami, kde předávání informací není tak jednoduché. A problémem je, že původní obrazec musí zůstat celou dobu na svém místě.

V týmu se budete muset rozdělit do čtyř menších skupinek. Ve všech je potřeba dobré paměti a smyslu pro detail. První však by měla být obdařena malířským uměním. Druhá potřebuje jstřábí pohled a vytříbené jazykové schopnosti. Třetí skupinka musí dokázat naslouchat a předat přesné informace. A čtvrtá, poslední skupinka by opět měla být obdařena uměním malířským. Takto je nutné obrazec předat druhému králi.

Ve skutečnosti je 5 stanovišť, na prvním je umístěn obrazec a přístup k němu má jen skupinka č.1. Ti si zapamatují co nejlvíc a přesunou se ke druhému stanovišti, kde mají k dispozici papír a obrazec překreslují, ale nemluví. Druhá skupinka si opět obrazec zapamatuje, přesune se na stanoviště třetí, kde obrazec popíšu slovně. Třetí skupinka na dalším stanovišti opět popisuje slovně, nicméně tak, aby čtvrtá skupinka byla schopná podle popisu obrazec nakreslit. Každá skupinka se může na svém území mezi dvěma určenými stanovišti pohybovat libovolně tam i zpět.

Máte časový limit 20 minut a hodnotí se preciznost obrazce na posledním stanovišti s původním obrazem. Hodnotíme úhlednost, poměr velikostí i vzdáleností, prostě všechny detaily. Teď máte dvě minuty na rozdělení a domluvu.

čas: 30 minut

pomůcky: 3x obrazec, 6x čistý papír, 6 x podložku, 6x tužku; něco na označení stanovišť

charakter: na rozvoj komunikace

### **Reflexe:**

Jak se vám líbí váš výsledný obrázek?

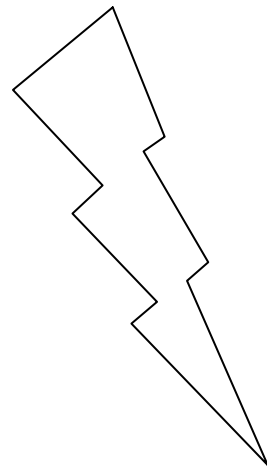
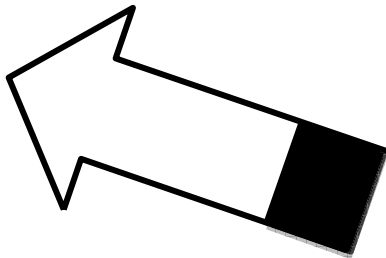
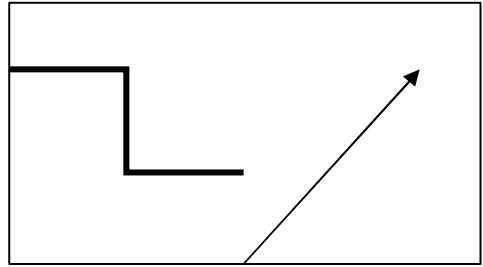
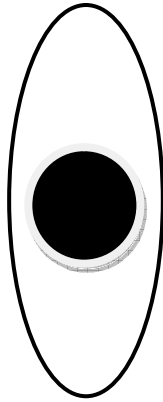
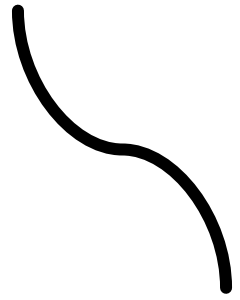
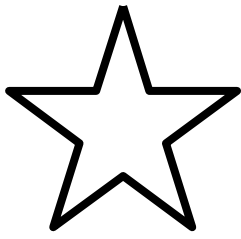
Který z těch obrázků vám připadá nejhorší (nejtěžší)?

Který přenos informací vám připadá nejtěžší/nejsnazší? (ústní popis, překreslení atd.)

Měli jste při předávání s něčím zásadní problém?

Jak by se dalo předejít těmto nedorozuměním? (pokud nějaká byla)

Co je nejdůležitější při takovémhle sdělování informací?



## 10. Magie

Ocitáme se ve světě čar a kouzel, a aby vás Týmový duch pustil zpátky domů, budete se muset některá kouzla naučit.

**Postavy:** Každý dostanete kartičku šamana. Všichni začínáte jako šamani, v průběhu hry se ale můžete nechat proměnit v jakoukoli jinou postavu, kterou budete zrovna na kouzlení potřebovat. Měníč budu já, takže přijďte ke mně a řeknete si, v jakou postavu chcete změnit. První proměna je za odečtení dvou bodů, další za 4 a tak dále. Prostě každá proměna je o dva body dražší než ta předchozí. Postavy, kterými můžete být, jsou šaman, zaklínač, čaroděj, mág a kouzelník.

**Kouzla:** Tady po okolí jsou rozmístěny kouzla. Vždycky je na papíře napsaný název kouzla, přesný počet postav, které mohou kouzlo vykonat, samotný postup provedení kouzla a body, které za to získáte.

<b>létající koště</b>	
sešlou ho:	0× šaman 2× čaroděj 1× kouzelník 0× mág 1× zaklínač
postup:	2× T 2× V 1× L 5× U 1× V
<b>10 magických bodů</b>	

**Postup kouzlení:** Každé kouzlo se skládá z určité posloupnosti pohybů. Takže vaším úkolem bude sehnat postavy, které musí kouzlo provádět a naučit se ho správně a z paměti. Všichni najednou, ve stejném rytmu.

**Symbols:** Vysvětlení zkratk (úkonů) je také rozmístěno v prostoru.

<b>symbol</b>	<b>pohyb</b>	<b>slova</b>
<b>T</b>	tlesknutí	
<b>U</b>	ukázání do středu	<b>ugu</b>
<b>V</b>	vzpažení	<b>tá</b>
<b>L</b>	lusknutí	
<b>Z</b>	zkřížení rukou na prsou	<b>de</b>

**Předvádění:** Když se ho naučíte, půjdete kouzlo předvést jednomu ze dvou hodnotitelů. Jeden budu já, druhým třídní. Oznámete, jaké kouzlo chcete předvádět. My si od vás vždycky vybereme kartičky a zkontrolujeme, že přišly správné postavy a pak budete moci předvádět. Když budete úspěšní, zapíšeme vám kouzlo a body na vaši kartičku. Každé kouzlo smí každý předvádět pouze jednou. (Tedy pouze jednou za body, s předváděním můžete pomoci někomu jinému, ale pokud už za kouzlo body na kartě máte, znovu vám je nezapíšeme.) Nebo musíte být alespoň v jiné roli. Pokud někdo udělá jakoukoli chybu, celá skupina neuspěla. Opravovat můžete neomezeně, ale opravu nelze provést hned, je nutný alespoň jeden trénink jinde než u hodnotitele.

Existuje jedno kouzlo, na které stačí pouze šamani, a tím si získáte body pro další pokračování ve hře.

**Cíl:** Vaším cílem je získat co nejvíce bodů, ale abyste byli úspěšní, musíte se mezi sebou domlouvat a vzájemně si pomáhat. Současně s tím, abyste uspěli, je podmínkou předvést nám jedno **kouzlo v kompletním počtu**. Kouzlo je v prostoru pro vás nachystané, takže si ho musíte najít, naučit se a předvést nám ho. Kouzel je celkem 18. Určitě nestihnete splnit každý všechna, ale podmínkou je právě to jedno kouzlo společné, abyste ve hře uspěli.

**Omezení:** Časový limit je 60 minut. Kouzla (ty papíry s nimi) nesmíte nikam přemísťovat ani si zapisovat.

**Území:** vyznačit (alespoň popisem) hrací území

čas: 70 minut celkem (jak to vyjde)

pomůcky: vytištěné listy (kouzla, instrukce, karty), připínáčky, 2x 2 propisky

charakter: na spolupráci a komunikaci, strategická, na paměť a trpělivost

(tisk 4x kouzla, + 1x stránku č.1 navíc; 2x instrukce; 15x karty)

### **Reflexe pro 10 (magie):**

Jak se cítíte jako úspěšní mágové a kouzelníci (atd.)?

Které vám přišlo nejsnazší/nejtěžší?

Bavilo vás víc učit se kouzla v menším nebo větším počtu a proč?

Bylo by snazší naučit se kouzlo jednotlivě? (Kdybyste se je učili každý sám?)

Měli jste někdy pocit, že vám ostatní pomohli, něco připomněli?

Vymysleli jste nějakou zaručenou strategii na úspěšné naučení kouzel?

Rozdání dotazníků, ukončení programu.

## **Příloha č. 5**

### **Seznam soutěživých her**

#### **1. Máme rádi**

Hra probíhá v trojicích. Účastníci dostanou předem připravenou tabulku na listu A4, kde jsou nadepsány řádky a) máme rádi všichni, b) nemá rád jeden, c) nemají rádi dva a d) nemá rád nikdo. V tabulce jsou k dispozici další 3 volné sloupce, do kterých hráči wpisují vlastnosti a zájmy tak, jak se na nich shodují.

Hra slouží k rozvoji vzájemné komunikace ve skupinách, k bližšímu poznání spoluhráčů. V závěru se společně prezentují odpovědi všech skupinek, hodnotí se originalita.

#### **2. Přesmyčky**

Tato hra probíhala ve čtveřicích. Každá skupinka dostala předem vytištěný list papíru, kde byly napsány zašifrované názvy rostlin. Šifra spočívá v nahrazení části slova jiným podobným slovem a hráči se snaží co nejrychleji odhalit všechny správné názvy. (Například ze slova pampevlk by měli hráči odhalit pampelišku.)

Hodnotí se správnost a rychlost.

#### **3. Zkouška odhadu**

Účastníkům byly postupně podávány různé předměty a úkolem bylo co nejpřesněji odhadnout vždy určitou vlastnost předmětu. Například u propisky byla odhadována její délka, u mobilního telefonu hmotnost, kolik čajových svíček je možné položit na CD nebo bylo na stopkách naměřeno 72 vteřin a hráči hádali, kolik času uplynulo od začátku měření a podobně.

#### **4. Střípky moudrosti**

Ve vymezeném prostoru je rozmístěno 12 ústřížků papíru, na každém ústřížku je napsaná právě jedna „moudrá“ věta. Hráči musí lístečky hledat a poté si přesně zapamatovat jejich znění. Když se hráč naučí větu zpaměti, jde ji přeříkat k hodnotiteli (instruktor), který kontroluje správnost. V případě chyby je hráč poslán pryč a musí se větu naučit správně (případně hledá jiný lísteček). V případě, že hráč řekl výrok

správně, zapíší se mu body na kartičku a jde hledat dál. Vítězem je ten, kdo jako první správně odříká všechny věty. Další hráči jsou hodnoceni podle počtu získaných bodů.

### **5. Fandění**

Hrají všichni hráči najednou. Začíná se jako při „stříhané“ jeden proti jednomu (každý si najde někoho do dvojice) a hra se odstartuje. Vítěz souboje postupuje dál. Poražený hráč nevypadává, ale stává se fanouškem a podporou svého přemohitele. Jde tedy s ním, a co nejhlasitěji ho podporuje v dalším souboji. Hráč si zatím našel jiného vítězného hráče do dvojice. Tímto způsobem hra pokračuje až do chvíle, kdy zůstanou proti sobě poslední dva hráči a každý má kolem sebe řvoucí skupinu fanoušků. Vítěz je sice pouze jeden, ale pobavení jsou nakonec všichni.

### **6. Čísla**

Hráče rozdělíme do tří skupin a ti si ve skupině určí pořadí, které budou v průběhu hry dodržovat. Ve vymezeném prostoru rozmístíme čísla od 1 do 30. Čísla jsou rozdělena do tří sad a rozlišena barevně. (Takže každá skupina hráčů má v prostoru čísla svojí barvy od 1 do 30.) Po odstartování vyběhává do vyznačeného území první hráč z každé skupiny a hledá číslo 1. Po úspěšném nalezení se s číslem vrací k družstvu a vyběhává druhý hráč pro číslo 2. Čísla musí být sbírána popořadě, hledat může vždy jen jeden hráč z družstva. Vítězí nejrychlejší družstvo.

### **7. Provlékání provázku**

Hráči se rozdělí do skupin po 5 až 8 členech. Každá skupina dostane provázek dlouhý přibližně 15m. Úkolem je co nejrychleji provléknout provázek nohavicí a rukávem každého člena tak, aby všichni byli na provázku navlečení. Vítězí nejrychlejší družstvo.