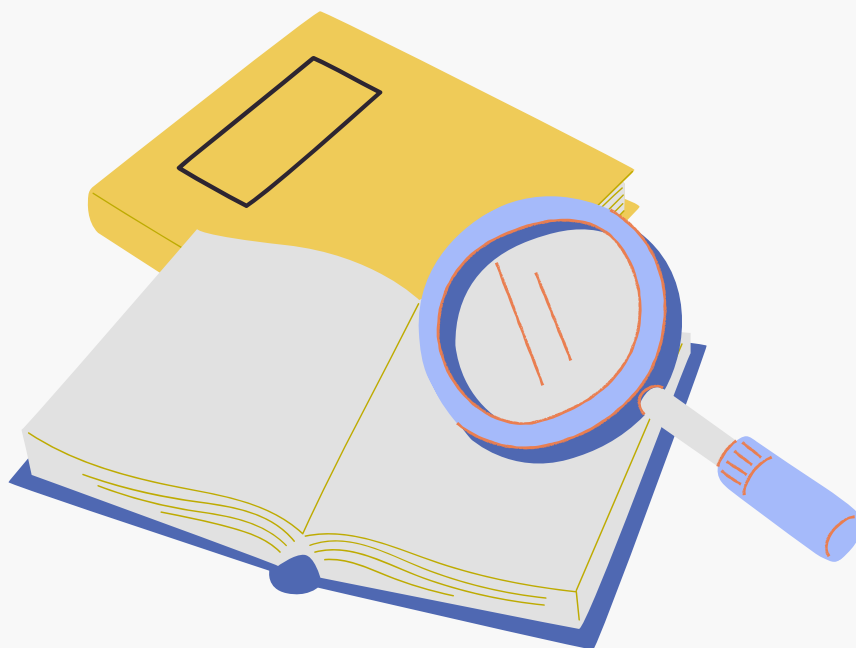


HRY na posílení měkkých dovedností a leadershipu pro žáky ve třídách



Co-funded by
the European Union



ÚVOD

Tato sbírka her je určena pro učitele, kteří vyučují žáky ve věku 11–16 let. Slouží k rozvinutí schopností leadershipu, mezilidské komunikace a měkkých dovedností včetně porozumění evropským hodnotám.

Hry zahrnují metakognitivní aktivity a výukové úkoly navržené tak, aby zlepšily řešení problémů a podpořily sebehodnocení a reflexi. Vše navrženo ve formě hry tak, aby žáky motivovaly k zapojení.

Každá hra je spojena s jednou nebo více kompetencemi, které u žáků zlepšuje. Těchto celkem sedm kompetencí je uvedeno níže i v pravém horním rohu každé hry. Důležitým prvkem jsou pak reflektivní otázky pro studenty, které najdete na konci každé hry, a které mohou vést k dalším diskuzím, uvědoměním a tak i růstu celé třídy. Většina her je navržena tak, aby je bylo možné uskutečnit ve třídě - offline, některé jsou pak navrženy tak, aby je bylo možné „hrát“ online i offline.

Projekt YoungLEAD zdůrazňuje důležitost rozvoje měkkých dovedností a leadershipu u znevýhodněných žáků a žáků z rodin migrantů, kteří se ocitají v novém prostředí. Tyto hry by měli ve studentech posílit základní evropské hodnoty jako jsou demokracie, lidská práva, leadership a dále tyto hodnoty podněcovat.



Komunikace



Odolnost



Rozhodování



Řešení konfliktů



Sebeúcta /
Sebevědomí



Týmová
práce



Zvládání emocí /
Empatie



Spolufinancováno
Evropskou unií

Sbírka her

Jak na konflikt



Řešení konfliktů



Komunikace

Rozpoznávání emocí



Zvládání emocí /
Empatie



Rozhodování

Stavba věže



Týmová
práce



Komunikace

Cesta odolnosti



Odolnost



Komunikace

Dopis



Sebeúcta /
Sebevědomí

Lidský řetěz



Týmová
práce



Odolnost

Virtuální puzzle výzva



Týmová
práce



Rozhodování



Komunikace

Orchestr příběhů



Týmová práce



Komunikace

Následujte lídra



Komunikace



Rozhodování

Dvorní šašek



Sebeúcta /
Sebevědomí



Odolnost

Minové pole



Rozhodování



Komunikace

Co bych dělal?



Řešení konfliktů



Zvládání emocí /
Empatie

Vstaň z pohovky!



Řešení konfliktů



Zvládání emocí /
Empatie

Opuštěný ostrov



Rozhodování



Týmová
práce

Malujme společně



Týmová
práce



Komunikace

Názorová čára



Rozhodování



Řešení konfliktů

Palačinka hodnot



Rozhodování



Komunikace

Potřesení rukou



Sebeúcta /
Sebevědomí



Zvládání emocí /
Empatie

Vnitřní dialogy



Sebeúcta /
Sebevědomí



Odolnost

Molekuly



Sebeúcta /
Sebevědomí



Odolnost

Loutka



Sebeúcta /
Sebevědomí



Odolnost

Hvězda empatie



Sebeúcta /
Sebevědomí



Týmová
práce



Rozhodování

Strom



Sebeúcta /
Sebevědomí



Zvládání emocí /
Empatie



Název hry

Jak na konflikt

Studenti budou mít příležitost identifikovat různé typy konfliktů a prozkoumat strategie jejich řešení.

Doporučený věk pro tuto hru:

11+

Doba trvání:

35 min



Počet studentů:

10 +

Využití hry:



Ve třídě



Instrukce:

Studenti se rozdělí do skupin. Učitel dá každé skupině sadu karet obsahující různé konkrétní konfliktní situace běžné v každodenním životě dospívajících, jako jsou například spory s přáteli, nehody doma, nedorozumění ve škole, nehoda se spolužákem, apod.

Vysvětlíte studentům, že každá skupina by si měla vybrat jednu kartu, a diskutovat o tom, jak by v klidu a konstruktivně vyřešila předložený konflikt.

Jakmile skupiny situaci prodiskutují a dospějí k řešení, vyzvěte každou skupinu, aby představila svou konfliktní situaci a navrhanou strategii řešení.

Poté, co všechny skupiny představí řešení své situace, ved'te diskusi v celé třídě o různých strategiích řešení konfliktů, které byly předloženy.



Materiál:

Kartičky s konfliktními situacemi, které nás napadnou - zhruba 3-4 karty na skupinu.
Papír a tužky.



Tipy pro hru:

- Aktivně naslouchejte: Věnujte pozornost tomu, co druhá osoba říká.
- Vyjadřujte své pocity asertivně.
- Hledejte řešení: Místo zaměření na problém se soustřed'te na hledání řešení.



Reflexní otázky pro studenty:

- Které konfliktní situace bylo pro vás nejnáročnější vyřešit a proč?
- Jaké strategie řešení konfliktů se vám během hry zdály nejučinnější?



Název hry

Rozpoznávání emocí

Studenti se naučí rozpoznávat a zvládat různé emoce.

Doporučený věk pro tuto hru:

11+

Doba trvání:

20-45 min



Počet studentů:

6+

Využití hry:

✓ Ve třídě



Instrukce:

Každý tým obdrží seznam situací nebo scénářů z běžného života (pozitivní i negativní události z rodiny, školy, situace s přáteli, sousedy, náhodný kolemjdoucí, apod).

Týmy by měly prodiskutovat a rozhodnout, která emoce nejlépe odpovídá každé situaci, a zapsat si je na papír.

Poté diskutují, jak by tuto emoci v dané konkrétní situaci efektivně zvládli, a sepsat strategie nebo řešení.

Týmy dostanou stanovený čas na dokončení aktivity.

Na konci vyhrazeného času se každý tým podělí o své odpovědi a společně prodiskutujete různé perspektivy a strategie.



Materiál:

Papír a tužky pro každý tým.
Seznam situací nebo scénářů, které vyvolávají různé emoce.



Tipy pro hru:

- Povzbudte studenty, aby naslouchali nápadům všech členů týmu a spolupracovali při hledání řešení.
- Nabídněte příklady skutečných scénářů zahrnujících různé emoce a popište, jak jednotlivci tyto situace efektivně zvládali.



Reflexní otázky pro studenty:

- Jaké emoce pro vás byly nejnáročnější?
- Jaké strategie nebo řešení vám nejvíce pomohly při zvládnání různých emocí?
- Co jste se dozvěděli o sobě a rozhodování, když jste aktivitu dokončili?


 Týmová
práce


Komunikace

Název hry

Stavba věže

Studenti se naučí pracovat jako součást týmu prostřednictvím komunikace a aktivní účasti.

Doporučený věk pro tuto hru:

11+

Doba trvání:

45 min



Počet studentů:

10-20

Využití hry:

✓ Ve třídě



Instrukce:

Rozdělte studenty do týmů po 4 nebo 5 lidech.

Poskytněte každému týmu materiál na stavbu věže. Materiál může zahrnovat syrové špagety, marshmallows, dřevěné tyčinky, pásky, gumičky, noviny atd.

Vysvětlete, že cílem této výzvy je postavit co nejvyšší a nejstabilnější věž pouze za použití dodaných materiálů. Věž musí být schopna stát sama alespoň 10 sekund bez pádu.

Po uplynutí stanoveného času nechte každý tým představit svou věž zbytku třídy. Požádejte je, aby vysvětlili svůj stavební proces, problémy, kterým čelili, a strategie, které použili k jejich překonání.

Nakonec změřte výšku každé věže a podívejte se, kterému týmu se podařilo postavit nejvyšší a nejstabilnější věž.

Materiál:



Syrové špagety
Marshmallows
Dřevěné tyčinky
Lepicí páska
Gumičky
Noviny
nebo jiné podobné
materiály



Tipy pro hru:

- Během aktivity povzbuzujte týmy, aby spolu komunikovaly, sdílely nápady, přidělovaly si role a spolupracovaly na stavbě věže.
- Ujistěte se, že každému týmu poskytnete stejné množství materiálů.



Reflexní otázky pro studenty:

- Jak jste se cítil při týmové práci při výzvě stavby věží?
- Jaké role jste zastával ve svých týmech a jak jste přispěl k úspěchu týmu?
- Jaké strategie byly podle vás nejúčinnější pro komunikaci a spolupráci na stavbě věží?



Odolnost



Komunikace

Název hry

Cesta odolnosti

Studenti prozkoumají a posílí svou odolnost tváří v tvář několika výzvám.

Doporučený věk pro tuto hru:

11+

Doba trvání:

20-45 min



Počet studentů:

10-20

Využití hry:

✓ Ve třídě



Instrukce:

Poskytněte každé skupině řadu obtížných scénářů nebo problémů, kterým mohou čelit v každodenním životě, jako jsou školní neúspěchy, mezilidské konflikty nebo neočekávané změny v jejich plánech.

Stanovte časový limit a požádejte každou skupinu, aby si vybrala jeden ze scénářů a vytvořila strategii, jak jej překonat co nejvíce odolným způsobem. Povzbuďte je, aby přemýšleli kreativně a zvažovali různé přístupy k řešení problému.

Skupiny by měly diskutovat jako tým a dosáhnout shody na nejlepším způsobu, jak se vypořádat se zadaným scénářem, přičemž klíčovým faktorem je odolnost.

Po uplynutí stanovené doby shromážděte všechny skupiny a požádejte každou skupinu, aby představila svůj scénář a strategii odolnosti, kterou vyvinuli.



Materiál:

Karty s napsanými náročnými scénáři.
Papír a tužky.



Tipy pro hru:

- Usnadněte diskusi v celé třídě o různých prezentovaných strategiích odolnosti.
- Povzbuďte studenty, aby přemýšleli o důležitosti odolnosti v každodenním životě a sdíleli osobní zkušenosti související se schopností překonávat překážky.



Reflexní otázky pro studenty:

- Jaké strategie odolnosti se vám během aktivity nejvíce hodily?
- Jak jste se cítili, když jste čelili různým scénářům a vyvíjeli odolná řešení?
- Co jste se naučili o sobě a své schopnosti překonávat výzvy?

Sebeúcta /
Sebevědomí

Název hry

Dopis

Studenti si zvyšují sebevědomí, posilují sebeúctu a podporují pozitivní přístup k životu.

Doporučený věk pro tuto hru:

11+

Doba trvání:

20-45 min



Počet studentů:

10-20

Použití hry:

✓ Ve třídě/
Online



Instrukce:

Přemýšlejte o svých silných stránkách a úspěších: Ještě před začátkem si dají studenti nějaký čas na to, aby přemýšleli o svých minulých úspěších, osobních silných stránkách a situacích, ve kterých na sebe byli hrdí.

Poté studenti napíší dopis začínající laskavým pozdravem sami sobě a poté o sobě píší v pozitivním duchu. Kromě reflexe minulosti je důležité, aby se dívali i do budoucnosti. Ve svém dopise popíší cíle, kterých by chtěli dosáhnout, a jak si sami sebe představují, že jich dosahují.

Rozpoznají tak své úspěchy, silné stránky a vlastnosti, které je činí jedinečnými.

Dopis uzavřou slovy povzbuzení a motivace. Připomenou si, že jsou schopni čelit všem výzvám, které je čekají.



Materiál:

Papír a tužky
Počítač v případě
provádění činnosti
online.



Tipy pro hru:

- Jakmile studenti dopíšou svůj dopis, uloží ho na nějaké místo tak, aby k němu měli snadný přístup a našli si čas na jeho časté čtení.
- Pokud by někdo chtěl sdílet svůj dopis tak může s tím, že ostatní mohou nabídnout pozitivní a podpůrnou zpětnou vazbu.



Reflexní otázky pro studenty:

- Jaké jsou vaše vlastnosti nebo úspěchy, na které jste hrdí?
- Jaké vlastnosti nebo úspěchy na sobě nejhůře rozpoznáváte?
- Jak si myslíte, že tato aktivita může v budoucnu ovlivnit vaše sebevědomí a sebevědomí?


 Týmová
práce


Odolnost

Název hry

Lidský řetěz

Efektivní hra na podporu týmové práce, budování sebevědomí a odolnosti žáků.

Doporučený věk pro tuto hru:

11+

Doba trvání:

20-45 min



Počet studentů:

10+

Využití hry:

✓ Ve třídě



Instrukce:

Rozdělte studenty do týmů po 6-10 lidech. S každým týmem vytvořte kruh a požádejte je, aby se postavili tak, aby byli relativně blízko u sebe.

Vysvětlete, že cílem hry je přenést předmět z jednoho konce kruhu na druhý, aniž byste jej upustili na zem, pouze pomocí rukou účastníků.

Jeden účastník začíná držet předmět v jedné ruce. Tento účastník musí předat předmět svému sousedovi zprava (nebo vlevo), aniž by jej upustil.

Předmět pokračuje v předávání od osoby k osobě kolem kruhu, dokud nedosáhne opačného konce.

Pokud předmět v kterémkoli místě spadne na zem, tým musí začít znovu od začátku. Jakmile tým úspěšně projde objektem z jednoho konce na druhý, může se jej pokusit projet v opačném směru nebo zvýšit rychlost hry.



Materiál:

Lehký, snadno přenosný předmět (např. míč, balónek, prázdná láhev atd.).



Tipy pro hru:

- Povzbuzuje studenty, aby spolupracovali, udržovali stabilní tempo a věnovali pozornost tomu druhému.
- Podporujte trpělivost a vytrvalost účastníků.
- Připomeňte účastníkům, aby se během hry vzájemně podporovali a nabízeli slova povzbuzení.



Reflexní otázky pro studenty:

- Jak jste vnímal týmovou práci během hry?
- Jaké strategie použili, aby se objekt efektivně pohyboval?
- Co jste se naučili o důležitosti koordinace a spolupráce v týmové práci?



Týmová práce



Rozhodování



Komunikace

Název hry

Virtuální puzzle

V této hře budou studenti pracovat v týmech na vyřešení online hádanky v daném čase.

Doporučený věk pro tuto hru:

11+

Doba trvání:

20-45 min



Počet studentů:

10+

Využití hry:

✓ Ve třídě/
Online



Instrukce:

Rozdělte studenty do malých týmů (3-5 lidí v týmu). Sdílejte s každým týmem odkaz na online hádanku, kterou jste si vybrali. Online puzzle: několik jich najdete na internetu zdarma, jako je Jigsaw Planet, Jigsaw Explorer a další.

Stanovte si časový limit pro dokončení hádanky (např. 20-30 minut). Vysvětlete, že každý tým musí spolupracovat na dokončení hádanky ve stanoveném čase. Spusťte časovač a nechte týmy začít pracovat na hádance.

Během hry mohou týmy komunikovat prostřednictvím videokonferencí nebo platformy pro online zasílání zpráv, aby diskutovaly o strategiích a koordinovaly se.

Jakmile uplyne stanovený čas, přerušte hru a nechte týmy, aby vysvětlili svůj postup o kterém následně můžete diskutovat. Blahopřejte týmům k jejich úsilí a společně si prohlédněte dokončené hádanky.



Materiál:

Zařízení s přístupem na internet pro všechny účastníky.



Tipy pro hru:

- Podporujte spolupráci a komunikaci mezi členy týmu v průběhu hry.
- Vyzvěte studenty, aby rozdělili hádanku do sekcí a zadali konkrétní úkoly každému členovi týmu.
- Připomeňte jim, aby spolupracovali a podporovali se.



Reflexní otázky pro studenty:

- Jaké to bylo pracovat jako tým na dokončení virtuální hádanky?
- Jaké strategie jste použili k organizaci a rozdělení práce mezi členy týmu?
- Jaké role hrál každý z vás během hry?
- Jakým výzvám jste čelili a jak jste je jako tým zvládli?



Název hry

Orchestr příběhů

Studenti se učí spolupracovat při tvorbě společné kresby

Doporučený věk pro tuto hru:

11+

Doba trvání:

25-40 min



Počet studentů:

6+

Využití hry:

✓ Ve třídě



Instrukce:

Vyberte studenta - dirigenta, který se postaví před skupinu. Dirigent si představuje, že diriguje orchestr složený z dalších studentů. Místo hraní na nástroje vytvoří členové orchestru originální příběh. Učitel nebo facilitátor může nabídnout úvodní větu s relevantním tématem.

Orchestr přichází s příběhem kousek po kousku, přičemž dirigent ukazuje na různé lidi v libovolném pořadí, jednoho po druhém. Dirigent rozhodne, jak dlouho bude každý člověk vyprávět příběh, než se přesune k někomu novému. Skupina by se měla snažit, aby vyprávění plynulo – povzbuzujte je, aby důsledně přidávali a stavěli na tom, co přišlo dříve.

Jakmile příběh dospěje k uspokojivému závěru, dirigent může věci dotáhnout do finále a další student může střídat.



Materiál:

Žádný



Tipy pro hru:

- Dirigent se může rozhodnout pokračovat dříve, než člen orchestru dokončí větu.
- Připravte si úvodní řádky předem, aby odrazily relevantní téma.



Reflexní otázky pro studenty:

- Byl jste raději dirigentem nebo členem orchestru?
- Co bylo na obou rolích nejnáročnější?
- Jaký to byl pocit být zodpovědný za skupinu?
- Co jste se naučili o leadershipu?



Název hry

Následujte lídra

Studenti využívají pozorovací schopnosti k identifikaci tajného lídra skupiny následovníků

Doporučený věk pro tuto hru:

11-13

Doba trvání:

25 min



Počet studentů:

7+

Využití hry:

✓ Ve třídě



Instrukce:

Ze skupiny studentů vyberte jednoho, který bude inspektorem. Úkolem inspektora bude pokusit se identifikovat tajného lídra mezi zbytkem skupiny. Jakmile je inspektor vybrán a opustí místnost.

Facilitátor vybere jednoho studenta, který bude vedoucím. Všichni ostatní studenti jsou nyní následovníky a musí kopírovat vše, co dělá lídr. Může to být zívání, škrábání se na hlavě, hučení, přeskakování a tak dále. Zavolejte inspektora, aby se vrátil do místnosti, kde se pokusí lídra identifikovat.

Jakmile je lídr identifikován, stává se inspektorem a musí opustit místnost. Hru lze opakovat tolikrát, kolikrát je potřeba.



Materiál:

Žádný



Tipy pro hru:

- Pokud není prostor pro pohyb, lze to hrát v kruhu.
- Udělejte úkol náročnější tím, že budete podporovat následovníky, aby se dívali jeden na druhého stejně jako na lídra.



Reflexní otázky pro studenty:

- Jak můžeme používat držení těla, výraz tváře, gesto ke komunikaci?
- Co jste se naučili o neverbální komunikaci?
- Jaký to byl pocit být lídrem nebo inspektorem?

Název hry

Dvorní šašek

Jeden student se snaží rozptýlit své spolužáky, kteří musí zůstat vážní a tiší

Doporučený věk pro tuto hru:

11+

Doba trvání:

25 min



Počet studentů:

6+

Využití hry:

✓ Ve třídě



Instrukce:

Vyberte jednoho studenta, který bude dvorním šaškem. V závislosti na skupině to může být dobrovolník nebo si může vybrat facilitátor. Požádejte studenty, aby se zamysleli nad situací, ve které jsou lidé obvykle vážní a tiší, jako je třída, vojenské cvičení nebo muzeum.

Studenti si nyní představí sami sebe v této situaci a začnou jednat, pohybovat se, interagovat spolu, jako by tam skutečně byli. Po chvíli vstoupí Dvorní šašek a zkouší vše, co může, aby se ostatní rozesmáli. Každý hráč, který se rozesměje, musí hru opustit. Hra bude pokračovat, dokud nezůstane pouze jeden hráč.

Hru lze opakovat s jinou situací a jiným šaškem.



Materiál:

Žádný



Tipy pro hru:

- Mějte předem připravenou řadu situací.
- Vyberte sebevědomého studenta pro prvního šaška.



Reflexní otázky pro studenty:

- Zamyslete se situací, kdy jste museli „jít proti davu“. Jaký to byl pocit?
- Jak jednat s těmi co vyrušují? Máte nějaké tipy?
- Proč je určité chování v určitých sociálních situacích podporováno, ale v jiných nikoli?



Název hry

Minové pole

Studenti se navzájem provádějí „minovým polem“ pomocí komunikačních dovedností

Doporučený věk pro tuto hru:

11+

Doba trvání:

25 min



Počet studentů:

6+

Využití hry:



Ve třídě



Instrukce:

V široké prázdné místnosti rozházejte předměty po podlaze a vytvořte překážkovou dráhu. Toto je nyní „minové pole“ a objekty jsou „miny“. Vyberte začátek a konec na obou koncích minového pole. Studenti musí přejít bez šlápnutí na minu.

Rozdělte skupinu do dvojic a každé dvojici dejte pásku přes oči. Jeden žák z každého páru bude mít zavázané oči a musí se spolehnout na svého partnera, že je slovně provede minovým polem z opačné strany místnosti. Průvodci nemohou vstoupit do minového pole, aby pomohli, navigují jen pomocí slov.

Jakmile se partnerovi se zavázanýma očima podaří přejít, vymění se. Pokud partner se zavázanýma očima odpálí minu, vrátí se zpět do výchozího bodu.



Materiál:

- Zavázané oči
- Objekty, které působí jako překážky



Tipy pro hru:

- Použijte ploché nebo stabilní předměty, abyste se vyhnuli zakopnutí.
- Hru lze proměnit v soutěž – první dvojice, která skončí, vyhrává
- Pokud se hraje s velkým počtem osob, může se také hrát ve skupinách.



Reflexní otázky pro studenty:

- Jaký to byl pocit být tak závislý na druhém?
- Co jste se naučili o poskytování jasných pokynů?



Řešení konfliktů


 Zvládání emocí /
Empatie

Název hry

Co bych dělal?

Studenti improvizují závěr scény, kde jsou dvě postavy v konfliktu

Doporučený věk pro tuto hru:

14-16

Doba trvání:

30 min



Počet studentů:

4+

Využití hry:



Ve třídě/
Online



Instrukce:

Studenti sledují scény, ve kterých jsou dvě nebo více postav ve vzájemném konfliktu. Mohou to být klipy ze školních osnov nebo z vhodných televizních pořadů, filmů nebo nahraných představení.

Moderátor ukáže skupině klip, a zastaví se před řešením. Ve skupinách nebo ve dvojicích studenti diskutují o tom, jak si myslí, že postavy mohou spravedlivě vyřešit tento konflikt.

Studenti mají 15–20 minut, aby udělali scénář konce scény podle svých představ a poté ji předvedli nebo přečetli pro své vrstevníky.



Materiál:

- Videoklipy postav v konfliktu



Tipy pro hru:

- Povzbuďte studenty, aby si představovali pozitivní řešení situace zobrazené ve scénách.
- Tuto hru lze hrát online pomocí funkce oddělených místností na platformách pro videohovory.



Reflexní otázky pro studenty:

- Jaké je zdůvodnění vašeho scénáře konce?
- Jak těžké by podle vás bylo ve vašem životě tyto činy provést?
- Nesouhlasili jste v něčem se členy svého týmu v tom, co dělat?



Název hry

Vstaňte z pohovky!

Žáci se vzájemně motivují k plnění náročných úkolů

Doporučený věk pro tuto hru:

11-13

Doba trvání:

30 min



Počet studentů:

4+

Využití hry:



Ve třídě



Instrukce:

Studenti vymyslí seznam úkolů, které jsou nudné nebo obtížné. Mohou to být úklid jejich ložnice nebo učení na zkoušky, ale mohou být i kreativní nebo bláznivé, jako je psaní tisícistránkové eseje nebo strávení noci na hřbitově. Studenti poté vymyslí seznam faktorů, které lidi motivují. Příkladem může být rodina, bezpečnost, jídlo, úspěch nebo peníze.

Po brainstormingu je vybrán jeden student, který bude vedoucím týmu. Vedoucí týmu stojí před zbytkem skupiny, kteří sedí na „gauči“. Vedoucímu týmu je přidělen úkol ze seznamu. Jeho úkolem je pomocí různých motivačních faktorů přesvědčit členy skupiny, aby se ‚zvedli z gauče‘ a úkol udělali.

Vedoucí má 2-3 minuty na to, aby přesvědčil alespoň jednoho člena svého týmu k dokončení úkolu, poté je přidělen nový vedoucí.



Materiál:

- Židle
- Flipchart nebo bílá tabule a pero



Tipy pro hru:

- Mějte připravený záložní seznam úkolů a motivačních faktorů.
- Vedoucí mohou experimentovat s přesvědčováním jednotlivců jednoho po druhém nebo celé skupiny.
- Členové týmu by měli být otevření k přesvědčování – nebuďte tvrdohlaví kvůli ‚vítězství‘!



Reflexní otázky pro studenty:

- Jsou lidé motivováni různými faktory?
- Pomáhá znalost motivace jednotlivce vůdcům inspirovat je?
- Jak můžete inspirovat tým k dokončení společného úkolu?



Týmová práce



Rozhodování

Název hry

Opuštěný ostrov

Studenti se společně rozhodují, jaké předměty přivezou na pustý ostrov

Doporučený věk pro tuto hru:

11+

Doba trvání:

30-40 min



Počet studentů:

8+

Využití hry:

Ve třídě/
Online



Instrukce:

Jako jednotlivci studenti vymýšlejí pět věcí, které by si přinesli na pustý ostrov. Dejte každému studentovi pět listů papíru a požádejte je, aby na každý list napsali nebo nakreslili nějakou položku. Asi po pěti minutách požádejte studenty, aby položili své listy papíru na podlahu nebo na tabuli. Odstraňte duplikáty. Při hře online mohou studenti využít interaktivní tabuli.

Studenti budou pracovat ve skupinkách. Ve skupinách musí studenti vybrat pouze tři předměty, které si s sebou na ostrov přinesou. Studenti mohou vybrat více předmětů jednoho druhu, ale maximálně mohou být jen tři (mohou se například rozhodnout, že přinesou dva hrnce na vaření nebo dva nože, ale mohou přinést pouze jeden další předmět).

Nechte 10–15 minut na rozhodnutí, než všechny studenty opět spojíte. Každá skupina pak odhalí, které předměty si vybrala a proč.



Materiál:

- Papír a fixy
- Tabule (volitelné)
- Digitální tabule



Tipy pro hru:

- Navrhněte strategie rozhodování, jako je hodnocení, systém veta atd.
- Povzbud'te studenty, aby si navzájem rovnocenně hodnotili priority.
- Povzbud'te studenty, aby obhajovali sami sebe a svá rozhodnutí.



Reflexní otázky pro studenty:

- Jaké strategie rozhodování jste použili?
- Jaká byla zkušenost s kompromisem?
- Objevil se vůdce skupiny? Jak se to stalo?
- Myslíte si, že byste přežili lépe jako jednotlivci nebo jako tým?



Název hry

Společné kreslení

Studenti se učí spolupracovat při tvorbě společné kresby

Doporučený věk pro tuto hru:

11+

Doba trvání:

15 min



Počet studentů:

2+

Využití hry:

✓ Ve třídě



Instrukce:

Studenti jsou rozděleni do dvojic, kde mají dohromady jeden list papíru a jednu tužku. Úkolem je aby oba současně drželi tužku a kreslili obrázek. Téma obrázku vybírá učitel a je pro všechny skupiny stejné.

Hra má více variant, může se hrát i jako tichá hra, kde studenti potřebují získat neverbální vodítka od sebe navzájem nebo mohou studenti mluvit a sdílet své nápady na vytvoření obrázku.

Po uplynutí stanoveného časového limitu učitel dvojice prohodí. Každá kresba by měla být na předem určené téma, úkolem také může být pokusit se zkopírovat určité umělecké dílo nebo zkusit abstraktní malbu a následně popsat emoce či záměry skryté v obrázku.

Další variantou hry je, že skupina 3 až 4 studentů používá stejný list papíru, ale každý má svou tužku a jejich kresba se nemůže překrývat. Po uplynutí času dochází k reflexi daného úkolu.



Materiál:

Listy papíru
Tužky nebo vodové
barvy



Tipy pro hru:

- Důkladně zvažte jaké téma by mohli studenti ztvárňovat.
- Studenti mohou zkopírovat šablonu, společně nakreslit bludiště nebo vytvořit abstraktní malbu.



Reflexní otázky pro studenty:

- Co bylo na úkolu nejtěžší?
- Jaká část procesu vyžadovala nejintenzivnější komunikaci?
- Naučili jste se něco v rámci této hry?



Název hry

Názorová čára

Studenti vyjadřují své názory při zaujímání postoje na čáře

Doporučený věk pro tuto hru:

11+

Doba trvání:

20-45 min



Počet studentů:

6+

Využití hry:

✓ Ve třídě



Instrukce:

Ve třídě je nakreslena čára s jasným středovým bodem. Čára symbolizuje souhlas / nesouhlas studenta, kde prostřední část u čáry znamená, že na toto téma nemám vyhraněný názor a konce znamenají „rozhodně souhlasím“ a „rozhodně nesouhlasím“.

Učitel je moderátorem. Předkládá třídě jasná prohlášení a studenti se staví do řady na základě vlastního názoru na dané tvrzení. Hra by měla začít nějakým jednoduchým výrokem jako „psi jsou užitečnější než kočky“ a složitost výroků by se měla ke konci hry zvyšovat. Příkladem složitějšího tvrzení je: „Měly by být povinné kvóty pro ženy v politice“.

Poté, co studenti zaujmou své stanovisko na dané téma, mohou promluvit a vysvětlit svůj postoj a přesvědčit ostatní účastníky, aby se k nim přiblížili. Úlohou učitele je spoluorganizovat diskusi a na konci diskuse může učitel shrnout některá fakta a zjištění.



Materiál:

Nejsou potřeba žádné speciální pomůcky.

Lano se může hodit.



Tipy pro hru:

- Pokuste se pečlivě připravit výroky před hodinami, témata volte moudře.
- Výroky musí být vhodné pro věkovou skupinu ve třídě.



Reflexní otázky pro studenty:

- Co tě přimělo změnit názor?
- Na základě čeho jste poznali, že se jedná o dobrý argument?
- Uvědomili jste si něco během tohoto cvičení?



Název hry

Palačinka hodnot

Studenti specifikují části (ingredience) různých hodnot (např. přátelství, rodina)

Doporučený věk pro tuto hru:

9+

Doba trvání:

20-45 min



Počet studentů:

4+

Využití hry:

✓ Ve třídě



Instrukce:

Nejprve učitel požádá studenty, aby vyjmenovali ingredience nějakého jednoduchého receptu, jako jsou palačinky nebo perník.

Pak otázku přeneseme do abstraktních hodnot a místo palačinek hledáme ingredience „úspěšného fotbalového týmu“, „šťastné školní třídy“, „rodičovství“, „přátelství“, „evropského občanství“ atd.

Čím starší jsou studenti, tím abstraktnější a složitější mohou být „recepty“. Studenti mohou pracovat ve skupinách po 4 a poté porovnávat své recepty.



Materiál:

Velké listy papíru (A3) na recepty, rýsovací potřeby



Tipy pro hru:

- Připravte si dostatek různých „receptů“ - témat, počínaje jednoduchými až po složitější.



Reflexní otázky pro studenty:

- Jaké hodnoty jsou pro vás nejdůležitější?
- Na jakých hodnotách jste se shodli?
- Na jakých hodnotách jste se neshodli?

Sebeúcta /
SebevědomíZvládání emocí /
Empatie

Název hry

Potřesení rukou

Studenti si podávají ruce a snaží se vyjádřit emoce pouze prostřednictvím podání ruky.

Doporučený věk pro tuto hru:

9+

Doba trvání:

20-45 min



Počet studentů:

4+

Využití hry:

✓ Ve třídě



Instrukce:

Učitel potřebuje kartičky s názvy emocí - příklady emocí jsou napsány níže. Studenti vytvoří dvě řady proti sobě. V jedné řadě jsou příjemci podání rukou a v druhé řadě jsou ti, kteří podávají ruce (dárci). Pouze dárci vědí, o jakou emoci jde, a snaží se ji předat svou neverbální komunikací a vnitřními pocity.

Po podání ruky se všichni příjemci snaží vysvětlit, co cítili a jaké emoce se v podání ruky skrývaly. Po této reflexi učitelé zvolí jinou emoci a strany si vymění role.

U mladších studentů lze vysvětlit další souvislosti např. situace, ve které k tomuto konkrétnímu podání ruky dochází.

Příklady emocí: překvapený, ustaraný, nadšený, milující, zklamaný, naštvaný, plachý, hrdý, nervózní, znuděný, vyděšený, ponížený, roztržitý, zmatený.



Materiál:

Nejsou potřeba žádné speciální materiály.



Tipy pro hru:

- Některé situace mohou být emočně zatížené, učitel musí být vždy opatrný, když pracuje s emocemi



Reflexní otázky pro studenty:

- Jak se vám podařilo uhodnout emoce beze slov?
- Jak jste se cítil v roli dárce/přijímajícího?

Název hry

Vnitřní dialogy

Studenti se učí o vnitřním dialogu a prožívají situace doprovázené tímto dialogem.

Doporučený věk pro tuto hru:

9+

Doba trvání:

20-45 min



Počet studentů:

2+

Využití hry:

✓ Ve třídě



Instrukce:

Učitel popisuje, co je to vnitřní dialog - mluvení sám k sobě a že se dělí na pozitivní, negativní a popisný.

Poté studenti vymyslí příklady různých vnitřních dialogů v základních situacích, jako jsou:

1. Student se chystá udělat obtížný test.
2. Student se chystá vstoupit do nové třídy, kde zná pouze jednu osobu.

Po uvedení několika příkladů učitel shrne kolik bylo pozitivních příkladů a kolik negativních, a pokusí se shrnout důsledky pozitivního a negativního dialogu.

Nakonec jsou studenti rozděleni do skupiny po 3, kde 2 předvádějí pozitivní a negativní vnitřní dialogy a student uprostřed se snaží chovat podle jejich přesvědčení.

Situace pro hru ve skupinách po třech mohou být například:

1. Žák běžel přespolní závod, na závod tvrdě trénoval, ale skončil na posledním místě.
2. Studentka má s kamarádkou dohodu, že se budou společně stravovat ve školní jídelně, ale když vejde do jídelny, její kamarádka už sedí s někým jiným.

Na závěr studenti reflektují možné výsledky pozitivního/negativního vnitřního dialogu a způsoby, jak ovlivnit vlastní zkušenost.



Materiál:

Seznam situací, kdy lze pravděpodobně zažít různé vnitřní dialogy



Tipy pro hru:

- Zkuste si přečíst trochu více psychologických článků o mluvení sám k sobě a jeho vlivu na různé profesionály (např. sportovce).



Reflexní otázky pro studenty:

- Jak může vnitřní dialog ovlivnit vaše výsledky?
- Překvapilo vás dnes něco?



Název hry

Molekuly

Žáci se učí spolupracovat a poznávat se

Doporučený věk pro tuto hru:

11+

Doba trvání:

15 min



Počet studentů:

4+

Využití hry:



Ve třídě



Instrukce:

Žáci se volně pohybují po třídě. Učitel řekne žákům, že jejich úkolem bude vytvořit molekulu podle daných charakteristik. Molekula bude vždy tvořena pouze těmi studenty, kterých se daná charakteristika týká, ostatní budou stát.

Molekula znamená, že studenti vytvoří skupinu a vzájemně se dotýkají.

Vyslovte nebo napište charakteristiky postupně, např. "Molekula je vytvořena tím, kdo..."

- má sourozence...
- v zimě na hory...
- má kočku...
- rád hraje fotbal
- rád se dívá na televizi
- rád poslouchá hudbu
- zpívá si ve sprše...
- chtěl bych se stát slavným...
- raději nosí kalhoty než sukně...
- má rád školu...
- někdy se cítí sám... atd.



Materiál:

Připravené charakteristiky



Tipy pro hru:

- Můžete se také zeptat na postoje k různým aktuálním tématům.
- Je důležité, aby touto technikou nebyli žáci nuceni odhalovat své osobní nebo vztahové problémy ve třídě.
- Učitel se také může o třídě více dozvědět nebo o tom, co si myslí, že o sobě studenti nevědí.



Reflexní otázky pro studenty:

- Dozvěděli jste se o někom něco, s kým jste se ještě nesetkali? A co to bylo?
- Překvapila vás nějaká informace?



Rozhodování

Sebeúcta /
SebevědomíZvládání emocí /
Empatie

Název hry

Loutka

Povědomí o tendenci vést ostatní, nebo se nechat vést, pasivnější žáci si mohou vyzkoušet vedoucí roli

Doporučený věk pro tuto hru:

11+

Doba trvání:

20+ min



Počet studentů:

4+

Využití hry:

✓ Ve třídě

Instrukce:

Rozdělte třídu do dvojic počítáním nebo jinou metodou.

Uspořádejte prostor tak, aby každá dvojice měla dostatek místa a žáci se navzájem nerušili.

Dejte pokyny třídě a řekněte pravidla hry:

- Jeden z vás bude nyní loutkář, druhý bude představovat loutku. Úkolem loutkáře bude vést pomyslné provázky k pohybu loutky. Imaginární provázky lze umístit do jakékoli části těla loutky. Úkolem loutky je být loutkářem veden po stanovenou dobu.
- Loutkář se k loutce chová s respektem.
- Loutka se nemůže sama pohybovat.
- Během hry nikdo nemluví.

Nechte dvojice hrát asi pět minut a pak si role vyměňte.

Na závěr si žáci sednou do kruhu, aby na sebe všichni dobře viděli. Učitel bude podporovat reflexi kladením otázek.



Materiály:

Užitečná mohou být lana / provázky pro každý pár a židle.



Tipy pro hru:

- Při hře mají žáci možnost vyzkoušet si obě role, být vedoucím nebo se nechat vést.
- Můžete diskutovat o tom, co vedoucí pozice (dovednosti lídra) znamenají, jak se mohou projevovat a zda přináší nějaké povinnosti (odpovědnost, respekt, ohleduplnost atd.).
- Podobně se zaměřte na výhody a odpovědnosti vedoucí pozice. Podpořte skutečnost, že obě role jsou rovnocenné.
- Technika umožňuje i pasivnějším dětem vyzkoušet si hlavní roli.



Reflexní otázky pro studenty:

- Jak jste se cítili jako loutka?
- Jak se vám líbilo být loutkářem?
- Kdo se cítil lépe v roli toho, kdo vede?
- A kdo v roli toho, kdo je veden?
- Cítíte to samé i v jiných situacích?
- Čeho dalšího jste si na sobě všimli?



Rozhodování


 Týmová
práce

 Sebeúcta /
Sebevědomí

Název hry

Hvězda empatie

Rozvíjet u žáků empatii a podporovat vzájemné poznání mezi žáky

Doporučený věk pro tuto hru:

11+

Doba trvání:

10 + min



Počet studentů:

3+

Využití hry:

✓ Ve třídě

Instrukce:

Třída sedí v kruhu a každý žák si vezme papír a tužku. Vyzvěte studenty, aby hádali nejpravděpodobnější odpovědi, se kterými by se většina třídy mohla shodovat, když se řekne následující téma. Témata mohou zahrnovat:

- barvy
- zvíře
- strom
- hudební nástroj
- měsíce v roce
- čísla
- den v týdnu
- konkrétní písně
- vybrat si pannu nebo orla
- předmět ve škole atd...

Cílem každého studenta je uhodnout, co odpoví ostatní! Žáci zaznamenávají své odpovědi na papír.

Body, skóre:

1. Po sepsání všech odpovědí vyhodnoťte každou zvlášť.
2. Body získávají studenti, kteří se shodnou na výběru, tedy dají stejnou odpověď. Čím více studentů souhlasí, tím více bodů dostanou. Každý z nich získá tolik bodů, kolik je studentů, kteří zvolili stejnou volbu. Např. v kategorii barev zjistíte, že se v odpovědích objevily tyto barvy: 6x modrá, 12x černá, 10x červená, 2x růžová, ostatní pouze po jedné. Žáci, kteří napsali modře, dostávají 6 bodů, žáci s černými 12 bodů atd.
3. Pokud se odpověď liší od všech ostatních odpovědí, nezíská student žádné body.
4. Na konci hry žáci body sečtou.



Materiál:

Papír, pero, tabule



Tipy pro hru:

- Hra se zaměřuje na znalost a naladění žáka na hodnotový systém celé třídy.
- O zvolených hodnotách můžete s žáky vést diskusi, kupř. proč si většina zvolila pátek jako den v týdnu?
- Výstupy z techniky můžete použít k diskusi na téma empatie a vztahů ve třídě.



Reflexní otázky pro studenty:

- Kdo získal nejvíce bodů?
- Na kterých otázkách jste se nejvíce shodli a proč?
- U které otázky jste nevěděli, jakou odpověď zvolit?
- Co znamená empatie a jak ovlivňuje vztahy mezi lidmi?



Název hry

Strom třídy

Uvědomit si, jakými vlastnostmi může člověk přispět k dobrým vztahům a ke zlepšení třídy. Podporovat sebeuvědomění.

Doporučený věk pro tuto hru:

11+

Doba trvání:

40 + min



Počet studentů:

10+

Využití hry:

✓ Ve třídě



Instrukce:

Vyzvěte žáky, aby vybrali jednoho nebo několik spolužáků, kteří nakreslí velký listnatý strom. Každý žák si vezme jeden papír a nakreslí na něj list, vybarví ho a vystřihne. Můžete použít barevné papíry.

Poté si každý napíše na svůj list jednu z dobrých vlastností, které může třídě nabídnout pro dobré fungování a dobré vztahy.

Když všichni žáci úkol dokončí, posadí se do kruhu.

Každý si jeden po druhém vezme svůj papír, přečte napsanou kvalitu a nalepí ji na obrázek stromu.

Pokud student chce, může vysvětlit, proč si myslí, že tato vlastnost je pro třídu důležitá.

Přečtěte si, na které vlastnosti se třída může spolehnout, tedy které se objevily ve stromu.

Dávejte pozor:

1. Pokud mají někteří studenti problém přijít se svou pozitivní vlastností, vyzvěte ostatní, aby nabídli pozitivní vlastnosti, o kterých si myslí, že daný student má. Osoba si může vybrat jednu.
2. Pokud student nabízí negativní vlastnost, vraťte se k zadání a zopakujte, že by to měla být pozitivní a užitečná vlastnost pro třídu (překreslování listu).



Materiál:

Papír A2,
pastelky/křídly,
papíry, nůžky,
lepidlo



Tipy pro hru:

- Shrňte s dětmi techniku, poskytněte jim vlastní zpětnou vazbu o postupu techniky a oceňte, co se povedlo.
- Tuto techniku lze využít i jako rituál se vzkazem žáků spolužákům, například při ukončení školního roku nebo při loučení s některým ze spolužáků.



Reflexní otázky pro studenty:

- Jak jste spokojeni se stromem třídy?
- Napadá vás nějaká další kvalita, kterou by vaše třída potřebovala?
- Má někdo z vašich spolužáků tuto vlastnost?



Co-funded by
the European Union

Financováno Evropskou unií. Vyjádřené názory a názory jsou však pouze názory autora (autorů) a nemusí nutně odrážet názory Evropské unie nebo Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za ně nemohou nést odpovědnost.