



Petr Staníček

HRY NA ROZVOJ VERBÁLNÍ KOMUNIKACE



Petr Staníček

Hry na rozvoj **verbální** komunikace

Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude trestně stíháno.

PhDr. Petr Staníček

HRY NA ROZVOJ VERBÁLNÍ KOMUNIKACE

Vydala Grada Publishing, a.s.
U Průhonu 22, 170 00 Praha 7
tel.: +420 234 264 401
www.grada.cz
jako svou 7591. publikaci

Ilustrace Petr Staníček
Odpovědná redaktorka Jana Novotná
Sazba a zlom Antonín Plicka
Zpracování obálky Antonín Plicka
Počet stran 192
Vydání 1., 2020

Vytisklo TISK CENTRUM, s.r.o., Moravany

© Grada Publishing, a.s., 2020
Cover Illustration © Petr Staníček

ISBN 978-80-271-1567-9 (ePub)
ISBN 978-80-271-1566-2 (pdf)
ISBN 978-80-271-2429-9 (print)

Obsah

ÚVOD	7
MOTIVACE KE HRÁM	9
SEZNAMOVACÍ HRY	11
ROZŘAZOVACÍ HRY	25
HRY PRO DVA A VÍCE HRÁČŮ	33
HRY PRO VĚTŠÍ POČET HRÁČŮ	79
PŘÍLOHY	153
O AUTROVI	185
POUŽITÁ LITERATURA A INTERNETOVÉ ZDROJE	187
DOPORUČENÁ LITERATURA	189
ABECEDNÍ SEZNAM HER	191

Úvod

Hra je činnost, které se již od nepaměti děti věnují nejvíce ze všech aktivit. Všeobecně známé heslo „kdo si hraje, nezlobí“ lze velice efektivně aplikovat také v procesu učení. Pokud dítě při učení prožívá pozitivní emoce, výsledek edukační činnosti je výrazně efektivnější.

Zapojením her do výchovy a učení podpoříme v dětech nadšení z objevování nových věcí, poznávání smyslu našeho snažení a hlubší pochopení souvislostí. V odborné praxi však bohužel bývá využití her a pozitivní faktor hraní často opomíjen, nebo dokonce potlačován.

Hra je definována jako činnost jednoho člověka či více lidí, která nemusí mít konkrétní účel. V každém případě by ale měla mít za cíl radost či relaxaci. V širším pojetí by pak měla také vzdělávat. Obecným cílem většiny her je vyhrát nad soupeřem, avšak není to cíl hlavní ani nutný.

Tato publikace se zaměřuje především na hry, které rozvíjejí komunikační schopnosti. Je určena jak pro širokou veřejnost, tak i pro odborníky pracující s dětmi nebo dospělými. Hry se mohou hrát ve školách, družinách, na táborech, při speciálních terapiích, doma, na cestách nebo na dovolené. Knihu využijí pedagogové, speciální i sociální pedagogové, logopedi, vedoucí na táborech, rodiče či samotné děti.

Uvedené hry rozvíjejí v různé míře několik oblastí komunikace, a to od slovní zásoby, artikulace, gramatické i pragmatické roviny až po neverbální komunikaci, tempo, rytmus či melodii řeči. Hry současně podporují rozvoj dovedností, které s komunikací úzce souvisejí – pozornost, postřeh, fantazii, schopnost spolupráce, empatii apod.

Cílem této publikace je seskupit a popsat takové hry, u nichž je využívána především verbální komunikace. Některé hry byly vybrány z odborné literatury nebo internetových serverů, jiné jsou všeobecně známé a některé autorské. Část uvedených her byla původně zaměřena na jiné oblasti, například na pohyb, postřeh či zrakové vnímání, pro náš účel však byly tyto hry upraveny a doplněny o prvky verbální komunikace.

Pro snazší orientaci je obsah knihy rozdělen do čtyř hlavních částí. První část je určena seznamovacím hrám, protože těmi obvykle skupinové aktivity začínají. Druhá část obsahuje hry zaměřené na rozdělování hráčů do skupin. Třetí část

představuje hry, které je možné hrát i v minimálním počtu dvou hráčů. Tuto část využijí především terapeuti a rodiče pro individuální práci s dětmi. Čtvrtá část obsahuje hry pro větší skupinu hráčů. Závěr publikace pak přináší přílohy s textovými a obrázkovými materiály k uváděným hrám.

Cílová skupina čtenářů této knihy může být velice různorodá, a to jak po stránce vyzrálosti, intelektu a řečového vývoje, tak z hlediska věku. U popisu jednotlivých her tedy není uváděn ideální věk hráčů. Většinu her zvládnou děti předškolního věku. A naopak velmi jednoduché hry mohou být atraktivní rovněž pro dospělé a mít na ně pozitivní výsledný efekt. Záleží především na vedoucím hry, aby určil, zda vybranou hru skupina zvládne a zda hraní zvolené hry bude směřovat k žádoucímu výsledku.

Výběr konkrétních her je potřeba volit podle aktuální situace s ohledem na vztahy ve skupině, intelektové limity hráčů, různé situační faktory a na celkovou náladu a atmosféru. Současně záleží na osobnosti vedoucího hry, jak moc bude hra zábavná a dynamická a zda dokáže hráče předem namotivovat k požadované činnosti. Motivaci ke hrám je proto věnována vlastní kapitola.

Většina her nevyžaduje žádnou nebo jen velice jednoduchou a snadno dostupnou pomůcku. Jedná se například o tužku, papír, šátek, míček, hrací kostku, káču, stopky na mobilním telefonu, obrázkové pexeso, provázek atd.

Přeji všem, kteří tuto knihu využijí v praxi, aby si užili spoustu zábavy. Zainteresovaným specialistům pak přeji, aby v rámci své odborné a edukační činnosti udělali těmito hrami radost dětem i dospělým, s nimiž pracují.

Motivace ke hrám

Motivace je motor, který je poháněn smyslem, záměrem a osobním důvodem k činnosti. Vedoucí hry, u něhož se motivace ke hře předpokládá a priori, by si měl vždy položit otázku, zda mají hráči také dostatečnou motivaci. Zejména děti mohou aktuální situaci vnímat zcela odlišně a nemusí být připravené hru v danou chvíli vůbec hrát. Každé hře by tedy měla předcházet motivační fáze, jejíž cílem by bylo probudit v dětech zájem. Děti by především měly být seznámeny s fakty, proč budou vlastně hru hrát, jaký bude mít jejich činnost smysl a co je hlavním a předpokládaným cílem jejich hry.

Může se stát, že vybereme osvědčenou hru, kterou jsme hráli již dříve a byla velmi úspěšná, ale najednou není její efekt takový, jaký jsme očekávali. Děti jsou nečekaně znuděné a hra je nebaví. Ptáme se, kde se stala chyba. Obviňujeme buď sami sebe, že jsme nevybrali správnou hru, nebo děti – například že jsou zlobivé nebo unavené. Ve skutečnosti však bývá nejčastější příčinou neúspěchu nedostatečná motivace dětí před samotnou hrou. Pokud se nám podaří děti správně namotivovat, mohou být nadšené i ze zcela triviální aktivity. Čím to je? A jak na to?

Existuje několik základních tipů, jak v dětech podpořit motivaci. Vzpomeňte si, kdy jste vy sami byli k nějaké činnosti opravdu motivováni. Například jste se rozhodli jít na obyčejný výlet do přírody. Bylo krásně, a tak jste měli právě na výlet náladu. Přirozeně jste vnímali, že smyslem výletu je nadýchat se čerstvého vzduchu, rozhýbat své tělo, užít si krásu přírody. Ideálně jste si stanovili i konkrétní cíl, třeba dojít do oblíbené restaurace na oběd. Od začátku jste si užívali samotnou cestu a těšili se na vytyčený cíl.

A to samé platí i v případě her. Jsme-li například s dětmi na táboře s indiánskou tematikou, můžeme jim připravit krátké a zajímavé povídky o životě v prérii, abychom upoutali jejich pozornost. Děti se postupně ponoří myšlenkami do období, kdy indiáni obývali Ameriku. Chtějí se dozvědět víc a roste jejich zájem prožít na vlastní kůži něco, čím by si tuto dobu více přiblížily. Mohou zažít situaci při lovu, kdy indiáni nesměli být slyšet, aby nevyplašili kořist, a museli proto komunikovat pantomimou. Pokud se nám navíc podaří tento smysl podat zajímavě a s osobním nadšením, máme z poloviny vyhráno.

Vybereme tedy například hru, která je postavena na pantomimě a schopnosti ji interpretovat. Hraní této hry je potom pro dětské hráče mnohem logičtější a chápou její smysl. Před samotnou hrou vždy hráčům připomeneme i její konkrétní cíl. Tím může být třeba procvičení nějaké schopnosti, kterou mohou využít v reálném životě. Velmi důležité je také hru prezentovat zábavnou formou, s využitím zajímavých pomůcek, například masek. Čím více podpoříme fantazii hráčů, tím je hra zábavnější a více je motivuje. Nezapomínáme zvolit vhodné prostředí, v němž hodláme hru hrát. Správně zvolený prostor může hru výrazně podpořit – třeba hru na indiány je efektivnější hrát v lese s čelenkami na hlavě než v místnosti ve formálním oblečení.

Pokud bychom hráčům zadali pouze pravidla hry, mohl by se výsledný efekt minout zcela účinkem, i kdyby se jednalo o výbornou hru s velkým potenciálem.

Před samotnou hrou by si měl vedoucí vždy položit následující otázky:

- Uvedl jsem hru do kontextu nějakého tématu?
- Jsou všichni hráči schopni hru zvládnout?
- Jaký bude mít hra pro hráče smysl? Naučí se něco praktického?
- Vysvětlil jsem hráčům, jaký je cíl hry – zda jde o soutěž, zábavu nebo o prožitky?
- Zvolil jsem vhodné prostředí, ve kterém hra správně „vyzní“?
- Podávám hru zajímavě a mám dostatek potřebných pomůcek a prostředků?
- Jsem sám motivovaný a nadšený hru hrát? Vidím v tom osobní smysl?

Hra by měla být zábavná pro všechny zúčastněné. Pokud si vedoucí hry odpoví na předchozí otázky kladně, je úspěch hry téměř vždy zaručen. Tak s chutí do toho!

Seznamovací hry

1. Co máme společného

Pomůcky: žádné

Počet hráčů: 10 a více (sudý počet)

Postup:

Hráči se nejdříve rozdělí do dvojic. Úkolem hráčů ve dvojici je najít pomocí otázek tři věci, které mají společné. Může se jednat o cokoliv – například o to, že jsou oba chlapci, mají modré oči a vlasy na hlavě. Jakmile všechny skupiny naleznou tři společné věci, hra pokračuje a hráči se promíchají a rozdělí do skupin po čtyřech. Úkol je stejný, nesmí se ale již opakovat otázky, které některý z hráčů použil v minulé skupině. Postupně se skupinky vždy o dva hráče zvětšují, až se nakonec vytvoří jedna velká skupina, v níž se hráči musí domluvit na třech věcech společných pro všechny.



2. Imaginární míč

Pomůcky: žádné

Počet hráčů: 5 a více

Postup:

Hráči vytvoří kruh, mohou sedět nebo stát. Vedoucí hry vysvětlí jednoduché pravidlo hry: „Budeme si házet imaginárním míčem a hráč, který ho ‚chytí‘, o sobě řekne informaci na předem dohodnuté téma, například jaké má nejoblíbenější jídlo.“ Vedoucí hry témata průběžně obměňuje. Hráč s „míčem“ musí nejdříve navázat oční kontakt s tím, komu bude házet. Imaginární míč se může při hodu samozřejmě zakutálet nebo se o něj můžou hráči chvíli přetahovat. Záleží na aktuální atmosféře, náladě a kreativitě hráčů.



3. Deka

Pomůcky: deka, ubrus nebo prostěradlo

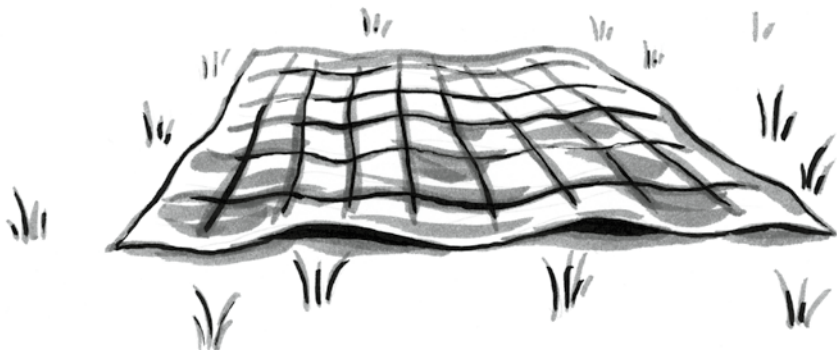
Počet hráčů: 6 a více

Postup:

Hráči o sobě postupně řeknou dvě informace, které se ostatní snaží vzájemně zapamatovat. Může to být třeba jejich jméno a sportovní náčiní z jejich oblíbeného sportu.

Poté co se všichni představí, se vytvoří dvě skupiny, vzdálí se od sebe na tři metry a zformují hloučky. Určí se dva hráči, kteří mají za úkol mezi skupinami držet deku, aby na sebe skupiny vzájemně neviděly. Obě skupiny potom vyberou své zástupce, kteří si sednou nebo stoupnou za deku, čelem ke druhé skupině. Jakmile jsou oba hráči nachystaní, pustí se deka na zem. Úkolem vybraných hráčů je rychle vyslovit informaci o protihráči (například jeho jméno nebo oblíbené sportovní náčiní). Vyhrává ten, kdo první řekne správně alespoň jedno slovo. Postupně se prostřídají všichni hráči.

Hráčům se nesmí napovídat. Samozřejmě je ale vhodné připomenout si po hádání všechny informace, které mohly zaznít (tedy třeba obě jména i předměty).



Tip:

Pro zmatení a zaskočení protivníka mohou hráči zaujmout různé krkolomné polohy těla. Vždy ale musí být vidět hráči do tváře!

4. Hloupé otázky

Pomůcky: 2 plyšové hračky

Počet hráčů: 5 a více

Postup:

Hráči se posadí do kruhu a vedoucí hry dá dva plyšáky hráčům sedícím naproti sobě. Začne hráč, který má jednoho z plyšáků. Představí se a řekne o sobě tři základní informace. Třeba své jméno, z jakého pochází města a jaký má koníček. Hráč s druhým plyšákem, který sedí naproti němu, mu pak musí položit zdánlivě nesmyslnou otázku. Například: „Má soused ve vedlejším domě psa?“ Čím bláznivější otázka, tím je hra veselejší. Hra děti rozveselí a prolomí ledy další komunikace.



Tip:

Na konci seznamovací hry můžeme vyhodnotit nejbáznivější otázku.

5. Hrabě Drákula

Pomůcky: žádné

Počet hráčů: 6 a více

Postup:

Hráči se rozmístí po prostoru a zůstanou stát na svých místech po celou dobu hry. Jeden z hráčů je hrabě Drákula. Ten jediný se může pohybovat po prostoru – ovšem jen pomalu, tzv. slepičími kroky. Jeho úkolem je chodit mezi ostatními s nataženými rukama jako náměsíčný a dotknout se jednoho z hráčů, kterého si vybere (ideální je přidat také patřičný výraz obličeje, aby budil trochu strach). Cílem je předat „babu“. Ostatní ale mohou hráče v nebezpečí zachránit tím, že rychle vykřiknou jeho jméno. Pokud se jim to podaří dříve, než se hrabě Drákula hráče dotkne, musí si zvolit jinou oběť a pokračuje dále. Proto je vhodné hrát hru na větším prostoru venku nebo v tělocvičně.



6. Kamínky

Pomůcky: velký počet kamínek, korálek nebo jiných malých předmětů

Počet hráčů: 5 a více

Postup:

Hráči se posadí do kruhu a vedoucí hry dá do středu místnosti hromádku kamínek či korálků. Hráči mají za úkol jít do středu místnosti a vzít si množství předmětů tak akorát do dlaně. Vedoucí hry upřesní, že by počet měl být v rozmezí tří až deseti předmětů. Hráči v danou chvíli ještě neví, na co budou kamínky potřebovat. Obvykle si extroverti naberaou více, introverti méně.

Hráči mají následně o sobě prozradit tolik věcí, kolik si vzali předmětů. Ohlášení tohoto dalšího postupu obvykle hned prolomí ledy, hráči se zasmějí a představují se mnohem uvolněněji.





7. Chytej, nechytej

Pomůcky: měkký míček na házení a vybíjení

Počet hráčů: 6 a více

Postup:

Hráči stojí v dostatečně velkém kruhu, aby byl jeho průměr alespoň tři metry. Současně by měl mít každý kolem sebe místo na rozpažení. V prvním kole si hráči házejí míčkem a říkají svá jména. Vedoucí hry může – podle schopností hráčů ve skupině – určit rovněž více informací, které o sobě hráči prozradí. Postupně se všichni představí. Hráči se snaží zapamatovat si alespoň několik jmen. Vedoucí hry následně vyzve hráče, který se přihlásí, že si pamatuje alespoň pět jmen, aby je řekl ostatním. Může se přihlásit i více hráčů a tím se jména zopakují.

Vedoucí hry určí pravidlo, podle kterého budou hráči míč chytat, nebo před ním naopak uhýbat, například „chytáme ovoce a zeleninu“. Potom teprve začne samotná hra. Hráč, který je na řadě, má v ruce míček a naváže oční kontakt s někým naproti sobě, komu hodlá míček hodit. Vysloví větu: „Petrovi házím jablko.“ Pokud hráč hází pomyslnou zeleninu nebo ovoce, Petr se snaží míček chytit. Pokud ale hráč pronese: „Petrovi házím stůl“, musí Petr před míčkem uhnout. Míček je třeba házet pokaždé tak, aby ho mohl další hráč chytit.

Na začátku hry je potřeba zdůraznit, že se nesmí míček házet prudce a že poslední slovo ve větě musí hráč vyslovovat ještě s míčkem v ruce. Teprve potom jej může hodit. Pokud hráč míček chytí, když neměl, musí obejít celý kruh a pak se vrátí na své místo.