

SPOLEČENSKÉ HRY

Pro děti od 6 do 11 let

Jana Havířová



ŘEČ A JAZYK HROU

FANTAZIE A PŘEDSTAVIVOST

HRAJEME SI A UČÍME SE

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**.

Používání elektronické verze knihy je umožněno jen osobě, která ji legálně nabyla a jen pro její osobní a vnitřní potřeby v rozsahu stanoveném autorským zákonem. Elektronická kniha je datový soubor, který lze užívat pouze v takové formě, v jaké jej lze stáhnout s portálu. Jakékoliv neoprávněné užití elektronické knihy nebo její části, spočívající např. v kopírování, úpravách, prodeji, pronajímání, půjčování, sdělování veřejnosti nebo jakémkoliv druhu obchodování nebo neobchodního šíření je zakázáno! Zejména je zakázána jakákoliv konverze datového souboru nebo extrakce části nebo celého textu, umisťování textu na servery, ze kterých je možno tento soubor dále stahovat, přitom není rozhodující, kdo takovéto sdílení umožnil. Je zakázáno sdělování údajů o uživatelském účtu jiným osobám, zasahování do technických prostředků, které chrání elektronickou knihu, případně omezují rozsah jejího užití. Uživatel také není oprávněn jakkoliv testovat, zkoušet či obcházet technické zabezpečení elektronické knihy.



Jana Havířová

SPOLEČENSKÉ HRY

Pro děti od 6 do 11 let

Vydala Grada Publishing, a.s.

U Průhonu 22, 170 00 Praha 7

tel.: +420 220 386 401, fax: +420 220 386 400

www.grada.cz

jako svou 2372. publikaci

Odpovědná redaktorka Mgr. Karolína Šnajdrová

Sazba a zlom Antonín Plicka

Počet stran 92

Vydání 1., 2005

Vytiskly Tiskárny Havlíčkův Brod, a. s.

Husova ulice 1881, Havlíčkův Brod

© Grada Publishing, a.s., 2005

Cover Photo © profimedia.cz/CORBIS

ISBN 80-247-0825-6 (tištěná verze)

ISBN 978-80-247-6008-7 (elektronická verze ve formátu PDF)

© Grada Publishing, a.s. 2011

Úvod	7
Řečové hry	9
Vědomostní hry	16
Jazykové hry	42
Hry na rozvoj fantazie a představivosti	50
Hry na smysly	54
Použitá literatura	90

Každá hra by měla rozvíjet osobnost dítěte, jeho chápání a vnímání světa. Hry v této knize si kladou za cíl podněcovat fantazii, představivost, ale také rozšiřovat jazykovou zásobu, správné vyjadřování a řečové schopnosti dětí. Rovněž by si u nich měly děti zopakovat vědomosti získané při vyučování. Především ale hry slouží k pobavení, odpočinku a rozvíjení zdravé soutěživosti.

Hry sbírám po celou mou dvacetiletou praxi vychovatelky ve školní družině. Některé jsem získala od svých starších kolegyně, jiné jsem vyčetla z různých publikací, především ale hry pro děti vymyslím. Přivedl mě k tomu nedostatek financí ve školství. Nebylo možné nové hry nakupovat, a tak jsem je začala vytvářet. Jednak se pobyt ve školní družině stal pro děti zajímavější, jednak jsem se snažila, aby si lépe zapamatovaly nebo prohloubily látku probíranou při vyučování. Děti si hrály a ani nevěděly, že se vlastně učí.

V naší školské soustavě zaujímají školní družiny jedno z předních míst. Pojetí výchovně vzdělávací činnosti ve školní družině vychází z myšlenky společensky organizovaného volného času, který děti tráví mimo přímý bezprostřední vliv rodiny ve veřejném prostředí, za působení pedagogických pracovníků. Posláním školní družiny je vytvořit dětem hezké prostředí, kde by si s chutí hrály a cítily se šťastné. Největším vyznamenáním pro vychovatelku je, když děti nespíchají domů a chtějí v družině zůstat déle.

Školní družina ovšem plní náročné výchovně vzdělávací úkoly, jejichž cílem je všestranně vzdělaný člověk, a to i včetně některých rodičovských povinností. Účelně využívá volný čas dětí a organizuje jejich odpočinek a relaxaci.

Nejschůdnější cesta k odhalování a promýšlení nových vztahů i k řešení problémových situací je pro děti právě hra. Poskytuje jim změnu, odpočinek, ale především radost a zábavu. Pro vychovatelku je i důležitým

motivačním prostředkem, který pomáhá vzbuzovat zájem o důležité předměty, a současně činností zaměřenou na rozvoj psychických funkcí jako vnímání, pozornost, představivost, paměť, myšlení a obrazotvornost.

Hra je vždy proces aktivní a dynamický. Zaměstnává v menší či větší míře duševní i tělesné schopnosti a současně je cvičí a rozvíjí. Dobrá hra je především zábavná. I kdyby člověku nepřinášela nic víc než trochu radosti a uvolnění, měla by své oprávnění. Většina her však navíc rozvíjí některou stránku lidské osobnosti, cvičí jisté vlastnosti a v tom tkví jejich hlavní smysl.

Tato kniha obsahuje různé hry pro děti ve věku od šesti let do jedenácti let. Je určena hlavně vychovatelkám ve školní družině, rovněž ale učitelům prvního stupně základní školy a také rodičům. Hry je též možné využít při výuce dramatické výchovy a dalších předmětů.

Všechny hry lze hrát v místnosti, třeba i na malém prostoru. Na žádnou z nich není potřeba pořizovat nákladná zařízení nebo vybavení. Stačí kartičky z tvrdého papíru, tužky, barevné kuličky nebo knoflíky a hrací kostka.

Hry jsou rozděleny do několika kapitol, podle zaměření nebo podle toho, jaké schopnosti dětí hra rozvíjí.

V knize najdete:

- ▶ Řečové hry
- ▶ Vědomostní hry
- ▶ Jazykové hry
- ▶ Hry na fantazii a představivost



pomůcky

Řečové hry

Řeč má vedle své hlavní úlohy sloužit lidskému dorozumění ještě důležitou roli při rozvoji myšlení. Je proto nezbytné, aby si děti vytvářely správné pojmy a bohatou slovní zásobu. Bez dostatečné slovní zásoby děti nejenže nedovedou přesně vyjádřit své myšlenky, ale nemohou ani jasně myslet. Pojmy si mohou děti utvořit jen tehdy, když vědí, co se určitým slovem míní. Podpora jazykového a myšlenkového rozvoje dětí je tedy velmi důležitá a dobrých výsledků lze dosáhnout i formou her.

Abeceda



kartičky s písmeny abecedy

Na malé kartičky napíšeme písmena abecedy. Zamícháme je a rozložíme písmenem dolů na hrací plochu, například koberec. Každý hráč postupně vybere jednu kartičku a otočí ji. Potom musí říct v určeném limitu slovo začínající vybraným písmenem. Předem určíme, jaká slova mají hráči jmenovat. U malých dětí stačí jakékoliv slovo začínající vybraným písmenem, pokročilejší hráči mohou jmenovat věc, zvíře, rostlinu, město, řeku, stát atd. Kdo si na žádné slovo v časovém limitu nevzpomene, dostává trestný bod. Časový limit určíme podle věku dětí a podle náročnosti vymyšlených slov; obvykle stačí, než napočítáme pomalu do desíti. Takto můžeme určovat limit i v dalších hrách. Vyhrává hráč s nejnižším počtem trestných bodů.

Obměna: Hru můžeme ztížit tím, že slova začínající vylosovaným písmenem musí jmenovat všichni hráči a teprve potom další hráč losuje novou kartičku s dalším písmenem.

Rychlý vypravěč



stopky

Hráče rozdělíme do dvou družstev. Každé družstvo si vybere jednoho vypravěče. Oba vypravěči se postaví proti sobě čelem a na povel začnou oba mluvit o čemkoliv, ale co možná nejrychleji a bez pomlky. Paže mají za zády nebo volně spuštěné podél těla, gestikulování není povoleno. Vydrží-li hráč mluvit dvě minuty a neusmát se, získává bod pro své družstvo. Hráč, kterému došla dříve řeč nebo se začal smát, prohrál.

Nezničitelný básník



stopky

Hráč recituje báseň před svými kamarády. Posluchači se snaží básníkovi vysmívat, pokřikují na něj různé dotazy, zesměšňují jeho gesta, vyzývají ho, aby přestal. Básník musí recitovat klidně beze spěchu dál, s plným sebeovládáním, nesmí se nechat zmást. Když se mu podaří báseň přednést, má bod.

Obměna: Tuto hru můžeme zpestřit tím, že hráč zazpívá písničku nebo v limitu jedné minuty hovoří jako konferenciér na dané téma.

Tam a zpět



míček

Hráči sedí vedle sebe v kruhu a předávají si míček. První řekne nahlas nějaké slovo (například Hamburk), ten, kterému se v mysli vybaví další