

HRY PRO ODPOČINEK A ZÁBAVU

Pro děti od 6 do 11 let

Jana Havířová



● **ORIGINÁLNÍ HRY**

● **JAZYKOVÁ ZÁSoba HRAVĚ**

● **FANTAZIE A PŘEDSTAVIVOST**

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, umísťování 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.





Úvod	7
Dramatické hry	9
Hry na postřeh, pozornost a rozvoj jemné motoriky	12
Odpočinkové, zábavné a společenské hry	25
Stolní hry	38
Použitá literatura	58

Hry obsažené v této knize by měly dětem poskytnout nejen odpočinek a zábavu, ale také v nich nenásilnou formou rozvíjet fantazii, cvičit postřeh a jemnou motoriku. Ta je důležitá především při psaní, kreslení ale i při obyčejných činnostech (při zavazování bot, správném držení lžice nebo při manipulaci s křehkými věcmi).

Již více než dvacet let pracuji jako vychovatelka školní družiny. Po celou dobu sbírám a vymýšlím pro své svěřence hry, se kterými mám zvláště u mladších dětí velké úspěchy. Některé se jim líbí více než kupované a baví je tím víc, když se jejich hraní sama účastním.

Hry v této knize jsou určeny pro děti od 6 do 11 let. Mohou je využívat jak vychovatelky školní družiny a učitelky ZŠ, tak i rodiče a prarodiče. Jsou uzpůsobeny pro větší i pro malé prostory a s pomůckami by neměl být problém. Hry totiž využívají většinou věci snadno dostupné jak ve škole, tak i v domácnosti (kuličky, hrací kostky, figurky, knoflíky, obyčejné tužky, provázky a papíry).

Kdybychom chtěli vypočítat vlastnosti příznačné pro člověka, museli bychom uvést na jednom z prvních míst hravost. Hrát si sice dovedou i zvířata, ale teprve u člověka (a zejména u dětí) nabývá tato vlastnost takového rozsahu a významu, že ji musíme považovat za jeden z charakterových rysů jeho osobnosti. Hra má významné místo v životě společnosti i ve vývoji jedince. Koneckonců hry a společenské zábavy jsou staré jako lidstvo samo. Bez nich by se naše společnost ve svém vývoji nebyla dostala tak daleko.

Hra je již odnepaměti proces aktivní, dynamický a zaměstnává duševní i tělesné schopnosti. Dobrá hra by měla být především zábavná, ale i poučná a schopná rozvíjet některou stránku lidské osobnosti. Mezi ty patří například potřeba opakovat a prohlubovat některé důležité vědomosti a dovednosti. Při hře se také dítě učí ovládat sebe sama, překonávat nepříjemné pocity při porážce a tlumit v sobě radost z vítězství. Čestně vedená

hra vytváří v dítěti správnou rovnováhu mezi zdravou soutěživostí a přílišnou touhou po vítězství. Nutí děti dodržovat určitá pravidla, nepodvádět a vždy dohrát až do konce, což je skvělou průpravou do života v dnešní společnosti. Všechny kolektivní a týmové hry pěstují v dětech ochotu ke spolupráci, skromnost a obětavost. Během stolních her si naopak tříbí postřeh, pozornost, hluboké soustředění, kombinační schopnosti, logickou úvahu a samostatnost.

Přeji vám a vašim dětem mnoho příjemných chvil strávených při některé z her.

Dramatické hry

Dramatická výchova by měla kladně ovlivňovat nejvnitřnější části lidské duše. V dramatických hrách se rozvíjejí tvůrčí schopnosti ve všech oblastech, tedy i v mezilidských vztazích. Tyto hry učí děti citlivosti, umět prožít příjemné pocity, dokázat se uvolnit, prožít krásu okamžiku, rozvíjet sociální vztahy a postoje, naučit se komunikovat, soucítit s druhými a spolupracovat v týmu. Pomáhají naučit se žít s lidmi okolo, lásce a přátelství i zdravé asertivitě.

Reklama



kartičky s názvem zboží

Na kartičky napíšeme legrační výrobky (elektrický pes, samopsací pero, vyhřívané záchodové prkénko, vonící kulich atd.). Každý hráč si vylosuje jeden výrobek. Dostane čas na přípravu, použít může rekvizity nacházející se v místnosti. Potom vystoupí v televizní reklamě, kde vychvaluje svůj skvělý výrobek. Po skončení reklamy diváci přidělují bod, pokud je reklama zaujala. Nastupuje další hráč se svou reklamou. Vyhrává ten, kdo vymyslel nejzajímavější a nejvtipnější reklamu a nasbíral nejvíce bodů.

Reklamní agent



kartičky s výrobky

Hráči se zabydlí v domečkách (kout, prostor za lavicí, za stolem atd.). Určený hráč je reklamní agent, vylosuje si kartičku s výrobkem (svítící květináč,

samochodící boty, samožehlicí žehlička, sprej proti hlouposti, tablety proti neposlušnosti apod.) a vydá se jej prodat. Obchází jednotlivé domy, zvoní a snaží se svůj výrobek vnutit ostatním hráčům. Ti musí protiargumentovat a vysvětlit, proč si výrobek nechtějí koupit. Nestačí říct jen: „Ne, já ho nechci“. Také nesmí použít výmluvu, řečenou už jiným hráčem. Pokud jedné straně v určeném limitu dojdou argumenty, prohrává. Tedy domácí, když je donucen si výrobek koupit, a agent, pokud nikde neprodá.

Pomíchané pohádkové postavy



zelené kartičky s pohádkovými postavami, oranžové kartičky s názvy pohádek

Hráče rozdělíme do skupin po 5–7 dětech. Každý hráč ve skupině si vylosuje pohádkovou postavu na zelené kartičce. Tu bude ve hře představovat. Potom zástupce družstva vylosuje oranžovou kartičku s názvem pohádky, kterou bude družstvo hrát. Hráči se mezi sebou domluví, jak tuto pohádku jako divadelní hru ztvární. Ve vylosované pohádce musí vystupovat všechny postavy z družstva, hráči musí vymyslet, jak je tam začlenit. Jako rekvizity mohou využít předměty ve třídě. Vyhrává družstvo, které vtipněji zapojí do představení určené pohádkové postavy a jehož ztvárnění co nejvíce připomíná původní pohádku.

Pohádkové postavy: Popelka, dívka, ježibaba, stařenka, Plaváček, jelen, děd Vševěd, Smolíček, vlk, Dlouhý, Široký, Bystrozraký, princ, princezna, koza, chlapec, Červená Karkulka, sudička, černokněžník, drak, kůzle, Šípková Růženka, Jiřík, Zlatovláska, král, královna atd.

Pohádky: O Smolíčkovi, O šípkové Růžence, Pyšná princezna, Děd Vševěd, O Červené Karkulce, Princ Bajaja, Zlatovláska, O neposlušných kůzlátkách, O perníkové chaloupce, O Popelce atd.

Komedie narychlo



kartičky s náměty, zápletkou a postavami

Hráče rozdělíme do družstev po 5–7 členech. Zástupce z každého družstva si vylosuje kartičku, na níž je uvedeno: prostředí, kde se komedie odehrává, postavy, které tam vystupují, a zápletko. Všichni členové družstva mají za úkol společně co nejlépe a nejhumorněji divadelní představení ztvárnit. Při svém výstupu mohou použít jako rekvizity vše, co je v místnosti. Mají také čas na přípravu a rozdělení rolí. Vyhrává družstvo, které zahrálo zajímavější představení a zapojilo všechny hráče.