

NOVÝ PŘÍBĚH

Metodické poznámky k pracovním listům.

PŘÍBĚHOSTROJ

Tvořte s dětmi příběhy! Není to vůbec složité. Procvičíte si fantazii a možná odhalíte u někoho nečekaný talent.

Oblast: Literatura

Cíl: Děti umí vyprávět část příběhu podle zadaného obrázku a v návaznosti na předchozí odvyprávěné.

Věková kategorie: Mladší (3. - 5. třída), starší (6. - 8. třída), náctiletí (15+)

Počet účastníků: Družina (cca 8) až oddíl (cca 20)

Další materiál: Pastelky, nůžky, fixy

Co s tím:

Připravte si kopie kartiček a vystříhnete si příběhové kartičky. Na schůzce můžete mladším ukázat přímo, jak se hra hraje. Starší můžete nechat přijít na herní princip z pravidel. Zapojte se do hry také, není to vůbec složité. Podporujte fantazii a tvořivost. Příběhy nejspíše budou velmi pohádkové a surrealistické.

Na co si dát pozor: Příběh by se neměl rozpadat. Hlavní hrdina by měl zůstat hlavním hrdinou a směřovat ke svému cíli. Pokud příběh vypadne z kolejí, pomozte ho dětem vrátit zpět.

Další náměty: Hru i s pravidly je možné dát dětem do krabice jako malou deskovku a nechat mezi deskovkami v klubovně. Do hry je možné vložit jiné karty, třeba pexeso.

PIONÝRSKÁ VLAŠTOVKA

Složte si pravou pionýrskou vlaštovku, jaká je ve znaku Pionýra.

Oblast: Rukodělka

Cíl: Děti umí složit pionýrskou vlaštovku.

Věková kategorie: Mladší (3. - 5. třída), starší (6. - 8. třída)

Počet účastníků: Jednotlivci

Další materiál: Papír, nůžky, pastelky

Co s tím:

Návod na výrobu vlaštovky vystříhnete a pro další použití ho můžete zalaminovat. Ideálně pomozte dětem projít celým skládacím procesem.

Další náměty: Činnost je ideální jako nabídková aktivita na náborovou akci. Současně můžete uspořádat závod vlaštovek. Čí doletí nejdál, která vydrží nejdéle ve vzduchu a čí vlaštovka zvládne nejlepší kaskadérské kousky?

BĚŽNÉ HRY

Občas je vhodné připomenout si obyčejné hry, jsou mezi nimi nečekané poklady.

Oblast: Vzdělávání vedoucích

Cíl: Vedoucí znají obyčejné jednoduché hry

Co s tím:

Neškodí si občas zopakovat hry, které jsme snad všichni hráli jako děti nebo je viděli hrát jiné oddíly. Všichni zapomínáme a míváme tendence opakovat pořád to stejné dokola, proto je vhodné sem tam zařadit i jednoduché hry – jiné než ty u nás dlouhodobě běžně používané.

Různé hry používají rozdílné, ale i podobné či zcela stejné herní principy. Nebojte se hry rozlámat na nejmenší dělitelné částičky a vzájemně je proházet. Vytvoříte tak nové variace na stará témata a třeba sklídíte nečekaný úspěch.

Další náměty: Kartičky s hrami můžete vystříhat podlepit kartonem a založit si v klubovně kartotéku. Pokud jim uděláte v rohu díru a navlečete je na provázek, můžete je nosit jako příruční knížечku her.

TIP!

Seznamovacím hrám vhodným na začátek školního roku jsme se věnovali vloni. Loňské listy ke kopírování najdete na mozaika.pionyr.cz

PŘÍBĚHOSTROJ

Staňte se tvůrci vlastních příběhů. Vyzkoušejte si, jaké je to být potulným vypravěčem nebo spisovatelem.

Ke hře si pořídte několik kopií prázdných kartiček z další stránky ideálně na čtvrtce. (Je možné využít i lístečky z obyčejného papíru, ale nejsou tak pěkné.) Kartičky rozstříhejte a rozdejte mezi hráče. Každý hráč nakreslí na své kartičky libovolný obrázek – věc, zvíře, postavu a podobně. Na každou kartičku jeden motiv. Pro lepší srozumitelnost může i pod obrázek napsat, o co se jedná. Kartičky se dají do jednoho balíčku a zamíchají.

Pro další fázi hry je třeba mít příběhové kartičky/žetonky. Je to pět malých kartiček z této stránky: hrdina, hrdinův cíl, překážka, překonání a rozuzlení. Vystříhejte si je, popřípadě překreslete. Vložte pět obrázkových karet na stůl lícem dolů. Nad každou položte jednu příběhovou kartičku v pořadí, které je uvedeno výše. Co kartičky znamenají:

Hrdina: Bude hrdinou vašeho příběhu, zároveň se jedná o úvod do příběhu. Kdo to je? Co dělá?

Hrdinův cíl: To, čeho chce hrdina v příběhu dosáhnout. Proč to chce? Jak toho chce dosáhnout?

Překážka: Něco, co hrdinovi brání dostat se k cíli. Proč mu to stojí v cestě? Jak mu to brání?

Překonání: Něco, co hrdinovi pomohlo překonat překážku. Kde to vzal? Jak to použil?

Rozuzlení: Poslední dílek skládačky. Něco, co uzavře příběh a dovede hrdinu k dosažení cíle.

Hraje po sobě pět hráčů, kteří společně vytvoří celý příběh. Každý hráč otočí kartu a přidá další kus příběhu. Až skončí (tedy vyčerpá vše, co k dané části příběhu chtěl říci) pokračuje další hráč. Zase otočí kartu a podle příběhové kartičky přidá kus příběhu.

Pokud máte více hráčů, můžete buď tvořit další a další příběhy, nebo přidat kartičky překážek a překonání, a postavit tak hrdinovi do cesty více překážek. Vznikne tak dlouhý epos.

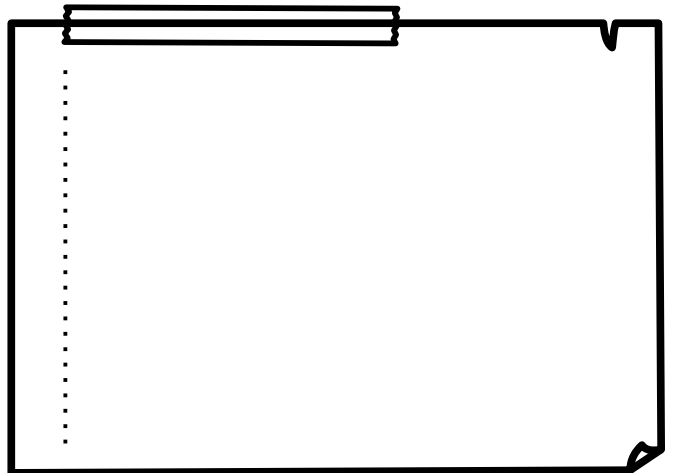
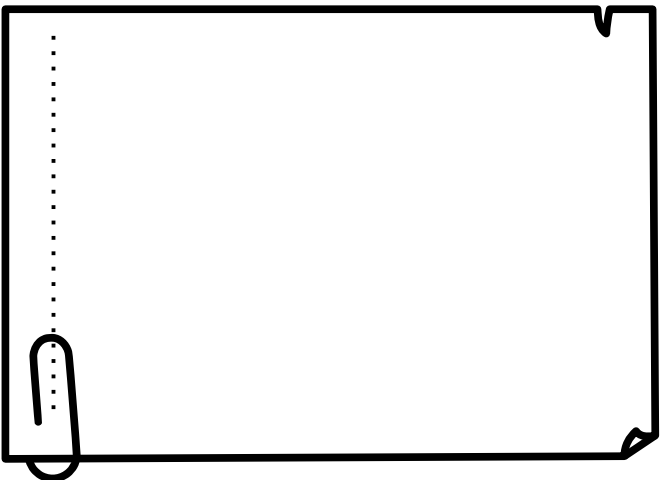
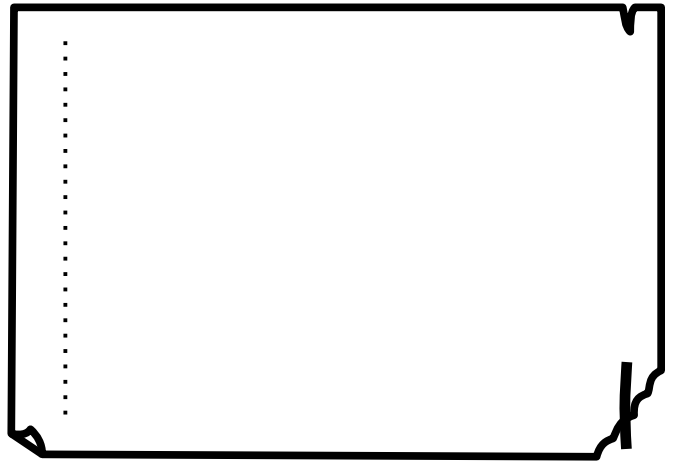
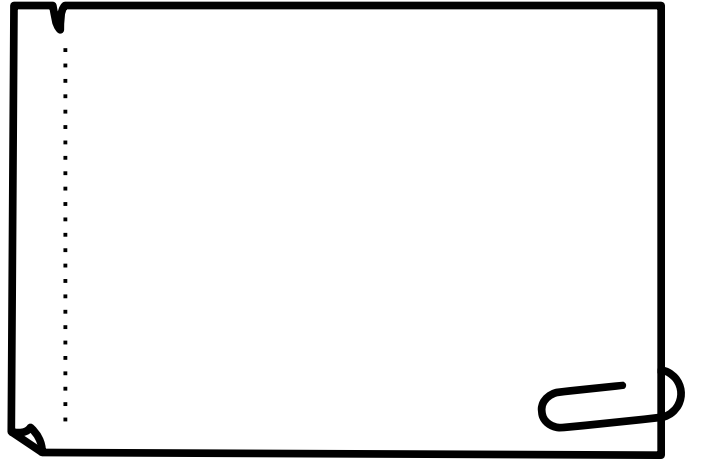
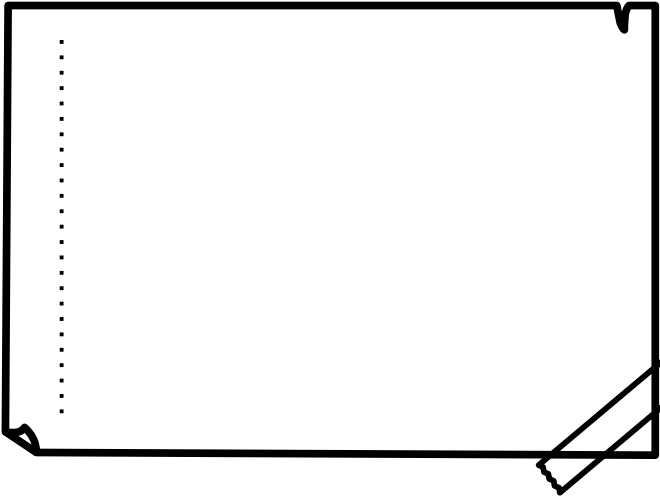
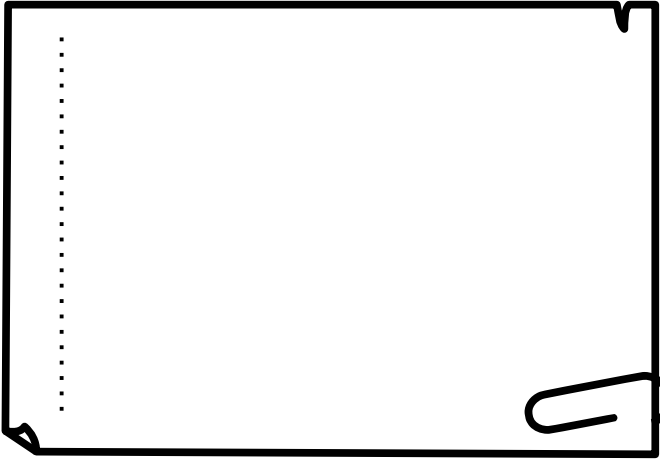
Nezaměřujte se jen na prostý rychlý popis situací, můžete vše rozvést. Přidejte detailní popisy postav, vymyslete důvod, proč chce hrdina dosáhnout zrovna tohoto cíle. Zaměřte se na hlubší a delší popisy překážky a způsobu jejího překonání. Důležité je neodbyť rozuzlení, je to třešnička na celém příběhu!

Kartičky ze hry si schovejte, můžete je použít do hry příští. Nebojte se experimentovat a upravit si pravidla a různé jejich části tak, aby vám vyhovovala.

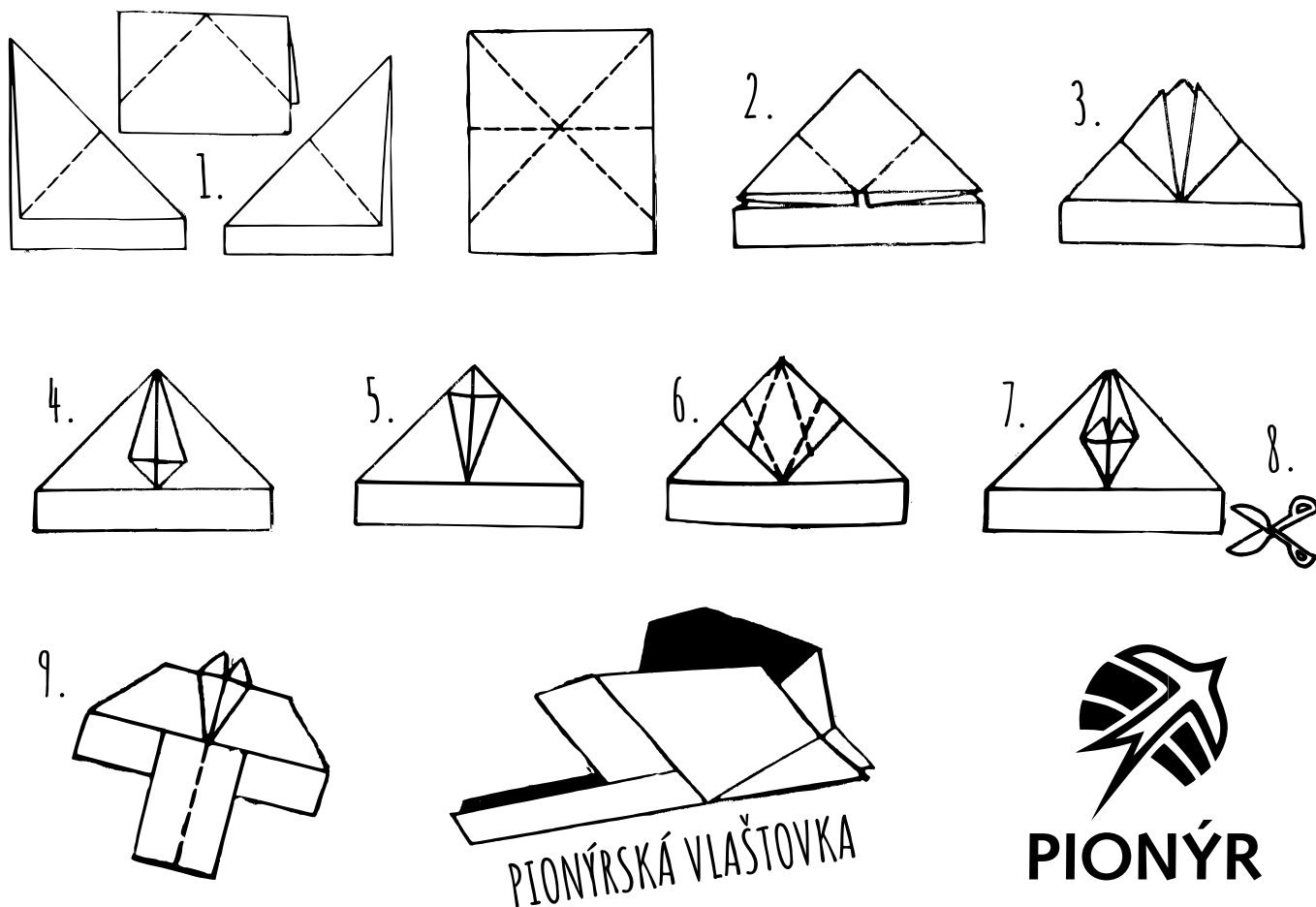
TIP!

Pokud se vám některé příběhy zvláště povedly, můžete je sepsat a poslat do literární soutěže Pionýrského Sedmikvítku! Jak na to, najdete na webu pionyr.cz/sedmikvitek/literarnicast





PIONÝRSKÁ VLAŠTOVKA



ŠÁTKOVANÁ

Rychlá hra obsahující rychlé reakce, taktické rozhodnutí jednotlivce a běhání.

Účastníci:

- Nejmladší (1. - 2. třída) až náctiletí (15+)
- Družina (±8) až oddíl (±20)

Délka: Rychlá (±5 min) až krátká (±20 min)

Místo: Volná plocha cca 6x6 metrů

Pomůcky: Šátek

Pravidla:

- Hráči se rozdělí do dvou týmů. V týmu si rozdají čísla od jedné do počtu lidí.
- Týmy se postaví do linie proti sobě.
- Vedoucí stojí uprostřed, v ruce má šátek. Vykřikne číslo a pustí šátek.
- Hráči s příslušným číslem vyběhnou z linie a snaží se jako první chytit a přinést šátek.
- Pokud jsou s šátkem chyceni protihráčem, než doběhnou ke svému týmu, získává bod druhý tým.

Poznámka: Hry poměřující síly mají rády děti kolem deseti let. U starších mívá hra tendenci se zvrhnout v napínavé čekání s rukou nad šátkem.

HONZA, PRINCEZNA A DRAK

Rychlá hra založená na taktickém rozhodnutí týmu, pantomimě, rychlých reakcích a běhání.

Účastníci:

- Mladší (3. - 5. třída) až náctiletí (15+)
- Družina (±8) až oddíl (±20)

Délka: Krátká (±20 min)

Místo: Volná plocha cca 6x6 metrů

Pomůcky: Lano na označení středu

Pravidla:

- Hráči se rozdělí do dvou týmů. Týmy se postaví do linie proti sobě.
- Lano vyznačuje středovou linii.
- Hráči vyberou jednoho hráče ze svého středu a přiřadí mu roli.
- **Role jsou:**
 - *Honza* ukáže svaly
 - *Princezna* dělá pukrle
 - *Drak* řve velkou tlamou z rukou
- Vybraní hráči se potkají uprostřed. Pak každý předvede, co je za roli.
- *Drak* chytá princeznu, *Honza* loví draka a princezna chytá Honzu.
- Když se honěný hráč vrátí ke svému týmu, vyhrál.
- Hráč, který prohrál, mění tým.

Použití: Hra končí vítězstvím všech. Hráči se musí v týmu domluvit.