

Velikonoční hra

T. K. Zelený kruh

Marešová Kateřina

2011

Mohou být hry, které jsou příliš komplikované, zdlouhavé, nevhodné pro určitou věkovou skupinu dětí, nebo špatně vysvětlené. Většina her, se dá dle mého názoru upravit tak, aby děti bavila.

Prvotní impuls přichází od vedoucích. Oni hry vybírají a připravují, přes ně probíhá veškeré seznámení dětí s hrou. Oni jsou základním stavebním článkem. Mým cílem nebylo pouze vytvoření další „pokladovky“. Snažila jsem se ke každé z jednotlivých her připsat, co by měla ta která hra dát dětem i vedoucím, i jak by se dala upravit pro jiné věkové skupiny.

Blíží se Velikonoce, takže se nabízí možnost vyrazit s dětmi na prodlouženou výpravu. Velikonoce jsou pro děti symbolem prázdnin a volna, zároveň ale očekávají i barvení velikonočních vajíček, pomlázku, a také nadílku od velikonočního zajíčka.

Svou práci jsem psala pro děti ve věku 10-12 let. Na výpravy v současné době děti moc nejezdí. Proto budou mé hry upraveny pro počet 8 dětí.

Za pokladem velikonočního zajíce (dále jen VZ)

Úkolem dětí je získat kousky těla zajíce- mapy, tak aby když zajíce sestaví, mohly najít poklad. Kousky zajíce budou získávat za splnění různých úkolů. Na čtvrtku A3 nakreslíme siluetu zajíce. Na druhou stranu čtvrtky natiskneme mapu. Vždy když děti najdou jednu část zajíce, bude na druhé straně část mapy, kde bude číslem označené místo, kde by se mohl poklad nacházet. Aby děti mohly určit jeho konečnou polohu, musí získat projít všemi nástrahami a číslo vykoledovat. S pomocí mapy pak musí objevit místo, kde se poklad nalézá. Ten se samozřejmě zjeví, až když děti získají správné číslo.

Potřebujeme: Mapu ve tvaru zajíce, rozstříhanou na 11. Částí

Pátek večer

Potřebujeme: zašifrovanou zprávu (od zajíce, bude obsahovat informace o tom, co děti čeká), papírky s obrázky a otisky stop zvířat (pod kterými bude vždy šifrou napsáno, o jaké zvíře se jedná – slouží jako nápověda)

Rady pro vedoucí:

- ✓ Jak už jsem řekla, vše začíná u vedoucích. V tomto případě je úkol vedoucího poměrně jasný. Musí děti vtáhnout do hry. Záleží na prvním dojmu.
- ✓ Pokud hrajeme s malými dětmi (5-9 let) není nutné zprávu šifrovat, naopak se zkusíme soustředit na motoriku dětí. Rozstříháme ji tak, aby se děti museli chvíli nad složením zamýšlet a zkusit různé varianty. Pokud není zpráva šifrovaná, nepotřebujeme stopy zvířat. Zpráva by ale neměla být na příliš malé kousky, doporučuji zhruba 15 částí. Zprávu je dobré natisknout nebo napsat na

čtvrtky, aby se dětem lépe skládala. Když zprávu tiskneme, je dobré nevolit příliš ozdobné fonty písma, ale nejlépe psát velkými písmeny, menším dětem dělá čtení složitých ozdobných písem problémy a nic jim nepřinese, akorát trápení při čtení. Vhodnější je třeba zprávu ozdobit malůvkami a obrázky, které se daného tématu týkají. I ti co neumí číst, tak ve zprávě budou mít své.

- ✓ Pokud hrajeme se staršími dětmi, zprávu zašifrujeme, ale je nutné, abychom například ve vedlejší místnosti měli poschovávané obrázky se stopami zvířat. Děti si nemusí některé šifry pamatovat, nebo je nemají napsané v táborových zápisnicích. Když najdou obrázek a stopu zvířete, měli by ho poznat. Takže snadno zjistí, co který symbol v šifře označuje za písmeno. Děti musí hra bavit po celou dobu, jakmile si nevědí rady a neví jak dál, začnou se nudit a hrou se přestanou zabývat. Proto je vhodné je během jejich luštění bedlivě pozorovat a včas jim dát možnost nápovědy. Jinak jsou veškeré snahy o dobrou hru v koncích.

Sobota dopoledne

1. kousek zajíce – zaječí trenážér

Potřebujeme: Klacky, šišky, provázky, lahve - něco, čím vyznačíme zaječí (opičí) dráhu, stopky

Hra: Úvodem do minihry je zmínka o zaječích rekordmanech na olympiádě. Úkolem dětí je získat stejné schopnosti, jako mají zajíci. Sestavíme zaječí (opičí) dráhu. Jednotlivé části vhodně skombinujeme, tak aby se zaměřovali a rozvíjeli pohybové schopnosti dětí. Za splnění této minihry odměníme děti 1. kouskem zajíce- mapy.

Reflexe hry:

- ✓ Povídáme si s dětmi o tom, co jim přišlo nejtěžší a naopak nejjednodušší.

2. kousek zajíce – dopolední sváča

Potřebujeme: kousky zeleniny, ovoce, různých pochoutek, různé druhy koření, šátky na oči

Hra: Úkolem dětí je s využitím čichu a chuti rozpoznat o jaký druh koření nebo jídla se jedná.

Reflexe hry:

- ✓ Co dětem chutnalo, co nechutnalo a jestli jim dělalo problém, mít zavázané oči u určování, nebo jestli to nějak ovlivnilo jejich vnímání chuti.

3. kousek zajíce – zaječí umělci

Potřebujeme: místo, kde se nachází dostatek přírodního materiálu (lesní mýtina, louka u lesa...)

Hra: Úkolem dětí je postavit sochu VZ, protože je dnes velký svátek VZ a tak Zaječí Umělecká Organizace (ZUO) uspořádala soutěž o nejlepší zaječí sochu, či reliéf. Děti si můžeme rozdělit po dvojicích či čtveřicích a poté začnou stavět sochy (35 – 40 min). Můžeme vyhlásit nejhezčí sochu, a skupině, která ji vytvořila předat další kousek zajíce, nebo můžeme ocenit všechny.

Rady pro vedoucí:

- ✓ V této hře poznáme, jakou mají děti fantazii a jak dokážou spolupracovat ve skupině při tvůrčí práci.
- ✓ Během tvorby soch je samozřejmě důležité dávat pozor, jak stavění děti baví. Pokud ne děti nebaví, můžeme hru ukončit dřív. Když si stavění užívají, můžeme daný čas ještě prodloužit.
- ✓ Během této minihry by měl být kladen důraz zejména na skupinovou komunikaci. Pokud vidíme, že se objevují problémy, zapojíme se a dětem je pomůžeme vyřešit.

Sobota odpoledne

4. kousek zajíce – zaječí nora

Potřebujeme: lano, šátky na oči, zvonek, členitý terén

Hra: Vycházím z Paprsku ve tmě, někdy též Ariadniny niti. Další z kousků mapy se nachází v zaječí noře. Cesta tam je ale klikatá a zrádná. Navíc je tam tma, vaším jediným vodítkem je lano. Vaším úkolem je poslepu dojít na konec provazu a zazvonit na zvoneček, když zazvoní i poslední člen skupiny, můžete si sundat pásky z očí. Děti jdou za sebou, můžou si šeptem sdělovat, kde jsou překážky a na co si dát pozor. Na konci bude schovaný kousek mapy.

Reflexe:

- ✓ Ukázat dětem, kudy vedla trasa. Diskutovat o tom, jestli je překvapilo, co zvládli poslepu překonat a podobně.

5. kousek zajíce – barvy duhy

Potřebujeme: nastříhané barevné papíry (alespoň 100 ks)

Hra: Na vyznačeném prostoru poschováváme papíry, vždy tak, aby alespoň kousek byl vidět. Děti si mohou mít u sebe pouze jeden papír. Ve vyznačeném prostoru se budou pohybovat vedoucí, kteří mají za úkol chytat děti. Pokud bude nějaké dítě chyceno, musí odevzdat veškeré papírky, které má zrovna u sebe. Děti mají vymezený prostor, kam nalezené papírky nosí. Hra končí v okamžiku, kdy jsou všechny barvičky nalezeny, nebo po vypršení limitu (20 – 30 min). Po skončení hry se jim papírky vymění za barvičky na vejce a voskovky a pentle, se kterými budou barvit vejce a zdobit pomlázky.

Rady:

- ✓ Dobře vyznačit území, kde se smí vedoucí pohybovat. I celkové herní území.

6. kousek zajíce – noční hon na zajíce

Potřebujeme: dvě baterky (pro každého zajíce jednu) a pro zvýšení autentičnosti dva páry zaječích oušek :-)

Hra: Hrajeme v řídkém, přehledném lese, po setmění. Zajíce poznáme po setmění jednoduše, jeho bílý ocásek je dobře vidět i ve tmě. Dva vedoucí si nasadí ouška a vezmou si baterky, představují zajíce. Schovají se v lese. Po 1 – 2 minutách se do lesa vypustí děti. „Zajíci“ rozsvěcují svou baterku zhruba v intervalu 1 – 2 minuty na dobu cca. 3 vteřin a pokaždé se přesunou někam jinam, aby to děti neměli tak lehké. Hra končí po ulovení zajíců, nebo po vypršení časového limitu.

Rady:

- ✓ Dáváme pozor na bezpečnost. Děti by měli území, kde se bude v noci hrát znát. Platí přísný zákaz běhání jak pro zajíce, tak pro děti. Není nic lepšího, než mít vyšvihnuté oko větví.

Neděle dopoledne

7. kousek zajíce – zajíci piloti v mlze

Potřebujeme: šátek pro každé letadlo, sudý počet dětí

Hra: Hrajeme nejlépe na rovné louce bez nějakých zrádných prohlubní a bažin. Děti rozdělíme do dvojic. Jeden z dvojice má zavázané oči (představuje letadlo) druhý z dvojice je navigátor. Před samotnou hrou si děti ve dvojicích domluví signál, který budou používat po celou dobu. Všechny navigátory odvedeme zhruba 20 – 30 metrů od letadel a rozmístíme různě po louce. A hra může začít... Vyhrává ten, kdo se dostane bez nehody ke svému navigátorovi.

Rady:

- ✓ Děti samozřejmě můžeme různě plést, nebo je v průběhu hry dostat do turbulencí a zamotat a zároveň přesunout jejich navigační věž o kus jinam.

8. kousek zajíce – boj o vejce

Potřebujeme: papírovou kouli ve tvaru vejce (barevně pomalovanou), 2 provazy na vyznačení čar

Hra: Jedná se o upravenou verzi vlajkované. Naproti sobě stojí 2 družstva. Mezi sebou mají zhruba 10 metrů. Před každým z družstev je provazem vyznačena cílová čára. Doprostřed se umístí tenisák. Děti si ve družstvu rozdělí určená čísla. Jejich úkolem je zmocnit se tenisáku dřív než soupeř a donést ho za cílovou čáru jejich družstva. Hráči u tenisáku musí stát vždy proti sobě. Můžou se otáčet a různě pohybovat ale stále musí stát naproti sobě. Pokud jeden z hráčů sebere tenisák,

úkolem druhého je ho ještě před cílovou čarou chytit. Vyhrává družstvo s více body, to také obdrží další část zajíce.

Neděle odpoledne

9. a 10. kousek zajíce – pomlázka a barvení vajíček

Potřebujeme: uvařená (nebo vyfoukaná) vejce, barvičky na vejce a voskovky, svíčky, proutky na pomlázku, provázek, nůžky, pentle

Úkol: Abychom mohli v pondělí vyrazit na koledu, musí si kluci uplést pomlázku a holky nabarvit vajíčka. Pojmeme to jako soutěž a oceníme dílkem mapy nejkrásnější vajíčko a nejlepší pomlázku.

11. kousek zajíce – Plížení k zajíci

Potřebujeme: šátek na zavázání očí

Hry: Obdoba hry plížení k slepému náčelníkovi, ale velikonočně laděná. Hra spočívá v tom, že jedinec, v tomto případě VZ, si stoupne doprostřed kruhu, který tvoří ostatní hráči. VZ má zavázané oči. Úkolem ostatních hráčů je se VZ dotknout. VZ jakmile někoho uslyší, se může otočit se jeho směrem a ukázat na něj, tak je plížící se zastřelen, sedne si na místě, kde skončil a je potichu. Vyhrává ten, kdo se buď VZ dotkne, nebo se k němu dostane nejbližší.

Pondělí

Děti jdou na koledu, od vedoucího, nejlépe ženského pohlaví, si místo barevného vajíčka vykoledují číslo na mapě, pod kterým je ukryt poklad.

S pomocí mapy musí dojít k místu, kde se poklad ukrývá a najít ho. Poklad by pro ně měl být zároveň i nadílkou. Takže zahrneme nějaké pamlsky a drobnosti.

Dohlédneme na spravedlivé rozdělení pokladu.

Závěrečná reflexe:

- ✓ Diskutujeme s dětmi o tom, jak je hra bavila celkově, která část se jim nejvíce líbila, kterou z her by si chtěli ještě zahrát.

