

Zichra

Typ Hry: pohybová, ve dvojicích

Fyzická zátěž: 2

Psychická zátěž: 2

Čas na hru: 2 hod.

Věk: 15+

Charakteristika

Aktivita, při níž budou účastníci plnit drobné úkoly, které jde splnit pouze ve dvou. Nutno zapojit spolupráci a komunikaci, strategii a vytrvalost.

Cíl

Účastník si vyzkouší spolupráci a komunikaci ve dvojici.

Pomůcky

Zadání na stanoviště, vybavení stanovišť podle seznamu v přílohách, seznam stanovišť a omezení, vyhodnocovací tabulka, sousloví - vše ke stažení na www.disfrystak.cz/rkd-prilohy. Kostým pro uvaděče (reportér) a pro dva „soutěžící“ (sportovci).

Motivace

Aktivitu je možné uvést následující scénkou. Dva lektori „dobíhají do cíle“ a tam se jich reportér ptá na dojmy ze závodu. Závodníci odpovídají na to, jak hru prožili, každý za sebe a úplně jinak. Jeden je nadšený, vše se mu líbilo, přijde mu, že to byla skvělá zábava a závod si užil; druhý rozčilený, nespokojený, našťvaný, všechno bylo špatně, s parťákem se nedalo mluvit... Pak se „reportér“ otočí na účastníky: „Je to zajímavé, že? A nebo není?“ Pokračuje vysvětlením pravidel.

Podrobně rozpracovaný obsah

Účastníci se ve dvojicích snaží nasbírat co nejvíce bodů, které získají splněním jednotlivých okruhů. Okruh naplní splněním tří stanovišť. Na každý okruh si mohou zvolit omezení, za které získají další body. Omezení mohou kombinovat, ale s některými nelze plnit určitá stanoviště. U každého stanoviště je konkrétní zadání, kde je popsáno, co se musí udělat pro jeho splnění. Pokud se dvojici nepodaří stanoviště splnit, uvede ho do původního stavu a jde zkusit jiné. Jestliže vyzkouší všechna stanoviště a nepodaří se jim žádné splnit, vrací se zpět. Po dokončení každého stanoviště ho účastníci uvedou do původního stavu.

Body si dvojice nijak nedělí, oba dostanou stejně a nezáleží na tom, kdo měl jaký postih. Jakmile účastník dokončí okruh, zapíše si body, hledá jinou dvojici a vyráží na okruh. Pohyb po stanovištích je omezen 60 minutami. Následně se sečtou body a vyhlásí se první tři místa.

Stanoviště na okruhu:

Pexeso - pexeso duel, dvě náročnosti.

Křupka - hodit sám sobě nebo druhému křupku do pusy.

Origami - držet se kolem ramen a společně skládat origami (lodka, parník), každý použije jen jednu ruku - levou, nebo pravou.

Míček - pingpongovým míčkem „obházet“ trasu, míček nesmí spadnout na zem.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Věž - pomocí gumičky na provázcích postavit z kostek věž.

Otázky - odpovědět na otázky na 10 kartičkách.

Trakař - zdolat trasu „trakařem“.

Sírka - něco říct se sirkou postavenou na výšku mezi zuby, druhý musí porozumět.

Rozdíly - najít rozdíly v obrázcích.

Voda - naplnit nádobu vodou.

Omezení:

Zavázané oči (šátkem, jeden z dvojice)

Roubík (jeden si zalepí pusou papírovou páskou a nesmí mluvit)

Svázané nohy jednotlivec (jeden si sváže nohy k sobě)

Svázané nohy dvojice (levá noha jednoho k pravé noze druhého)

Metodické poznámky

Úkoly na trase je vhodné zvolit podle schopností účastníků, některé úkoly je možné pozměnit. Cílem není účastníky demotivovat, ale nechat je hrát.

Reflexe

V rámci reflexe je vhodné se zaměřit na prožitek z plnění úkolů jednotlivých účastníků a odkázat se zpět na začátek aktivity, kdy v rámci motivace bylo uvedeno, že každý člověk může vnímat stejnou věc úplně jinak.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY