

MASARYKOVA UNIVERZITA V BRNĚ

FAKULTA SPORTOVNÍCH STUDIÍ

KATEDRA SPOLEČENSKÝCH VĚD VE SPORTU



S k u p i n o v é h r y

Pedagogika hry

Vypracovala : Helena Kesslerová, UČO 360193

Brno, 21.5. 2011

Úvod :

Chceme-li ze hry učinit prostředek k jeho smysluplnému prožívání, máme-li hru využít k cílenému působení na lidi, kteří se nám takřka vydali všanc v očekávání silného zážitku, jsme povinni dostatečně dlouhou dobu před vlastním uvedením hry důkladně promyslet její vliv, potencionální rizika, důvody jejího zařazení do programu, cíle, jež chceme jejím prostřednictvím naplnit. Musíme si ujasnit, proč chceme hrát právě tuto konkrétní a žádnou jinou. Musíme pečlivě zvážit její fyzickou i psychickou zátěž, atmosféru probouzející emoce, herní potenciál k rozvoji motoriky, vůle, sociálních dovedností, tvořivost a

pod.

Hodláme-li tedy hru z tohoto výběru proměnit v atraktivně a užitečně strávený čas, musíme projít etapou určité simulace, představit si, co právě tato hra s hráči učiní, proč ji vybíráme a jak ji zrealizujeme.

Vybrala jsem si dvě skupinové hry pro cvičení neverbální komunikace a

Braunův Kuks :

Cíl

Cvičení neverbální komunikace

Charakteristika

Hráči pantomimicky ztvárňují lidské vlastnosti.

Fyzická zátěž **1**

Psych. zátěž **2**

Čas na přípravu **5min.**

Počet hráčů **6 – 30 (vždy sudý počet)**

Prostředí **libovolné**

Věková kategorie **libovolné**

Libreto

Nedaleko Dvora Králové stojí zámek a bývalý **klášterní** špitál Kuks, který dal vystavět hrabě Špork.

Sochařskou výzdobou pověřil vynikajícího sochaře Matyáše Brauna. Jeho alegorické sochy vyjadřují jedenáct základních lidských vlastností.

Realizace hry

Hráči se rozdělí do dvou skupin. Jedna skupina vybere určitou lidskou vlastnost, kterou sdělí zástupci druhé skupiny. Ten má vybranou vlastnost ztvárnit v podobě sochy – i pohyblivé – vytvořené vlastním tělem. Může si k dokreslení obstarat i různé rekvizity. Na přípravu i provedení má limitovaný čas (3-4min), který je dobré vyplnit vhodně volenou živou či reprodukovanou hudbou.

V Kuksu jsou Braunovy alegorické sochy zobrazující nejen cnosti – Víru, Naději, Lásku, Trpělivost, Moudrost, Statečnost, Cudnost, Pili, Štědrost, Upřímnost, Spravedlnost, ale i lidské neřesti – Pýchu, Lakomství, Závist, Hněv, Smilstvo, Obžerství, Lenost, Zoufalství, Lehkomyslnost, Pomluvu, Lstivost.

Hráč představuje zadanou vlastnost své skupině. Po uplynutí stanoveného limitu se jeho společníci mezi sebou domluví a určí, kterou vlastnost jejich druh vyjádřil. Dokud svůj tip neoznámí, nesmějí s předvádějícím hráčem komunikovat.

Oba týmy se v zadávání střídají. Hra pokračuje tak dlouho, až se v předvádění vystřídají všichni hráči. Zvítězí skupina, která správně uhodne větší počet vlastností.

Organizátor může uznat za správnou odpověď i stejnou nebo velmi podobnou vlastnost vyjádřenou jiným slovem, než byla zadána.

Místo vlastností lze předvádět i duševní stavy : radost, štěstí, lásku, vášeň, zlost, smutek, zoufalství, únavu apod.

Braunův Kuks je varianta známých předváděcích pantomimických her. Důraz, který klade na lidské vlastnosti a duševní stavy, jí dodává větší hloubku. Je to hra spíše niterně zaměřená než dramatická a její úspěch závisí do značné míry na obratném vedení a citlivé interpretaci. Vedoucí by měl po ukončení hry zhodnotit, jak se jednotliví hráči dovedou vcítit do lidských povah a prožitků, jak umějí sdělit své pocity ostatním a jsou-li schopni rozeznat pocity druhých.

Metodické poznámky

Při menším počtu hráčů (méně než 18) je možné hru modifikovat jako soutěž jednotlivců. Vedoucí napíše vlastnosti na lístky. Každý hráč si jeden z nich vytáhne a přidělenou vlastnost předvede ostatním. Každý hádá samostatně a svůj úsudek napíše. Zvítězí ten, jehož vlastnost správně uhodne nejvíce spoluhráčů, a ten, kdo naopak uhodne nejvíce vlastností.

Pohár tety Kateřiny :

Charakteristika

Drobná zábavná slovní hříčka

Fyzická zátěž **1**

Psych. zátěž **1**

Čas na přípravu **30min.**

Počet hráčů **10 – 30**

Prostředí **místnost**

Věk. kategorie **libovolná**

Libreto

Hra dostala název podle jedné z postav Jirotkova satirického románu Saturnin. Teta Kateřina z tohoto příběhu byla pověstná tím, že v každé druhé větě používala přísloví či jejich části (většinou zcela špatně a nevhodně). Na její počest byla nazvána tato hra.

Realizace hry

Podstata hry spočívá ve vhodném, správném a úplném doplnění části přísloví. Způsob hry závisí na počtu účastníků a časových možnostech. Nejlepší, ale nejnáročnější je systém K.O. dvojic – dva soupeři se postaví vedle sebe, vedoucí přečte první část některého přísloví (například „Kdo šetří...“) a oba hráči se snaží rychleji než protivník přísloví dokončit („...má za tři“). Kdo je pohotovější postupuje do dalšího kola podle vysloveného a předem připraveného turnajového systému na jednu porážku. Máme-li velký počet hráčů, nebo bereme-li pouze zástupce větších týmů, případně jsme v časové tísní, soutěží trojice či čtveřice.

Kouzlo hry spočívá v tom, že hráči ve snaze předstihnout soupeře, doplňují nedokončená přísloví často nesprávnými, směšnými texty. Hra při své jednoduchosti nepostrádá napětí a správnou soutěžní náladu.

Metodická poznámka

Připravte si dostatečný počet přísloví, abyste je nevyčerpali před zakončením hry. Volte přísloví méně či více známá, nikdy však nezačínajte příslovími, která většina hráčů v životě neslyšela. Každé přísloví rozdělte tak, aby doplněk musel být jednoznačný. Nestačí například říct „Oko“, protože takto začínají přísloví Oko za oko, zub za zub, i oko, do duše okno. Co když vykřiknou soupeři odpověď

současně a nelze rozlišit, kdo začal mluvit dřív? Vyhlásíte remízu a začnete jiné přísloví. Když dříve zahájena, ale neúplná odpověď není správná a soupeř přísloví sám doplní, přiznáme mu vítězství.

Použitá literatura

- Zlatý fond her I, Hry a programy ppřipravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice, nakladatelství Portál, Praha 2008, ISBN 978-80-7367-506-6