

Fakulta sportovních studií

Masarykova univerzita



Pedagogika hry

Jméno: Šmarda Vojtěch

UČO: 344803

Seznamovací hry

Drákula

Věk: 8 let

Počet hráčů: 8-16

Délka: 15 minut

Pomůcky: žádné

Prostředí: kdekoli

Hráči vytvoří kruh. Nejprve si všichni řeknou svá jména (můžou i vícekrát). Po vysvětlení průběhu hry se stává jeden ze skupiny Drákulou. Ten si za naprostého ticha vyhlédne obět a začne se k ní pomalu přibližovat. Oběti se dívá upřeně do očí a pantomimicky naznačuje, jak se jí zmocní. Obět je zprvu zcela Drákulou ovládána, ale pak se snaží zachránit pohledem a mrknutím na jiného spoluhráče. Záchrana je dokončena, když vybraný hráč, na kterého "obět" mrkla, zavolá její jméno. Pokud to nestihne, Drákula oběti položí ruce na ramena a ta se stává novým Drákulou v kruhu. Vymění si místa a hra pokračuje. Zavolá-li jméno "oběti" někdo jiný než vybraný zachránce, stává se Drákulou on.

! Zdůraznit, že účelem není obět přepadnout, rdousit ji a sát krev. Kontakt mezi hráči je jemný. Jde především o znalost křestních jmen a o zábavu. !

Můj erb

Věk: 12 let

Počet hráčů: 8-30

Délka: 60 minut

Pomůcky: obrysy erbu na papíře velikosti nejméně A4, psací potřeby, pastelky nebo barvy, lepidlo, nůžky, tenká šňůra a kuličky na prádlo

Prostředí: hřiště, místnost

Během určité doby (15-30 min.) si každý účastník navrhne svoje erbovní znamení, ze kterého bude zřejmé jeho křestní jméno a další informace, které ho charakterizují, např. místo, kde se narodil, oblíbené činnosti, barvy, písně, zvířata, jídla apod. Může zde být i životní motto. Pro přehlednost lze vymezit, že na erbu smějí být vedle jména nejvýše čtyři další vybrané charakteristiky.

Každý si svůj erb vytvoří a vyvěsí ho na připravenou šňůru. Při menším počtu účastníků se můžeme u každého erbu zastavit a nechat si ho majitelem vyložit. Jinak zůstanou erby vyvěšeny na přístupném místě, aby inspirovaly další rozmlouvání mezi hráči.

