

ZBIERKA HIER A AKTIVÍT



Zbierka hier a aktivít **DNES NEFORMÁLNE** vznikla v rámci rovnomeného projektu, ktorý realizovalo občianske združenie Detská organizácia FÉNIX, o.z.

Ciele projektu boli:

- rozšíriť znalosti účastníkov v neformálnom vzdelávaní
- naučiť sa ako používať hru ako nástroj v neformálnom vzdelávaní
- spoznať program Erasmus+ v oblasti mládeže
- podporiť rozvoj kľúčových kompetencií prostredníctvom hier
- výmena skúseností a zdieľanie príkladov dobrej praxe

V rámci projektu sa konalo školenie, ktorého sa zúčastnili pracovníci s mládežou, dobrovoľníci v oblasti mládeže, pedagógovia a mladí lídri z Česka a zo Slovenska. V tejto zbierke nájdete hry a aktivity, ktoré boli súčasťou programu školenia. Nájdete medzi nimi známe hry z praxe i celkom nové hry.

Uvedené hry a aktivity sú z vlastnej skúsenosti účastníkov. Mnohé z nich hrali na školeniach, medzinárodných výmenách alebo v rámci vlastnej praxe. Dohľadať pôvodné zdroje nebolo v našich silách. Ako zdroj uvádzame mená účastníkov školenia. Nenárokuje si na ne žiadne autorské práva. Európska komisia nie je zodpovedná za akékoľvek použitie informácií v tejto publikácii.

PROJEKT BOL PODPORENÝ Z PROGRAMU ERASMUS+.



Erasmus+

Erasmus+ je program Európskej Únie. Poskytuje granty a podporuje aktivity v oblasti vzdelávania, odbornej prípravy, mládeže a športu počas programového obdobia v rokoch 2014-2020. V oblasti mládeže umožňuje účasť na zaujímavých projektoch mládeži, mladým lídrom, pracovníkom s mládežou a dobrovoľníkom v oblasti práce s mládežou. Napr. medzinárodné mládežnícke výmeny alebo medzinárodné školenia. Program poskytuje finančné prostriedky, ktoré pokrývajú náklady účastníkov, a teda nedostatok financií alebo zlá ekonomická situácia nie sú prekážkou účasti.

Ukážka cieľov programu v oblasti mládeže:

- Zlepšiť úroveň kľúčových kompetencií mladých ľudí a pracovníkov s mládežou
- Podporiť aktívne občianstvo
- Podporiť uznávanie neformálneho vzdelávania a medzisektorovú spoluprácu
- Podporovať medzinárodnú dimenziu práce s mládežou
- Posilniť kapacity pracovníkov s mládežou

Všetky potrebné informácie nájdete na oficiálnej webovej adrese programu www.erasmusplus.sk.

NEFORMÁLNE VZDELÁVANIE

Neformálne vzdelávanie je každé vzdelávanie organizované mimo formálneho vzdelávania. Neformálne vzdelávanie sa zakladá na uvedomení si dôležitosti učenia a vzdelávania sa aj mimo vzdelávacích inštitúcií, ktoré sú oficiálne uznávané, napr. univerzity, jazykové školy. Neformálne vzdelávanie nie je náhradou, no výborným doplnkom formálneho vzdelávania. Má množstvo metód a nástrojov, ktorými rozvíja kľúčové kompetencie a podporuje osobnostný rozvoj.

Neformálne vzdelávanie nekončí diplomom alebo certifikáciou. Uznanie neformálneho vzdelávania podporuje vystavovanie certifikátu Youthpass účastníkom projektov. Obsahuje informácie o projekte a aktivity, ktoré účastníci absolvovali. Druhá časť tvorí zoznam 8 kľúčových kompetencií, kde môžu sami účastníci reflektovať svoje učenie počas trvania projektu a uviesť konkrétne vedomosti, zručnosti, či postoje, ktoré nadobudli a rozvíjali.

HRA V NFV

Hra sa v neformálnom vzdelávaní nevyužíva len za účelom zábavy, rozvíja rozličné kompetencie a podporuje osobnostný rozvoj. Hra sa stáva nástrojom neformálneho vzdelávania, keď má stanovený cieľ a zvolenú metódu. Situácie, ktoré v hrách nastávajú majú reálne účinky, hoci sa odohrávajú „nanečisto“. Počas hier máme možnosť skúšať rôzne riešenia problémových situácií bez negatívnych následkov. Hry majú množstvo benefitov, napr. možnosť objavovania, zapojenie pre všetkých, vzbudenie záujmu, podpora vystúpenie z komfortnej zóny, uvoľňujú stres atď.

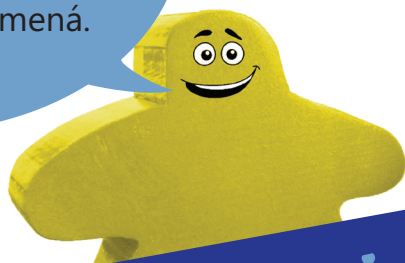


Účastníci sa rozdelia na 2 tímy. Dvaja účastníci držia deku (1 z každého tímu, prestriedajú sa počas hry), každý za jeden roh. Ostatní sa schovávajú za deku, 1 tím na jednu stranu a druhý tím na druhú. Tak, aby na seba navzájom nevideli. Najlepšie ak sú v podrepe. Každý tím si zvolí jedného hráča, ktorý sa postaví bližšie k deke. Keď sú obaja pri deke, deka sa spustí na zem a úlohou účastníkov stojacich oproti sebe je povedať meno toho druhého čo najrýchlejšie. Ten, ktorý povie meno neskôr (alebo ho nepovie vôbec) prechádza do tímu súperov. Deka sa zdvihne a tímy si opäť zvolia svojich zástupcov, ktorí podídu bližšie k deke. Takto aktivita pokračuje pokiaľ nie sú všetci účastníci v jednom tíme.

Anička



Hra je vhodná na úvodné zoznamovanie alebo na zopakovanie mien počas prvých dní. Pred začatím si zopakujte všetky mená.



KOVBOJKA

Na zoznámenie

Na mená

Jeden z hráčov stojí v strede kruhu a pomaly sa otáča okolo vlastnej osi. Ukáže prstom na ľubovoľného účastníka v kruhu. Jeho úlohou je čo najskôr si čupnúť. Účastníci stojaci vedľa sa otočia čelom k sebe, vystrčia ruku akoby mali v ruke pištoľ a povedia meno druhého hráča. Ten kto povie meno druhého neskôr, alebo si vôbec nespomenie, vystrieda hráča v strede. Pokiaľ si ten, na koho bolo ukázané hráčom v strede zabudne čupnúť, ide do stredu on. Takto pokračujete pokiaľ hra účastníkov baví.

Anička



Hra je vhodná na úvodné zoznamovanie alebo na zopakovanie mien počas prvých dní. Pred začatím si zopakujte všetky mená.



KOHO MÁŠ RADŠEJ?

Na zoznámenie

Na mená

Účastníci stoja v kruhu. Jeden z nich stojí v strede. Podíde k ľubovoľnému účastníkovi a opýta sa ho: „Máš ma rád (meno, koho osloví)“. Ten odpovie: „Mám ťa rád (meno hráča, ktorý sa ho pýta), no radšej mám tých, ktorí (doplní vlastnosť/charakteristiku...)“. Všetci, na ktorých daná charakteristika sedí, si musia vymeniť miesto v kruhu. Hráč v strede si snaží nájsť voľné miesto v kruhu. Ten komu sa miesto neujde, zostáva v strede kruhu a pokračuje ďalej.

Príklad

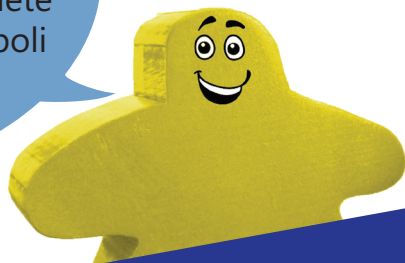
Cyril: Máš ma rada, Miška?

Miška: Mám ťa rada, Cyril, no radšej mám tých, ktorí majú na sebe čierne tričko.

Všetci, ktorí majú na sebe čierne tričko si musia v kruhu vymeniť miesto. Cyril sa medzitým snaží „chytiť“ miesto v kruhu. Miesto sa neujde Editke. Editka zostane v kruhu, podíde k Milanovi a pýta sa „Milan, máš ma rád?“ atď.

Mať a

Aby sa vystriedali všetci, môžete zaviesť pravidlo, že sa nesmiete pýtať tých, ktorí už boli opýtaní predtým.



Materiál: papier, písacie potreby, lepiaca páska

Každý účastník dostane jeden papier A4. Vytvorte náhodné dvojice. Úlohou dvojíc je vzájomne, jeden druhému, vytvoriť svoj profil. Mal by obsahovať:

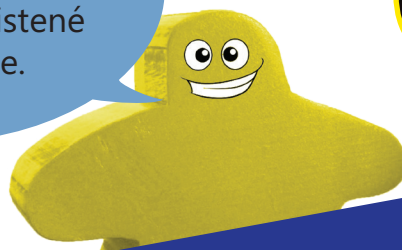
- Krstné meno alebo prezývku (podľa toho ako si želá, aby ho/ju oslovovali ostatní)
- 3 vety so zaujímavosťami (počet súrodencov, záľuby, charakteristiku atď.)
- Odpoveď na otázku „Aké slovné spojenie ťa vystihuje?“ (napr. milovníčka kníh, vášnivý kuchár)
- Obrázok, ktorý bude namiesto fotografie. Kreslí ho tvorca profilu bez konzultácie, z informácií, ktoré sa dozvedel.

Po zhotovení profilov sa dvojice vzájomne predstavia ostatným. Profily vylepte na viditeľné miesto a nechajte ich tam počas ďalších dní aktivity.

Katka



Obrázok doplňte
o zábavné prvky, ktoré
podčiarknu zistené
informácie.



ZNÁME OSOBNOSTI INAK

Na prebudenie
Lámanie ľadov

Materiál: škatuľa, 2 farebné papiere, písacie potreby

Do škatule sa vhodia lístočky dvoch farieb. Na jednej bude meno známej osobnosti, rozprávkovej bytosti, filmovej postavy a pod. a na druhej prídavne meno vyjadrujúce náladu či stav (napr. unavený, tehotná). Vyberú sa dvaja účastníci, ktorí si vytiahnu lístoček papiera z oboch farieb. Obaja naraz hrajú svoje roly so vzájomnou interakciou. Majú dovolené hovoriť. Ostatní sa snažia uhádnuť, kto sú. Po uhádnutí oboch postáv sa mení dvojica.

Zdeněk, Cyril, Edit, Michal, Eli



Na papierik píšete
osobnosti, ktoré by
mohli poznať všetci
zúčastnení.



Napr.: smutný Superman

NÁJDI SI KAMARÁTA

Na prebudenie
Lámanie ľadov

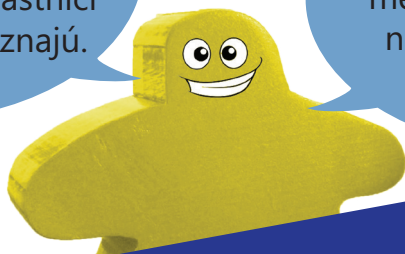
Všetci stoja voľne v priestore. Ich úlohou je hľadať si nových kamarátov a kamarátky. Facilitátor hovorí: „Nájdí si kamaráta, s ktorým sa chytíte za ruku“. Každý hľadá svoju dvojicu, aby sa mohli chytiť za ruky. Facilitátor hovorí ďalej: „Nájdí si kamaráta, s ktorým sa dotknete ľavou päťou“, atď. Ďalšie príklady: dotknúť sa pravým uchom, dotknúť sa čelom, dotknúť sa ľavým kolenom...

Háčikom je, že sa kamarát nesmie opakovať viac ako raz, a teda sa musia dvojice neustále obmieňať.

Editka



Táto hra nemusí byť pre každého. Zahrajte si ju až keď sa účastníci aspoň trochu poznajú.



Hra je najmä pre menšie deti. Je vhodná na prelomenie ľadov

Materiál: lístočky 3 farieb, písacie potreby, náramky

Najprv si každý účastník urobí jednoduchý náramok, napr. šnúrka, bavlnka. Každý účastník dostane 3 lístočky (1 zelený, 1 červený, 1 žltý). Na zelený papier napíše svoje meno, na červený miesto, na žltý predmet. Lístočky sa položia na zem/do škatule, zamiešajú a následne si každý účastník vytiahne 3 lístočky, 1 z každej farby. Úlohou hráčov je „zabiť“ toho koho meno si vytiahli na lístočku na mieste uvedenom na lístočku, uvedeným predmetom.

Pr.

Monika si vytiahne tri lístočky:

zelený: Michaela

červený: les

žltý: papier

To znamená, že Monika bude „číhať“ na Michaelu. Keďže nie je v okolí žiaden les, musí byť Monika kreatívna. Nakreslí les na tabuľu, vyrobí stromčeky do izby a pod. Potom si len vezme papier a keď bude s Michaelou sama, dotkne sa jej papierom a oznámi jej, že v hre končí.

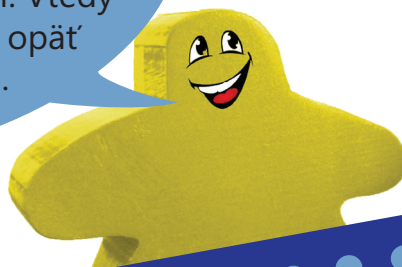
Ten, kto v hre končí, prenecháva svoj náramok „vrahovi“. Ten ich musí na ruke nosiť po celý čas. Okrem náramku mu dá aj svoje tri lístočky, aby vedel kto je jeho ďalšou obeťou a tak dookola.

POZOR! Pri čine vás nikto nesmie vidieť, inak nie je platný. Odporúčame pohybovať sa po celý čas v trojici, tak sa vám nič nemôže stať.

Hru na konci podujatia vyhodnoťte. Kto sa ako zapájal, akú stratégiu zvolil, ako hru vnímal a pod.

Mať'a

Hra je vhodná na viacdňové podujatia. Ak si účastník vytiahne sám seba, ťahá si opätovne. Odporúčame, aby zostal jeden človek, ktorý sa hry nezúčastní, napr. vedúci, pre prípad, že sa hra zacyklí. Vtedy si zostávajúci hráči svoje lístočky opäť premiešajú a nanovo ťahajú.



Súčasťou aktivity je 5 stanovišť, ktoré je možné podľa potreby obmieňať. Každé obsahuje zadanie s jednoduchou úlohou, ktorú majú účastníci splniť. Stanovišťa rozmiestnime náhodne po miestnosti, prípadne vonku. Účastníci sa voľne prechádzajú a plnia zadania v ľubovoľnom poradí.

Stanovište 1

Vytvor si kreatívnu menovku.

Materiál: farebný papier, krepový papier, fixky, farbičky, lepidlo, lepiaca páska, špagát, nožnice, zošívacia...

Úlohou účastníkov je vytvoriť si čo najkreatívnejšiu menovku, ktorú následne nosia. Menovky slúžia najmä na zoznamovanie a jednoduchšie oslovenie ostatných účastníkov pri zadaniach.



Stanovište 2

Vystrihni krajinu, z ktorej si prišiel a vyznač na nej miesto, kde žiješ.

Materiál: perá, fixky, papier, nožnice

Toto zadanie je vhodné pre medzinárodné aktivity. Jeden z účastníkov vystrihne krajinu a vyznačí na nej miesto, kde žije. Ostatní z tejto krajiny už vystrihovať nemusia, len zaznačia miesto. Jednotlivé krajiny priložte k sebe tak, aby ste vytvorili mapu, vzdialenosti by mali zodpovedať skutočným mapám. Ak môžete, nalepte ich na stenu. V prípade, že ide len o účastníkov z jednej krajiny, vystrihnite tvar krajiny na väčší papier (resp. niekoľko zlepených papierov), aby vyznačili konkrétne mestá čo najpresnejšie.

Účastníci sa dozvedia z akých rôznych krajín prišli, na ktorých miestach žijú, z akých rôznych vzdialeností pricestovali.



Stanovište 3

Sprav si fotografiu s aspoň ďalšími 2 účastníkmi.

Materiál: fotoaparát

Každý účastník musí nájsť aspoň dvoch ďalších, s ktorými sa odfotí. Fotografia môže byť spravená súkromným fotoaparátom/telefónom alebo bude v miestnosti k dispozícii niekto, kto bude fotografovať. Povzbudzte účastníkov, aby sa počas tohto zadania v krátkosti predstavili.

Stanovište 4

Vyrob si jednoduchý náramok.

Materiál: špagát, bavlnky, vlna a pod.

Úlohou účastníkov je vytvoriť si jednoduchý náramok. Zadanie bude pokračovať po tom čo účastníci dokončia ostatné stanovištia. Dovtedy im účel zadania neprezrádzajte.

Po skončení všetkých stanovišť im vysvetlite, že počas podujatia budú hrať hru Vrahovia (viď vyššie).

Stanovište 5

Napiš na papier jednu svoju viditeľnú charakteristiku a vlož ju do škatule.

Materiál: kúsky papiera, perá, škatuľa

Toto zadanie je veľmi jednoduché a jasné. Zadanie bude pokračovať po tom čo účastníci dokončia ostatné stanovištia. Dovtedy im účel zadania neprezrádzajte.

Po skončení všetkých stanovišť začína aktivita Profil (viď vyššie). Obmenou aktivity je, že nevytvárate dvojice, ale účastníci musia na základe uvedenej charakteristiky svojho partnera nájsť. Keďže aj náš partner niekoho hľadá, budete musieť vytvárať väčšie skupiny.

Anna

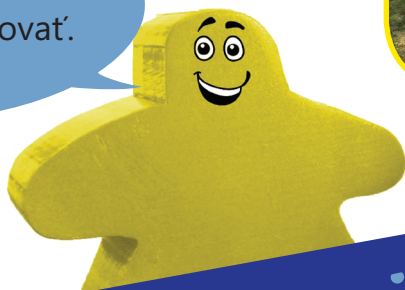
Všetci sa postaví do kruhu. Začína ten, kto naposledy vyhral nejakú hru. Začínajúci hráč súčasne zakričí HI a predpaží ruky spojenými dlaňami tak, aby ukázal na niektorého z hráčov v kruhu. Ten následne dvihne ruky nad hlavu so spojenými dlaňami a zakričí HA. Dvaja vedľajší hráči zakričia HO a súčasne sa naklonia smerom k „zasiiahnutému“ s vystretými rukami so spojenými dlaňami (pohyb od svojich ramien smerom k bruchu „zasiiahnutého“ akoby ho mali preseknúť). Hráč kričiaci HA potom ukazuje na ďalšieho ľubovoľného hráča a kričí HI. Takto to pokračuje dookola. Ten kto sa pomýli, vypadáva.



Martina



Hra by sa mala
neustále zrýchľovať.



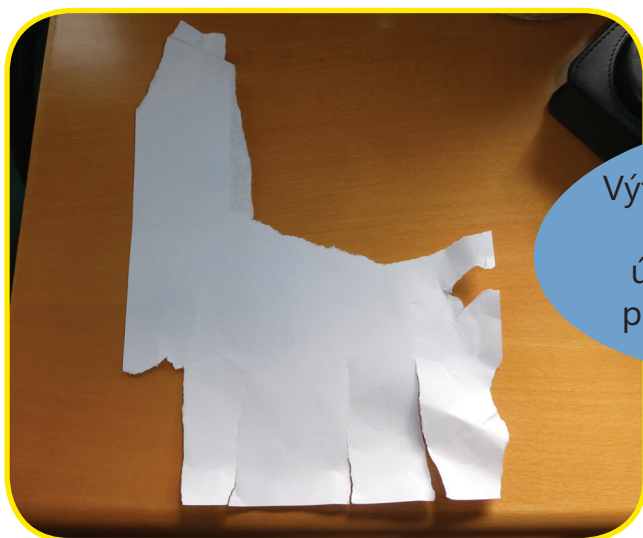
ŽIRAFA

Na prebudenie

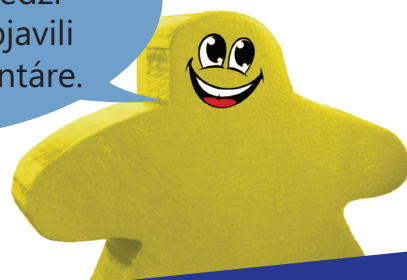
Materiál: papiere, stopky

Všetci si vezmú A4 papier. Držia ho v rukách za chrbtom. Majú 30 sekúnd na to, aby pomocou rúk vytvorili čo najkrajšiu žirafu. Môžu trhať, skladať... Použiť môžu len svoje ruky, ktoré sú spolu s papierom počas celej aktivity za chrbtom.

Martin



Výtvary si ukážte. Dbajte na to, aby sa medzi účastníkmi neobjavili posmešné komentáre.

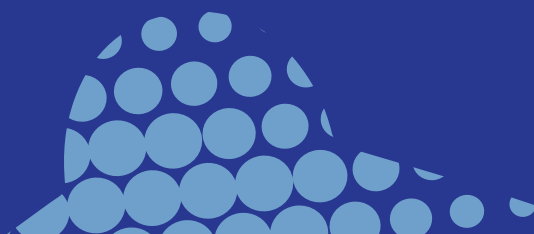


NATIAHNUTIE KOSTÍ

Na prebudenie

Účastníci vytvoria dvojice. Každá dvojica si sadne chrbtom k sebe a snaží sa spoločne postaviť bez pomoci rúk.

Anička



Účastníci stoja voľne v priestore. Jeden z nich je „vedúci“. Ten má 4 príkazy, ktoré ľubovoľne zakričí. Ostatní ich musia vykonať:

GO – prechádzať sa

STOP – zastaviť

JUMP – vyskočiť

KOALA – objasť druhého hráča.

Začína sa len s príkazmi GO a JUMP. Keď si ich účastníci chvíľu vyskúšajú, nastáva zmena! GO znamená zastaviť a STOP prechádzať sa. Po niekoľkých pokusoch pridáme JUMP a KOALA s pôvodnými pravidlami, bez obmien. Po minúte je nasledovná zmena:

GO je **STOP**

STOP je **GO**

JUMP je **KOALA**

KOALA je **JUMP**.

Hru možno hrať ľubovoľne dlho, pokiaľ účastníkov baví.

Milan



Materiál: (až na zložitejšie verzie) minca, fľaša, 4 perá 2 rôznych farieb

Jeden z účastníkov má úlohu spínača. Ostatní sa rozdelia rovnomerne do dvoch skupín. Postavia sa vedľa seba držiac sa za ruky tak, aby prvý člen skupiny bol čelom k „spínaču“ a posledný k „strážnikovi“. Nesmú vidieť na spínača, ani na strážnika, ani na členov druhej skupiny.

Keď ukáže spínač palec hore, znamená to, že vedením (teda ľuďmi držiacimi sa za ruky) prechádza prúd. Tým pádom prví členovia majú stlačiť ruky suseda, vyslať signál, sused má poslať signál ďalej až k poslednému členovi, ktorý ihneď ako dostane signál dvihne ruku. Cieľom je poslať signál čo najrýchlejšie a predbehnúť druhú skupinu.

Pozor na omyl. Keď spínač ukáže palec dole, prvý člen nesmie poslať signál. Ak sa pomýli, znamená to bod dole. Pokiaľ signál pošle správne a skupina je prvá, získavajú bod. Po každom kole sa môžu členovia striedať (prví budú poslední).



NÁROČNEJŠIA VERZIA

Je možné pridať mincu. Keď padne číslo, posiela sa signál. Keď padne znak, signál sa neposiela. Posledný člen má za úlohu chytiť ako prvý fľašu (alebo iný predmet), ktorá je uprostred, medzi poslednými členmi. Je tak jasnejšie, ktorá skupina bola prvá.

EŠTE NÁROČNEJŠIA VERZIA

Namiesto mince použiť farbičky dvoch farieb, kedy je napríklad červená jedno stlačenie a oranžová dve.

NAJNÁROČNEJŠIA VERZIA

Do škatule sa dá niekoľko predmetov, na každý z nich si musí skupina pripraviť znamenie (poklepanie po hlave, vyplazený jazyk). Na druhú stranu sa dajú rovnaké predmety, ktoré musí posledný člen po tom, čo dostane daný signál správne zdvihnúť.

Hodnotiť sa dá na body za správne poslanie signálu a zdvihnutie predmetu ako prvý, za poslanie signálu môže byť mínus bod.

Optimálne je, keď sú skupiny vyrovnané (napr. vekovo). V prípade, že je počet účastníkov párny, môže byť okrem „spínača“ aj „strážnik“. Hráči medzi nimi nesmú vidieť ani na spínača ani na strážnika.

Mart'a



JEDEN, SKOK, TRI

Na prebudenie

Účastníci sa rozdelia do dvojíc a postavajú sa k sebe čelom. Striedavo rátajú od 1 do 3.

Príklad:

M: jeden

E: dva

M: tri

E: jeden

M: dva...

V ďalšom kroku nahradí 1 tlesknutie.

M: zatlieska

E: dva

M: tri

E: zatlieska

Ďalej nahradí 2 dupnutie

M: zatlieska

E: dupne

M: tri

E: zatlieska...

No a nakoniec nahradí 3 výskok.

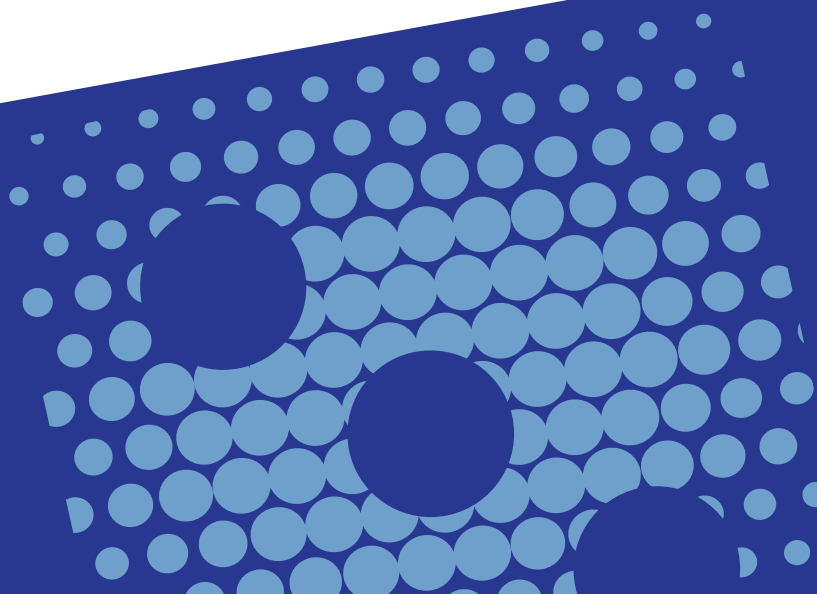
M: zatlieska

E: dupne

M: vyskočí

E: zatlieska...

Martina



POČÍTANIE

Na prebudenie

Skupina stojí v kruhu a jej úlohou je počítať do 15, ale bez akýchkoľvek iných slov. Nesmú sa pred tým slovami dohodnúť, ani nesmú ísť za radom.

Anička

DOOKOLA

Na prebudenie

Všetci stoja v kruhu, začne sa podávať prvý ľubovoľný predmet, podmienkou je, že si ho musia podávať vždy hore. Pridáme druhý predmet, ktorý si však musia podávať dole. Tretí predmet v strede, pri štvrtom spraviť otočku o 360°. Stopujeme čas, a tým sa skupina navzájom povzbudzuje, aby boli rýchlejší, stále sa zlepšovali.

Anička



LIETADLO

Na prebudenie

Skupina stojí v kruhu, blízko seba, na dotyk ramien. Všetci sa otočia doprava a snažia si sadnúť na toho za sebou. Musia preto stáť veľmi blízko seba. Keď už sedia, rozpažia ruky ako „lietadlo“ a snažia sa spraviť aspoň jeden krok alebo sa posunúť ako celok.

Katka

HONEY BUNNY

Na prebudenie

Účastníci sa postaví do kruhu. Jeden sa postaví do stredu. Vyberie si niekoho, pristúpi k nemu, pozrie do očí a povie „Honey Bunny, prečo má nemáš rád?“. Úlohou osloveného je sa nezasmiať a odpovedať „Ale ja ťa mám rád/rada, len sa mi nechce usmievať.“. Ak sa oslovený zasmieje, roly sa vymenia a ide do stredu. Vyberie si ďalšieho z kruhu, podíde k nemu, pozrie do očí, atď.

Anna



ZAPAMÄTANIE ZVUKOV

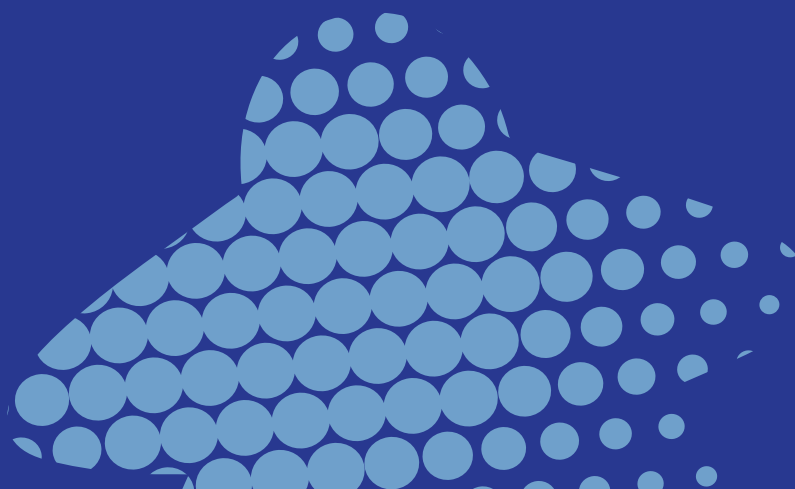
Na prebudenie

Materiál: písacie potreby, papier, rôzne predmety (podľa výberu)

Všetci účastníci sa usadia, každý dostane pero a papier. Počas hry musia mať zavreté oči, písať budú až neskôr. Vedúci hry postupne vydáva pomocou rozličných predmetov zvuky (napr. zaštrnganie kľúčov, driblovanie loptou, zahrkanie fľaše s vodou...). Pred každým novým predmetom povie poradové číslo, aby bolo jasné, že sa jedná o ďalší predmet. Počet môže byť ľubovoľný, no odporúčame 7-9.

Po poslednom zvuku si účastníci môžu otvoriť oči a ich úlohou je zapísať v správnom poradí predmety, o ktorých si myslia, že vydali dané zvuky.

Radka, Lukáš, Evka, Monika



Materiál: zoznam úloh, časovač, soundtrack Mission Impossible

Účastníkom v úvode povedzte, že dostanú (jeden) zoznam úloh, ktoré musia splniť ako skupina. Ak ich nesplnia všetky, všetci prehrávajú. Je jedno ako si jednotlivé úlohy rozdelia a koľko ľudí ich bude plniť (ak to nie je špecificky uvedené). Podľa počtu účastníkov a úloh určite čas, za ktorý musia úlohy splniť. Výborným doplnkom je ak dáte na viditeľné miesto časovač, kde sa čas postupne odrátava (nájdete ich na webe). Odporúčame zapnúť aj soundtrack z filmu Mission Impossible, ktorý dodá hre tú správnu atmosféru.

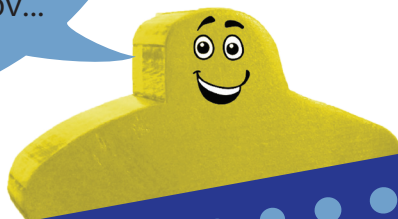
Príklad úloh pre 20 účastníkov. Čas 50 min.

1. Urobte si VŠETCI spoločnú fotografiu. Na fotografii musí byť 5 rúk a 11 nôh vo vode.
2. Nacvičte si 3 minútovú scénku na tému „Hrami k zábavnému učeniu“.
3. Zozbierajte 15 predmetov na písmeno M.
4. Vytvorte vlajku, ktorá vás všetkých vystihuje.
5. Zistite tri zaujímavosti o mieste, kde sa nachádzame (2 účastníci).
6. Vytvorte drobný darček pre pani na recepcii.
7. Zistite koľko rokov majú všetci účastníci dokopy.
8. Napíšte slovo pes v 10 jazykoch a naučte sa ich naspamäť. (1 účastník)
9. Vymyslite hru na vzájomné spoznávanie, ktorú si po večeri zahráme.

Všetky úlohy po skončení skontrolujte, aj s dôkazmi. Scénku si zahrajte, báseň zarecitujte a pod.

Je veľmi dôležité, aby po hre nasledovala reflexia. Porozprávajte sa o rozdelení úloh v tíme, názory a pocity jednotlivých účastníkov...

Martina



TVORBA SPOLOČENSKEJ HRY

Teambuilding

Spoločenské hry môžu byť dobrým prostriedkom učenia a osobnostného rozvoja. Ich hraním sa rozvíjajú rôzne kompetencie. S účastníkmi najprv diskutuje, ktoré hry poznajú a aké rôzne spoločenské stolové hry existujú. Následne sa rozdelia do skupín a úlohou každej skupiny je vytvoriť spoločenskú hru podľa zadania:

Návrh spoločenskej hry (vrátane názvu)

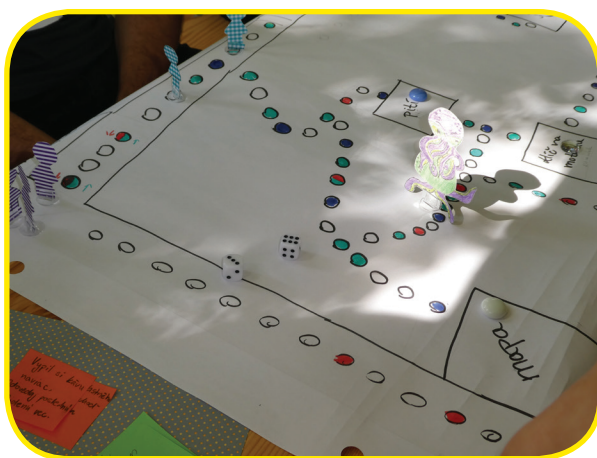
Fáza 1: Dohodnúť sa na téme, aký bude cieľ hry, ktoré kompetencie bude rozvíjať

Fáza 2: Prototypovanie – výber hernej mechaniky, plocha, karty, zdroje, ciele, výherné podmienky

Fáza 3: Zhotovenie

Fáza 4: Prezentácia

Peťo



Materiál: videokamera/smartphone

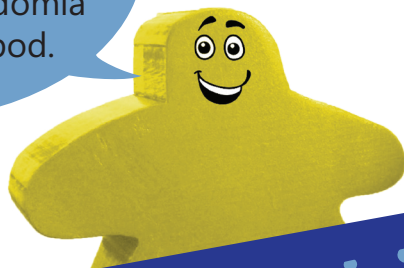
Účastníkov rozdeľte do skupín (4-5 v jednej skupine). Ich úlohou je natočiť video na jeden záber, bez strihania. Dĺžka videa by mala byť 1-3 minúty. Zadanie volí facilitátor/vedúci podľa charakteru podujatia.

Niekoľko tipov od lektorky zo školenia:

Ak natáčate osobu, auto, alebo iný pohybujúci sa putujúci objekt, je tu zopár typov na efektívnu kompozíciu:

- 1./ Pohľad zo zeme smerom hore, človek prejde nohou blízko objektívu.
- 2./ Pohľad z diaľky na celok; osobu a okolie.
- 3./ Pohľad z diaľky len na tvár alebo len na nohy.
- 4./ Pohľad z boku z výšky; švenk na celé prejdenie okolo.
- 5./ Približujúci (zoom) pohľad z idúcich nôh na celú osobu, alebo na tvár (vhodné na začiatok scény).

Zadanie môžete zamerať aj konkrétnu problematiku, zvyšovanie povedomia o istej téme a pod.



Monika

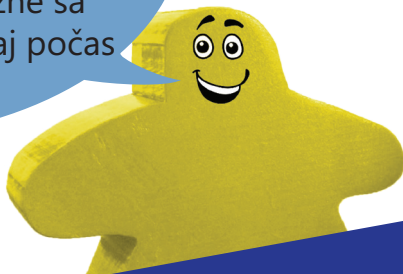
Materiál: farebný papier, písacie potreby, nožnice, špagát, lepiaca páska/štipce

Každý účastník si zoberie farebný papier a vystrihne nejaký kus oblečenia (tričko, nohavičky, šaty...). Na jednu stranu napíše svoje očakávania od školenia, tábora a pod. a na druhú stranu svoje obavy. Keď je oblečenie hotové, vyvešiate ho na vopred pripravený špagát na vešanie. Môžete použiť aj lepiacu pásku alebo spinky.

Martina



Niekoľko očakávaní i obáv prečítajte nahlas. Okomentujte ich. Po skončení podujatia sa k nim vráťte a spoločne ich vyhodnoťte. Priebežne sa k nim môžete vracieť aj počas programu.



LEN JEDNO SLOVO

Na evalváciu

Každý účastník povie LEN JEDNO slovo, ktoré vystihuje práve skončenú aktivitu, prípadne celý deň.

Anna

Vhodné najmä, keď máte málo času alebo keď po aktivitách nie je nálada na diskusiu.



HONEY BUNNY

Na evalváciu

Materiál: flipchartové papiere, fixky, farbičky

Účastníkov facilitátor náhodne rozdelí do skupín (max. 4-5 v jednej skupine). V rovnakej skupine budú účastníci spolupracovať každý deň. Úlohou je vytvoriť spoločnú kresbu na flipchartový papier. Obráz by mal predstavovať zážitky, dojmy, vedomosti..., ktoré počas jednotlivých dní podujatia získali. Obráz sa bude dotvárať postupne. Je na dohode skupiny akú tému si pre svoj obraz zvolia.

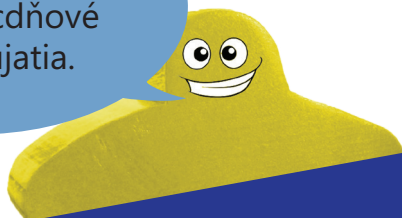
Je dôležité, aby sa každý deň obraz aj nanovo prezentoval ostatným skupinám. Slúži ako zhodnotenia dňa a jednotlivých aktivít.

Napr. kalendár, cesta, horská dráha a pod.



Maťa

Aktivita vhodná na viacdňové podujatia.



Materiál: flipchartový papier, fixky

Na viditeľné miesto nalepte flipchartový papier a nakreslite zem (pôdu). Účastníkom vysvetlite, že počas školenia, tábora a pod. spoločne vytvoria kvetinový záhon z ich kompetencií. Vždy, keď sa dozvedia niečo nové, budú rozvíjať niektorú zručnosť a pod., dokreslia časť záhonu. Množstvo dokreslených detailov závisí od množstva nadobudnutých informácií/skúseností.

Každá kompetencia/zručnosť/skúsenosť bude predstavovať jednu rastlinu.

Napr.

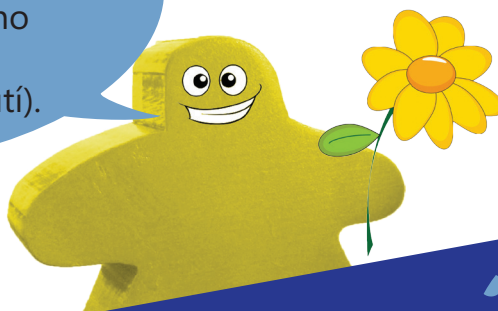
Anglický jazyk – ruža

Nové priateľstvá – tulipán

Triedenie odpadu – margarétka

Martina

Aktivita zameraná na uvedomenie si rozvíjania konkrétnych kompetencií počas vzdelávacieho podujatia (alebo záujmových stretnutí).

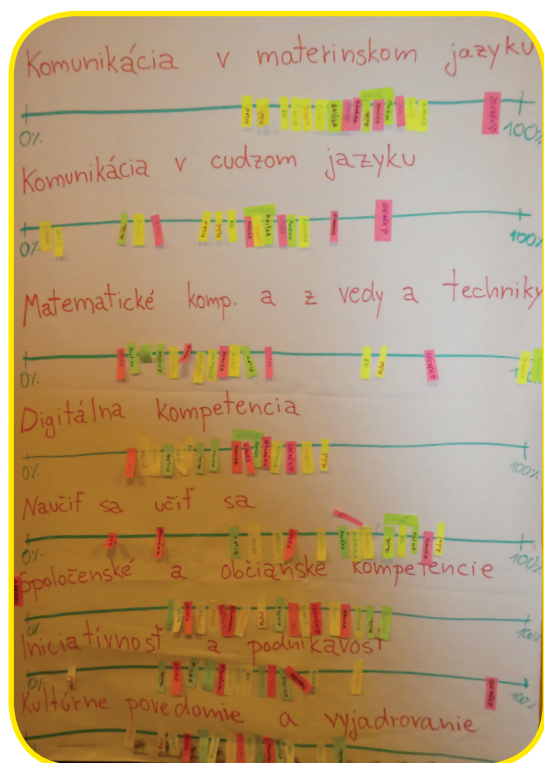


Materiál: flipchartový papier, fixky, samolepiace bločky

Najprv sa účastníci oboznámia s 8 kľúčovými kompetenciami:

1. Komunikácia v materinskom jazyku;
2. Komunikácia v cudzom jazyku;
3. Matematická kompetencia a základné kompetencie v oblasti vedy a techniky;
4. Digitálna kompetencia;
5. Naučiť sa učiť;
6. Spoločenské a občianske kompetencie;
7. Iniciatívnosť a podnikavosť;
8. Kultúrne povedomie a vyjadrovanie.

Na flipchartový papier napíšte všetky kompetencie a k nim dorobte čiaru. Na jej začiatok napíšte 0 a na koniec 100. Každý účastník si nachystá 8 samolepiacich bločkov so svojim menom. Každý bloček nalepi postupne k jednotlivým kompetenciám na flipchartovom papieri. Lepí ho tam, kde si myslí, že sa momentálne nachádza.

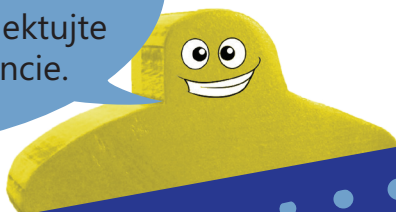


Napr.

Petra nalepí ku komunikácii v materinskom jazyku bloček na pomyselných 75%, ku komunikácii v cudzom jazyku na 45% atď.

Po ukončení podujatia (školenia, tábora...) sa účastníci vrátia späť k bločkom a posunú ich tak, ako sa ich kompetencie rozvíjali. Nasleduje skupinová reflexia.

Aktivita je optimálna na začiatok podujatia. Posledný deň sa k aktivite vrátite a reflektujete rozvíjané kompetencie.



Martina

FORMÁLNE, NEFORMÁLNE, INFORMÁLNE

O neformálnom vzdelávaní

Materiál: papiere, perá, podložky na písanie, obálky rôznych farieb (3ks z každej farby), nastrihané príklady vzdelávaní pre každý tím

Aktivita je zameraná na ujasnenie rozdielov v praxi medzi formálnym, informálnym a neformálnym vzdelávaním, a podnietenie diskusie. Aktivite by mal predchádzať vstup o rozdieloch medzi formálnym, informálnym a neformálnym vzdelávaním.

Formálne vzdelávanie poskytujú vzdelávacie inštitúcie, je zámerné, má štruktúru a je ukončené všeobecne uznávanou certifikáciou. Rovnako neformálne vzdelávanie je zámerné a má štruktúru. Nekoná sa však v tradičných vzdelávacích inštitúciách a nekončí všeobecne uznávanou certifikáciou/diplomom. Existuje však napr. YOUTHPASS – certifikát o absolvovaní neformálneho vzdelávania, ktorý je už uznávaný niektorými organizáciami, spoločnosťami a pod. Informálne vzdelávanie nie je zámerné ani štruktúrované. Nie je poskytované vzdelávacie inštitúciami a nekončí oficiálne uznávanou certifikáciou.

Aktivita má 2 časti: hľadanie a roztriedenie. Pre každý tím nachystajte 3 obálky, ktoré budú farebne rozlíšené. Obálky budú obsahovať nastrihané a náhodne rozdelené príklady vzdelávaní (bez správnych odpovedí uvedených na spodku papiera). Obsah obálok zostáva až do druhej časti hry tajný.

Hľadanie:

Účastníci sa rozdelia do rovnomerných tímov. Každý tím dostane 3 obálky rovnakej farby. Medzi sebou si zvolia jedného účastníka do pozície „kresliča“. Ten dostane do rúk obálky, ceruzku a podložku na písanie s papierom. Po udelení roly sa presunú kresliči aj s obálkami o jeden tím (po ľavej ruke). Nasledujúcich 20 minút bude kreslič chodiť s tímom, ku ktorému sa presunul. Daný tím zoberie obálky od kresliča a postupne ich bude po priestore ukrývať.

FORMÁLNE, NEFORMÁLNE, INFORMÁLNE

O neformálnom vzdelávaní

Priestor hry si vopred určite (môže to byť niekoľko miestností, vonkajší dvor a pod.). Upozornite hráčov, aby obálky neukrývali napr. do smetných košov, ale tak, aby ich potom iní našli, no trochu sa pritom natrápili. Kreslič, popri chodení s tímom, kreslí cestu a značí, kde obálky ukrývajú. Nesmie používať čísla ani písmená, s výnimkou piktogramov.

Po ukrytí obálok sa vrátia všetci na miesto začiatku a kreslič odovzdajú mapky svojim pôvodným tímom, aby mohli začať hľadať svoje obálky, ktoré im ukryl druhý tím. Po 20 minútach sa stretnite spolu na dohodnutom mieste, s obálkami alebo bez.

Roztriedenie:

Tímy môžu svoje obálky otvoriť. Ich úlohou je správne roztriediť činnosti uvedené na rozstrihaných kúskoch papiera do 3 stĺpcov podľa toho či ide o formálne, neformálne alebo informálne vzdelávanie. Po roztriedení si spoločne prejdite správne odpovede. Nájdete ich na spodku priloženého obrázka.

FORMÁLNE/NEFORMÁLNE/INFORMÁLNE

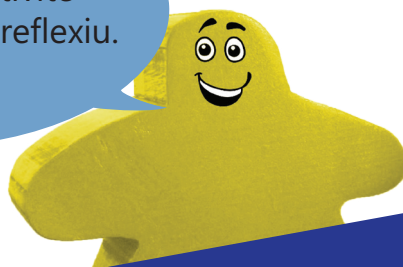
1. Varenie polievky s mamou
2. Šoférovanie v autoškole
3. Jazykový kurz španielčiny v jazykovej škole
4. Workshop neverbálnej komunikácie
5. Zážitkový kurz tradičných remesiel
6. Sledovanie dokumentu v televízii
7. Vysokoškolské štúdium psychológie
8. Konverzácia s kamarátmi o politike
9. Kurz prvej pomoci
10. Škola šmyku (auto)
11. Kurz maďarskej kuchyne
12. Sused mi ukázal ako natrieť plot

FORMÁLNE: 2, 3, 7, 9

NEFORMÁLNE: 4, 5, 10, 11

INFORMÁLNE: 1, 6, 8, 12

Ani v tejto aktivite
nezabudnite na reflexiu.



Katka a Martina

Materiál: farebný výkres, fixka, lepiaca páska

Pred začiatkom aktivity je potrebné prichystať A5 farebné výkresy s jednotlivými charakteristikami neformálneho vzdelávania (Pozor, ak dáte každú charakteristiku na výkres inej farby, úloha bude príliš jednoduchá). Následne ich rozstrihnite na dve časti, nemusí to byť presne v strede. Ľubovoľne ich rozložte po miestnosti. Úlohou účastníkov je vziať kúsok výkresu a nájsť svoj pár. Tak aby mali spolu jednu charakteristiku. V pároch diskutujú čo pod danou charakteristikou rozumejú. Potom čo všetci nájdu svoj pár si spoločne v skupine prejdite postupne všetky charakteristiky a diskutujte o ich obsahu.

Charakteristiky vylepte na stenu, aby boli k dispozícii aj počas ďalšieho vzdelávania.

- dobrovoľnosť
- vlastná motivácia a aktívna účasť
- celostný prístup pri rozvoji osobnosti
- individuálne i skupinové učenie
- rovnosť príležitostí
- flexibilita
- prítomnosť facilitátora
- právo na chyby a učenie sa z nich
- štruktúrovaný a plánovaný proces
- vzdelávacie ciele
- vychádza z potrieb účastníkov

Martina

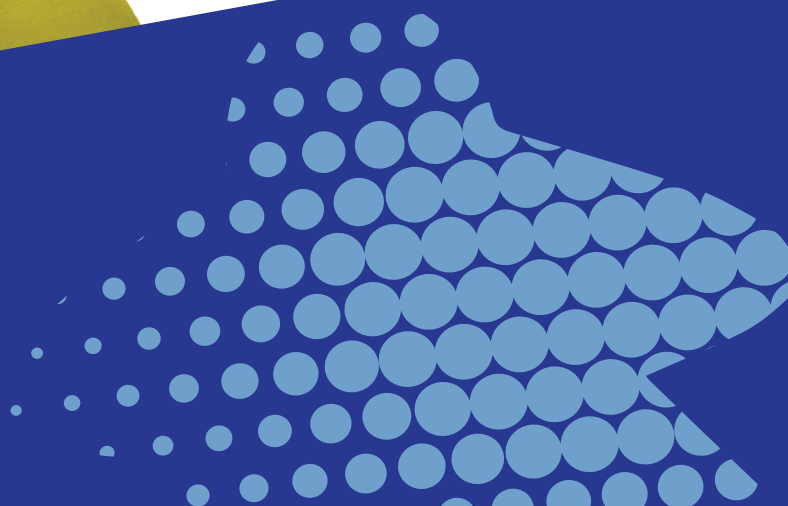
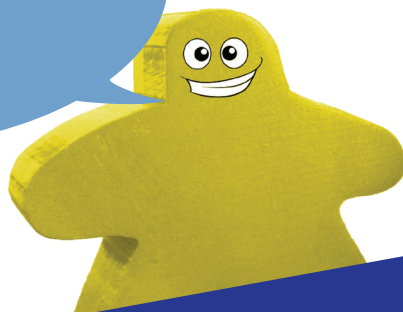
Materiál: popis vybraných metód NfV na lístkoch (napr. z publikácie DO Európy hrou IV <https://www.iuventa.sk/sk/Publikacie/Mobilita/Do-Eurupy-hrou-IV.alej>)

Účastníci sa rozdelia do skupín tak, aby ich v každej skupine bolo 3-5. Každá skupina si vytiahne jeden lístok, kde nájde opis určitej metódy neformálneho vzdelávania (napr. brainstorming). Účastníci v skupinách si popis aktivity pozorne prečítajú a počas 20 minút si nachystajú krátku scénu, ktorou vysvetlia ostatným ako metóda funguje v praxi a ako ju môžu využiť. Kde bude scénka prebiehať a aké roly si zvolia je na účastníkoch. Fantázii sa medze nekladú. Po odohraní všetkých scénok si pustíte video od IUVENTA – Slovenský inštitút mládeže o metódach neformálneho vzdelávania:

<https://www.youtube.com/watch?list=PLHVlovLeOLfJmqOMJ2JNoOop8VokuTcbK&v=gke5zFj1ge8>

Martina

Nezabudnite na diskusiu
po videu!



Materiál: nastrihané farebné papiere s charakteristikami aktivít v KA1 programu Erasmus+

Úlohou účastníkov je správne zaradiť jednotlivé kúsky papier tak, aby mali názov aktivity a jej charakteristiky.

Jednotlivé texty na papiere i správne zoradenie je uvedené na obrázku.

Informácie o programe nájdete na www.erasmusplus.sk.



Mat'a



Aktivita slúži na zoznámenie sa s programom Erasmus+ (Kľúčová akcia 1). Je potrebný úvodný vstup o programe Erasmus+ v oblasti mládeže.





fénix

Detská organizácia FÉNIX, o.z. je občianske združenie pracujúce s deťmi a mládežou od roku 1991. Organizácia pôsobí na celom území Slovenska a má vyše 6500 členov a dobrovoľníkov. Hlavným cieľom je vytvárať najmä priestor a možnosti pre trávenie voľného času detí a mládeže aktívne a zmysluplne, podporovať pravidelnú a systematickú činnosť, viesť a motivovať členov k neustálemu rozvoju a aktívnemu občianstvu.

· Račianska 72, 831 03 Bratislava
· www.do-fenix.sk

· Autori: Martina Barboríková a kol.