



Čas přípravy  
dle vybrané aktivity



Čas realizace  
dle vybrané aktivity



Prostor  
kdekoliv



Roční období  
kdykoliv



Počet účastníků  
dle vybrané aktivity



Věková kategorie  
od 6. třídy/12+

## NEVERBÁLNÍ KOMUNIKACE – DROBNÉ HRY

**Obecný cíl:** Rozvoj těchto kompetencí: sociální a personální, komunikativní.

**Konkrétní cíl:** Formou her se děti učí využívat mimoslovní komunikaci a rozumět jí, zkusí vyjadřovat své emoce beze slov. Uvědomují si svou pozici a roli ve skupině.

**Motivace:** Umíme se dorozumět beze slov? Umíme tak vyjadřovat své myšlenky, pocity? Rozumíme si mezi sebou?

**Potřeby:** Viz jednotlivé hry.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

**Provedení:** Společná kresba

Skupina hráčů (3–5 osob) má k dispozici arch balicího papíru a kreslicí potřeby (pastelky, barvy). Úkolem hráčů je namalovat společný obrázek na dané téma. Během hry nikdo nesmí promluvit.

Témata zadáváme přiměřená věku hráčů, nejlépe taková, která v každém vyvolávají jinou představu (např. přátelství, rodina, mezilidské vztahy, prázdniny apod.). Zejména mladší děti mají problém dodržovat zákaz mluvení, vedoucí na ně musí stále dohlížet.

Varianta pro pokročilejší: není určeno, co se má kreslit, jen časový limit.

Při hře pozorujeme: Kdo je vůdčí typ, kdo prosadí svou představu? Kdo jen doplňuje ostatní? Kdo rychle pochopí myšlenku druhého? Pracuje skupina společně, nebo tvoří každý svou vlastní část? Kdo začíná, kdo váhá? Kdo dává impulsy, kdo pokračuje? Kdo ruší? Kolik lidí maluje zároveň? Kdo a čím ukončuje?

### Stavba z kostek

Skupina sedí v kruhu. Každý hráč dostane stejný počet stavebních kostek (čím méně hráčů, tím víc kostek každý dostane). Není dovoleno komunikovat. Úloha spočívá v tom, že skupina má postavit v kruhu společnou stavbu. Stavět se smí jen tak, že jeden vezme svoji kostku, dá ji doprostřed a sedne si zpět na své místo. Teprve pak smí vstát další a pokračovat ve stavbě. Hráči přidávají své kostky podle vlastního uvážení, předem není určeno, jaká stavba se bude stavět. Hráči vstávají podle vlastního uvážení, není určeno pořadí.

Pozorujeme: Kdo je první bez kostek? Kdo váhá se stavbou? Má někdo potíže položit svoji kostku v okamžiku, kdy to považuje za vhodné? Kdo staví riskantní stavbu, kdo je spíš opatrný? Jak to vnímali ostatní?

### Pantomima

S využitím pantomimy lze hrát různé hry:

1. Hráč předvádí nějakou profesi – ostatní hádají, o jakou jde.
2. Hráč předvádí nějaký pocit, náladu – ostatní hádají jakou.
3. Hráč předvádí film, pohádku – ostatní opět hádají.

### Smutný klaun

Vybraný hráč představuje smutného klauna. Sedí na židli, v obličeji má smutný výraz. Ostatní hráči k němu postupně přicházejí a snaží se ho potěšit, rozveselit. Nesmí však při tom mluvit. Komu se to podaří, stává se klaunem.

### Usazování

Cílem této hry je nalezení vlastního místa ve skupině. Všichni hráči stojí mimo místnost. Každý vejde dovnitř a najde si své místo, kde se chce usadit – protože se mu tam líbí nebo protože chce být nablízku někomu, kdo už tam sedí. Když se vedle vás někdo usadí a vám je to nepříjemné, můžete uhnout nebo si sednout jinam. Přesazování probíhá tak dlouho, dokud všichni nesedí tam, kde chtějí. Při hře se nesmí mluvit.

Pozorujeme: Jak si hráči sedají – kdo si ke komu sedá, jak ten na to reaguje? Jak se řeší neshody



(přesazování-kompromis-rezignace)? Jak jsou vyjadřovány pocity?

Na závěr hry je nutné provést reflexi – prohodit pocity účastníků hry.

#### Dobře se dívej

Všichni hráči opustí místnost, zůstane v ní jen jeden vybraný hráč s vedoucím. Vedoucí hry předvede hráči sestavu pohybů. Hráč si ji musí zapamatovat co nejpřesněji, aby ji mohl předvést dalšímu. Všichni, kdo jsou venku, postupně vcházejí do místnosti a vždy od posledního dostanou přehranou scénku (sestavu) a předají ji dál. Když všichni sestavu viděli a přehráli, je předvedena původní verze.

Pokud máme v kolektivu některé děti nesmělé či stydlivé, vybereme je hned na začátek, dokud při předvádění pohybů nemají tak velké publikum.

#### Hluší a němí

Hráči sedí v kruhu a rozpočítají se na jedničky a dvojky. Jedničky jsou němí a dvojky jsou hluší (ucpávky do uší). Hluší mohou hovořit, ale neslyší, němí slyší, ale nemohou mluvit. Musí se tedy dorozumívat gesty. Následuje rozhovor ve dvojicích, kdy hluší mluví na němé, kteří jim odpovídají gesty a pohyby.

Pozorujeme: Jak se dařilo dorozumívat se pouze gesty?

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Poznání, Přátelství a Překonání.

#### Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Neverbální vyjadřování a porozumění emocím, citům, je obtížné zejména pro děti autistického spektra. Tato aktivita je pro ně zátěžová.

Doporučujeme pověřit je jinou činností, např. fotoreportáž ze hry. U dětí hyperaktivních je potřebné častěji připomínat, zejména neverbálně, aby nemluvily.

#### Moje poznámky: