

SBÍRKA ROZVOJOVÝCH HER

STRONGER CHILDREN

LESS VIOLENCE 2



STRONGER CHILDREN – LESS VIOLENCE 2
2014-1-DE-02-KA200-001497

Thüringer Volkshochschulverband e.V., Germany

PELICAN, Czech Republic

The Mosaic Art And Sound Ltd., United Kingdom

Spółeczna Akademia Nauk, Poland

mhtconsult, Denmark

Associació Baobab, Spain

www.strongerchildren.eu

This project was supported with a grant from the European Commission, Erasmus+ programme. The publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made information contained therein.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

OBSAH

PŘEDMLUVA

4

PŘEDSTAVENÍ AKTIVIT

5

SEZNAM AKTIVIT

6

AKTIVITY PRO DĚTI

8

REPOZITÁŘ EVROPSKÝCH PROJEKTŮ

81

BIBLIOGRAFIE

83

PŘEDMLUVA

Rozvoj prosociálního chování u dětí je bezesporu důležité téma. Pomocí her se tento úkol stává zábavnějším jak pro děti, tak pro jejich učitele.

V této příručce najdete soubor připravených aktivit (her), které je možné libovolně modifikovat dle Vašich potřeb. K dispozici je rovněž Příručka učitele, ve které naleznete více informací a rad, jak popsané aktivity používat.

Hlavní myšlenky rozvojových her lze shrnout takto:

- Rozvoj sociálních kompetencí u dítěte působí preventivně vůči násilnému jednání.
- Emocionálně silnější děti jsou méně náchylné k použití násilí.
- Čím dříve se u dětí začnou rozvíjet sociální kompetence, tím lépe, jelikož jejich rozvoj může být dlouhým a postupným procesem.
- Aktivity byly vyvíjeny ve spolupráci s učiteli mateřských a základních škol tak, aby mohly být využity při jejich každodenní práci s dětmi.

Všechny aktivity a hry prošly dvěma obdobími testování a byly upraveny podle komentářů a návrhů vychovatelů působících v mateřských školách a základních školách šesti různých zemí. Některé hry jsou určeny pro specifickou věkovou kategorii. Vždy je však důležité zvolit takovou hru, která bude vyhovovat vám a schopnostem dětí, s nimiž pracujete; některé aktivity nemusí být pro vaši skupinu vhodné.

Rádi bychom poděkovali všem učitelům a vychovatelům za podporu při vytváření těchto aktivit. Mnohé aktivity již byly vytvořeny v předchozím projektu “Stronger Children – less violence” (2009–2011) a byly testovány a adaptovány na současné podmínky. V tomto projektu “Stronger Children – less violence 2” (2014–2016), financovaném z programu Erasmus+, byly přidány aktivity zaměřené na mezikulturní porozumění a začlenění.

Více informací o projektu, jeho výstupech a partnerech najdete na webových stránkách www.strongerchildren.eu.

PŘEDSTAVENÍ AKTIVIT PRO DĚTI

Aktivity pro děti jsou integrální součástí projektu Stronger Children - Less Violence 2. Jejich cílem je pomoci a inspirovat vychovatele v předškolních zařízeních a učitele v základních školách k rozvoji sociálních a interpersonálních schopností dětí.

Aktivity nabízejí mnoho příležitostí k rozvoji sociálního učení. Podporují u dětí rozvoj schopnosti porozumět a dodržovat pravidla, vytvářet vztahy s vrstevníky, soucítit a spolupracovat s ostatními, hledat cesty k řešení problému, řešit konflikty a sdílet (např. oblíbenou hračku) s dalšími dětmi.

Rozvoj těchto dovedností je důležitým předpokladem prevence násilí mezi vrstevníky a šikany mezi dětmi a adolescenty. Pokud jsou tedy aktivity používány pravidelně, mohou pomoci vytvořit atmosféru spolupráce mezi dětmi a napomoci prevenci násilného chování.

Aktivity pro děti mohou být využívány různými způsoby. Nejlepší je zařazovat jejich používání pravidelně. Balíčky aktivit mohou být použity jako preventivní program se zaměřením na určité téma a rozvoj konkrétních dovedností (např. potřeby a práva - viz Příručku učitele). Pokud nastane určitá kritická situace, mohou být některé aktivity zařazeny opakovaně za účelem prosazení přednastavených pravidel a procedur. Soubor aktivit dle vaší vlastní volby může být rovněž použit jako preventivní program (viz Příručku učitele).

Pro jednodušší orientaci kniha obsahuje klasifikaci aktivit, která je rovněž součástí Příručky učitele.

AKTIVITY JSOU POPISOVÁNY V TOMTO FORMÁTU:

ČÍSLO A NÁZEV – číslo a název aktivity

VĚKOVÁ SKUPINA – věk dětí, pro něž je aktivita nejvhodnější (může být ovšem použita i v jiné věkové skupině)

TYP HRY – typ herního mechanismu, na němž je aktivita postavena

KLÍČOVÁ SLOVA – shrnutí obsahu a cíle aktivity

ZÁMĚR – předpokládaný dopad aktivity

ČAS – předpokládaná délka aktivity (záleží na velikosti skupiny a věku)

POMŮCKY – list podkladů a zdrojů nezbytných pro přípravu aktivity

PRŮBĚH HRY – pravidla a instrukce ke hře

JAK STIMULOVAT REFLEXI – tipy, rady a návrhy otázek, které pomohou dětem pochopit záměr aktivity a zhodnotit své počínání ve hře

SEZNAM AKTIVIT

● předškolní děti ■ žáci základních škol

Č.	NÁZEV	TYP HRY	KLÍČOVÁ SLOVA	URČENO PRO
1	Želva	pohyb, spolupráce, kontakt	důvěra, týmový duch, sociální kompetence	● ■
2	Kolotoč	pohyb, spolupráce, kontakt	odbourání stresu, relaxace, začlenění	● ■
3	Práce	pohyb, spolupráce, komunikace, hraní rolí	týmový duch, mezikulturní porozumění	● ■
4	Ztracený klaun	pohyb, spolupráce	týmový duch, začlenění	● ■
5	Horký míč	pohyb, spolupráce, kontakt	týmový duch, sociální kompetence, inkluze	● ■
6	Skrytá slova	komunikace, interakce	mezikulturní porozumění, začlenění	■
7	Hra na sdílení	interakce	zodpovědnost, řešení konfliktů, emoční inteligence	●
8	Společné kreslení	interakce, kreativita, umění	pocity, osobnostní rysy	●
9	Srdce naší třídy	interakce, prolomení ledů, kreativita	budování sebedůvěry, emoční inteligence	■
10	Fotka je lepší než tisíc slov	interakce, kreativita	mezikulturní porozumění, emoční inteligence	■
11	Šeptání	interakce, komunikace	zodpovědnost, důvěra, týmový duch	■
12	Vodicí pes	pohyb, komunikace	mezikulturní porozumění, kulturní rozdíly, pocity, budování sebedůvěry, důvěra, týmový duch	● ■
13	Kde jsem?	interakce, komunikace	mezikulturní porozumění, kulturní rozdíly, týmový duch, řešení konfliktu, pocity	■
14	Kejklíři	pohyb, spolupráce	týmový duch, odbourání stresu	■
15	Příběhy jmen	komunikace	pocity, rozmanitost, mezikulturní porozumění, kulturní rozdíly	■
16	Kdo jsme (Bingo)	interakce, komunikace	osobnostní rysy, rozmanitost, sociální začlenění, kulturní rozdíly	■
17	Kreslení posilující sebedůvěru	kontakt, komunikace, prolomení ledů	budování sebedůvěry, týmový duch, rozmanitost, mezikulturní porozumění	■
18	Chtěl by sis hrát s námi?	komunikace, interakce, spolupráce	emoční inteligence, budování sebedůvěry, týmový duch	●
19	Hvězda týdne	kontakt, komunikace, interakce	vzájemné uznání, budování sebedůvěry, emoční inteligence, kulturní rozdíly	■
20	Můj tajný přítel	kontakt, prolomení ledů, interakce	vzájemné uznání, budování sebedůvěry, emoční inteligence, začlenění	■
21	Vytvořme neporušitelný řetěz	spolupráce, interakce, kreativita, pohyb	týmový duch, budování sebedůvěry, zodpovědnost	■
22	Jaké hodnoty jsou nám společné?	spolupráce, interakce, kreativita, pohyb	týmový duch, budování sebedůvěry, zodpovědnost	■
23	Náš společný přítel	komunikace, kontakt, interakce, prolomení ledů	inkluze, budování sebedůvěry, týmový duch, rozmanitost	● ■
24	Síť	pohyb, komunikace, kontakt, interakce	začlenění, budování sebedůvěry, týmový duch, rozmanitost	●
25	Slunce přátelství	komunikace, interakce	začlenění, týmový duch, rozmanitost, mezikulturní porozumění, sociální kompetence	■
26	Narozeninové písně	komunikace, umění	relaxace, odbourání stresu, mezikulturní porozumění, rozmanitost	■
27	Improvizační kroužek	komunikace, interakce, umění	týmový duch, odbourání stresu, osobnostní rysy	■
28	Píseň a příběh	komunikace, kreativita, umění	emoce, rozmanitost, kulturní rozdíly	■
29	Emoční obraz	komunikace, kreativita	emoční inteligence, emoce, pocity, budování sebedůvěry	● ■
30	Ukaž své emoce	pohyb, hraní rolí	emoční inteligence, emoce, pocity	● ■
31	Cítit se dobře	komunikace, kreativita, umění	emoční inteligence, emoce, pocity	● ■
32	Zóny mého těla	komunikace, kontakt	osobnostní rysy, potřeby a práva, budování sebedůvěry, emoce, pocity	● ■
33	Čestný souboj	pohyb, interakce, hraní rolí	emoce, pocity, sociální kompetence, porozumění násilí, čestný boj, potřeby a práva	■
34	Moc násilí - Pohled za oponu	pohyb, interakce	emoce, pocity, porozumění násilí, čestný boj	■
35	Zhodnocení čestného souboje	komunikace	emoční inteligence, emoce, pocity, sociální kompetence, zodpovědnost, porozumění násilí, čestný boj	■

36	Být ve tvé kůži	spolupráce, komunikace, kreativita, umění	emoční inteligence, emoce, pocity, řešení konfliktu, sociální kompetence, porozumění násilí	■
37	Neobviňující přístup	interakce, spolupráce, komunikace, umění, hraní rolí	porozumění násilí, potřeby a práva, řešení konfliktu, emoční inteligence, začlenění	● ■
38	Autoportrét	interakce, spolupráce, komunikace, umění, kreativita	porozumění násilí, práva a potřeby, řešení konfliktů, emoční inteligence, inkluze	● ■
39	Co se tady mohlo stát?	umění, kreativita	porozumění násilí, práva a potřeby, řešení konfliktů	● ■
40	Hra na tučňáky	spolupráce, komunikace, interakce, kontakt, pohyb	budování sebedůvěry, důvěra, týmový duch, inkluze	● ■
41	Vyjednávání o dohodě	spolupráce, komunikace, interakce, kontaktní umění	týmový duch, práva a potřeby, budování sebedůvěry, řešení konfliktu, sociální kompetence, inkluze	● ■
42	Definice násilí	interakce, spolupráce, komunikace	porozumění násilí, práva a potřeby, řešení konfliktu, sociální a emoční inteligence, férový boj	● ■
43	Udělej krok vpřed	interakce, spolupráce, komunikace, umění, kreativita	porozumění násilí, práva a potřeby, emoční inteligence, budování sebedůvěry, vzájemné uznání	● ■
44	Dětská práva: Potřeby a přání	spolupráce, komunikace, interakce, prolomení ledů	pocity, práva a potřeby, zodpovědnost, řešení konfliktů	■
45	Objímací maraton	pohyb, kontakt	emoce, pocity, budování sebedůvěry, týmový duch, relaxace	● ■
46	Můj zlatý střevec	pohyb, komunikace, kreativita, umění	emoční inteligence, emoce, pocity, týmový duch, relaxace	●
47	Zářím jako hvězda	pohyb, komunikace, kreativita, umění	pocity, budování sebedůvěry, rozmanitost, sociální kompetence, osobnostní rys	● ■
48	Práva králíka	komunikace, kreativita, prolomení ledů	práva a potřeby, emoční inteligence, zodpovědnost, sociální kompetence, začlenění	● ■
49	Slepá důvěra	pohyb, spolupráce, komunikace	pocity, týmový duch, budování sebedůvěry, zodpovědnost, důvěra	● ■
50	Řízení auta	pohyb, spolupráce, komunikace	pocity, týmový duch, budování sebedůvěry, zodpovědnost, důvěra	● ■
51	Temný tunel	pohyb, kontakt, spolupráce, interakce	pocity, týmový duch, budování sebedůvěry, zodpovědnost, důvěra	● ■
52	Lidský digitální fotoaparát	kontakt, spolupráce, pohyb	budování sebedůvěry, zodpovědnost, důvěra, aktivita v malé skupině	● ■
53	Společný život	umění, interakce, komunikace	důvěra, aktivita v malé skupině, týmový duch, začlenění	● ■
54	Složme společně skládačku	kontakt, spolupráce, komunikace	týmový duch, řešení konfliktů, sociální kompetence, inkluze	●
55	Uzel	kontakt, pohyb, interakce	týmový duch, řešení konfliktů, inkluze, důvěra	●
56	Hledání nových jmen	komunikace, kreativita	rozmanitost, osobnostní rysy, kulturní rozdíly, interkulturní porozumění, aktivita v malé skupině	●
57	Dítě ve studni	komunikace, kontakt	rozmanitost, emoční inteligence, týmový duch, začlenění, osobnostní rys	■
58	Setkání s loutkami	komunikace, kontakt, interakce, hraní rolí	budování sebedůvěry, důvěra, aktivita v malé skupině, sociální kompetence, inkluze	●
59	Síť	komunikace, interakce, prolomení ledů	týmový duch, začlenění	●
60	Putovní kniha	kreativita, umění	mezikulturní porozumění, budování sebedůvěry, zodpovědnost, důvěra	●
61	Zakřičte stop!	komunikace	emoční inteligence	●
62	Hra na pachatele a oběť	interakce, pohyb	emoční inteligence	●
63	Místo k rozhovoru	komunikace, interakce	emoční inteligence, mezikulturní porozumění, řešení konfliktů	●
64	Dobré chování	komunikace, hraní rolí	emoce, pocity	●
65	Stříbrné a zlaté hvězdy	interakce	budování sebedůvěry, sociální kompetence	●
66	Souboj zad	kontakt, pohyb	relaxace, odbourání stresu	●
67	Posluchač a řečník	komunikace, naslouchání	aktivní naslouchání, důvěra, respekt	■
68	Co mi říká hudba	komunikace, naslouchání	aktivní naslouchání, vzájemný respekt, schopnost učit se	■
69	Náš rytmus v hudbě a prostoru	komunikace, kreativita, relaxace	kreativní souhra, vnímání sounáležitosti	● ■
70	Píseň ze země mých rodičů	hudba, naslouchání, komunikace	multikulturní, ocenění světového hudebního dědictví	■

1 ŽELVA

TYP HRY

- pohyb, spolupráce, kontakt

KLÍČOVÁ SLOVA

- důvěra, týmový duch, sociální kompetence

CÍL

- podpořit spolupráci, komunikace a respekt vůči ostatním dětem

ČAS

15 minut

POMŮCKY

menší spací polštář nebo přikrývka, kužely

PRŮBĚH HRY

1. Rozestavte kužely v místnosti v rozumné vzdálenosti od sebe (ne více než dva kužely).
2. Rozdělte děti do párů
3. Řekněte dětem, že dnes se budou snažit napodobit pohyb želvy. Želva při svých cestách využívá mořské proudy, které někdy mohou být velmi zrádné.
4. Řekněte prvnímu páru, ať se postaví na všechny čtyři (obě děti vedle sebe). Přehodte přes obě děti jednu deku nebo ubrus.
5. Pár musí projít cestu mezi kužely, aniž by mu spadl ubrus nebo deka ze zad. Pokud ubrus nebo deka spadne, děti se nemusejí vracet na start; znovu si ubrus nebo deku přehodí přes záda a pokračují v cestě.
6. Další pár se připraví a klesne na všechny čtyři. Od prvního páru převezme přikrývku, nejlépe bez použití rukou (instruktor může pomoci, je-li to potřeba) a vyrazí vpřed. Takto se vystřídají všechny páry.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Jaké to bylo pohybovat se jako želva? Bylo to pokaždé stejné nebo jste byli podruhé rychlejší?
2. Našli jste způsob, jak se co nejlépe hýbat jako želva bez toho, abyste ztratili přikrývku?
3. Povedlo se vám dokončit úkol, když jste se snažili být co nejrychlejší? Proč ne?
4. Můžete uvést další úkoly nebo aktivity, při kterých může spolupráce pomoci k úspěchu?



- Dbejte na bezpečnost dětí, cesta by neměla být příliš dlouhá (jeden kužel stačí).
- Je lepší použít silnější a kratší přikrývku nebo ubrus. Pokud je příliš měkký, je pravděpodobnější, že spadne.

ZDROJ AKTIVITY

Doležalová, Markéta. Kooperativní pohybové hry pro děti předškolního věku. Brno 2014.

2 KOLOTOČ

TYP HRY

- pohyb, spolupráce, kontakt

KLÍČOVÁ SLOVA

- odbourání stresu, relaxace, začlenění

CÍL

- podpořit skupinovou spolupráci, flexibilitu a toleranci

ČAS

15 minut

POMŮCKY

míč, žíněny, klidná relaxační hudba

PRŮBĚH HRY

1. Zeptejte se dětí, zda vědí, co je kolotoč a jak funguje. Potvrďte, že je to velký stroj na poutích, který se točí dokola. Řekněte dětem, že teď budou společně tvořit takový kolotoč s míčem.
2. Děti si lehnou na žíněny jedno vedle druhého. První dítě v řadě dostane míč.
3. Úkolem dětí je předávat si míč v řadě pouze nohama. Na zpáteční cestě pak pouze rukama. Míč by neměl spadnout na zem.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Jak jste zajistili, že míč nespádl na zem, když jste ho předávali svému sousedovi?
2. Našli jste nejlepší způsob, jak předávat míč? Co dalšího jste využili kromě vašich nohou?
3. Šlo vám to nejlépe, když jste si vzájemně pomáhali?
4. Můžete uvést další úkoly nebo aktivity, při kterých může spolupráce pomoci k úspěchu?



- Je vhodné aktivitu nejdříve dětem předvést.
- Čas od času je dobré změnit směr předávání míče.

ZDROJ AKTIVITY

Doležalová, Markéta. Kooperativní pohybové hry pro děti předškolního věku. Brno 2014.

3 ZAMĚŠTNÁNÍ

TYP HRY

- pohyb, spolupráce, komunikace

KLÍČOVÁ SLOVA

- týmový duch, mezikulturní porozumění

CÍL

- podpořit skupinovou spolupráci, kreativitu a komunikaci

ČAS

10 minut

POMŮCKY

žádné

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte dětem, že dnes pro ně máte opravdu obtížný úkol. Zeptejte se, zda si na takový úkol troufají. Řekněte, že v tomto úkolu spolu budou komunikovat beze slov. Kdo vydrží být celou dobu zticha, dostane na konci malou odměnu.
2. Rozdělte třídu do skupin po třech, v každé bude nejméně jeden chlapec a jedna dívka.
3. Děti ve skupinách si vyberou zaměstnání a společně rozhodnou, jak toto zaměstnání vyjádří beze slov.
4. První skupina dětí předvede své zaměstnání zbytku třídy.
5. Ostatní děti hádají, o jaké zaměstnání jde.
6. Každá skupina si vyzkouší body 4 a 5.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Zeptejte se dětí, proč si vybraly právě toto zaměstnání.
2. Zeptejte se, jak se rozhodly ztvárnit konkrétní činnosti související s daným zaměstnáním a jak si rozdělily role. Bylo těžké vyjádřit zaměstnání beze slov?

!

- Dejte dětem dost času na přípravu.
- Mladším dětem můžete pomoci při výběru zaměstnání. Může to být jakékoli téma.

ZDROJ AKTIVITY

Doležalová, Markéta: Kooperativní pohybové hry pro děti předškolního věku. Brno 2014.

4 ZTRACENÝ KLAUN

TYP HRY

- pohyb, spolupráce

KLÍČOVÁ SLOVA

- týmový duch, začlenění

CÍL

- podpořit skupinovou spolupráci, trpělivost a komunikaci

ČAS

5–10 minut

POMŮCKY

obrázek nebo fotografie

PRŮBĚH HRY

1. Rozstříhejte obrázek nebo fotku klauna na několik kousků (čím více dětí, tím více kousků) a rozmístěte je do různých koutů místnosti tak, aby je děti neviděly.
2. Rozdělte třídu do skupin po třech.
3. Vyprávějte dětem, že v místnosti byl trpaslík, který poschovával kousky klaunova portrétu všude kolem a oni je teď mají poskládat dohromady. Potom děti budou hledat všechny kousky a skládat rozstříhaný obrázek dohromady.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Zeptejte se dětí, jak pracovaly na úkolu. Dělal všechny to stejné nebo si rozdělily role (např. některé hledaly kousky obrázku, jiné je skládaly dohromady)?
2. Řekněte jim, ať si zkusí před aktivitou rozdělit role a porovnejte, který model funguje lépe. Podařilo se jim úkol splnit rychleji, když si rozdělily role?

!

- Můžete dětem nařídit, jak se mají pohybovat při hledání obrázků (např. skákat po jedné noze, plazit se, atd.).
- Pokud je to možné, vytvářejte věkově smíšené skupinky.
- Označte správné ústřížky na rubu určitým znakem, aby děti snadněji odhalily, který ústřížek patří do puzzle. Místo puzzle můžete použít skládačku.
- Zajistěte bezpečnost dětí.

ZDROJ AKTIVITY

Doležalová, Markéta: Kooperativní pohybové hry pro děti předškolního věku. Brno 2014.

5 HORKÝ MÍČ

TYP HRY

- pohyb, spolupráce, kontakt

KLÍČOVÁ SLOVA

- týmový duch, sociální kompetence, začlenění, zodpovědnost

CÍL

- podpořit skupinovou spolupráci a adaptaci

ČAS

5 minut

POMŮCKY

míč

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte dětem, ať si představí, že drží horkou kouli, kterou musí rychle předat sousedovi vedle sebe nebo za sebou.
2. Děti seřadte do řady.
3. Dejte prvnímu dítěti míč. Dítě předává míč přes hlavu sousedovi, ten stejně dalšímu sousedovi, až se míč dostane k poslednímu dítěti v řadě.
4. Na cestě zpět si děti podávají míč mezi nohama.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Reflexe není potřebná; aktivita umožňuje dětem vyzkoušet si pocit spolupráce a zodpovědnosti za úspěch týmu.



- Můžete hru udělat těžší: děti si budou podávat míč střídavě jednou přes hlavu, jednou mezi nohama. Před další hrou nechejte děti vyměnit si místa, ať si vyzkouší oba způsoby podávání.

ZDROJ AKTIVITY

Doležalová, Markéta: Kooperativní pohybové hry pro děti předškolního věku. Brno 2014.

6 SKRYTÁ SLOVA

TYP HRY

- komunikace, interakce

KLÍČOVÁ SLOVA

- mezikulturní porozumění, začlenění

CÍL

- podpořit komunikaci mezi dětmi z odlišného sociokulturního prostředí
- umožnit seznámení s cizími jazyky, kulturami a osvojení konkrétních slov v jiných jazycích

ČAS

25 minut

POMŮCKY

psací potřeby, list papíru

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte multilinguálnímu dítěti (tj. příslušníku etnické menšiny, atd.), ať si vybaví pět slov ve své rodné řeči (např. kniha, jablko, matka, autobus, pes).
2. Děti se posadí do kruhu a začnou se ptát nebo prostě si vykládat s multilinguálním dítětem. Jejich úkolem je odhalit významy pěti uvedených slov prostřednictvím jejich zapojení do běžné konverzace (např. běžný jazyk je čeština a domovský jazyk multilinguálního dítěte je angličtina; Obvykle chodím do školy s mým „father“). Děti pokračují v diskuzi, dokud většina z nich nedá najevo, že odhalila význam všech pěti výrazů. Jakmile skončí diskuze, ostatní děti sdělí multilinguálnímu dítěti své objevy.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Zeptejte se dětí, jestli se dozvěděly o svém kamarádovi něco nového, co nevěděly předtím. Bylo to pro ně zajímavé? Proč?
2. Zeptejte se, jestli nová slova jsou těžká k zapamatování. Znají děti někoho, kdo mluví více jazyky? V jakých situacích používají tito lidé cizí jazyky?



- Pokud děti neodhalí význam slov, můžete jim dát nápovědu.

ZDROJ AKTIVITY

Multilingual Families project

7 HRA NA SDÍLENÍ

TYP HRY

- interakce

KLÍČOVÁ SLOVA

- zodpovědnost, řešení konfliktu, emoční inteligence

CÍL

- motivovat děti ke sdílení hraček mezi sebou
- zodpovídat za své jednání
- zlepšit komunikační dovednosti dětí

ČAS

20–25 minut

POMŮCKY

různé hračky (plyšová zvířata, auta...) nebo kostičky Lega

PRŮBĚH HRY

1. Nabídněte dětem různé hračky. Vždy musí být více dětí než hraček.
2. Nechte každé dítě vybrat si hračku, se kterou si chce hrát. Protože je více dětí než hraček, určitě nastane situace, kdy si více dětí vybere stejnou hračku.
3. Každé dítě se posadí ke své vybrané hračce.
4. Pokládejte otázky a rozvíjejte diskuzi, která povede děti k řešení problému - jak sdílet hračku, kterou si vybrali. Řešení nesmí být dosaženo na úkor některého dítěte - tj. jedno dítě prostě přestane hrát a přenechá hračku jinému dítěti.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Proč si děti vybraly zrovna tyto hračky?
2. Jak si s nimi budou hrát?
3. Může se do jejich hry zapojit více dětí?
4. Jak budou další děti zapojeny do jejich hry?
5. Může jedno dítě vymýšlet příběh ke hře, zatímco jiné dítě hračku ovládá?
6. Znamená to, že si hrají obě děti nebo že si hraje pouze dítě, které drží hračku?



- Lego je pro tuto hru ideální. Kostičky mohou být sdíleny, ale děti se potřebují dohodnout, co společně postaví (hrad, jezero, auto...)

ZDROJ AKTIVITY

Projekt Ethos

8 SPOLEČNÉ KRESLENÍ

TYP HRY

- interakce, kreativita, umění

KLÍČOVÁ SLOVA

- pocity, osobnostní rysy

CÍL

- motivovat děti, aby společně kreslily
- být tolerantní k ostatním dětem a jejich způsobu uvažování
- vytvořit něco společně

ČAS

20–35 minut

POMŮCKY

tabule nebo flip chart

PRŮBĚH HRY

1. První dítě nakreslí na tabuli nebo flip chart úvodní čáru (jakýkoli tvar, přímka, křivka,...). Kreslí tak dlouho, než se samo rozhodne skončit.
2. Další dítě pokračuje s kresbou v místě, kde předchozí přestalo (naváže na konec čáry prvního dítěte). Druhé dítě může změnit vývoj kresby směrem, který si vybere. Kreslení končí v okamžiku, kdy se oba konce čáry spojí ("kruh" je uzavřen).

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Kdo vidí v kresbě nějaký tvar (možná některé dítě rozeznalo člověka, zvíře, palmu...)
2. Podle čeho jsi poznal, že kresba znázorňuje...?
3. Jak se kresba vyvíjela?
4. Jak ses cítil/a, když někdo jiný změnil směřování tvé kresby... vylepšil/a nebo zhoršil/a tím tvou kresbu?
5. Napadaly tě díky kresbám dalších dětí další nápady nebo další děti pouze pokazily tvou kresbu?
6. Dokážeš sdílet své umění?
7. Je možné společně vytvářet umělecké dílo?



- Pokud dítě dokončilo kreslení brzy (uzavřelo kruh) a nechce nechat ostatní děti, aby se zapojily do tvorby díla, pak pedagog může pokládat otázky: "Proč jsi ukončil linii a zabránil tak ostatním, aby se vyjádřily? Jak se ostatní mohou v takové situaci cítit?"

ZDROJ AKTIVITY

Projekt Ethos

9 SRDCE NAŠÍ TŘÍDY

TYP HRY

- interakce, prolomení ledů, kreativita

KLÍČOVÁ SLOVA

- budování sebejistoty, emoční inteligence

CÍL

- posílit sebejistotu
- obdržet pozitivní zpětnou vazbu
- uznání každého dítěte jako člena třídy

ČAS

20–30 minut

POMŮCKY

papírové srdce, fixy

PRŮBĚH HRY

1. Každé dítě nakreslí na list papíru své jméno, složí jej a odevzdá. Složené papíry jsou promíchány a každý si vytáhne jeden se jménem spolužáka.
2. Zkontrolujte, zda si každý vytáhl papír se jménem spolužáka, ne se svým vlastním.
3. Ukažte třídě velké papírové srdce - srdce vaší třídy.
4. Každé dítě má za úkol vymyslet jednu pěknou větu o spolužákovi, jehož jméno si vytáhlo.
5. Děti napíší věty, které vymyslely, na papírové srdce (např. Jana má dobré nápady, Tom vždy rád pomůže, atd.).

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Zeptejte se: Bylo jednoduché vymyslet o tvém spolužákovi něco hezkého? Líbí se ti, co je na srdci napsáno o tobě?



- Po dokončení může být srdce hezkou dekorací ve třídě.

ZDROJ AKTIVITY

Prevence-info: http://www.prevence-info.cz/sites/default/files/users/9/srdce_tridy_pdf_11946.pdf

10 FOTKA JE LEPŠÍ NEŽ TISÍC SLOV

TYP HRY

- interakce, kreativita

KLÍČOVÁ SLOVA

- mezikulturní porozumění, emoční inteligence

CÍL

- podpořit u dětí vnímání kulturních rozdílů
- identifikovat jakékoli kulturní a sociální předsudky a naplánovat aktivity k jejich řešení

ČAS

30 minut

POMŮCKY

obrázky, fotografie, listy papíru

PRŮBĚH HRY

1. Vyberte 3 obrázky z novin, internetu nebo časopisů, které ukazují mezikulturní vztahy a vytiskněte je.
2. Rozdělte třídu do skupin.
3. Nechejte děti napsat název nebo krátký vysvětlující popis (3-4 řádky) ke každému obrázku.
4. Když všichni dokončili svůj úkol, přilepte popisky k obrázkům.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Porovnejte různé interpretace a diskutujte o různých úhlech pohledu a názorech se svými žáky.

!

- Využijte aktivitu k vysvětlení otevřené diskuze, nechte vaše studenty, aby si uvědomili své možnosti a podpořte jejich vnímání mezikulturního kontaktu.

ZDROJ AKTIVITY

Projekt Linc

11 ŠEPTÁNÍ

TYP HRY

- interakce, komunikace

KLÍČOVÁ SLOVA

- zodpovědnost, důvěra, týmový duch

CÍL

- ukázat, jak se obsah informace proměňuje, je-li předáván slovy nebo řečí
- upoutat pozornost

ČAS

15–20 minut

POMŮCKY

žádné

PRŮBĚH HRY

1. Učitel vybere 5 - 6 studentů a na pár minut je odvede ven ze třídy.
2. Učitel vytáhne článek z novin nebo časopisu, obsahující informace nebo určitý příběh, a přečte jej třídě.
3. Učitel zavolá jednoho ze studentů, kteří čekají venku a přečte mu ten samý text. Posluchač má poté za úkol, bez jakýchkoli dalších informací, vysvětlit obsah článku dalšímu studentovi čekajícímu venku.
4. Nový posluchač následně vysvětlí obsah článku dalšímu studentovi čekajícímu venku a tak dále, dokud venku už nikdo nezůstal.
5. Poslední posluchač poté vysvětlí třídě, jak porozuměl článku z vyprávění, které se k němu dostalo.
6. Na konci učitel přečte text celé skupině a ověří, zda všechny děti vnímají rozdíl mezi původním textem a interpretací posledního posluchače. Učitel může zvolit jakékoli téma z učebních osnov; studenti si jej díky této hře lépe zapamatují. Hra tedy může mít přidanou edukativní hodnotu.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Text pro tuto aktivitu by měl být zvolen s ohledem na zájmy skupiny tak, aby zvýšil znalosti této skupiny.
2. Při předávání informace slovy nebo řečí mohou být podstatné detaily ztraceny nebo změněny, takže k poslednímu posluchači doputuje pouze zlomek původní informace.



- Aktivita pro 20 a více dětí.

ZDROJ AKTIVITY

Compilation of games to play in the classroom.

12 VODICÍ PES

TYP HRY

- pohyb, komunikace

KLÍČOVÁ SLOVA

- mezikulturní porozumění, kulturní rozdíly, pocity, budování sebedůvěry, důvěra, týmový duch

CÍL

- ukázat pocity člověka nově příchozího do neznámé země
- zaměřit pozornost dětí na pocity druhého

ČAS

15 minut

POMŮCKY

žádné

PRŮBĚH HRY

1. Učitel vytvoří uzavřený kruh ze židlí nebo stolů.
2. Děti jsou rozděleny do párů. Jedno dítě v každém páru bude představovat "slepou" osobu a bude prováděno svým společníkem - "vodícím psem". Ten má provést svého společníka celým okruhem pouze pomocí svého hlasu (není dovoleno, aby se navzájem dotkli). Úkolem je provést oslepeného studenta po okruhu tak, aby se nedotkl hranice kruhu (stolů nebo židlí).
3. Poté si děti vymění role.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Učitel vysvětlí potřeby těch, kteří se ocitli na neznámém místě. Pokud se někdo ztratí, měli bychom mu nabídnout pomoc.
2. Hra podporuje jak uvědomění si vlastních smyslů, tak porozumění situaci těch, kteří se poprvé ocitli v neznámé zemi.

!

- Aktivita pro 20 a více dětí.

ZDROJ AKTIVITY

Compilation of games to play in the classroom.

13 KDE JSEM?

TYP HRY

- interakce, komunikace

KLÍČOVÁ SLOVA

- mezikulturní porozumění, kulturní rozdíly, týmový duch, řešení konfliktu, pocity

CÍL

- ukázat pocity člověka nově příchozího do neznámé země
- zaměřit pozornost dětí na pocity druhého

ČAS

15 minut

POMŮCKY

žádné

PRŮBĚH HRY

1. Jeden student-vypravěč si představí místo a aktivitu, která se tam má odehrávat. Zeptá se: "Kde jsem?"
2. Ostatní studenti mají 20 otázek na to, aby zjistili, kde se vypravěč nachází a čemu se na daném místě věnuje.
3. Vypravěč může odpovídat pouze "Ano" nebo "Ne", takže ostatní studenti musejí správně formulovat každou otázku, jinak ztrácejí možnost odpovědi.
4. Pokud studenti dokážou během 20 otázek zjistit místo i činnost vypravěče, stává se vypravěčem jiný student. Pokud studenti neuspějí, vypravěčem zůstává stejný student jako předtím.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Hra podporuje deduktivní uvažování a dovednost řešení problému jak individuálně, tak ve skupině. Studenti si uvědomí, že všichni musíme spojit síly, abychom dokázali úspěšně spolupracovat.
2. Studenti by měli díky hře rozpoznat, jak se cítí ve skupině osoba, která z jakéhokoli důvodu postrádá informace vlastní ostatním členům skupiny. Zjišťují, že při společném úsilí o dosažení cíle vzniká také pocit, že každý z členů týmu je nedílnou součástí společenství.



- Aktivita pro 20 a více dětí.

ZDROJ AKTIVITY

Compilation of games to play in the classroom.

14 KEJKLÍŘI

TYP HRY

- pohyb, spolupráce, kontakt

KLÍČOVÁ SLOVA

- týmový duch, odbourání stresu

CÍL

- vyvolat pocit týmového ducha
- umožnit spolupráci
- vytvořit pozitivní vnímání každého člena skupiny
- upevnit pocit každého člena, že je schopen přispět komunitě
- uvolnit stres pohybem

ČAS

15–45 minut

POMŮCKY

míče

PRŮBĚH HRY

1. Rozdělte třídu do malých skupinek (3-4 děti)
2. Každá skupinka obdrží vlastní míč
3. Skupinka se snaží udržet míč ve vzduchu po určitou dobu; za každý dotek dítěte s míčem získává skupina jeden bod. Pokud míč spadne na zem, skupinka začíná od začátku.
4. Aktivitu můžeme ztížit a zároveň zajistit zapojení všech dětí, když přidáme následující pravidla:
 - a. dítě se může dotknout míče nejvíce dvakrát po sobě (pak už se musí dotknout jiné dítě)
 - b. děti se v dotcích míče střídají po sobě, tj. první dítě se smí míče dotknout podruhé až poté, co se jej dotklo poslední dítě
 - c. děti mohou odrážet míč do vzduchu na jednom místě a pod ním se střídát v kruhu.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Zahrajte si hru poprvé. Potom dětem vysvětlíte, že skupina bude úspěšná tehdy, když se budou všechny děti účastnit rovnoměrně.
2. Po hře se děti zeptejte, zda se účastnily rovnoměrně. Pokud ne, proč? Byly skupiny, kde děti spolupracovaly rovnoměrně, úspěšnější než jiné? Domnívají se děti, že úspěch byl dílem skupiny nebo spíš jednotlivce? Byla hra zábavnější, když si zahrál každý nebo když velkou část odehrál jeden hráč? Čeho dalšího si děti při hře všimly?



- Učitel vytvoří skupiny sám, aby zajistil mix různých dětí. Případně může dětem rozdat čísla a podle nich je roztrždit.

ZDROJ AKTIVITY

Původne: DJK Sportverband/DJK Sportjugend (2013) „Inklusion mit Hand und Fuß. Sportbezogene Angebote in der Kinder- und Jugendarbeit“, S. 33

(https://www.dosb.de/fileadmin/Bilder_allgemein/Organisationen/DJK/DJKHandreichung_FINAL.pdf).

Adaptace: TVV e.V.

15 PŘÍBĚHY JMEN

TYP HRY

- komunikace

KLÍČOVÁ SLOVA

- pocity, odlišnost, mezikulturní porozumění, kulturní rozdíly

CÍL

- uvědomit si různá jazyková, kulturní a rodinná prostředí
- lépe si pamatovat jména

ČAS

30–45 minut

POMŮCKY

karty, lepicí páska/lepidlo a propisky k vytvoření jmenovek

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte dětem, ať si promluví o svých křestních jménech s rodiči (Proč vybrali právě tohle jméno? Jaký má význam? Jsou s pojmenováním dítěte spojeny nějaké zvláštní obřady nebo tradice?)
2. Každé dítě ve třídě si vytvoří jmenovku - pokud je to možné, nejlépe jako obrázek, který vyjadřuje smysl daného jména. Starší děti si mohou rovněž jméno napsat v jazyce, z něhož jméno pochází.
3. Když je vše připravené, vytvořte kruh z židlí a posadte se. Každé dítě vysvětlí své jméno:
 - a. Má svoje jméno rádo?
 - b. Jaký je význam toho jména?
 - c. Proč rodiče zvolili právě toto jméno?
4. Zaměřte se na jména, která se píšou různě v různých jazycích (např. Henri; Henry; Heinrich).
5. Zaměřte se na krásu významu jmen.
6. Nechejte děti uvažovat nad tím, jak se jednou budou jmenovat jejich děti.
7. Pracujte rovněž s významem příjmení.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Proberte s dětmi, zda lidé obecně tuší, z čeho jsou odvozena jejich jména; proč nám některá jména připadají legrační; jak by se cítily, kdyby se jiné děti smály jejich jménu; co by řikaly, kdyby si někdo dělal legraci z jejich jména.
2. Se staršími dětmi proberte, jaký může být vztah mezi jménem a identitou (např. být hrdý na rodinné jméno; patřit do rodiny; atd.).



- Je důležité, aby si děti nedělaly legraci z tradic nebo významů jmen – pokud taková situace nastane, zaměřte pozornost dětí na “legrační” jména v jejich rodném jazyce, aby dokázaly pochopit, že toto je obvyklé; také vysvětlíte, jak se jména vyvíjejí a že některá se nám mohou dnes jevit jako legrační, ale ve své době dávala velký smysl.

ZDROJ AKTIVITY

Původně: DGB-Bildungswerk Thüringen e.V. (2008) „Baustein zur nicht-rassistischen Bildungsarbeit“ (<http://www.baustein.dgb-bwt.de/PDF/B1-NamensGeschichten.pdf>).
Adaptace: TVV e.V.

16 KDO JSME (BINGO)

TYP HRY

- interakce, komunikace

KLÍČOVÁ SLOVA

- osobnostní rysy, rozmanitost, mezikulturní porozumění, kulturní rozdíly

CÍL

- vytvořit společné porozumění ilustrací toho, že všechny děti mají něco společného
- ukázat, že každé dítě má řadu různých osobnostních rysů

ČAS

30–45 minut

POMŮCKY

jeden bingo-formulář pro každé dítě (viz příloha); tužky

PRŮBĚH HRY

1. Děti se posadí do kruhu na židle.
2. Každé dítě dostane formulář na bingo.
3. Děti během hry zaškrťávají odpovídající políčka ve formuláři.
4. Učitel čte nahlas políčka k zaškrtnutí.
5. Každé dítě vstane, když učitel přečte políčko zaškrtnuté v jeho formuláři, případně se přemístí do určitého místa v učebně (např. do rohu).

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Proberte s dětmi, kolik toho mají společného. Narazily už dříve na nějakou podobnost s někým jiným, která je překvapila?
2. Proberte s dětmi některé výsledky (zatímco stále stojí v koutě), např. zvláštní tradice jejich rodiny, používané jazyky, atd.

!

- Místo papírových formulářů je rovněž možné pouze předčítat nahlas výsledky. Postup bude následující: učitel přečte výsledky a ukáže do rohu místnosti (vybírejte charakteristiky, které si navzájem odporují; např. žena-muž). Děti si díky přesouvání po místnosti začnou uvědomovat rozdíly mezi sebou navzájem, např. žena-muž, barva vlasů, atd. Když se ocitnou v koutě třídy s dětmi stejné charakteristiky, z odlišnosti od ostatních se stává společný rys. Později je možné téma rozšířit např. na rodinné tradice (např. dítě může přinést do třídy předmět se vztahem k rodinné tradici).

ZDROJ AKTIVITY

Původně: Landesjugendring Berlin e.V. (2014) "Praxishandbuch Juleica-Ausbildung in Berlin. Modul 13 Vorurteilsbewusstsein – Inklusion", S. 8-9
Adaptace: TVV e.V.

Jsi žena	Jsi muž	Jsi sestra
Jsi bratr	Máš rád/a pizzu	Máš rád/a zmrzlinu
Máš rád/a čokoládu	Máš rád/a narozeniny	Máš hnědé oči

Máš hnědé vlasy	Máš blondřatě vlasy	Máš modré oči
Máš zvíře	Rád/a plaveš	Rád/a se díváš na televizi
Rád/a hraješ počítačové hry	Máš rád/a panenky	Máš rád/a auta
Máš rád/a fotbal	Mluvíš více jazyky	Máš rád/a zeleninu
Jsi levák	Rád/a zpíváš	Máš rád/a hudbu
Žil/a jsi ve více než jedné zemi	Rád/a tancuješ	Nosíš brýle
Nosíš rovnítka	Rád/a křičíš	Rád/a si hraješ
Máš rodinu v jiné zemi	Znáš někoho, kdo mluví jiným jazykem	Ve tvé rodině máte speciální tradici

VĚK: 6–10

17 BUDOVÁNÍ SEBEDŮVĚRY KRESLENÍM

TYP HRY

- kontakt, komunikace, prolomení ledů

KLÍČOVÁ SLOVA

- budování sebedůvěry, týmový duch, rozmanitost, mezikulturní porozumění

CÍL

- posílit sebedůvěru a vzájemnou důvěru mezi dětmi
- upoutat pozitivní pozornost na každé dítě ve skupině
- naučit děti dávat vzájemnou pozitivní zpětnou vazbu
- posílit vnímání vzájemných odlišností, kulturního pozadí a schopností

ČAS

dlouhodobá aktivita, která může trvat i dvě sezení, v závislosti na počtu dětí ve skupině

POMŮCKY

papíry na kreslení (A4 nebo A3) - jeden papír pro každé dítě a jeden pro učitele, pastelky/barevné propisky

PRŮBĚH HRY

1. Vyzvěte děti, ať nakreslí obrázek o tom, co je v poslední době nejvíc zaujalo, okouzlo či pobavilo. Může to být nadcházející oslava narozenin, rodinná návštěva, volnočasová aktivita, příprava do školy, atd.
2. Každé dítě představí svou kresbu a vysvětlí, co chtělo vyjádřit. V rámci jeho vystoupení pobídněte ostatní děti, aby pochválily pozitivní osobnostní rysy nebo dovednosti prezentujícího dítěte. Může to být něco, o čem již ostatní děti mluvily nebo něco dosud nezmíněného.
3. Vyzvěte děti k vzájemné pozitivní zpětné vazbě - aby si navzájem pochválily obrázky a ocenily dovednosti druhých dětí.
4. V rámci prezentací představte i svoji kresbu a vybranou dovednost či vlastnost.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Po ukončení všech prezentací se dětí zeptejte, zda se dozvěděly něco nového o ostatních - a zkuste je pobídnout, ať na tom dále stavějí. Překvapily je kresby některých spolužáků? Co je překvapilo? Co to znamená, dozvědět se o ostatních něco nového?

!

- Dávejte dětem dostatečný prostor k prezentaci, zejména těm, které potřebují rozvíjet své vyjadřovací/jazykové schopnosti.
- Ujistěte se, že děti mají k tvorbě svých kreseb dostatečný klid.
- Pusťte ke kreslení nějakou příjemnou, uklidňující hudbu, která podpoří u dětí koncentraci a přemýšlení.

ZDROJ AKTIVITY

Danish Centre for Educational Environments / Dansk Center for Undervisningsmiljø (DCUM):
Helle Meisner-Jensen: "Together against mobbing", handbook, Denmark 2006

VĚK: 4–7

18 CHTĚL BY SIS HRÁT S NÁMI?

TYP HRY

- komunikace, interakce, spolupráce

KLÍČOVÁ SLOVA

- emoční inteligence, budování sebedůvěry, týmový duch

CÍL

- trénovat u dětí vzájemné uznání a zájem
- podpořit vznik nových přátelství

ČAS

20–30 minut. Aktivitu lze libovolně upravit podle celkového výukového/herního plánu

POMŮCKY

Různé hračky a herní pomůcky vhodné pro děti daného věku, např. hrací karty, pomůcky na kreslení, panenky, domky a autíčka, stavebnice, atd. Hračky a herní pomůcky by měly být vhodné pro společné hraní nebo plnění úkolů.

PRŮBĚH HRY

1. Vysvětlíte dětem, že teď si budou společně hrát v herních koutcích.
2. Vysvětlíte, že některé dítě si nevybere žádný koutek a místo toho se posadí na jednu ze speciálních židlí – tzv. “nudící židle” - a bude velmi jasně dávat najevo, že se nudí.
3. Upozorníte ostatní děti na spolužáka sedícího na “nudící židli”, který je tím pádem mimo herní skupinu. Vyzvěte je, ať zajdou za kamarádem na “nudící židli” a zeptají se ho: “Chtěl by sis hrát s námi?”
4. Vyzvěte ostatní děti, aby si také vyzkoušely, jaké to je sedět na “nudící židli” a ostatní opět pobídněte, ať se kamaráda jdou zeptat, jestli si nechce hrát s nimi.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Jaké to bylo, sedět o samotě na “nudící židli”?
2. Jaké to bylo, pozvat spolužáka na “nudící židli”, aby si šel hrát s ostatními?
3. Jaké to bylo, hrát si s ostatními ve skupině?



- Ujistěte se, že děti nebojují o to, aby mohly sedět na “nudící židli”.
- Zajistěte, aby žádné z dětí nezůstalo na “nudící židli” bez pozvánky od ostatních dětí.
- Ujistěte se, že všechny děti v herním koutku si hrají spolu a žádné z nich není ze hry vyčleněno.

ZDROJ AKTIVITY

Published by: Integration Net, Danish Refugee Council:

Mathias Granum & Mariane Siem: “Out to the floor. Activities to strengthen children’s language and social abilities, Denmark, 2012.

19 HVĚZDA VÍKENDU

TYP HRY

- kontakt, komunikace, interakce

KLÍČOVÁ SLOVA

- vzájemné uznání, budování sebedůvěry, emoční inteligence, kulturní rozdíly

CÍL

- vyvolat pozitivní povědomí a upoutat pozornost členů skupiny ke každému dítěti
- posílit u dětí vzájemné povědomí a ocenění rozdílných osobnostních rysů a schopností každého dítěte
- prolomit negativní předsudky a generalizace mezi dětmi

ČAS

Dlouhodobá aktivita, během níž je každý týden představeno 1 nebo 2 děti. Lze zkrátit přejmenováním na "Hvězdu dne".

POMŮCKY

Prezentační deska/tabule z lepenky (pro každé dítě jedna), fotografie, obrázky, drobnosti a suvenýry z domova a každodenního života každého dítěte, které mohou věnovat ostatním, pastelky/barevné propisky

PRŮBĚH HRY

1. Vysvětlíte dětem, že si budou hrát na "Hvězdu víkendu" a prezentovat se ostatním prostřednictvím fotografií a obrázku z domova a dalších míst, kde se pohybují. Obrázky, fotografie a krátké doprovodné texty přidávají na lepenkovou plochu. Mohou připsat něco o sobě - prostřednictvím věcí a pomůcek vyprávějí příběh o sobě, o tom, co je pro ně důležité, atd.
2. Zadejte dětem klíčová slova pro prezentaci, např. "Když jsem doma nebo mimo školu, rád/a dělám toto nebo tamto", "Možná jen moje rodina ví, že jsem hodně dobrý v tomto", "V naší rodině rádi děláme to či ono", "Navštívil jsem to či ono místo", "V naší třídě bych mohl pomáhat spolužákům v tom či onom", "Ve škole mám nejraději hodiny toho a toho, protože..." atd.
3. Vytvořte společně s dětmi pořadí prezentací a zajistěte, že prezentace následují po sobě tak, aby se střídaly děti, které jsou v kolektivu velmi viditelné s dětmi, které mohou být někdy exkludovány.
4. Zajistěte, aby "Hvězda víkendu" měla dost prostoru na vlastní prezentaci
5. Pobídněte ostatní děti, aby si připravily pro popis "Hvězdy víkendu" vhodné slovní obraty/termíny, které dotyčného vystihují - např. "ohleduplný", "férový", atd. Ostatní děti tak připraví "Hvězdu víkendu" zpětnou vazbu – každý řekne svou charakteristiku a přidá vysvětlení, proč "Hvězdu" označil právě takto.
6. Sám učitel rovněž označí "Hvězdu víkendu" jedním slovem a vysvětlí, proč toto slovo zvolil.
7. Všechna zvolená slova, včetně toho od učitele, jsou zapsána na lepenkovou plochu (možno nechat dětem i výběr barvy).
8. Pokud je to možné, vytvořte ve třídě prezentační zeď nebo jiný prostor pro vystavení prezentací

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Dozvěděly se děti něco nového o ostatních?
2. Vyzvěte děti, aby dále rozvedly, jaké informace o spolužácích jsou pro ně nové.
3. Vyzvěte děti, aby vysvětlily – pokud je to možné – proč daly svým spolužákům právě takovou zpětnou vazbu.

!

- Ujistěte se, že všechny děti vytvořily prezentaci.
- Ujistěte se, že všechny děti obdržely od ostatních pozitivní feedback a na nikoho se nezapomnělo.
- Můžete se zeptat rodičů a dalších učitelů, zda by do "Hvězdy víkendu" nechtěli přispět dalšími nápady a aktivitami. Rodiče mohou pomoci při hledání fotografií a dalších materiálů. Ostatní učitelé mohou přispět při vytváření pozitivní zpětné vazby.

ZDROJ AKTIVITY

Mhtconsult, Henning Schultz

VĚK: 8–10

20 MŮJ TAJNÝ PŘÍTEL

TYP HRY

- kontakt, prolomení ledů, interakce

KLÍČOVÁ SLOVA

- vzájemné uznání, budování sebevědomí, emoční inteligence, začlenění

CÍL

- trénovat u dětí schopnost udržet pozornost, vzájemnou oddanost, starostlivost a zodpovědnost vůči ostatním
- prolomit obvyklá klíse mezi dětmi a spojit je v nových týmech
- trénovat dětskou tvořivost a podpořit je k vyjádření vlastních nápadů a inkluzivního jednání

ČAS

Dlouhodobá aktivita, která může trvat u každého nového týmu zhruba týden.

POMŮCKY

Lepicí štítky nebo podobný materiál

PRŮBĚH HRY

1. Třídní učitel nebo učitelský tým sepíše jména všech dětí ve třídě.
2. Třídní učitel nebo učitelský tým na novém listu rozdělí třídu do dvojic. Děti nejsou do dvojic přidělovány náhodně, ale podle principu "centrum - periferie". To znamená, že dítě, které je v centru pozornosti a oblíbené mezi spolužáky, je dáno do dvojice s "periferním" dítětem, tedy takovým, které se ve třídě příliš neprojevuje a má jen málo přátel či kontaktů s ostatními dětmi.
3. Po spárování nejvýraznějších "centrálních" a "periferních" dětí jsou rozdělány do dvojic i další děti, ale je třeba dohlédnout, aby se ve dvojici neocitli členové stejné "partičky", kteří spolu mluví denně (pokud je to možné).
4. Dále učitel vysvětlí dětem, že každé bude mít brzy svého "tajného přítele". Tento tajný přítel se o ně bude starat, možná jim někde zanechá malý dárek, podrží dveře, zapojí je do zábavných her, řekne jim něco hezkého, ráno se na ně usměje a pozdraví, atd. Důležité ovšem je, že tento tajný přítel bude jednat velmi nenápadně, aby nebyl hned prozrazen.
5. Učitel tajně rozdá každému dítěti krátké pokyny, ve kterých se dozví, zda A) budou mít v nejbližším týdnu tajného přítele, nebo B) budou v tomto týdnu něčím tajným přítelem (a čím).
6. První kolo hry trvá jeden týden, od pondělí do pátku (nebo v jiné dny, pokud to lépe třídě vyhovuje).
7. Po týdenní hře děti, kterým byl tajný přítel přidělen, hádají, kdo jejich přítelem mohl být. Dále rozeberou, zda si začaly více všimnout známek pozornosti a péče ze strany druhých.
8. Ve druhém kole se role obrátí - děti jsou znovu spárovány, pokud možno opět tak, aby byl zachován princip "centrum – periferie".

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Při závěrečném rozboru navrhněte každému dítěti 1–3 klíčová slova, pomocí kterých by mohly popsat, jaké to bylo mít tajného přítele.
2. Děti mohou shrnout, jak příjemná zkušenost s tím, mít tajného přítele nebo jím být, může být uchována a jak může ovlivnit další vývoj ve třídě.
3. Nechejte děti vyjádřit, co bylo nejdůležitější a nejpozitivnější na tom, mít tajného přítele a být tajným přítelem pro někoho jiného.



- Ujistěte se, že děti porozuměly tomu, jak je důležité udržet své tajné přátelství skutečně v tajnosti – tedy neprozradit nikomu, ani svým nejlepším přátelům, koho tajným přítelem v této chvíli jsou.
- Zajistěte, aby si děti nestěžovaly nebo nedávaly najevo nespokojenost či vztek, když se dozví jméno osoby, jejímž tajným přítelem budou.

ZDROJ AKTIVITY

Tato aktivita vznikla adaptací známé hry pro dospělé, která bývá často uplatňována na vánočních večírcích zaměstnanců, ale objevuje se rovněž v jiných verzích a variantách pro děti. Autorem této verze je mhtconsult, jinou verzi však lze nalézt např. u dánské organizace Children's Welfare in Denmark (Børns Vilkår i Danmark).

VĚK: 7–10

21 VYTVOŘME NEPORUŠITELNÝ ŘETĚZ

TYP HRY

- spolupráce, interakce, kreativita, pohyb

KLÍČOVÁ SLOVA

- týmový duch, budování sebedůvěry, zodpovědnost

CÍL

- pomoci dětem naučit se, jak spolupracovat na dosažení společného výsledku
- ukázat, jak každé dítě může přispět ke společnému cíli a ovlivnit výsledek

ČAS

5 minut na každé kolo hry, celkově 15-20 minut

POMŮCKY

taška se jmény dětí napsanými na kouscích papíru

PRŮBĚH HRY

1. Učitel drží tašku nebo košík s malými kousky papíru, na kterých jsou napsána jména dětí. Důležité je, aby děti neviděly na jména.
2. Učitel vysvětlí podstatu hry na řetěz. Každé dítě vytáhne z tašky/košíku jeden papírek. Pokud vytáhne své vlastní jméno, vrátí lístek zpátky do tašky/košíku a táhne znovu. Je zakázáno jakkoli komentovat vytažené jméno, ani pozitivně ani negativně. Též je zakázáno ukazovat jméno ostatním.
3. Poté, co si všechny děti vytáhly lístky se jmény, každé z nich najde spolužáka, jehož jméno drží a zavěsí se pravou rukou za jeho levou ruku, čímž vytvoří část řetězu. Aktivita je dokončena, když všechny děti stojí v kruhu zavěšeny do sebe navzájem a takto tvoří řetěz (maximálně dva).
4. Děti by měly být po celou dobu hry zticha. Není dovoleno během aktivity mluvit. Měly by se navzájem najít a zapojit beze slov.
5. Učitel měří na hodinkách, jak dlouho dětem trvá vytvořit řetěz. Pokud kdokoli promluví, učitel přidává třídě 5 trestných minut.
6. Aktivitu je možné 2-3krát opakovat, aby děti mohly vylepšit svůj výkon. Čím lépe děti spolupracují, tím rychleji vytvoří řetěz a dosáhnou společného cíle.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Zeptejte se dětí, co podle nich bylo na celé hře nejtěžší.
2. Co bylo potřeba, aby se řetěz podařilo vytvořit rychle?



- Ujistěte se, že děti chápou zákaz jakékoli reakce na vytažené jméno (ať už nespokojenosti nebo naopak nadšení).
- Ujistěte se, že všechny děti skutečně pochopily, co a jak je třeba udělat při vytváření řetězu.

ZDROJ AKTIVITY

Children's Welfare in Denmark (Børns Vilkår I Danmark) / www.bornsvilkar.dk

22 JAKÉ HODNOTY JSOU NÁM SPOLEČNÉ?

TYP HRY

- spolupráce, interakce, kreativita, pohyb

KLÍČOVÁ SLOVA

- týmový duch, budování sebedůvěry, zodpovědnost

CÍL

- upozornit na společně sdílené hodnoty v souvislosti se začleněním, vzájemným respektem, šikanou, řešením konfliktů, atd.
- posílit schopnost dětí vyjednávat a hledat společné řešení problémů ve třídě

ČAS

okolo 25–30 minut na kolo

POMŮCKY

sudý počet velkých papírových listů (A1 nebo A2) – 2 listy na kolo, tlusté fixy

PRŮBĚH HRY

1. Učitel napíše na papírové listy dvě vzájemně si odporující tvrzení. Mělo by se jednat o slova zvláštní důležitosti pro život třídy, např. konkrétní problémy. Příklady:
 - Naše třída je roztržena do několika partiček.
 - Nikdo v naší třídě není vyloučený ze společenského života.
 - V naší třídě si vždy navzájem pomáháme s úkoly.
 - V naší třídě panuje ostrá soutěživost o to, kdo bude nejlepší.
2. Dva listy se vzájemně protichůdnými tvrzeními jsou umístěny do opačných konců místnosti, co nejdále od sebe.
3. Děti se postaví mezi obě tvrzení dle svého uvážení. Čím více dítě s jedním nebo druhým tvrzením souhlasí, tím blíže k němu se postaví. Děti by tak měly po chvíli stát různě rozestavené na linii mezi prvním a druhým tvrzením.
4. Učitel se zeptá dětí, co je vedlo k tomu, že se postavily právě tam, kde jsou a pokusí se je přimět, aby svou volbu pozice zdůvodnily – zejména jaké hodnoty tato tvrzení obsahují, jaký dopad má tato situace na fungování třídy, prostředí, atd.
5. V dalším kroku učitel vyzve děti, aby navrhly možná řešení problémů a situací, které popsaly – např. jak se vyrovnat s přehnaně soutěživým prostředím.
6. Aktivita může být zopakována s novou dvojicí vzájemně protichůdných tvrzení se zvláštním důrazem na pohodu, pospolitost, začlenění a uznání ve třídě.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Po ukončení diskuze se dětí zeptejte, zda se o ostatních dozvěděly něco nového.
2. Bylo těžké odlišit se od většiny a postavit se tam, kde spíše nikdo nestojí?
3. Volily děti své postavení i podle toho, kam si stoupají ostatní?



- Tuto aktivitu mohou zkusit i jiné věkové skupiny, je třeba pouze volit slova a tvrzení, která korespondují s kognitivní, konceptuální, emoční a jazykovou úrovní skupiny.
- Ujistěte se, že žádné dítě si nebude připadat příliš exponované, když má vyargumentovat své postavení, pokud se liší od názoru většiny.

ZDROJ AKTIVITY

Children's Welfare in Denmark (Børns Vilkår I Danmark) / www.bornsvilkar.dk

23 NÁŠ SPOLEČNÝ PŘÍTEL

TYP HRY

- komunikace, kontakt, interakce, prolomení ledů

KLÍČOVÁ SLOVA

- inkluze, budování sebedůvěry, týmový duch, rozmanitost

CÍL

- poznat se vzájemně ve skupině
- umožnit i plachým dětem hovořit o sobě

ČAS

15 minut (záleží na velikosti skupiny)

POMŮCKY

Hračka (např. plyšový medvídek nebo jiná malá a sympatická hračka)

PRŮBĚH HRY

1. Děti se posadí do kruhu společně s učitelem, který začíná aktivitu.
2. Všichni členové kruhu se shodnou na pojmenování hračky (např. Benny)
3. Učitel řekne hračce, že se jmenuje Benny, následně jí řekne svoje jméno a přidá nějakou svoji vlastnost (např.: Já jsem Tom a jsem moc zvědavý.).
4. Učitel předá hračku vedle sedícímu dítěti. To zopakuje jméno a vlastnost učitele a potom přidá svoje vlastní jméno a charakteristiku.
5. Další dítě zopakuje charakteristiku posledního dítěte a přidá svoji, atd.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Hračka zastává roli posluchače, což by mělo pomoci i obvykle plachým dětem hovořit o sobě samých. Děti se dívají na hračku, ale naslouchají přitom svým spolužákům a postupně se tak lépe poznávají.

!

- Aktivitu je možné změnit představením zvířete: děti uvedou zvíře, jehož počáteční písmeno je shodné s prvním písmenem jejich jména. Potom uvedou zvíře, které je podle jejich názoru vystihuje. Např. "Já jsem Mary, od "m" jako "mamut", ale jsem spíše jako kočka."

ZDROJ AKTIVITY

Distinc Project

VĚK: 4–7

24 SÍŤ

TYP HRY

- pohyb, komunikace, kontakt, interakce

KLÍČOVÁ SLOVA

- inkluze, týmový duch, rozmanitost, mezikulturní porozumění

CÍL

- ukázat, že máme více společného, než si myslíme
- zdůraznit, že můžeme mít stejné zájmy, být přáteli a sdílet různá témata

ČAS

15 minut

POMŮCKY

nůžky a velmi dlouhý provaz (každé dítě by mělo dostat nejméně 3 kusy o délce cca 50 cm)

PRŮBĚH HRY

1. Zeptejte se jednoho dítěte, co rádo dělá.
2. Zeptejte se ostatních dětí, které z nich dělají rády to stejné, co první dítě. Každému z těch, které mají stejnou zálibu, dejte provázek a druhý konec toho provázku dejte do ruky prvnímu dítěti. Všichni, kdo mají s prvním dítětem stejnou zálibu, s ním tak vytvoří jakousi síť.
3. Zeptejte se dalšího dítěte, co rádo dělá; může to být přitom i dítě už spojené s prvním dítětem prostřednictvím první záliby. Poté opět vyzvěte ostatní děti, ať se k této zálibě přihlásí a rozdejte jim provázky k připojení s druhým dítětem. Pokračujte, dokud všechny děti nevyjádří, co rády dělají a nebude propojeno skrze svoji zálibu s ostatními dětmi.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Na konci hry budou všechny děti propojené provázky. Nechte děti reagovat na poznatek, že všichni jsme propojení společnými zájmy, jako síť lidí, kteří mají rádi stejné věci.

ZDROJ AKTIVITY

Distinc Project

VĚK: 7–10

25 SLUNCE PŘÁTELSTVÍ

TYP HRY

- komunikace, interakce

KLÍČOVÁ SLOVA

- inkluze, týmový duch, rozmanitost, mezikulturní porozumění, sociální kompetence

CÍL

- ukázat, že každý může mít přítele
- uvědomit si, že všichni máme společné zájmy a věci, které máme rádi
- ukázat, že nikdo není vyčleněn ze skupiny

ČAS

10–15

POMŮCKY

velké žluté papírové kruhy - jeden pro každou skupinu, úzké papírové proužky (reprezentující sluneční paprsky), fixy nebo tužky

PRŮBĚH HRY

1. Rozdělte třídu do skupin po 4 - 5 lidech.
2. Každé skupině dejte jeden kruh, několik paprsků (1-2 pro každého studenta) a nějaké popisovače nebo tužky.
3. Vyzvěte děti, ať napíší na paprsky různé vlastnosti, které by měl mít jejich přítel. Na každý paprsek jednu vlastnost. Ujistěte se, že děti pracují samostatně, ale komunikují v rámci své vlastní skupiny, takže v jedné skupině nedojde k opakování týchž vlastností.
4. Seberte všechny paprsky a rozdejte je vždy jiné skupině, než která je vytvořila.
5. Vyzvěte děti, ať vytvoří slunce z paprsků, které dostaly
6. Řekněte dětem, ať přečtou text na svých paprscích a nechte je přemýšlet, jestli se některé z těch vlastností shodují s tím, co napsaly na své vlastní paprsky.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Samozřejmě, že se vlastnosti budou podobat! Takže každé dítě může být něčí přítel!



- Pokud máte ve třídě nějaké zvláštní dítě (např. s velmi specifickými vlastnostmi, velmi plaché nebo uzavřené), můžete dát do oběhu více paprsků, aby ostatní měli větší šanci se s tímto dítětem shodnout na některé vlastnosti.

ZDROJ AKTIVITY

Distinc Project

VĚK: 6–10

26 NAROZENINOVÉ PÍSNĚ

TYP HRY

- komunikace, umění

KLÍČOVÁ SLOVA

- relaxace, uvolnění stresu, mezikulturní porozumění, rozmanitost

CÍL

- objevit kulturní rozdíly a/nebo podobnosti u narozeninových písní
- pomoci studentům rozeznat různé jazyky
- děti si užijí vyslovování cizích slov
- vytvořit uvolněnou a příjemnou atmosféru k učení prostřednictvím zpěvu a hudby

ČAS

20–30 minut

POMŮCKY

narozeninové přání, audio nahrávky narozeninových písní v různých jazycích, pokud možno včetně mateřského jazyka dětí v kulturně rozmanité třídě, laptop, nejlépe s externími reproduktory, geografická mapa (Evropa a/nebo jiné kontinenty, v závislosti na původu narozeninových písní).

PRŮBĚH HRY

1. Ukažte dětem narozeninové přání a neřkejte jim, co to je. Místo toho je nechejte hádat, komu je to přání určeno.
2. Vyzvěte děti, ať si vzpomenu, jakou píseň doma zpívají, když někdo slaví narozeniny a nechejte je píseň dohromady zazpívat.
3. Přehrajte v počítači narozeninovou píseň v jiném jazyce a nechejte děti hádat, co je to za jazyk. Potom je nechejte hádat, ze které země tato píseň pochází (musí jít o zemi, kde se hovoří daným jazykem) a vyzvěte je, ať ukážou na mapě, kde se ta země nachází. Opakujte s dalšími písněmi v cizích jazycích.
4. Děti si pozorně poslechnou jednu narozeninovou píseň v cizím jazyce a zkusí si ji zazpívat s nahrávkou (učitel ji znovu pustí), přičemž se pokusí napodobit daný jazyk. Nechejte je si zpěv a píseň užít.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Děti si budou jistě užívat napodobování cizí řeči a zvuků; vedte je k respektu vůči cizím jazykům a zdůrazněte, že tyto jazyky jsou stejně důležité jako jejich mateřská řeč. Pokud si budou z nějakých zvuků dělat legraci, vysvětlíte jim, že jejich rodná řeč může zase přijít legrační dětem z jiných zemí. Vedte je k pochopení rozdílu mezi zábavou při snaze mluvit cizím jazykem a posmíváním se cizí řeči.
2. Ukažte dětem, jak podobné nebo rozdílné můžou být narozeninové písně, a přesto máme všichni podobný zvyk – slavit narozeniny zpěvem narozeninových písní.

!

- Při zpěvu cizích písní společně s nahrávkou zdůrazněte, že není důležité, jestli děti vyslovují přesně táž slova jako nahrávka; ať se jenom pokusí napodobit zvuk, který slyší.
- Narozeninové písně je možné jednoduše najít na internetu. Prostě zadejte “birthday song in...(French, Greek, Finnish...)”.
- Aktivitu můžeme rozšířit o pokus najít v každé písni slovo, které znamená “narozeniny”. Pokud se pro toto rozšíření rozhodnete, je třeba si slova dopředu zjistit a zapsat si je.
- Dalším dobrým pomocníkem může být Google Translator. Když se dětem podaří objevit správné slovo, nechte je to hlasitě zakřičet ve třídě a pak zvedněte papír, na kterém máte slovo napsané. Na konci aktivity řekněte dětem, ať si zakryjí rukou ústa a zašeptají slovo, které se jim na celé písni nejvíc líbilo. Potom je vyzvěte, ať všechny zakřičí své oblíbené slovo nahlas. Řekněte jim, že touto cestou bylo jejich slovo vysláno ke stropu (doprovodit mimickým gestem naznačujícím “vyslání” něčeho ke stropu). Dodejte, že všechna ta krásná slova teď zůstanou ve stropě a kdykoli v budoucnu jimi může každý hovořit.

ZDROJ AKTIVITY

Inspired to “The Digital Children’s Folksongs for Language and Cultural Learning” www.folkdc.eu

Adaptation: The Mosaic Art and Sound

VĚK: 6–10

27 IMPROVIZAČNÍ KROUŽEK

TYP HRY

- komunikace, interakce, umění

KLÍČOVÁ SLOVA

- týmový duch, odbourání stresu, osobnostní rysy

CÍL

- osvojit si schopnost poslechu
- rozvinout schopnost naslouchat ostatním
- zpívání a produkce zvuku ve skupině
- rozvoj hudební komunikace

ČAS

50 minut

POMŮCKY

Žádné pomůcky nejsou potřeba, ale je nezbytný dostatečný prostor, aby hráči mohli vytvořit dva soustředné kruhy.

PRŮBĚH HRY

1. Děti zazpívají společně píseň, kterou dobře znají. Může to být *Bratře Kubo* nebo kterákoli jiná jednoduchá píseň. Děti píseň zazpívají třikrát nebo čtyřikrát, nejprve potichu, nakonec hlasitě, až si budou úplně jisté, že píseň ovládají.
2. Následně jsou děti rozděleny do dvou skupin. První skupina utvoří kruh uprostřed místnosti, druhá skupina vytvoří kruh okolo prvního kruhu - takže vzniknou dva soustředné kruhy.
3. Členové prvního kruhu budou zpívat *Bratře Kubo* velmi jemně (piano) několikrát po sobě až do konce, zatímco členové vnějšího kruhu se budou k písni přidávat improvizovaným vyluzováním různých rytmických zvuků (např. š...š...š... nebo hm...hm...hm... nebo bum...bum...bum... atd.) a snaží se doprovodit zpěv písně zpívané vnitřním kruhem.
4. Oba kruhy spustí svou produkci dohromady. Každý účastník bedlivě naslouchá svému hlasu, stejně jako hlasům ostatních. Učitel zastaví produkci po 10 minutách.
5. V další fázi se účastníci vnějšího a vnitřního kruhu vymění, takže vnější kruh jde dovnitř a zpívá zvolenou píseň, zatímco vnitřní kruh jde ven a improvizací různých zvuků bude zpěv doprovázet. Učitel je opět zastaví po 10 minutách zpěvu.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Bylo jednoduché a přirozené naslouchat ostatním?
2. Byly děti schopné poslouchat celou produkci a zároveň svůj vlastní hlas?
3. Byly děti schopné vytvořit harmonický celek?
4. Chtěly by v produkci pokračovat ještě o něco déle?
5. Cítily při produkci vzájemnou jednotu, pramenící ze vzájemného soustředěného naslouchání jeden druhému?
6. Byly při svém zpěvu nebo vytváření zvuků ovlivněny produkcí ostatních?
7. Cítily, že jejich hlas nebo produkce ovlivňuje produkci ostatních?
8. Je příjemné být součástí celku?
9. Byla pro ně produkce příjemná a okouzující? V čem a proč?



- Ujistěte se, že děti v obou kruzích na začátku zpívají a vyluzují zvuky velmi potichu, téměř neslyšně, a postupně přecházejí do odlišné dynamiky (piano - forte).
- Je možné aktivitu rozšířit zapojením jednoduchých hudebních nástrojů, které dáme dětem.

ZDROJ AKTIVITY

Inspired to "A.L.I.C.E." Grundtvig project and adapted for "Stronger Children" (The Mosaic Art And Sound)

28 PÍSEŇ A PŘÍBĚH

TYP HRY

- komunikace, kreativita, umění

KLÍČOVÁ SLOVA

- emoce, rozmanitost, kulturní rozdíly

CÍL

- seznámit studenty s odlišnými kulturami prostřednictvím písní
- uvolnit vyjádření a imaginaci ve skupině
- podpořit dětskou kreativitu

ČAS

30 minut

POMŮCKY

Píseň v jiném jazyce, než jakým děti hovoří.

PRŮBĚH HRY

1. Děti jsou rozděleny do čtyř nebo pěti skupin (minimálně 5, maximálně 10 dětí ve skupině) a celá třída si dvakrát poslechne píseň z nahrávky. Učitel neprozradí, odkud píseň pochází ani o čem píseň pojednává.
2. Učitel se žáků zeptá, jaké pocity v nich píseň vyvolává. Je píseň smutná, sladká a/nebo energická? Jakou barvu nebo předmět jim připomíná? Děti vyjádří své pocity a v rámci skupiny začnou vymýšlet příběh nebo situaci, o níž může píseň pojednávat. Učitel podporuje spolupráci a svobodné vyjádření svých nápadů a představ.
3. V každé skupině jedno dítě sepiše "příběh", který skupina vymyslela. Děti mají na vymyšlení a sepsání příběhu 15 minut. Poté za každou skupinu jedno dítě příběh přečte zbytku třídy.
4. Když jsou všechny příběhy přečteny, učitel dětem vysvětlí, o čem píseň ve skutečnosti byla, z jaké země pochází a přečte třídě slova té písně.
5. Děti si mohou píseň poslechnout ještě jednou a přidat motivy z ní do svého vyprávění. Poté namalují obraz inspirovaný svým příběhem.
6. Studenti mohou kreslit a malovat epizody nebo postavy z jejich vlastního příběhu nebo ze situace v písni.
 - Při výběru písně se snažte co nejlépe odhadnout, jaká píseň se dětem bude líbit.
 - Písně mohou být jednoduše staženy z internetu.
 - Studenti mohou nakreslit a vymalovat příběhy či postavy buď ze svého vlastního příběhu, nebo ze skutečného textu písně.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Zajímají děti cizí jazyky?

Chtěly by rozšířit svou znalost cizích jazyků a kultur?

K čemu může být dobré učit se cizí jazyky a poznávat cizí kultury?

Přemýšlely už někdy o tom, že děti, které se stěhují do nové země, musejí přemýšlet a odhadovat téma rozhovorů, písní a příběhů v jazyce, který neznají... dokud se nový jazyk nenaučí?



- Při výběru písně se snažte co nejlépe odhadnout, jaká píseň se dětem bude líbit.
- Studenti mohou nakreslit a vymalovat příběhy či postavy buď ze svého vlastního příběhu, nebo ze skutečného textu písně.

ZDROJ AKTIVITY

"The Digital Children's Folksongs for Language and Cultural Learning"

VĚK: 4–8

29 EMOČNÍ OBRAZ

TYP HRY

- komunikace, kreativita

KLÍČOVÁ SLOVA

- emoční inteligence, emoce, pocity, budování sebedůvěry

CÍL

- uvědomit si odlišné emoce
- rozeznat emoce u ostatních
- rozvinout porozumění různým situacím, které způsobují různé emoce
- zjistit, jak různé emoce vypadají

ČAS

20–30 minut

POMŮCKY

papíry, tužky

PRŮBĚH HRY

1. Skupina se posadí do kroužku a každé dítě dostane papír a tužku.
2. Učitel popíše různé situace a děti nakreslí, jak by se v takových situacích cítily.
3. Vysvětlíte různé situace, např.:
 - “Dostal/a jsem novou hračku.”
 - “Zítra mám jít k zubaři.”
 - “Můj bratr/sestra mě vyrušuje, když si hraju.”
 - “Jsem sám v tmavém pokoji.”
 - “Mám jít do kina s rodiči.”
 - “Moje oblíbená hračka se pokazila.”
4. Po nakreslení emocí děti své obrázky ukážou.
5. Dejte každému dítěti příležitost vysvětlit své emoce slovy (nebo u mladších dětí je potřebná slova naučte). Možná se dokáží lépe vyjádřit v přídavných jménech, takže budou emoce spíše popisovat.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Jak se děti při hře cítily? Cítily popisované emoce (smutek, radost, vztek, atd.) už někdy předtím? Pokud ano, chtěl by nám někdo popsat situaci, ve které se tak cítil? Uvědomily si děti v té chvíli své emoce? Jak se cítí, když vidí svého kamaráda (veselého/smutného)? Pro starší děti: Co by udělaly, kdyby měly silný pocit vzteku, smutku, atd.?



- Můžete dětem ukázat také reálné obrázky situací nebo emocí, aby hra dostala impuls. Možná je dobré také předstírat vlastní autentické emoce, takže děti se budou moci učit podle předlohy.

ZDROJ AKTIVITY

“Stronger children – less violence” project 2009-2011 – Daphne Programme, Project Nr. JLS/2008-1/DAP-204. Adaptation: TVV e.V.

30 UKAŽ SVÉ EMOCE

TYP HRY

- pohyb, hraní rolí

KLÍČOVÁ SLOVA

- emoční inteligence, emoce, pocity

CÍL

- ukázat různé emoce
- být schopen rozeznat a rozlišovat různé emoce u ostatních
- rozvíjet empatii

ČAS

15–20 minut

POMŮCKY

–

PRŮBĚH HRY

1. Děti vytvoří kruh.
2. Vysvětlíte, že teď budete předčítat různé emoční stavy a děti mají za úkol je zachytit.
3. Příklady:
 - Někdo ti sebral tvou oblíbenou hračku.
 - Zakopl/a jsi a spadl/a, jsi zraněn/a.
 - Máš narozeniny.
 - Jedeš s rodiči na prázdniny.
 - Kamarád tě tahá za vlasy.
 - Tvůj nejlepší kamarád si hraje s někým jiným.
 - Prohlížíš si knížku a někdo tě vyrušuje.
 - Jsi ve velkém obchodě a nemůžeš najít své rodiče.
 - Jsi sám/a ve velké posteli a venku zuří bouřka.
4. Děti si mohou zahrát kvíz hádání emocí: jedno dítě si představí emoci a pokusí se ji zahrát. Ostatní děti hádají, jaká emoce by to mohla být.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Jak se děti při hře cítily? Cítily popisované emoce (smutek, radost, vztek, atd.) už někdy předtím? Pokud ano, chtěl by nám někdo popsat situaci, ve které se tak cítil? Dokázaly rozpoznat emoce u ostatních? Jak se cítí, když vidí svého kamaráda) veselého/smutného? Pro starší děti: Co by udělaly, kdyby spatřily někoho, kdo právě prožívá silné emoce (např. smutek, vztek, atd.)?

!

- Zeptejte se, jestli děti můžou popsat další situace a emoce.
- Sledujte, jaké emoce děti ukazují a proberte je s dětmi, zvláště pokud předvedená emoce je nečekaná nebo není jasné, o jakou emoci jde.

ZDROJ AKTIVITY

“Stronger children – less violence” project 2009-2011 – Daphne Programme, Project Nr. JLS/2008-1/DAP-204. Adaptation: TVV e.V.

31 CÍTIT SE DOBŘE

TYP HRY

- komunikace, kreativita, umění

KLÍČOVÁ SLOVA

- emoční inteligence, emoce, pocity

CÍL

- rozpoznat souvislost mezi pozitivními a negativními pocity
- dát dětem příležitost identifikovat a prodiskutovat s ostatními ve skupině své negativní emoce, podpořit dialog
- prodiskutovat, jak se negativní emoce mohou změnit v pozitivní
- poznat způsoby proměny negativních emocí v pozitivní

ČAS

35–45 minut

POMŮCKY

papíry, pastelky

PRŮBĚH HRY

1. Děti se posadí na zem do kruhu.
2. Ujistěte se, že každý sedí pohodlně a má dost místa, aby se mohl volně pohybovat.
3. Vysvětlíte, že děti si nejdříve představí negativní emoci.
4. Rozdejte dětem papíry a pastelky různých barev. Děti budou kreslit jen na polovinu papíru. Řekněte dětem, aby promyslely, jakou emoci budou zachycovat ještě předtím, než začnou kreslit.
5. Příklady negativních emocí: vztek, pláč, křik, zoufalství, strach, pomsta, atd. Dejte dětem 5 minut na kresbu.
6. Potom prodiskutujte kresby s dětmi a ptejte se, jak je možné negativní emoci přeměnit v pozitivní. (Co je možné udělat?)
7. Poté dejte dětem dalších 5 minut na kreslení pozitivní emoce na druhou polovinu papíru, nejlépe opačné emoce k té, kterou nakreslili na první polovinu.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Proč si děti vybraly právě tuto negativní emoci? Bylo těžké přeměnit negativní emoci v pozitivní? Co je možné udělat, aby se člověk zbavil negativních emocí? Je někdy těžké překonat negativní emoce? Co jim v minulosti pomohlo? Co obvykle v takovém případě dělají (např. jdou do svého pokoje, křičí, jdou si ven hrát,...)? Jak mohou pomoci ostatním překonat negativní emoce?



- Zdůrazněte, že negativní emoce jsou součástí pocitů člověka, ale je užitečné naučit se způsoby, jak je překonat.

ZDROJ AKTIVITY

“Stronger children – less violence” project 2009-2011 – Daphne Programme, Project Nr. JLS/2008-1/DAP-204.
Adaptation: TVV e.V.

32 ZÓNY MÉHO TĚLA

TYP HRY

- komunikace, kontakt

KLÍČOVÁ SLOVA

- osobnostní rysy, potřeby a práva, budování sebedůvěry, emoce, pocity

CÍL

- ukázat, že každý má určitá místa, kam nechce být zasažen
- znát své vlastní hranice a poznat, kdy jsou překročeny
- vybudovat sebeuvědomění a sebedůvěru

ČAS

20–30 minut

POMŮCKY

Velký papír a fixy (alespoň červený a černý)

PRŮBĚH HRY

1. Učitel nakreslí na velkém papíře obrysy dítěte.
2. Děti budou na kresbě červenou nebo černou fixou označovat místa, kam si myslí, že by člověk neměl druhého udeřit. Cílem je, aby tuto kresbu viděly všechny děti. Ujistěte se, že děti dobře pochopily smysl hry.
3. Zeptejte se dětí, kam by nechtěly dostat ránu při hraní nebo kontaktních sportech.
4. Udělejte červený křížek nebo tečku na papírové siluetě dítěte podle odpovědí dětí.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Jak by se děti cítily, kdyby dostaly ránu do těchto míst? Proč by se cítily právě takto? Je důležité říci ostatním, kam nechci být zasažen? Co to znamená, respektovat tato místa?
2. Po reflexi zkuste s dětmi nacvičit, jak správně říci druhému, že nechtějí do tohoto místa dostat ránu. Zopakujte dvakrát nebo třikrát.



- Pověste papír se siluetou dítěte ve třídě tak, aby děti mohly uchovat v paměti celou aktivitu a pamatovat si své hranice.
- Navažte hrou “Čestný souboj”.

ZDROJ AKTIVITY

Sommer, Jan (2007): Alles über gute und schlechte Gefühle. Ein Gewalt-Deeskalationstraining für Vorschul- und Grundschulkinder. Jena. Adaptation: TVV e.V., DE.

33 ČESTNÝ SOUBOJ

TYP HRY

- pohyb, interakce, hraní rolí

KLÍČOVÁ SLOVA

- emoce, pocity, sociální kompetence, porozumění násilí, čestný souboj, potřeby a práva

CÍL

- naučit se, jak využít poznatků ze hry “Zóny mého těla” prostřednictvím zábavné aktivity
- nacvičit stanovování hranic
- zdůraznit potřebu stanovení hranic a umění říci “DOST”
- naučit se akceptovat a respektovat hranice ostatních
- naučit se akceptovat pravidla řešení sporu/hádky s někým tak, aby nikdo nebyl zraněn

ČAS

25–35 minut

POMŮCKY

Měkké pěnové tyčky (např. tepelná izolace na potrubí - molitan, atd.), plavecké “nudle” nebo míče – Dávejte pozor a nejdřív je vyzkoušejte!

PRŮBĚH HRY

1. Učitel představí pěnové tyčky, plavecké “nudle” nebo míče a vysvětlí koncept “čestného souboje”.
2. Skupina se posadí do kruhu. Učitel vyzve dvě děti, aby přišly doprostřed kruhu.
3. Pokud jste nehráli “Zóny mého těla” před touto hrou, děti se domluví na pravidlech a zakázaných zónách pro následující souboj, takže půjde o čestný souboj.
4. Učitel vysvětlí situaci: “Chcete spolu svést čestný souboj pro zábavu (děti budou používat pěnové tyčky, plavecké “nudle” nebo míče) a není dovoleno zranit protivníka. Znáte pravidla, víte, kam se navzájem nesmíte udeřit a znáte vaše pocity. Zeptejte se svého protivníka, kam nechce být udeřen/a. Měli byste tato pravidla mít na paměti.”
5. Pokud je některý z bojovníků zasažen v rozporu s dohodnutými pravidly nebo se necítí dobře, musí říci DOST.
6. Jakmile jsou pravidla stanovena, další děti pozorně sledují souboj a na konci sdělí bojovníkům svůj názor.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Zeptejte se dětí, co se stalo. Došlo k nějakému porušení pravidel? Byl to čestný souboj? Proč je nezbytné dopředu stanovit pravidla? Jak se “bojovníci” cítili? Jaké bylo snažit se v souboji dodržet pravidla? Co by mohlo být vylepšeno? Je třeba více pravidel? Setkaly se děti už dříve se situací, kdy se hra změnila v nečestný boj? Jak těžké je někoho v takové situaci zastavit?



- Doporučujeme před touto hrou zahrát aktivitu “Zóny mého těla”. Obě cvičení ale mohou být použita i samostatně. Pokud použijete tuto aktivitu samostatně, je třeba s dětmi nejprve stanovit pravidla pro čestný souboj.
- Před začátkem reflexe by měla být zařazena kratší relaxační aktivita, aby se děti mohly uklidnit.
- Pokračujte reflexí a zhodnocením “čestného boje”.

ZDROJ AKTIVITY

Sommer, Jan (2007): Alles über gute und schlechte Gefühle. Ein Gewalt-Deeskalationstraining für Vorschul- und Grundschulkinder. Jena. Adaptation: TVV e.V., DE

34 MOC NÁSILÍ – POHLED ZA OPONU

TYP HRY

- pohyb, interakce

KLÍČOVÁ SLOVA

- emoce, pocity, porozumění násilí, čestný souboj

CÍL

- ukázat dětem, jak jednoduché je překročit hranici mezi hrou a násilím
- akceptovat a respektovat pocity druhého

ČAS

20–30 minut

POMŮCKY

provaz nebo lepicí páska

PRŮBĚH HRY

1. Učitel natáhne na podlaze provaz nebo lepicí pásku a rozdělí děti do dvojic. Děti mohou vytvářet dvojice podle své chuti nebo je učitel může ustavit.
2. Každý pár se postaví naproti sobě podél čáry.
3. Děti spojí ruce dlaněmi a odstoupí o krok nebo dva zpět, dokud o sebe nejsou dlaněmi opřené.
4. V této pozici se děti snaží přetlačit svého partnera pomalu (ne příliš prudce) dozadu, aby samy překročily čáru.
5. Platí, že se nesmí stát nic nepříjemného. Nikdo nesmí být zraněn fyzicky ani zasažen psychicky. Je pouze dovoleno přetlačovat svého partnera zpět rukama. Učitel a děti mají právo kdykoli říci "dost".
6. Po několika minutách učitel ukončí hru a zeptá se dětí:
 - a. Jak jste se cítili při hře?
 - b. Co se stalo?
 - c. Byl to čestný souboj? Pokud ne, proč?
 - d. Chcete si zahrát ještě jedno kolo?
7. Po vyhodnocení prvního kola může započít druhé kolo.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Po druhém kole se opět zeptejte? Co se stalo? Došlo k nějakému násilí? Co jste pozorovali? Myslíte, že souboj byl tentokrát více čestný? Co by dál mohlo být sledováno? Jak jste se cítili, když váš protivník byl silnější/slabší? Kdo se lépe bavil – silnější nebo slabší?



- Před začátkem reflexe můžete použít krátké relaxační cvičení, aby se děti uklidnily.
- Pokračujte cvičením "Zhodnocení čestného souboje".

ZDROJ AKTIVITY

Sommer, Jan (2007): Alles über gute und schlechte Gefühle. Ein Gewalt-Deeskalationstraining für Vorschul- und Grundschulkinder. Jena. Adaptation: TVV e.V., DE.

35 ZHODNOCENÍ ČESTNÉHO SOUBOJE

TYP HRY

- komunikace

KLÍČOVÁ SLOVA

- emoční inteligence, emoce, pocity, sociální kompetence, zodpovědnost, porozumění násilí, čestný boj

CÍL

- vyřešit konflikty a zvládnout napětí
- posílit schopnost dětí otevřeně hovořit o svých pocitech

ČAS

10–30 minut

POMŮCKY

papír

PRŮBĚH HRY

1. Krátce po některé z “bojových” aktivit nebo po krátkém relaxačním cvičení se děti posadí do kruhu.
2. Prodiskutujte s dětmi, jak čestný souboj to byl?
3. Prodiskutujte, jestli “souboje” mohou někdy být čestné - co je dělá čestnými?
4. Mohou být také nečestné souboje?
5. Jsou souboje vždy “fyzické”?
6. Je těžké posoudit, jestli jde o souboj pro zábavu, jestli je to čestný souboj či nikoli? (např. souboje na dětském hřišti, atd.)
7. Co můžeme udělat, když vidíme souboj?
8. Sepište, co může dítě udělat, pokud se souboj vymkne jeho kontrole a představě.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Co se stalo během soubojů? Co jste viděli?
2. Co z toho se vám (ne-)líbilo?
3. Je třeba stanovit více pravidel? Co by mohlo být lepší?
4. Co budete dělat, když se dostanete do konfliktu? Co jste se naučili?



- Doporučujeme před touto hrou zahrát “Čestný souboj” nebo “Moc násilí”, aby byl efekt této hry co největší.
- Před začátkem této hry můžete zařadit krátké relaxační cvičení, aby se děti trochu uklidnily.

ZDROJ AKTIVITY

“Stronger children – less violence” project 2009-2011 – Daphne Programme, Project Nr. JLS/2008-1/DAP-204.
Adaptation: TVV e.V.

VĚK: 9–10

36 BÝT VE TVÉ KŮŽI

TYP HRY

- spolupráce, komunikace, kreativita, umění

KLÍČOVÁ SLOVA

- emoční inteligence, emoce, pocity, řešení konfliktů, sociální kompetence, porozumění násilí

CÍL

- zdůraznit důležitost naslouchání a citlivosti vůči ostatním členům skupiny
- předvést si imaginární situaci násilí a najít konstruktivní řešení sporu
- naučit se změnit svůj přístup
- rozvíjet empatii

ČAS

45–60 minut

POMŮCKY

papír, pastelky

PRŮBĚH HRY

1. Rozdělte děti do skupin po 2 nebo 4.
2. Děti si představí situaci, v níž byl nějaký člověk dlouho trápen a bylo s ním špatně zacházeno. Není důležité, jestli se tato situace skutečně odehrála, jestli ji děti zažily nebo pouze odpozorovaly. Může to být anonymní nebo fiktivní, pokud chtějí.
3. Každá skupina se domluví na situaci.
4. Jakmile má skupina přesnou představu o situaci, děti ji začnou zachycovat kreslením.
5. Po dokončení kresby každá skupina představí svůj obraz a vysvětlí.
6. Po představení obrazu se zeptejte zbytku třídy, co si o obraze myslí.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Bylo těžké vžít se do takové situace nebo je to běžné? Jak jste se cítili při kreslení nebo sledování kreseb jiných? Jak se může stát, že s někým je tak zle zacházeno? Co cítí člověk v takové situaci? Jak děti vnímají toho, kdo se chová k ostatním dětem špatně? Proč je někdy těžké pomoci dítěti, ke kterému se někdo chová špatně? Je možné to nějak vyřešit? Jak? Jaké další podobné situace znáte nebo jste zažili? Jak se lidé s takovou situací vypořádali? Kdo jim může pomoci, když se do takové situace dostanou?



- Pokud se v diskuzi opakovaně objevuje hádka nebo souboj o konkrétní téma, může to být úvodní krok k rozvoji šikany. Proto je důležité, aby si děti uvědomily, kdy je s nimi špatně zacházeno nebo jsou týrány.

ZDROJ AKTIVITY

Hillenbrand, C./Hennemann, T./Heckler-Schell, A. (2009): Lubo aus dem All. Vorschulalter. Programm zur Förderung sozial-emotionaler Kompetenzen. S. 81f. Adaptation: TVV e.V., DE.

37 NEOBVIŇUJÍCÍ PŘÍSTUP

TYP HRY

- interakce, spolupráce, komunikace, umění, hraní rolí

KLÍČOVÁ SLOVA

- porozumění násilí, potřeby a práva, zvládání konfliktů, emoční inteligence, začlenění

CÍL

- pomoci dětem, které jsou obětí šikany, vyjádřit jejich pocity a zármutek
- podpořit je k přebírání zodpovědnosti za své chování

ČAS

30–45 minut

POMŮCKY

tužky, barvy, bílé papíry

PRŮBĚH HRY

1. Vedďte rozhovor s dítětem, které je obětí šikany. Zjistěte, jak se cítí.
2. Řekněte mu, aby pomocí kresby nebo textu vyjádřilo prožívaný stres a zármutek.
3. Dále – s jeho/jejím plným vědomím – shromážděte všechny děti zapojené do šikany (včetně přihlížejících). Můžete zapojit i další děti, které zapojeny nejsou.
4. Této skupině (bez přítomnosti oběti) popište a vysvětlete, jaký zármutek a stres oběť prožívá. Povzbudte děti, aby převzaly odpovědnost za své chování a navrhly možná řešení a nápady, které by pomohly oběti cítit se lépe.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Nechte šikanující i ostatní děti ve skupině, aby si představili sami sebe na místě oběti. Jak by se cítily, co by dělaly, atd.?
2. Nechte děti přemýšlet o šikaně. Proč se děje, kdo může být obětí a proč?
3. Nechte děti přemýšlet o tom, co je potřeba udělat, aby se šikaně zabránilo.



- Uvědomte si, že “Neobviňující přístup” může být chybně spatřován jako technika, která přehlíží nebo toleruje šikanu. Můžeme ho popsat i jako “Přístup podpurné skupiny”.
- Tato technika je používána jako nástroj k řešení šikany ve školách. Jedna z nejdůležitějších zásad tohoto přístupu je záměrné vyhýbání se obviňování, pocitům viny a trestu.
- Uvědomte si, že toto jsou důležité zpětné vazby, které mohou být více časově náročné.
- Skupina by měla být velká od 2 do 10 dětí.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children – Less Violence. A handbook for children. Games and Exercises. Funded by the EU Commission as part of the Daphne Programme

38 AUTOPORTRÉT

TYP HRY

- interakce, spolupráce, komunikace, umění, kreativita

KLÍČOVÁ SLOVA

- porozumění násilí, potřeby a práva, zvládání konfliktů, emoční inteligence, začlenění, vzájemné uvědomění

CÍL

- umožnit dětem vidět šikanu z různé perspektivy
- nechat děti zobrazit jejich osobní možnou zkušenost – cítit, myslet a mluvit o šikaně

ČAS

30–45 minut

POMŮCKY

karton, fixy, lepidlo, barevný papír

PRŮBĚH HRY

1. Rozdělte třídu do tří skupin.
2. Každá skupina bude reprezentovat rozdílnou roli - iniciátor šikany, oběť a přihlížejíci.
3. Každá skupina nakreslí velkou siluetu na papírový karton, reprezentující jednu ze tří rolí.
4. Potom položte malé kartičky na různé části těl těchto tří postav a napište na ně: hlava – co si osoba může myslet/ ruce – co osoba může dělat/ pusa – co osoba může říkat/ srdce - co osoba může cítit.
5. Až tento úkol dokončíte, všechny tři postavy ve třídě prezentujte, porovnejte a diskutujte o tom s dětmi.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Nechte děti uvažovat o jednotlivých rolích a vyjádřit je, co si s každou z těchto rolí spojují, jaký mají charakter v situaci šikany: co si osoba myslí, co dělá, co říká a cítí, co bylo vyjádřeno v průběhu hry?
2. Nechte děti uvažovat o tom, co je potřeba udělat, aby se zabránilo šikaně.



- Buďte si vědomi toho, že děti mohou potřebovat více času na reflexi při hraní rolí a na rozmyšlení co si mají myslet, říkat a cítit v těchto odlišných rolích. Všechny děti by měly mít dostatečný čas na reflexi, aby pro ně toto cvičení bylo užitečné.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children – Less Violence. A handbook for children. Games and Exercises. Funded by the EU Commission as part of the Daphne Programme.

39 CO BY SE TADY MOHLO STÁT?

TYP HRY

- umění, kreativita

KLÍČOVÁ SLOVA

- porozumění násilí, potřeby a práva, zvládání konfliktů

CÍL

- dovolit dětem vidět situaci šikany z různé perspektivy
- nechat děti zobrazit jakou mají zkušenost, jak se cítí, přemýšlí a mluví o šikaně

ČAS

20–40 minut

POMŮCKY

obrázková kniha/příběh, papír, barevné pastelky

PRŮBĚH HRY

1. Přečtete dětem nahlas příběh, ale nedokončete ho, takže žáci nebudou vědět jak skončil. Příběh by měl souviset s násilím a/nebo šikanou.
2. Ve chvíli, kdy přestanete číst (ještě před koncem příběhu), řekněte dětem aby nakreslily/namalovaly, jak si myslí, že by příběh mohl skončit.
3. Zdůrazněte, že není “správný” nebo “špatný” konec. Vysvětlíte dětem, že se mohou individuálně rozhodnout o tom, jak se bude příběh dále vyvíjet.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Nechte děti přemýšlet o podobnostech a rozdílnostech toho, jak se rozhodly příběh ukončit. Dovolte jim, aby mezi sebou sdílely důvody “proč” se rozhodly zvolit zrovna takový konec příběhu a jaké pocity to v nich vyvolalo.
2. Nechte děti diskutovat o tom, jak vývoj příběhu a situace závisí na reakcích lidí a na jejich rozhodnutí se chovat násilnou, nebo nenásilnou cestou.



- Toto cvičení by mělo být použito, aby zobrazilo a reflektovalo různé druhy témat, které se skrývají za pojmy násilí a šikana. Jedinečnost tohoto přístupu tkví v tom, že děti samostatně vytváří řešení a rozuzlení daných situací.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children – Less Violence. A handbook for children. Games and Exercises. Funded by the EU Commission as part of the Daphne Programme

VĚK: 5–8

40 HRA NA TUČŇÁKY

TYP HRY

- spolupráce, komunikace, interakce, kontakt, pohyb

KLÍČOVÁ SLOVA

- budování sebedůvěry, důvěra, týmový duch, inkluze

CÍL

- prohloubit spolupráci a zodpovědnost skupiny
- posílit vzájemné porozumění a zájem jeden o druhého mezi dětmi
- naučit děti pracovat společně ve skupině a umět ocenit pospolitost a vzájemnou propojenost
- posílit schopnosti dětí správně rozpoznat mezi tím, co mají rády a tím, co rády nemají

ČAS

15–20 minut

POMŮCKY

velký papírový arch, kartonové “slunce” (libovolné)

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte dětem, aby se postavily na papírový arch, který položíte na podlahu.
2. Ujistěte se, že každý se cítí pohodlně a má dostatek prostoru k pohybu.
3. Seznamte děti se hrou prostřednictvím krátkého příběhu: “Jste tučňáci na ledové kře a najednou se kra začne pohybovat směrem k teplejší vodě.”
4. Nyní se zeptejte dětí co se stane s ledovou krou, když na ni silně zasvítí slunce.
5. Až děti na otázku správně odpoví (kra začne tát), začněte odtrhávat kousky papíru z okraje papíru, na kterém děti stojí.
6. Ve stejnou dobu dětem vysvětlíte, že cílem hry je ujistit se, že nikdo nespadne do vody, protože voda je plná nebezpečných žraloků.
7. Pokračujte v odtrhávání kousků papíru dokud do vody nespadnou tři děti (je důležité, aby do vody spadl více než jeden tučňák, takže nebude jenom jedno dítě, které spadne samotné do vody).
8. Opakujte hru pravidelně v různém sestavení žáků, aby docházelo k proměně a zlepšení výsledků.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. V jednoduché, ale jasně vedené reflexi s dětmi sdílejte jejich zážitky ze hry - co se stalo, jaké při tom měly pocity. Nezacházejte do hluboké reflexe, ale přímo se jich zeptejte na konkrétní otázky:
2. Co se stalo?
3. Jak se děti snažily zabránit tomu, aby spolužáci nespadli do vody?
4. Jak se děti cítily v situaci, když se ledová kra zlomila a spolužáci spadli do vody?
5. Co bylo zábavné a co ne?
6. Jak by děti chtěly spolupracovat, aby žádné z nich nespadlo do vody, až se bude tato hra hrát příště? Vymyslete nápady a připomínky na procvičování.



- Ujistěte se, že ve třídě je příjemná atmosféra a děti se cítí bezpečně ke sdílení svých pocitů.
- Zdůrazněte, že hra není o výhře nebo prohře, ale o spolupráci - jak zabránit tomu, aby žádný tučňák nespadol do vody.
- Zdůrazněte, že hra není o vynikání v tom, kdo je lepší. Nesoutěžíme o to, kdo vydrží nejdéle na ledové kře, ale je o společném úkolu a spolupráci dětí - tak, aby všichni tučňáci společnými silami přežili.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children – Less Violence. A handbook for children. Games and Exercises. Funded by the EU Commission as part of the Daphne Programme.

Sommer, Jan (2007): “Alles über gute und schlechte Gefühle”. Jena

VĚK: 5–10

41 VYJEDNÁVÁNÍ O DOHODĚ

TYP HRY

- spolupráce, komunikace, interakce, kontaktní umění

KLÍČOVÁ SLOVA

- porozumění násilí, práva a potřeby, řešení konfliktu, sociální a emoční inteligence, férový boj

CÍL

- vytvořit společná pravidla pro učení se, spolupráci a zapojení do skupiny mezi dětmi/ v rámci třídy nebo skupiny
- posílit povědomí dětí a schopnosti popsat své potřeby a požadavky týkající se jejich společného vzdělávání a aktivit ve skupině
- posílit u dětí vzájemný respekt a zodpovědnost

ČAS

35–45 minut

POMŮCKY

velký list papíru, příklad dohody a pravidel - například formou obrázků

PRŮBĚH HRY

1. List papíru položte doprostřed místnosti. Řekněte dětem, aby si sedly do kruhu okolo papíru.
2. Vysvětlíte dětem, že budou vytvářet pravidla pro společné učení, spolupráci a způsoby, kterými komunikují ve skupině. Zeptejte se jich, zda rozumí významu slova "pravidla" a dejte jim jednoduché příklady, díky kterým mohou pojmu lépe porozumět.
3. Řekněte dětem, aby vytvořily společná pravidla pro učení a spolupráci. Zadejte jim úkol, aby je namalovaly nebo napsaly na velký list papíru.
4. Ujistěte se o tom, že vytvořená pravidla jsou každému ve skupině jasná.
5. Jako učitel/lektor můžete přidat další pravidla, která dětmi nebyla zmíněna.
6. Projděte si všechna napsaná či nakreslená pravidla a ujistěte se, že dětmi s nimi skutečně souhlasí.
7. Posledním bodem je, že vy a děti společně podepíšete domluvená pravidla na velkém listu papíru. Potom pověste tento papír na zeď, kde si tuto společnou dohodu můžete kdykoliv přečíst.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Po tom, co sepíšete dohodu, nechte děti vyjádřit zpětnou vazbu:

- Vidí důležitost v tom, vytvářet společná pravidla – proč ano, proč ne?
- Byly zapojeny do tohoto procesu? Proč ano, proč ne?
- Cítily se dobře, když vymýšlely témata dohody? Jestli ano, proč?
- Cítily se, že měly dostatečnou příležitost vyjádřit své potřeby a požadavky na společná pravidla - proč ano, proč ne?
- Jak se mohou ujistit, že tato pravidla budou dodržována a respektována?
- Jak se zachovají, když tato pravidla někdo nebude dodržovat?

!

- Ujistěte se, že na začátku celého procesu vytvoříte příjemnou a bezpečnou atmosféru práce, aby děti skutečně věnovaly pozornost jak jeden druhému, tak zadanému úkolu.
- Ujistěte se, že děti berou vážně každý návrh svých spolužáků a vzájemně se sobě nevysmívají. Všechny děti by měly dostat stejnou šanci přispět k vytvoření pravidel.
- Jestliže nějaké pravidlo bude žáky odmítnuto, pomozte jim najít vhodný kompromis.
- Pozorujte tiché děti, u kterých se zdá, že mají strach, nebo jsou nervózní se zapojit.
- Ujistěte se, že se alespoň jedno pravidlo týká násilí nebo šikany.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children – Less Violence. A handbook for children. Games and Exercises. Funded by the EU Commission as part of the Daphne Programme.

Sommer, Jan (2007): "Alles über gute und schlechte Gefühle". Jena

VĚK: 5–10

42 DEFINICE NÁSILÍ

TYP HRY

- interakce, spolupráce, komunikace

KLÍČOVÁ SLOVA

- porozumění násilí, práva a potřeby, řešení konfliktu, sociální a emoční inteligence, férový boj

CÍL

- definovat násilí z pohledu dítěte
- vytvořit povědomí o konceptu násilí a jeho rozpoznání z perspektivy dítěte

ČAS

30–40 minut

POMŮCKY

dohoda o společných pravidlech ve třídě (viz aktivita 41), tabule (volitelná)

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte dětem, aby se posadily do kruhu.
2. Použijte “dohodu o pravidlech” (vytvořenou v předchozí aktivitě) jako úvod do hry.
3. Začněte mluvit o dohodě, zdůrazněte chování, které by se nemělo objevit v žádné aktivitě - o čemž rozhodly děti sami, která pravidla vytvořily.
4. Zdůrazněte klíčová slova dohody, která mohou souviset s násilím. Nechte děti stručně připomenout, proč tato témata v dohodě zmínily.
5. Rozveďte téma.
6. Řekněte dětem, aby přemýšlely nad tématem násilí. Můžete napsat klíčová slova na tabuli.
7. Pomozte žákům vytvořit definici násilí, založenou na společné diskuzi a vysvětlení pojmu.
8. Zopakujte si definici násilí a vyjasněte, že jsou různé druhy násilí, které může být jak psychické, tak fyzické.
9. Výsledkem diskuze by mělo být zdůraznění toho, že všechny druhy násilí zraňují oběť.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Vytvořte bezpečnou a příjemnou atmosféru, aby děti ve společné diskuzi udržely pozornost.
2. Všimněte si tichých dětí, které se zdají vystrašené, nebo nervózní zapojit se do společného rozhovoru. Pomozte jim se zapojit.

Vysvětlíte pojmy, která se vztahují k různým druhům násilí. Mluvte přímou, konkrétní a jasnou formou, která povede ke zvýšení povědomí dětí o daném tématu. Zároveň se ujistěte, že žádné z dětí se necítí zraněné, nebo není vystaveno nebezpečí, které by mohlo způsobit zveřejnění jeho osobního příběhu vztahujícího se k násilí. (To může být probráno později v jiném kontextu v bezpečnějším prostředí). Zde jsou možnosti otázek k podnícení diskuze:

- Jaké pocity mohou být vyvolány aktem násilí?
- Proč násilí existuje? Jaké může mít kořeny?
- Proč se někteří lidé - děti, nebo dospělí, chovají násilně?
- Co můžete udělat ve skupině, abyste zabránili a bojovali proti násilí?
- Jaká by mohla být pravidla, která budou předcházet násilí? Potřebujete do “dohody” nějaká další pravidla přidat?

!

- Buďte si vědomi toho, že některé děti mohou potřebovat více času než jiné, aby dokázaly popsat své pocity vztahující se k násilí.
- Pomozte dětem vyjádřit své pocity, které v nich vyvolalo násilí pomocí používání symbolů/metafor.
- Zabraňte informacím o skutečných a konkrétních zkušenostech s násilím. Ujistěte se, že tato témata budou probírána na společné, nestranné a neutrální půdě, i když některé z dětí mají vážnou zkušenost s násilím ve svých rodinách, sociálním prostředí nebo ze školy/školky.
- Pokračujte v diskuzi bez osobních informací a detailů.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children – Less Violence. A handbook for children. Games and Exercises. Funded by the EU Commission as part of the Daphne Programme.

Sommer, Jan (2007): “Alles über gute und schlechte Gefühle”. Jena

VĚK: 6–10

43 UDĚLEJ KROK VPŘED

TYP HRY

- interakce, spolupráce, komunikace, umění, kreativita

KLÍČOVÁ SLOVA

- porozumění násilí, práva a potřeby, emoční inteligence, budování sebedůvěry, vzájemné uznání

CÍL

- dát dětem příležitost objevit a rozpoznat pocity, které v nich vyvolává násilí
- objevit, jak násilí poznamenává emoce každého dítěte a pomoci jim tyto emoce sdílet s ostatními dětmi
- diskutovat a posílit povědomí žáků o tom, jak a proč násilí v dětech vyvolává, že se cítí smutné, nešťastné a zoufalé
- pomoci dětem porozumět smyslu a konceptu ne-násilí
- pomoci dětem vyjádřit své pocity verbální i neverbální formou

ČAS

35–45 minut

POMŮCKY

papíry a pastelky

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte dětem, aby se posadily do kruhu na zem.
2. Ujistěte se, že se každý cítí pohodlně a má dostatek prostoru se volně pohybovat.
3. Vysvětlíte dětem hru. Jejich úkolem bude malovat a potom mluvit o tom, co namalují, ve třídě.
4. Zkontrolujte, zda všechny děti mají papír a pastelky v různých barvách.
5. Uveďte téma kreslení: "Cítím se špatně, když lidé..."
6. Vysvětlíte dětem, že budou pokračovat ve větě ne skrze slova, ale pomocí kresby toho, co lidé mohou druhým dělat, aby se cítili špatně. Ublíživší lidé mohou zahrnovat jiné děti stejně jako dospělé, rodinu, přátele nebo cizí osoby.
7. Nechte děti 10 - 15 minut vytvářet svou kresbu. Řekněte jim, aby u toho nemluvily ani se jiným způsobem vzájemně nevyrušovaly.
8. Až budou všechny děti s kresbou hotové, řekněte jim, aby jedno po druhém ukázaly ve třídě a vysvětlily, co se snažily vyjádřit. Pomozte skupině porozumět, co každé dítě zvlášť chce sdílet.
9. Nechte děti, aby se ptaly na otázky ohledně svých kreseb. I vy se jich můžete zeptat, ale otázky dětí by měly být přednější.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Po tom, co děti představí a popíší své obrázky, shrňte druhy násilí, které vyjádřily. Nemusí se to vždy jasně jevit jako násilí - cokoli, kvůli čemu se člověk cítí špatně, může být projevem násilí. Nechte nad tím žáky chvíli přemýšlet.
2. Nechte děti mluvit o různých druzích násilí, které objevily skrze kresby.
3. Nechte je krátce přemýšlet nad možnostmi vyhnout se, předcházení a boji s druhy násilí, viděného na obrázcích. Zeptejte se dětí, zda lidé vždy mohou předejít či zabránit špatnému chování druhých lidí vůči nim. Také se jich zeptejte, zda mohou pomoci jeden druhému zabránit násilnému chování.



- Na začátku aktivity vytvořte bezpečnou a pohodovou atmosféru, která zajistí, že děti udrží pozornost vůči jeden druhému i vůči zadanému úkolu.
- Ved'te diskuzi tak, že si žádný žák nebude dělat legraci z jiného spolužáka, který maluje. Každé dítě bude potřebovat dostatečnou pozornost od ostatních žáků.
- Při práci s mladšími dětmi se vyhněte hlubokým rozhovorům. Brzy přestanou dávat pozor a nebudou schopny zpracovat složité informace. Jedna nebo dvě věty stačí. Úroveň diskuze by měla být přizpůsobena jazykové a pojmové vyspělosti dětí.
- Můžete zahrnout i jiné přiměřené obrázky násilí například z knih nebo časopisů.
- Děti dostávají pocit bezpečí prostřednictvím postojů dospělých, primárně od svých rodičů a blízké rodiny. Jak dospělý jedná a jak mluví bude mít přímý vliv na emoční pohodu dítěte. Ujistěte se, že kvůli této hře se žádné dítě nebude cítit zahanbeno nebo zraněno. Pamatujte si vždy končit diskuzi o násilí s ujištěním, že jejich rodiče, opatrovníci či učitelé své děti milují a snaží se je před násilím co nejlépe ochránit.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children – Less Violence. A handbook for children. Games and Exercises. Funded by the EU Commission as part of the Daphne Programme.

“Children and violence” – <http://www.public.asu.edu/~dbodman/candv/>

“Talking to kids about fears and violence” – <http://www.nmha.org/go/information/getinfo/children-s-mental-health/talking-to-kids-about-fear-and-violence>

“How to talk to your kids about feelings” – <http://www.parentingpress.com/violence/talk.html>

“Talking to kids about school violence” http://www.aboutourkids.org/articles/talking_kids_about_school_violence

“Talking with kids about violence” – <http://www.talkwithkids.org/violence.html>

„Детское насилие” – <http://zdorovye.khakassia.ru/32/197.html>

44 DĚTSKÁ PRÁVA: POTŘEBY A PŘÁNÍ

TYP HRY

- spolupráce, komunikace, interakce, prolomení ledů

KLÍČOVÁ SLOVA

- pocity, práva a potřeby, zodpovědnost, řešení konfliktů

CÍL

- práce ve skupině

ČAS

30 minut

POMŮCKY

tužky, papíry, pastelky

PRŮBĚH HRY

1. Úvod a aktivita pro celou třídu: zeptejte se žáků na věci, které každý den potřebují (například jídlo, pití, oblečení, prostor pro práci a hru, komunikaci, zdraví, dopravu atd.). Nápady napište na tabuli.
2. Skupinová aktivita: rozdělte skupinu do dvojic a řekněte dětem, aby ve dvojicích napsaly nápady do dvou kolonek, "Potřeby" a "Přání" (může být důležité zahrnout ještě jednu kolonku navíc pro věci, které nesedí ani do Přání ani do Potřeb). Páry potom vytvoří skupinu čtyř a porovnají a diskutují to, co napsaly. Je jeden list delší než druhý? Proč? Napište seznam nápadů, které děti vymyslely, na tabuli. Jsou zde nějaké věci, se kterými děti nesouhlasí?
3. Valná hromada: Řekněte žákům, aby se podívali na list potřeb. Povzbudte je, aby se zaměřili na věci, které skutečně potřebují k životu. Na co si myslí, že má každý právo? K čemu by měl mít každý člověk přístup? Můžete žákům navrhnout témata jako rodina, střecha nad hlavou, bezpečí, vzdělání, hraní, léky, přátelství. Označte potřeby, které celá třída shledá nezbytnými k přežití. Měla by tato práva být práva pro všechny děti, nebo jenom pro děti ze třídy? Jsou zde nějaké další věci, na které by děti měly mít právo? Posbírejte všechny nápady a napište je do tabulky, kterou pověsíte na viditelné místo ve třídě pro využití k dalším aktivitám.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Úvod a aktivita pro celou třídu: zeptejte se dětí na věci, které potřebují každý den a dejte jim příklady jako jídlo, pití, oblečení, místo na práci a hru, komunikaci, zdraví, dopravu atd. Napište jejich nápady na tabuli.
2. Uzávěřete cvičení tím, že se dětí zeptáte, jak se u toho cítily.



- Více než 10 dětí.
- Ujistěte se, že jste vytvořili příjemnou atmosféru, kde se děti budou cítit příjemně sdílet své pocity ze hry.
- Při práci s mladšími dětmi se vyhněte hlubokým rozhovorům. Brzy přestanou dávat pozor a nebudou schopny zpracovat složité informace. Jedna nebo dvě věty stačí.

ZDROJ AKTIVITY

www.oxfam.org.uk/education/resourcesrights/files/lesson1_needs_and_wants.pdf

45 OBJÍMACÍ MARATON

TYP HRY

- pohyb, kontakt

KLÍČOVÁ SLOVA

- emoce, pocity, budování sebevědomí, týmový duch, relaxace

CÍL

- práce ve skupině, pocítit lásku a pozornost

ČAS

30 minut

POMŮCKY

žádné

PRŮBĚH HRY

1. Vytvořte dvě skupiny se stejným počtem dětí a postavte je naproti sobě. Dbejte na dostatečnou vzdálenost, aby se mohly volně pohybovat. Učitel vysvětlí, že děti v jedné skupině půjdou s otevřenou náručí k dětem, které stojí naproti nim. Vykročí v momentu, kdy uslyší zahvízdání učitele na píšťalku. V momentu, kdy se každé dítě dostane za svým spolužákem na druhé straně, dá mu velké objetí. Žáci ve druhé skupině zůstanou na místě a počkají na výměnu rolí.
2. Opakujte hru výměnou rolí - skupina dětí, která byla objímána, nyní bude objímat své spolužáky.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Jak jste se během hry cítili?



- Vytvořte příjemnou atmosféru, aby se děti cítily otevřené sdílet své pocity ze hry.
- Při práci s mladšími dětmi se vyhněte hlubokým rozhovorům. Brzy přestanou dávat pozor a nebudou schopny zpracovat složité informace. Jedna nebo dvě věty stačí.

ZDROJ AKTIVITY

<http://www.waece.org/paz/dossier.php?dossieres=dossierconflictos>

46 MŮJ ZLATÝ STŘEVÍC

TYP HRY

- pohyb, komunikace, kreativita, umění

KLÍČOVÁ SLOVA

- emoce, pocity, budování sebevědomí, týmový duch, relaxace

CÍL

- práce ve skupině
- ocenit vývoj

ČAS

60 minut

POMŮCKY

Staré boty: Řekněte dětem ať poprosí rodiče, aby jim našli botu kterou nosily, když byly malé. Tuto botu ať si přinesou do školy.

Bílé lepidlo, noviny stoly.

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte dětem, aby si sedly na zem do kruhu.
2. Každé dítě si vezme svou dětskou botičku a položí ji do středu kruhu.
3. Děti porovnají velikost dětské botičky s velikostí jejich současné boty.
4. Nechte děti přemýšlet nad tím, jak vyrostly a jaké byly, když byly malé a kdo jsou teď.
5. Bota, kterou si děti přinesly, symbolizuje, jak vyrostly a jak se vyvinuly - stejně jako jejich osobnost.
6. Děti si svou botu pomalují a potom si ji vezmou domů, kde jim bude připomínat jejich dětství a to, jak vyrostly.
7. Ve třídě připravte velký stůl a pokryjte ho novinami.
8. Každému dítěti potřete botu vrstvou bílého lepidla (zevnitř i zvenku) a nechte ji uschnout.
9. Když jsou boty suché, nastříkejte je zlatým nebo stříbrným sprejem, podle přání dětí.
10. Každé dítě si botu odnese domů.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Zeptejte se dětí, jak se u hry cítily.



- Vytvořte příjemnou atmosféru, aby se děti cítily otevřené sdílet své pocity ze hry.
- Při práci s mladšími dětmi se vyhněte hlubokým rozhovorům. Brzy přestanou dávat pozor a nebudou schopny zpracovat složité informace. Jedna nebo dvě věty stačí.

ZDROJ AKTIVITY

<http://www.waece.org/paz/dossier.php?dossieres=dossierconflictos3>

47 ZÁŘÍM JAKO HVĚZDA

TYP HRY

- pohyb, komunikace, kreativita, umění

KLÍČOVÁ SLOVA

- pocity, budování sebedůvěry, rozmanitost, sociální kompetence, osobnostní rysy

CÍL

- práce ve skupině
- naučit se docenit jeden druhého

ČAS

30 minut

POMŮCKY

nit, papírový karton, glitry, nůžky, každé dítě si přinese svou fotku

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte dětem, aby se posadily na zem do kruhu.
2. Řekněte jim ať se zamyslí nad tím jaké jsou - nad svými vlastnostmi. Například: "Mám hezké oči, jsem dobrý kamarád, rád pomáhám atd."
3. Načrtněte na karton hvězdy, které budou dostatečně velké na to, aby se na ně vlezla fotka dětí. Napište pár vět doprostřed každé hvězdy. Pro každého žáka je určena jedna hvězda.
4. Děti hvězdy vystřihají a ozdobí je glitry.
5. Potom přilepí svou fotku doprostřed hvězdy.
6. Okolo fotky děti napíší, co mají na sobě rády.
7. Nakonec pověste hvězdy ve třídě a mějte je jako výzdobu po celý rok.

JAK VYVOLAT REFLEXI

- Zeptejte se dětí jak se u hry cítily - zda pro ně bylo těžké přemýšlet sami o sobě a o tom, co mají rády.
- V případě že odpoví ano, zeptejte se jich proč.

!

- Vytvořte příjemnou atmosféru, aby se děti cítily otevřené sdílet své pocity ze hry.
- Při práci s mladšími dětmi se vyhněte hlubokým rozhovorům. Brzy přestanou dávat pozor a nebudou schopny zpracovat složité informace. Jedna nebo dvě věty stačí.

ZDROJ AKTIVITY

<http://www.waece.org/paz/dossier.php?dossieres=dossierconflictos3>

48 PRÁVA KRÁLÍKA

TYP HRY

- komunikace, kreativita, prolomení ledů

KLÍČOVÁ SLOVA

- práva a potřeby, emoční inteligence, zodpovědnost, sociální kompetence, začlenění

CÍL

- nechat děti přemýšlet nad solidaritou a respektem vůči druhým
- mluvit o tom, jak děti chránit

ČAS

30 minut

POMŮCKY

papír, fix

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte dětem, aby se posadily na zem do kruhu.
2. Ujistěte se, že se každý cítí příjemně a má dostatek prostoru se volně pohybovat.
3. Řekněte dětem, aby si představily králíka, o kterého se mají starat a vymyslely mu jméno.
4. Zeptejte se: "Co všechno bude králík potřebovat?" (například klec, slámu, jídlo, vodu, pozornost, lásku atd.)
5. Napište nadpis "Králík" nahoru do levého sloupce papíru a zaznamenejte odpovědi dětí.
6. Zeptejte se: "Kdo je zodpovědný za to, že se králíkovi dostane všeho, co potřebuje?" (Opět запиšte jejich odpovědi).
7. Potvrďte věci, které králík skutečně potřebuje k přežití a k vývoji - jídlo, voda a klec.
8. Potom se zeptejte: "Jestliže králík tyto věci skutečně potřebuje k přežití, měl by tedy mít na tyto věci právo? Kdo je zodpovědný za dodržení práv, které králík má?"
9. Napište nadpis "DĚTI" nahoru do pravého sloupce papíru a zeptejte se: "Jaké věci děti potřebují k tomu, aby se mohly vyvíjet a žily šťastné a zdravý život v bezpečí?"
10. Napište seznam jejich odpovědí.
11. Položte jim otázku: "Kdo je zodpovědný za to, že se dětem dostane všech věcí, které potřebují k tomu, aby byly v životě šťastné a zdravé?" "Co děti potřebují, aby byly chráněny, aby přežily a aby se rozvíjely?" "Jestliže děti tyto věci potřebují, pak by na ně měly mít právo?"
12. Zeptejte se dětí, jestli někdy slyšely o "Úmluvě o právech dítěte".

JAK VYVOLAT REFLEXI

- Zeptejte se dětí, jak se u hry cítily, co dělá králíka šťastného a co dělá šťastné je.
- Zeptejte se dětí, jestli cítí, že jsou jejich práva a potřeby naplňovány a zda si myslí, že jsou na světě děti, jejichž potřeby naplňovány nejsou.



- Hra je určena pro 6-12 dětí.
- Vytvořte příjemnou atmosféru, aby se děti cítily dobře a mohly sdílet své pocity ze hry.
- Dávejte pozor na to, aby každé dítě mělo možnost se vyjádřit.
- Při práci s mladšími dětmi se vyhněte hlubokým rozhovorům. Brzy přestanou dávat pozor a nebudou schopny zpracovat složité informace. Jedna nebo dvě věty stačí.
- Pokud chcete, můžete použít různé barvy k zvýraznění rozdílných sloupců.
- Starší děti mohou být schopny blíže popsat své myšlenky a pocity, neberte to ale jako důvod o tomto tématu nemluvit s dětmi mladšími. Použijte stejné principy pro práci se staršími i mladšími dětmi, se staršími můžete téma rozebrat více do hloubky.

ZDROJ AKTIVITY

<http://www.unicef.org/crc/>

http://en.wikipedia.org/wiki/Children's_rights

http://www.amnesty.ca/themes/children_overview.php

49 SLEPÁ DŮVĚRA *

TYP HRY

- pohyb, spolupráce, komunikace

KLÍČOVÁ SLOVA

- pocity

CÍL

- týmový duch, budování sebedůvěry, zodpovědnost, důvěra

ČAS

30 minut

POMŮCKY

šátky k zavázání očí

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte dětem, aby se posadily do kruhu na zem.
2. Ujistěte se, že se každý cítí pohodlně a má dostatek prostoru k pohybu. Popište jim, že budou chodit a potom se sdílet ve skupině.
3. Zavažte oči půlce dětí ze třídy.
4. Druhá půlka dětí bude vést děti, které mají zavázané oči - za ruku, za jeden prst anebo pomocí slovní navigace.
5. Po skončení hry se děti zeptejte, jak se u hry cítily. Ujistěte se, že skupina rozumí každému z nich a je zde prostor pro otázky. Pokud je to vhodné, můžete se jich zeptat i na další věci.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Zeptejte se dětí, jak se u hry cítily, jak se cítilo dítě jako "slepé" a jak se cítilo dítě, které bylo průvodcem.
2. Zeptejte se je na zodpovědnost, kterou měly.
3. Zeptejte se dítěte, které vedlo "slepého" spolužáka, jak se ujistilo o jeho bezpečí. Jestliže je pro ně těžké o tom přemýšlet, zeptejte se jich proč.



- Hra je pro více než 10 dětí.
- Vytvořte příjemnou atmosféru, aby se děti cítily otevřené sdílet své pocity ze hry.
- Při práci s mladšími dětmi se vyhněte hlubokým rozhovorům. Brzy přestanou dávat pozor a nebudou schopny zpracovat složité informace. Jedna nebo dvě věty stačí.

ZDROJ AKTIVITY

TVV (2007). Alles über gute und schlechte Gefühle. Jena

* The activity is similar to activity No.12 GUIDE DOG of this Collection of Activities. You may want to skip one of the two or use them both to reinforce confidence building.

50 ŘÍZENÍ AUTA

TYP HRY

- pohyb, spolupráce, komunikace

KLÍČOVÁ SLOVA

- pocity, týmový duch, budování sebedůvěry, zodpovědnost, důvěra

CÍL

- stát se o druhé

ČAS

30 minut

POMŮCKY

žádné

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte dětem, aby se posadily na zem do kruhu.
2. Ujistěte se, že se každý cítí pohodlně a má dostatek prostoru k pohybu.
3. Řekněte dětem, aby se rozdělily do dvojic.
4. Zavažte oči půlce třídy (tyto děti jsou "auta").
5. Ostatní děti jsou "řidiči".
6. Vysvětlete každému žákovi s rolí řidiče, že bude "řídít" dítě, které reprezentuje auto. Toto řízení bude realizováno pomocí doteku: na pravou paži - zahrnout doprava, na levou paži - zahrnout doleva, na břicho - rovně.
7. Řekněte řidičům, aby se nesrazili s ostatními auty.
8. Po zkušenosti řídit auto dětem řekněte, aby se posadily na podlahu do kruhu a společně si popovídejte o tom, jak se jim hra líbila.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Ptejte se dětí, jaký měly ze hry dojem, jak náročné pro ně bylo se verbálně a neverbálně vyjádřit a jestli pro ně bylo těžké se pohybovat jako slepý člověk. Proč?
2. Zeptejte se jich, zda bylo jednoduché být ve skupině. Jestli ne, tak proč?

!

- Hra je vhodná pro 10 a více dětí.
- Vytvořte příjemnou atmosféru, aby se děti cítily otevřené sdílet své pocity ze hry.
- Ujistěte se, že každé dítě má možnost se vyjádřit.
- Při práci s mladšími dětmi se vyhněte hlubokým rozhovorům. Brzy přestanou dávat pozor a nebudou schopny zpracovat složité informace. Jedna nebo dvě věty stačí.

ZDROJ AKTIVITY

<http://www.chomikuj.pl> (smoki-agresja)

51 TMAVÝ TUNEL

TYP HRY

- pohyb, kontakt, spolupráce, interakce

KLÍČOVÁ SLOVA

- pocity, týmový duch, budování sebedůvěry, zodpovědnost, důvěra

CÍL

- pohybovat se se zavřenýma očima
- zamyslet se nad svými pocity
- zlepšit spolupráci

ČAS

30 minut

POMŮCKY

žádné

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte dětem, aby se posadily na zem do kruhu a vysvětlíte jim hru.
2. Děti si stoupnou do řady a rozkročí nohy tak, aby pod nimi mohl podlézt spolužák.
3. Poslední žák v řadě klečí a má zavázané oči.
4. Tento žák reprezentuje vlak, který musí projet tmavým tunelem.
5. Děti povedou žáka, který má zavázané oči tak, aby dosáhl konce tunelu (bude pod nimi podlézat). Budou ho navigovat, zda má zahnout doprava, doleva nebo jít rovně.
6. Až tento žák dorazí na konec tunelu, stoupne si před prvního spolužáka v řadě. Poslední žák si opět klekne a zaváže se mu oči a stává se tedy dalším "vlakem". Tento proces opakujeme do doby, než se v tunelu vystřídají všichni žáci.
7. Nechte děti 10 minut přemýšlet a mluvit o své zkušenosti.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Zeptejte se dětí, jak se cítily v průběhu hry, zda bylo snadné se pohybovat se zavázanýma očima. Jestliže ne, proč?
2. Zeptejte se jich, jak se cítily při prolézání tmavým tunelem.
3. Zeptejte se, zda se cítily dobře a přijaté ve skupině. Jestliže ne, proč?



- Cvičení je vhodné pro 10 a více dětí.
- Vytvořte příjemnou atmosféru, aby se děti cítily otevřené sdílet své pocity ze hry.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children – Less Violence. A handbook for children. Games and Exercises. Funded by the EU Commission as part of the Daphne Programme. Sommer, Jan (2007): "Alles über gute und schlechte Gefühle". Jena

52 LIDSKÝ DIGITÁLNÍ FOTOAPARÁT

TYP HRY

- kontakt, spolupráce, pohyb

KLÍČOVÁ SLOVA

- budování sebedůvěry, zodpovědnost, důvěra, aktivita v malé skupině

CÍL

- posílit spolupráci, zlepšit vizuální paměť

ČAS

30 minut

POMŮCKY

místnost vhodnou pro hru

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte dětem, aby si našly partnera ke hře ve dvojici (jeden z nich se stane fotografem a druhý fotoaparátem).
2. Děti, které jsou fotoaparátem, zavřou oči.
3. Děti, které jsou fotografové, budou pomalu posunovat dítětem, které je “fotoaparát”. Při posunování vnímají okolí a když uvidí něco zajímavého, zaměří na to fotoaparát a vyfotí to: student fotoaparát otevře na 2 sekundy oči).
4. Po pěti fotografiích jdou fotografové zpátky s fotoaparátem do bodu, kde začínali. Fotoaparáty se snaží vzpomenout si místa, kde udělali fotku.
5. Potom si děti vymění role.
6. Posledních 10 minut je určeno k diskuzi a k vyjádření pocitů dětí a jejich vnímání hry.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Jak jste se cítili během hry?
2. Bylo jednoduché se spolu domluvit?
3. Bylo jednoduché si zapamatovat místa, kde děti vytvořily fotky?

!

- Vytvořte příjemnou atmosféru, aby se děti cítily otevřené sdílet své pocity ze hry.
- Při práci s mladšími dětmi se vyhněte hlubokým rozhovorům. Brzy přestanou dávat pozor a nebudou schopny zpracovat složité informace. Jedna nebo dvě věty stačí.

ZDROJ AKTIVITY

www.istruzionevenezia.it

53 SPOLEČNÝ ŽIVOT

TYP HRY

- umění, interakce, komunikace

KLÍČOVÁ SLOVA

- důvěra, aktivita v malé skupině, týmový duch, začlenění

CÍL

- podporovat práci ve skupině
- vyvinout komunikační dovednosti
- vytvořit důvěru uvnitř skupiny

ČAS

30 minut

POMŮCKY

půlka listu papíru pro každé dítě, tužky

PRŮBĚH HRY

1. Rozdělte třídu do čtyř skupin.
2. Dejte každému dítěti půlku papíru.
3. Řekněte jim, aby vytvořili skupinu čtyř dětí podle sebe.
4. Dejte jim první úkol: napsat slovo "DOHROMADY" přes čtyři kusy papíru, aby byly na každém listu alespoň dvě písmena.
5. Druhý úkol: Každé dítě vybarví jeden z těchto čtyř papírů podle sebe ale zároveň tak, aby dohromady tvořili na sebe navazující kresbu.
6. Vysvětlíte jim, že se musí dohodnout všichni společně o tom, jak bude celkové dílo vypadat a přitom vybarvit každý svůj papír zvlášť.
7. Výsledné dílo pověste na stěnu.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Jak jste se cítili během této aktivity? Bylo pro vás snadné sdílet své nápady?
2. Bylo snadné/těžké vytvořit společné dílo tak, aby k sobě jednotlivé obrázky ladily?
3. Co si myslíte o různých dílech, které ve třídě vznikly?



- Dejte pozor na to, aby se žádné dítě neocitlo mimo skupinu. Ujistěte se, že každé dítě je začleněno do skupiny.
- Je důležité aby se žádné dítě v rámci skupiny necítilo vyloučené.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children Project

54 SLOŽME SPOLEČNĚ SKLÁDAČKU

TYP HRY

- kontakt, spolupráce, komunikace

KLÍČOVÁ SLOVA

- týmový duch, řešení konfliktů, sociální kompetence, inkluze

CÍL

- vytvořit společenství, každý člen skupiny je důležitý
- zlepšit komunikaci

ČAS

15 minut

POMŮCKY

Skládačka

PRŮBĚH HRY

1. Vytvořte kruh, jestliže je ve skupině více než 5 dětí, rozdělte je do menších skupin.
2. Vysvětlete dětem, že mají v malé skupině složit skládačku.
3. Každý by se měl zapojit, každý dostane kousek skládačky.
4. Začněte cvičení, pozorujte situaci.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Bylo snadné složit skládačku? Co bylo složité?
2. Proč? Bavilo Vás skládat kousky dohromady?
3. Cítili jste se hrdí na to, že jste skládačku složili?

!

- Pokud chcete udělat hru náročnější, tak ji děti mohou zkusit hrát bez mluvení. Záleží na pokročilosti vývoje dětí ve skupině.
- Vytvořte svou vlastní skládačku: Nastříhejte obrázek na malé kousky nebo opatrně rozbijte květináč.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children Project

55 UZEL

TYP HRY

- kontakt, pohyb, interakce

KLÍČOVÁ SLOVA

- týmový duch, řešení konfliktů, inkluze, důvěra

CÍL

- schopnost vyjednávat
- schopnost koordinace a komunikace
- schopnost spolupracovat ve skupině

ČAS

10–15 minut

POMŮCKY

žádné

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte dětem, aby vytvořily těsný kruh a zavřeli oči.
2. Děti předpaží ruce a hledají ruce svých spolužáků, kterých se chytí (oči mají stále zavřené).
3. Řekněte jim, aby otevřely oči: lidský uzel je vytvořen.
4. Úkolem dětí je rozmotat uzel, aniž by rozpojily ruce.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Jak jste se cítili? Jaký byl nejlepší nápad k rozmotání uzlu?
2. Jak by se situace mohla změnit, kdybychom si více vzájemně pomáhali?

!

- Děti by se měly před hraním této hry cítit dobře. Předtím než začnou rozmotávat uzel, jim stručně řekněte, jak je možné spolupracovat a domluvit se na základních pohybech předtím než začnou situaci řešit. Každé dítě by mělo možnost vyjádřit, jak se během hry cítilo.
- Je důležité, aby se děti řídily pravidly. Pokud nevyřeší uzel během hry, dejte jim novou šanci tím, že hru zopakujete.

ZDROJ AKTIVITY

“Humanist Movement” you can see more at <http://www.iheu.org/>

56 HLEDÁNÍ NOVÝCH JMEN

TYP HRY

- komunikace, kreativita

KLÍČOVÁ SLOVA

- rozmanitost, osobnostní rysy, kulturní rozdíly, interkulturní porozumění, aktivita v malé skupině

CÍL

- uvědomovat si jedinečnost
- poznat výjimečnost každého člověka
- hledat ve skupině podobnosti a rozdílnosti

ČAS

20 minut

POMŮCKY

obrázky různých lidí (například z časopisu)

PRŮBĚH HRY

1. Děti pracují v malých skupinách a vymyslí si každý nové jméno. Nová jména by měla vystihovat jejich osobnostní kvality nebo jejich úspěchy.
2. Každé dítě dostane jedinečné osobní "indiánské" jméno. Učitel vysvětlí každému dítěti, aby si vybralo obrázek, který vystihuje jeho novou identitu.
3. Nechte děti, aby si samy vybraly obrázek, který věří, že se k nim hodí.
4. Řekněte dětem, aby mluvily o jedinečnosti jejich vlastního charakteru, které bude začínat popisováním vybraného obrázku.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Proč jste si vybrali tento obrázek?
2. Co se vám líbí na osobnosti, kterou reprezentuje?
3. Jak se vám líbí lidé, kteří jsou od vás odlišní? Bojíte se jich, zajímají vás, máte z nich radost atd.?



- Malé děti mohou používat obrázky postaviček z kreslených filmů jako je například Mickey Mouse (jeho rysy jsou například: zábavný, přátelský a odvážný). Zdůrazněte jedinečnost každého charakteru dítěte a důležitost rozdílnosti povah a schopností ve skupině.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children Project

57 DÍTĚ VE STUDNI

TYP HRY

- komunikace, kontakt

KLÍČOVÁ SLOVA

- rozmanitost, emoční inteligence, týmový duch, začlenění, osobnostní rys

CÍL

- uvědomovat si, že každé dítě patří do skupiny
- uvědomovat si osobnostní rysy potřebné ve skupině
- vytvářet skupinu a vnímat příslušnost ke skupině

ČAS

15–20 minut

POMŮCKY

žádné

PRŮBĚH HRY

- Děti se posadí do kruhu. Jedno dítě spadne do středu a řekne: “Spadl/a jsem do studny”. Jiné dítě se zeptá: “Kdo by tě měl zachránit?” “Ten, kdo nejhlasitěji křičí” nebo “Ten, kdo je nejsmutnější”, atd. Potom by děti měly vyjádřit požadované vlastnosti zachránce. Dítě ve studni si vybere toho, kdo nejlépe splní tento úkol. Vybrané dítě “spadne do studny” a pokračuje se ve hře.
- Vysvětlíte, že v některých situacích jsou emoce potřebné, třeba jít a být schopen zachránit spolužáky.
- Důraz by měl být kladen na různorodost emocí, které jsou potřebné k záchraně dítěte ve studni.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Jak jste se při hře cítili?
2. Které děti měly nejvíce síly?



- Doporučujeme, aby každé dítě mělo možnost být ve studni.
- Pokud se nevystřídají všechny děti, můžete ve hře pokračovat jindy.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children Project

58 SETKÁNÍ S LOUTKAMI

TYP HRY

- komunikace, kontakt, interakce, hraní rolí

KLÍČOVÁ SLOVA

- budování sebedůvěry, důvěra, aktivita v malé skupině, sociální kompetence, inkluze

CÍL

- týmová hra, budování týmu pomocí dialogu

ČAS

30 minut

POMŮCKY

loutky

PRŮBĚH HRY

1. Rozdělte třídu do párů, namíchejte děti a vyberte náhodné páry.
2. Děti si vezmou loutku a vytvoří s ní 10-ti minutový dialog. Mluví skrze loutku/hračku. Dialog zahrnuje osobní výroky a nápady, jako je: "Ahoj,

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Bylo těžké být loutkou?
2. Koho tyto osoby představovaly? Líbilo se ti to?
3. Bylo snadné/těžké komunikovat? Jestliže ano, proč?

!

- Děti komunikují a snadněji sdílejí své myšlenky pomocí hraček. Nicméně mohou být během hry rozptýleny a zapomenout na rozsah hry. Zdůrazněte jim hlavní pravidlo dialogu: Střídat se v konverzaci.
- Připomeňte dětem, že mají aktivně vyjadřovat své pocity a myšlenky pomocí loutek.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children Project

59 SÍŤ

TYP HRY

- komunikace, interakce, prolomení ledů

KLÍČOVÁ SLOVA

- týmový duch, začlenění

CÍL

- posílit poznání a vazby ve skupině
- posílit povědomí o podobnostech
- posílit práci v týmu
- pomoci dětem se sblížit s žáky, se kterými sdílí stejné zájmy

ČAS

30–45 minut

POMŮCKY

velký papír, bílou/černou tabuli, kreslicí potřeby, hračky

PRŮBĚH HRY

1. Napište náhodně jména dětí na tabuli.
2. Každé dítě si vybere jednu hračku.
3. Jestliže si dvě děti za hračku vybraly podobná autíčka, jejich jména na tabuli budou spojena šipkou.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Byli jste překvapeni, když jste zaznamenali podobnosti?
2. Cítili jste se dobře, když jste je objevily?
3. Rozuměli jste si s těmi, se kterými jste měli něco společného?

!

- Zapojte celou třídu.
- Řekněte dětem, aby sami napsaly jména na tabuli.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children Project

60 PUTOVNÍ KNIHA

TYP HRY

- kreativita, umění

KLÍČOVÁ SLOVA

- mezikulturní porozumění, budování sebedůvěry, zodpovědnost, důvěra

CÍL

- uvědomovat si jedinečnost, zároveň podporovat otevřenost a schopnosti k osobní prezentaci

ČAS

1 víkend na 1 dítě

POMŮCKY

nepsaný deník, jednu ručně vyrobenou knihu (volitelné), která může být vytvořena dětmi před začátkem aktivity, tužky nebo pera

PRŮBĚH HRY

1. Každý víkend si dítě vezme deník (nebo ručně vyrobenou knihu) domů a namaluje obrázek.
2. Na začátku týdne ukáže dítě svou práci zbytku třídy. Potom si deník vezme domů jiné dítě.
3. Je to způsob, kterým se mohou zapojit i rodiny dětí a pro děti je to příležitost, jak mohou sami sebe a svou rodinu představit svým spolužákům a naopak: své spolužáky představit rodině.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Kniha/deník bude představen na konci školního roku.
2. Mladší děti mohou knihu doplnit příští rok (přidáním dalších stran).
3. Starší děti mohou poznat své spolužáky předtím, než přejdou na další školu.

!

- Putovní kniha by měla být zábavnou aktivitou jak pro děti, tak pro rodiče.
- Povězte rodičům o knize předtím, než s aktivitou začnete. Poproste je o spolupráci a o jejich účast na kolekci obrázků v knize.
- Je důležité, aby s touto aktivitou začalo několik rodičů s dětmi – ostatní rodiče a děti budou mít představu a inspiraci.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children Project

61 ZAKŘIČTE STOP

TYP HRY

- komunikace

KLÍČOVÁ SLOVA

- emoční inteligence

CÍL

- sebereflexe
- vyjádřit sám sebe pod tlakem

ČAS

10 minut

POMŮCKY

žádné

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte dětem aby se posadily na podlahu do kruhu.
2. Ujistěte se, že každý se cítí pohodlně a má dostatek prostoru k pohybu.
3. Procvičujte dýchání: “Co se stane, když vydechuji a chci zakřičet “stop”?
4. Vyzkoušejte to. Nadechněte se a při výdechu křičte “stop” tak nahlas, jak je to možné.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Bavila vás tato hra?
2. Co bylo hlasitější?
3. Co je více efektivní?
4. Co jste se naučili?

!

- Ujistěte se, že jste vytvořili příjemnou atmosféru ve které budou děti schopné sdílet své pocity.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children Project

62 HRA NA PACHATELE A OBĚŤ

TYP HRY

- interakce, pohyb

KLÍČOVÁ SLOVA

- emoční inteligence

CÍL

- reagovat na pachatele
- používat řeč těla

ČAS

30 minut

POMŮCKY

žádné

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte dětem, aby si našly partnera pro tuto hru.
2. Postaví se naproti sobě - asi 3 nebo 4 metry od sebe. Učitel dětem vysvětlí cíle hry a rozdělí je v párech na "pachatele a oběti".
3. Pachatelé by měli zaujmout "typický postoj pachatele". Oběti by měly stát vzpřímeně a pevně.
4. Instruktor trénuje se skupinou "obětí". Dává jim následující rady: "Drahé oběti, vy nejste oběti, ale děti, které umějí říci ne a myslí tím NE!" Proto zkuste říci ne pomocí řeči těla – ve chvíli, kdy přichází pachatelé. Nepoužívejte u toho ruce, nohy nebo slova. Pouze přemýšlejte o tom, jak můžete zastavit pachatele.
5. Kroky:
 - Oběti se snaží zastavit pachatele pouze pomocí řeči těla.
 - Děti k zastavení pachatele používají pouze své ruce.
 - Nyní používají své nohy. Pokuste se udělat krok kupředu v nebezpečné situaci.
 - Děti používají slova a křičí "stop"!
6. Pracujte na těchto čtyřech krocích bez jakéhokoli fyzického kontaktu mezi pachatelem a obětí.
7. Nechte děti, aby si uvědomily pravidla hry ještě před tím, než začnete.
8. Vyměňte role dětí.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Jak zastavíte pachatele?
2. Byla vaše sebeobránná strategie úspěšná?
3. Jaké vnitřní pocity ve vás hra vyvolala?



- Vytvořte příjemnou atmosféru aby děti byly schopné sdílet své pocity.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children Project

63 MÍSTO K ROZHOVORU

TYP HRY

- komunikace, interakce

KLÍČOVÁ SLOVA

- emoční inteligence, mezikulturní porozumění, řešení konfliktů

CÍL

- zvládat konflikty
- předcházet násilí

ČAS

10 minut

POMŮCKY

žádné

PRŮBĚH HRY

1. Po fyzickém, nebo jiném konfliktu, pošlete děti do rohu místnosti. Jedno z nich se stane “pusou”, druhé “ušíma”. Uši nemohou mluvit, pouze naslouchají.
2. Potom vyměňte role.
3. Mluvte o důvodu hádky/rvačky/konfliktu.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Jak jste se cítili během hry?
2. Jak se cítíte teď?
3. Bylo náročné dát průchod svému vzteku?

!

- Vytvořte příjemnou atmosféru, aby se děti cítily otevřené sdílet své pocity ze hry.
- Při práci s mladšími dětmi se vyhněte hlubokým rozhovorům. Brzy přestanou dávat pozor a nebudou schopny zpracovat složité informace. Jedna nebo dvě věty stačí.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children Project

64 DOBRÉ CHOVÁNÍ

TYP HRY

- komunikace, hraní rolí

KLÍČOVÁ SLOVA

- emoce, pocity

CÍL

- mluvit s dětmi o jejich porozumění toho, co je to špatné a co dobré chování ve třídě, na základě příkladů
- definovat správné chování ve třídě
- upozornit děti na jejich problémy s chováním

ČAS

40 minut

POMŮCKY

loutky nebo hračky

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte dětem, aby se pohodlně usadily do kruhu a potom jim řekněte, aby si vzpomněly na situaci, kdy se ve třídě cítily dobře/pozitivně/vesele jako protiklad k tomu, kdy se cítily špatně.
2. Zvláště malé děti mohou k vyjádření použít loutky. Použijte dvě nebo více postaviček, pokud je třeba.
3. Děti vyjádří svou představu o špatných pocitech skrze loutky/hračky. Během pár minut mohou s loutkami hrát role a říci skupině, která postavička představuje dobré a která špatné chování. Nechte je popsat vlastními slovy, co si myslí, že je dobré a co špatné chování.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Zeptejte se dětí, kdo je dobrá postavička, která v daném příkladu reprezentuje správné chování.
2. Mluvte o vhodném chování, které vede k dobrým pocitům ve třídě.



- Naslouchání je důležité.
- Učitel přebírá roli moderátora, který je schopen ovlivnit diskuzi a vyjasnit, co je dobré chování.
- Je důležité nechat děti, aby samy diskutovaly o podstatě dobrého chování a neměly pocit, že jim pravidla vnucujete.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children Project

65 STŘÍBRNÉ A ZLATÉ HVĚZDY

TYP HRY

- interakce

KLÍČOVÁ SLOVA

- budování sebedůvěry, sociální kompetence

CÍL

1. Zlepšit chování dětí pomocí postupného učení se od ostatních spolužáků.
2. Dávat dětem příležitost:
 - aby měly motivaci chovat se dobře
 - vzájemně si k dobrému chování pomáhat

ČAS

v průběhu školního roku

POMŮCKY

zlaté a stříbrné hvězdy

PRŮBĚH HRY

1. Ze dobré chování budou děti odměněny stříbrnou hvězdou.
2. Děti sbírají hvězdy do svých sešitů.
3. Děti – “vzory” správného chování obdrží zlatou hvězdu a stanou se příkladem dobrého chování.
4. Děti – vzory mohou pomáhat ostatním dětem tím, že je upozorňují na to, v jaké situaci se chovaly dobře. Mladší i starší děti by měly mít každý svůj vzor a učitel by je měl motivovat k dobrému chování a tedy získání hvězd.
5. Zabraňte tomu, aby vzory byly pouze starší děti.
6. Děti se stříbrnými hvězdami a děti se zlatými hvězdami by měly být na konci školního roku také slovně pochváleny.
7. Kromě toho i rodiče by měli být informováni o dobrém chování svých dětí, o počtu hvězd, které obdržely a o tom, jak se jejich chování zlepšilo.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Jak jste se cítili při získání zlaté hvězdy?
2. Jestliže jste nezískali mnoho hvězd, jak jste se cítili?
3. Jaké to je být považován za člověka, který se dobře chová?



- Používejte i “smajlíky” jako prostředek hry.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children Project

66 SOUBOJ ZAD

TYP HRY

- kontakt, pohyb

KLÍČOVÁ SLOVA

- relaxace, odbourání stresu

CÍL

- zmírnit napětí pomocí tělesných cvičení je další cestou jak snížit agresivitu
- naučit se respektovat hru
- posílit sebevědomí

ČAS

10 minut

POMŮCKY

žádné

PRŮBĚH HRY

1. Řekněte, aby se k sobě dvě děti postavily zády.
2. Děti se mají zády tlačit tak, aby jeden druhého vytlačily přes čáru.

JAK VYVOLAT REFLEXI

1. Bylo snadné se zklidnit?
2. Cítíte se nyní více odpočatí?

!

- Děti by měly být fyzicky stejně zdatné, aby měly rovnou příležitost.
- Důležité je, aby měly možnost dalšího kola hry.

ZDROJ AKTIVITY

Stronger Children Project

67 POSLUCHAČ A ŘEČNÍK

TYP HRY

- komunikace, naslouchání

KLÍČOVÁ SLOVA

- aktivní naslouchání, důvěra, respekt

CÍL

- zvýšit povědomí o důležitosti naslouchání a mluvení
- procvičovat aktivní naslouchání
- porozumět, jak je důležité pozorně naslouchat druhému k tomu, abychom se lépe poznali

ČAS

20–30 minut

POMŮCKY

Prostorná místnost, která žákům dovolí sedět v párech tak, aby měli mezi sebou dostatečný prostor. Počítač nebo jiný přístroj na pouštění hudby. Hudbu vybranou učitelem pro tuto hru.

PRŮBĚH HRY

1. Učitel vysvětlí, že hra je zaměřená na pozorné poslouchání. Děti budou naslouchat slovům spolužáka a procvičí si být potichu. Budou mezi sebou komunikovat pouze pomocí očního kontaktu a řeči těla. Učitel vysvětlí celou hru popisem každého z následujících kroků. Potom může hra začít.
2. Učitel rozdělí třídu do menších skupin po dvou. Každá dvojice si sedne naproti sobě. Dvojice sedí od sebe na maximální možnou vzdálenost, kterou jim dovolí velikost třídy.
3. Učitel řekne dětem, že si poslechnou krátkou skladbu, která byla připravena před začátkem hry. Učitel skladbu přehraje přes počítač nebo přes jiné zařízení. Třída naslouchá hudbě.
4. Učitel zaznamená čas začátku. Jeden žák v páru je teď "řečník" a povídá "posluchači" a skladbě, kterou poslouchali a jaké myšlenky ho při jejím poslechu napadly. Žák, která naslouchá, může dát najevo svou pozornost pouze skrze oční kontakt a gesta a nemluví.
5. "Řečník" mluví po dobu 3 minut. Učitel stopuje čas.
6. Dítě, které bylo "řečník" se potom stává "posluchačem" a naopak.
7. Po vystřídání obou rolí a skončení časového limitu si žáci shromáždí a sdílí své zkušenosti a zážitky ze hry.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Možné otázky:

- Bylo jednodušší být posluchač, anebo řečník?
- Přemýšlejte o člověku, kterého obdivujete. Je lepší posluchač, nebo řečník?
- Bylo těžké nemoci mluvit během doby, když mluvil druhý?
- Myslíte si, že jste druhého lépe poznali, protože jste byli schopni mu pozorně naslouchat a/nebo protože jste cítili, že jste byli pozorně posloucháni?
- Cítíte větší důvěru, protože jste si více vědomě naslouchali?
- Cítili jste se zapojení?



- Vyberte si nějakou kvalitní hudbu, která se vám líbí. Krátká skladba bude stačit (maximálně 4 minuty).

ZDROJ AKTIVITY

Inspired to a warm-up activity used in many contexts of adult learning and adapted for *Stronger Children* (The Mosaic Art And Sound).

68 CO MI ŘÍKÁ HUDBA

TYP HRY

- komunikace, naslouchání

KLÍČOVÁ SLOVA

- aktivní naslouchání, vzájemný respekt, schopnost učit se

CÍL

- procvičit pozorné naslouchání
- naučit se jeden od druhého skrze zpětnou vazbu při poslechu hudby
- naučit se přirozeně respektovat rozdílnou zkušenost druhého

ČAS

30 minut

POMŮCKY

Prostorná místnost, která žákům dovolí sedět v párech tak, aby měli mezi sebou dostatečný prostor. Počítač nebo jiný přístroj na pouštění hudby. Hudbu vybranou učitelem pro tuto hru.

PRŮBĚH HRY

1. Učitel žákům vysvětlí hru (podle následujících kroků).
2. Děti se posadí do kruhu.
3. Učitel dá každému dítěti papír a tužku.
4. Učitel řekne dětem, aby zavřely oči a poslouchaly hudbu, kterou jim pustí a aby u toho zůstaly potichu.
5. Učitel žákům přehraje skladbu.
6. Až skladba dohraje, děti zůstanou (stále potichu) psát na papír co v nich hudba vyvolala. Může to být cokoliv: slovo, věta, vzpomínka, obrázek krajiny, příběh, pocit, barva, atd.
7. Až děti skončí, jedno po druhém nahlas přečtou, co napsaly.
8. Učitel s dětmi diskutuje o tom, v čem se dojmy z poslechu hudby jednotlivých dětí shodovaly/odlišovaly a jak je rozdílné vnímání každého stejně důležité.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Možné otázky:

- Zajímalo vás, jak vaši spolužáci vnímají hudbu?
- Řekla vám hudba něco jiného/stejného než vašim spolužákům?
- Máte pocit, že sdílením se svými spolužáky jim lépe porozumíte a lépe je znáte?
- Názor každého dítěte je důležitý. Naučili jste se nasloucháním druhým něčemu novému?
- Bavilo vás poslouchat hudbu se zavřenýma očima a společně se svými spolužáky? Proč?

!

- Dynamika skupiny, která vznikla díky společného poslechu, zvyšuje schopnost vnímat jeden druhého a poskytuje jedinečné prostředí, kde prožitky jedince závisejí na jednotě skupiny.
- Použijte pouze kvalitní hudbu. Doporučená je vážná hudba. Skladba by neměla být příliš dlouhá (maximálně 8 minut).
- Pokud máte možnost, použijte kvalitní přehrávač hudby pro jasný a příjemný zážitek.

ZDROJ AKTIVITY

Created for *Stronger Children-2* project (The Mosaic Art And Sound)

69 NÁŠ RYTMUS V HUDBĚ A PROSTORU

TYP HRY

- komunikace, kreativita, relaxace

KLÍČOVÁ SLOVA

- kreativní souhra, vnímání sounáležitosti

CÍL

- povolit napětí skrze kreativní souhru
- nechat děti zažít pocit pospolitosti ve třídě
- bavit se a relaxovat

ČAS

40 minut

POMŮCKY

Instrumentální skladbu, kterou vyučující připraví před začátkem hry. Počítač nebo jiný systém pro přehrávání hudby.

PRŮBĚH HRY

1. Učitel a děti se postaví do kruhu.
2. Učitel vytvoří imaginární předmět, který vytvaruje ve vzduchu.
3. Hodí imaginární předmět na dítě, které ho chytí a vymodeluje do jiného tvaru.
4. Tento žák ho potom hodí jinému dítěti (komukoliv v kruhu) kdo z něj vytvoří jiný předmět a hodí ho dál atd. Při házení předmětu děti komunikují pouze skrze oční kontakt, nevolají na sebe jménem. Učitel je součástí kruhu a je zahrnutý do hry.
5. Tato část hry trvá 10 minut.
6. Nyní učitel vytleskává rukama rytmus. "Hodí" rytmus dítěti, které ho zopakuje.
7. Stejně dítě vytvoří jiný rytmický celek a "hodí" ho dalšímu spolužákovi a takto se to opakuje po 10 minut.
8. Nyní učitel přehraje instrumentální hudební skladbu, kterou vybral ještě před začátkem hry. Všechny děti budou rukama vytleskávat rytmus skladby.
9. Učitel přehraje skladbu ještě jednou a všechny děti dohromady mohou improvizovaně vytleskávat jakýkoliv rytmus. Celá třída bude hrát jako na hudebním vystoupení.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Po této aktivitě není důležité podněcovat zpětnou vazbu. Učitel si všímá, zda děti po tomto cvičení uvolnily napětí, zda se cítí šťastnější a zažily pocity pospolitosti. Přesto učitel, který by chtěl podněcovat zpětnou vazbu, by se měl zeptat na tyto otázky:

- Kterou část hry jste si užili nejvíce a proč?
- Jak jste se cítili po skončení hry?
- Bylo hezké vidět celou třídu jako velkou hudební skupinu? Proč?
- Chtěli byste si tuto hru zopakovat?



- Pohlíďte si, aby každé dítě mělo možnost poslat imaginární objekt a rytmus alespoň jednou během hry. Když budete ve hře s nimi, můžete si to pohlídat.
- Nechte děti, aby se bavily. Hra je zaměřená na vytvoření veselé a radostné atmosféry a zbavení se stresu.
- Pokud chtějí děti ve hře pokračovat, můžete zopakovat poslední část ("hudební koncert") ještě jednou.

ZDROJ AKTIVITY

Created for *Stronger Children-2* project (The Mosaic Art And Sound)

70 PÍSEŇ ZE ZEMĚ MÝCH RODIČŮ

TYP HRY

- zpěv, poslech různých jazyků, hádání, kreslení

KLÍČOVÁ SLOVA

- multikulturní, ocenění světového hudebního dědictví

CÍL

- naučit se respektovat různé kultury ve společnosti
- dát dětem z rodin přistěhovalců příležitost sdílet a ocenit jejich kulturu
- poznat lépe třídu

ČAS

3 týdny přípravy od dětí z různých kulturních prostředí
30 minut ve třídě

POMŮCKY

Písňe v různých jazycích rozdílných od jazyka místního, které děti připraví: hudbu, texty a překlady textů (dětí z jiných kultur zazpívají píseň ve třídě nebo poskytnou nahrávku).

PRŮBĚH HRY

1. Učitel řekne žákům z jiného kulturního prostředí, aby poprosili rodiče s výběrem písňe v jazyce, kterým mluví jeho rodina. Děti budou mít za úkol napsat na papír text písňe v původním jazyce a přeložit ji do místního jazyka. Také by si měli nacvičit zpěv této písňe doma se svými rodiči, aby se cítili sebejistí zazpívat ji před třídou. (Případně mohou nahrát zpěv s rodinou na smart phone nebo najít jinou verzi na internetu.)
2. Děti přinesou do školy text s překladem a jestliže mají nahrávku, tak i ji.
3. Děti mají na splnění úkolu 3 týdny.
4. Po třech týdnech jsou děti pozvány učitelem, aby zazpívaly písňe před třídou (případně ji přehrály skrze smart phone nebo počítač)
5. Spolužáci mají za úkol říci, jaké pocity v nich písň vyvolává (smutek, radost, tajemnost, vyvolává v nich vzpomínku?)
6. Spolužáci hádají o čem skladba je. Vznikne společná diskuze.
7. Potom zpěvák řekne, který spolužák byl nejbližší skutečnému významu písňe.
8. Zpěvák přečte nahlas text v původním jazyce, řekne spolužákům, který jazyk slyší a potom přečte nahlas překlad do místního jazyka.
9. On/a řekne třídě klíčová slova písňe v původním jazyce a všechny děti společně pronesou tato slova nahlas.
10. Nakonec každé dítě namaluje obrázek, inspirovaný písničkou.

JAK VYVOLAT REFLEXI

Možné otázky:

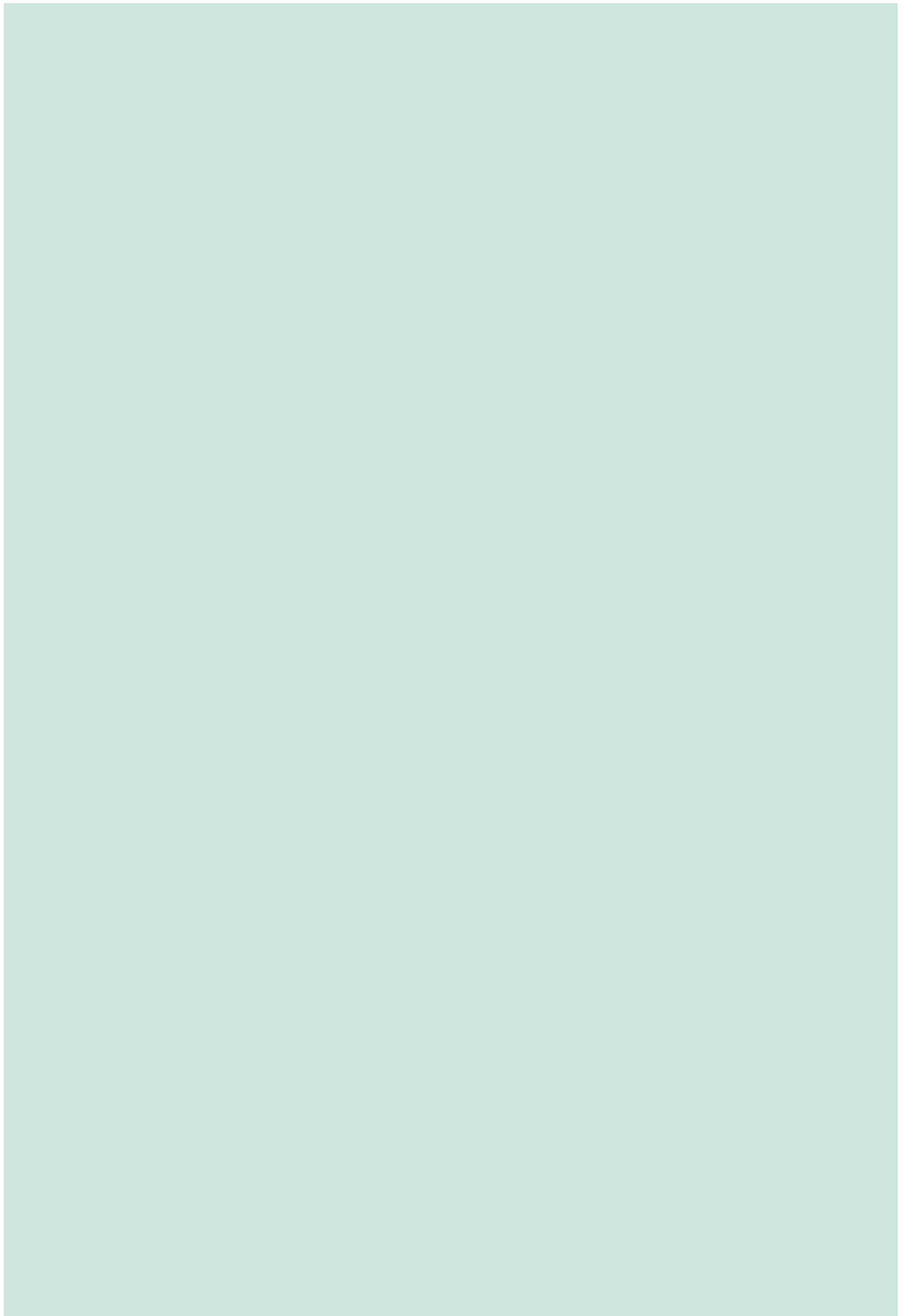
- Dokážete rozpoznat jazyk, kterým mluví vaši spolužáci?
- Bylo zajímavé slyšet písňe v jazyce rodiny spolužáka?
- Přemýšlel/a jsi někdy o tom, že tvůj spolužák zná více jazyků? Myslíš si, že je to výhoda? Proč?
- Myslíš, že je důležité, aby spolužáci sdíleli svoji kulturu a jazyk ve škole? Proč?



- Pokud je to nutné, zdůrazněte, že je důležité přijímat všechny jazyky a kultury, i když některé hlásky cizích jazyků mohou znít zábavně. Dokonce náš - český jazyk - může znít lidem z jiných kultur zábavně.
- Používejte hru k tomu, aby si děti uvědomily, že znát více jazyků a kultur znamená být v životě více otevřený a obohacený. Řekněte jim o výhodě mluvit více jazyky. Můžete s dětmi také přemýšlet o tom, jak těžké to mohou mít děti, které přicházejí do cizí země a jsou zvyklé na jiný každodenní život a jazyk.

ZDROJ AKTIVITY

Created for *Stronger Children-2* project (The Mosaic Art And Sound)



REPOZITÁŘ EVROPSKÝCH PROJEKTŮ

Následující projekty Evropské unie byly inspirací při tvorbě této knihy:

Ethos – Ethical Education for a Sustainable and Dialogic Future

Projekt Ethos usiluje o morální vzdělávání na základním a předškolním stupni s cílem probudit v dítěti “mozek a srdce”, založené na kritickém uvažování, respektu k ostatním, toleranci, multikulturalismu, vyjednávání, soucitu a dialogu. Ethos nabízí pracovníkům mateřských a základních škol inovativní výukové postupy a cení si jejich přínosu a zkušeností.

<http://www.ethos-education.eu/index.html>



GATE

Systém GATE obsahuje metodologii vyvinutou za účelem identifikace a podpory dětí s dyslektickými potížemi v raném školním věku. Všechny nástroje GATE jsou vzájemně propojeny a určeny k práci ve třídě s pozitivním dopadem na celkový rozvoj dítěte.

<http://www.gateproject.eu/gateproject2/>



LINC: Everyone matters! Holistic, inclusive, community-building approaches for early and continuous interventions addressing ESL

LINC vytváří systém včasných a pravidelných intervencí a holistický, inkluzivní systém prevence proti předčasnému odchodu ze vzdělávacího systému, který začíná na základní škole. Intervence je zaměřena na školní komunitu jako celek a jejím cílem je posílení sociální sítě podporující dosažení excelentních výsledků dítěte v učení. LINC podporuje učitele, vychovatele a rodiče a snaží se zabránit předčasnému opuštění vzdělávacího systému dříve, než se tento krok stane reálným rizikem u konkrétních studentů. Zvláštní pozornost je věnována potřebám studentů z přistěhovaleckých rodin a jejich rodinám, u nichž usiluje o jejich efektivní integraci.

<http://www.linc-project.eu/>



Kids2Talk

Kids2Talk jako první vytvořilo hračky a hry pro děti, které podporují jejich multijazykový rozvoj a vzdělávání ve fázi raného dětství v Evropě. Všechny hry jsou lehké na pochopení a podporují dětskou kreativitu.

<http://www.kids2talk.de/>

Multilingual Families: Supporting multilingual families – a linguistic treasure for Europe

Projekt Multilingual Families je zaměřen na zachování jazykového a kulturního bohatství 47,3 milionů imigrantů žijících v Evropské unii. Poskytuje podpůrné materiály učitelům, imigrantským skupinám a v podstatě všem relevantním osobám, které pracují s imigranty a multilinguálními partnery. Aktivita jsou navrženy tak, aby reprezentovaly adekvátní míru podpory pro děti z vícejazyčných rodin tím, že zdůrazňují výhodu schopnosti hovořit více jazyky, podnítit zájem dětí o jazyky a podpořit u všech účastníků respekt, zvědavost a touhu poznat další jazyky.

<http://www.multilingual-families.eu/>



DISTINC PROJECT

Projekt vytváří tréninkový program TIE (Training in Inclusive Education – Trénink v inkluzivním vzdělávání) pro učitele základních škol, určený k rozvoji dovedností a znalostí v oblasti inkluzivních aktivit třídy, zaměřený zejména na děti se speciálními vzdělávacími potřebami (studijní problémy a/nebo postižení, konfrontační chování).

Webová stránka neexistuje.



ATTEMPT – Attractive Techniques to Empower Parents and Teachers

Projekt vychází z předchozího výzkumu šikany, který zahrnoval jak dospělé (rodiče, učitele a instituce), tak děti. Na základě doporučení z výzkumu se projekt zaměřuje na experimentální inovativní techniky komunikace mezi rodiči, učiteli a dětmi ve snaze pomoci jim rozvinout vyrovnávací a posilující strategie tak, aby mohli lépe čelit šikaně.

<http://www.attempt-eu.org/>



PEAB – Peer Education Against Bullying

Projekt je zaměřen na prevenci fenoménu šikany v cílové skupině dětí a mládeže (dětí a mladí lidé ve věku 8–16 let).

FOLK DC – The Digital Children's Folksongs for Language and Cultural Learning

Projekt Evropské unie, jehož cílem je motivovat mladé učitele jazyků, aby do své výuky začleňovali dětské lidové písničky a související aktivity.

www.folkdc.eu



BIBLIOGRAFIE

1. Doležalová, Markéta. Kooperativní pohybové hry pro děti předškolního věku. Brno 2014.
2. Prevence-info:
http://www.prevence-info.cz/sites/default/files/users/9/srdce_tridy_pdf_11946.pdf.
3. DJK Sportverband/DJK Sportjugend (2013) „Inklusion mit Hand und Fuß. Sportbezogene Angebote in der Kinder- und Jugendarbeit“, S. 33
(https://www.dosb.de/fileadmin/Bilder_allgemein/Organisationen/DJK/DJKHandreichung_FIN_AL.pdf).
4. DGB-Bildungswerk Thüringen e.V. (2008) „Baustein zur nicht-rassistischen Bildungsarbeit“ (<http://www.baustein.dgb-bwt.de/PDF/B1-NamensGeschichten.pdf>).
5. Landesjugendring Berlin e.V. (2014) „Praxishandbuch Juleica-Ausbildung in Berlin. Modul 13 Vorurteilsbewusstsein – Inklusion“, S. 8-9.
(http://www.ljrberlin.de/system/files/dokumente/juleica/Modul13_Inklusion_end.pdf, letzter Zugriff am 17.12.2014).
6. Danish Centre for Educational Environments / Dansk Center for Undervisningsmiljø (DCUM): Helle Meisner-Jensen: “Together against mobbing”, handbook, Denmark 2006.
7. Mathias Granum & Mariane Siem: “Out to the floor. Activities to strengthen children’s language and social abilities, Denmark, 2012.
8. The Organisation Children’s Welfare in Denmark (Børns Vilkår I Danmark) / www.bornsvilkar.dk.
9. The Digital Children’s Folksongs for Language and Cultural Learning” www.folkdc.eu.
10. “A.L.I.C.E.” Grundtvig project. Created by The Mosaic Art And Sound.
11. “Stronger children – less violence” project 2009-2011 – Daphne Programme, Project Nr. JLS/2008-1/DAP-204.
12. Sommer, Jan (2007): Alles über gute und schlechte Gefühle. Ein Gewalt-Deeskalationstraining für Vorschul- und Grundschulkinder. Jena.
13. Hillenbrand, C./Hennemann, T./Heckler-Schell, A. (2009): Lubo aus dem All. Vorschulalter. Programm zur Förderung sozial-emotionaler Kompetenzen. S. 81f.
14. www.oxfam.org.uk/education/resourcesrights/files/lesson1_needs_and_wants.pdf.
15. <http://www.waece.org/paz/dossier.php?dossieres=dossierconflictos3>.
16. TVV (2007). Alles über gute und schlechte Gefühle. Jena.



Erasmus+

**STRONGER
CHILDREN 2**

