

## PROGRAMY NA ZAČLENĚNÍ ZNEVÝHODNĚNÝCH ČLENŮ

### Mája

#### **Balení poslepu**

b) Hra do klubovny, pro zapojení zrakově postižených nebo nesportovně založených dětí, inteligenční a zážitková

c) Všichni hráči mají stejný handicap a navíc si uvědomí jaké to je být slepý.

d) Realizace:

#### Pravidla:

Všichni členové družiny mají zavázané oči. Dovedeme je ke stolu, na kterém jsou předměty, které bychom si mohli nebo nemuseli vzít na trojdenní výpravu. Všichni se musí před začátkem hry dotýkat stolu. Jeden člen dostane do ruky batoh. Odstartujeme hru. Hráči mají 7 až 15 min na sbalení batohu. Zápornými body hodnotíme sbalení nadbytečných předmětů nebo nesprávné zabalení – spací pytel na vrchu batohu.

Čas: 7 – 15 min

Počet účastníků: dva až pět

Počet organizátorů: nejméně jeden

Materiál: Věci na výpravu (batoh, spací pytel, ešus, aj.), zbytečné předměty, stopky, šátky na zavázání očí

e) Možné problémy

Příliš velký počet účastníků: Pokud skupina čítá 4 nebo 5 hráčů, je třeba adekvátně zkrátit herní čas.

Bezpečnost: Kolem stolu nesmí být nic, o co by mohli hráči zakopnout, aj. Na stole nesmí být žádný nebezpečný předmět jako nůž nebo vteřinové lepidlo.

### Duran

Účastníci přenášejí předměty z místa A na místo B. Každá skupina lidí může přenášet předmětů jenom tolik kolik jich je ve skupině a rozdělit je mezi ostatní jak chtějí. Využití můžou být tím pádem i slabší články skupiny protože ty pomalejší a nenápadnější nikdo nechytá.

-Čas: minimálně 15 minut jinak je to jedno

-více než 2

-méně než účastníků (organizátoři totiž chytají)

-lesklé kamínky, papírky, žetony, figurky (cokoli)

-vyvarujte se polykání předmětů

### Fanda

#### **Mýdlová štafeta**

Hra

Protože jsou zapojení všichni stejně a všem to nejde.

Každá družina má mýdlo, se kterým pokaždé jeden člen uběhne určitou vzdálenost, vrátí se zpět a zařadí se na konec. Poté namočí mýdlo do vody a pošle ho dopředu, kde si ho vezme první hráč a zase s ním běží.

Potřebujete mýdlo pro každou družinu a lavor nebo kýbl na vodu

Stačí jeden organizátor

### Jenda

#### **Vybíjená**

- Hra

- Celá družina bude bránit toho slabšího člena
- Takže jak už jsem dříve zmínil, tak družina bude bránit slabého člena, kterého my předem určíme a nazveme ho nějak honosně aby si ho i oni vážili (např.:král). Potom už se hraje obyčejná vybíka jakou známe s tím že král má tři životy a ostatní jsou nesmrtelní a jakkoli brání krále a samy (pokud jsou u míče) útočí na dalšího krále. Je ale potřeba vytvořit menší skupinky aby hra dosáhla konce ☺.
- Přibližně 16 hráčů (4 skupinky po 4) a vedoucího na sledování průběhu hry
- 10 minut
- Míč a něco na ohraničení herního pole
- Snažte se předejít tomu aby byli suroví a házeli prudké míče (tím bychom slabšího člena nepotěšili)

## **Velbloud**

### **Pohybová hra**

Zábavným způsobem donutí spolupracovat všechny členy

Příprava: /

Trvání: 5 – 20 min

Od 6 účastníků

1 organizátor

Potřebné věci: /

Účastníci jsou rozděleni do 2, fyzickými schopnostmi podobných, skupin. Organizátor vždy řekne počet rukou a nohou, kterými se skupina smí dotýkat země. Skupina, která podmínku splní jako první alespoň na 5 sekund, vyhrála. (spoluhráči se vzájemně podpírají, drží za nohy, berou na záda, atd.)

Pozor na nebezpečné předměty v okolí (topení, kamna,...), bezpečný terén (bláto, kamení, skály,...), brát ohled na fyzické schopnosti jedince (člověk, který má problémy s páteří nebere na záda těžké členy, atd.) – u hry se často padá

## **Hamík**

### **Hra pro úplně každého**

No asi se zeptám co ho nejvíc baví a pak podle toho postavím program

Myslím že to bude nejlepší řešení situace

## **Hroch**

### **Favoriti – hra dovnitř**

Něco se o nich dozvěděj a všichni se budou dobře bavit. Tohle nemá jak zklamat, možná se mine účinkem ale co...

Vezmeme „slabší členy“ oddílu, představíme publiku a pošleme mimo místnost. Každá skupina dostane papír a 500 bodů, které mohou vsadit. Určí se nějaký úkol, např. kdo si jako první sedne nebo kdo jako první udělá 5 kliků... zástupci družin zapíší své sázky a favoriti se vpustí dovnitř. Úkol jim sdělit můžeme ale také nemusíme, každopádně někdo ho nakonec udělá první. Pokud někdo vsadil na vítěze, připíše si dvojnásobek vsazené částky, pokud jeho favorit prohrál tak body ztrácí. Sázet mohou na koho chtějí, zakončit můžete když je to přestane bavit. Vyhrává se na body.

Čas: +-20 minut

P.účastníků: všichni

P.organizátorů: 1

P.materiál: nic

Můžou šmelit jinak nic nehrozí.

## **Blůmen**

### Poznáváme přírodu Program na podpoření nováčka v družině

V tomto programu se počítá s tím, že nováček je silný v přírodopisu.

Počet: okolo 6 dětí

Příprava: 15-60minut

#### 1.část

Dětem rozdáme různé druhy listů a k tomu příslušných plodů. Pokud máme možnost je ideální nasbírat je v přírodě. Pokud je zima, postačí vytištěné. Za úkol budou mít děti přiřadit plody k listům. Za každé správné přiřazení dostanou 1 bod.

#### 2.část

Jelikož zvířata asi střílet nebudeme, v této části hry si vystačíme s vytištěnými zvířaty a jejich otisky tlap. Opět bude za úkol přiřadit zvíře k dané stopě, ale ještě k tomu napsat název zvířete. Za každé správné přiřazení dostanou 1 bod.

Na konci vše vyhodnotíme. Ve skutečnosti body nejsou moc důležité. Jde tu jen o motivaci :D Nakonec vyhlásíme výsledek.

## **Kočí**

1)Transilvámie

2)Hra

3)Nesmí se běhat jen chodit

4)Hraje se venku za tmy. Herní pole je osvětleno svíčkami ve sklenicích

-U svíček je stanoviště kde může být jen jeden člověk a maximálně 5 minut (do zaznění signálu)

-U svíček může být česnek nebo svěcená voda

česnek-odevzdává se upírům když vás poprvé chytí Poté máte od upíra 1 min imunitu

svěcená voda se smí nosit jen v dlaních když s ní pocákáte upíra je z něj člověk

-Nesmí se běhat nebo mluvit kdo to poruší zastaví se a musí vít jako vlk, když se ho někdo dotkne je to co se ho dotklo (upír/člověk)

-Když se člověka dotkne upír stane se z něj také upír a musí si nasadit zuby

-první 3 nebo 4 upíři budou organizátoři

-Potřeby: Svíčky, sklenice hrnce s vodou, hlávky česneku, upíří zuby podle počtu hráčů, příštálka lépe gong na udání signálu pro opuštění okolí svíček

Počet organizátorů:3-5

## **Kattka**

Začlenění nesportovního dítěte

- hra na pamatování si a našifrování

- Program, který pomůže do družiny začlenit dítě, které nevyniká ve sportu.

- Jsou aspoň 2 družiny. Po okolí venku se rozmístí papírky, na každém je část básničky a zašifrovaný text s návodem kde najde další lísteček. Pro lepší kontrolu lístečky očísľujte.

Když máte rozmístěno, vyšlete první družinu ven, druhou zatím zabavte nějakou jinou hrou.

Poté co se první družina vrátí, vyšlete druhou, a pak vám musí první družina odříkat tu básničku.

- trvání hry záleží na množství ukrytých papírků
  - stačí dvě družiny, nemusí být kompletní
  - 2-3 organizátoři, jeden by měl být venku, kdyby měli nějaké problémy
  - je třeba si předem připravit papírky s textem a šifrou
- Lístečky by se neměli moc obtížně schovávat. Je dobré nepoužít více jak 4 lístky.

## **Pulec**

**Název:** Na míru ušitý závod

**Typ:** Vědomostní, rukodělný, sportovní závod

**Cíl:** Tento relativně závažný a těžce řešitelný problém není určitě možné odstranit jednou aktivitou, ale myslím, že něco podobného konceptu by mohlo být do začátků nějak přínosné. Slabším členům by na základě jim na míru postavenému programu mohlo stoupnout sebevědomí a stejně to mohl být první impuls aby byli lépe bráni u ostatních. Důležité také je aby závod probíhal po maximálně dvojicích, nejlépe rádce ( nebo někdo schopný ) se slabším členem, protože by takto mohlo být lehčí s členem vyjít a porozumět mu než v kolektivu, kde k tomu většinou nebývá důvod.

**Realizace:** Celá aktivita by měla být formou nějakého závodu či soutěže s více disciplínami, kde by jednotlivé úkoly byly na základě dřívějšího pozorování ( zájmů, předností, schopností, charakteru ) slabšího člena postaveny tak, aby mu seděli, aby nebyl úkol nic kde nemá žádnou šanci uspět a naopak aby v co možná nejvíce aktivitách byl dobrý. Další důležitý faktor by mělo být rozdělení do dvojic, kde by byl slabší člen s co nejschopnějším, nej přátelštějším a nejkomunikativnějším partnerem, nejspíše rádcem.

**Problémy:** Možný a asi dost závažný problém by mohlo být, kdyby ostatní členové oddílu neporozuměli konceptu celé soutěže a systém aktivit na míru ušitých pro slabší členy postavili proti nim. Mohl by tak vzniknout klidně i dlouhodobější konflikt. Proto je celá aktivita vhodnější spíše pro mladší skauty, pro které to nebude tak "průhledné".

## **Béd'a**

**Název:** Pirátská bojovka

**Typ:** Hra, bojovka

Hodně záleží na tom, jakým konkrétním způsobem je kdo znevýhodněný. Pokud je handicapem určité jednostranné zaměření (dotyčný je třeba knihomol, který nevydrží větší fyzickou zátěž), pak je potřeba vytvořit různorodý, pestrý program, v němž bude mít šanci každý si přijít na své. Myslím, že tento účel může dobře splnit následující hra - pirátská bojovka se čtyřmi stanovišti, z nichž každé prověří jiné schopnosti - sílu, mrštnost, luštění šifry, výtvarné schopnosti nebo práci s buzolou.

**Pravidla:**

Skauti se rozdělí do čtyř družin, prochází určitou trasu. Legenda může být různá, myslím, že úplně stačí říct, že si na jedno odpoledne vyzkoušíme život piráta. Stanoviště jsou čtyři a každá družina začíná na jiném - poté co dokončí úkol, přesouvá se v daném směru na další stanoviště. Na každém stanovišti je nějaký starší vedoucí, který dohlíží a vysvětluje úkol. Zvítězí nakonec ta družina, která získá na stanovištích nejvíce bodů.

**Stanoviště:**

a) Zpráva v lahvi - na nějaké malé vodní ploše (třeba tůňka, kašna nebo rybníček) plave zavřená láhev se zprávou, zatížená třeba cihlou. Skauti ji musí vylovit, otevřít a vyluštit zašifrovanou zprávu, vzkaz od starého pirátského kapitána. Z té se dozvedí, že kousek od nich je ukrytý poklad (třeba u kořene stromu) - bude to např. čokoláda, pro každou družinu jedna. Správce stanoviště dohlíží, aby se skauti neutopili a aby nesnědli všechnu čokoládu. Když najdou poklad, můžou k dalšímu stanovišti. Boduje se rychlost, dohlížitel družině změří čas, za jak dlouho vyluštila šifru.

b) Pohyb v ráhnovi - zde je zapotřebí alespoň dvou zodpovědných osob, které stanoviště povedou, pro skauty by měli být připraveny helmy. Na stanovišti bude zkrátka opičí dráha z provazů: budou přelézat lano v určité výšce (např. 160 cm), budou prolézat skrz „pavučinu“ a nesmí se dotknout žádného lana, budou se muset zhoupnout na zavěšeném lanu, budou přecházet přes lano kousek nad zemí apod. Boduje se rychlost a u přelézání a pavučiny i dotyky (za každý dotyk lana minusový bod).

c) Navigace - skauti se nejdřív pokusí bez buzoly určit světové strany - kontroluje je osoba, která má stanoviště na starosti. Když se jim to podaří, získají body. Pak dostanou buzoly a seznam čtyř míst (azimuty a počet kroků). Tam musí pomocí buzoly dojít a sebrat tam nějaký drobný předmět (třeba starou pirátskou minci). Boduje se rychlost.

d) Doky, výroba lodí - skauti si zahrají na návrháře a stavitele lodí. Budou mít dva úkoly: nakreslit návrh korábu (boduje se praktičnost, výtvarné ztvárnění a podrobnost, detaily) a pak se podle návrhu pokusit z dostupného materiálu vyrobit malý model (mohou vyřezávat z kůry, skládat z papíru, je to na nich). Boduje se věrnost návrhu a plavbyschopnost (ta se potom testuje náraz, závodem všech lodí).

Když všechny družiny projdou všechna stanoviště a proběhne závod lodiček, hra končí. Vítězí družina s největším počtem bodů.

**Materiál:**

a) láhev se zašifrovanou zprávou, provázek, cihla nebo kámen, čokolády nebo jiný sladký poklad, stopky pro správce stanoviště

b) helmy, lana, stopky

c) buzoly, drobné předměty, seznam míst s napsanými kroky a azimuty, stopky

d) dost papírů a kreslicí potřeby, materiál na výrobu lodiček (nožik, kusy kůry, svíčkový vosk, tvrdý papír apod.)

**Počet účastníků:**

Čtyři vyrovnané družiny, ideálně tak čtyři až šest členů

**Počet organizátorů:**

Ideálně šest - čtyři správci stanovišť, jeden pomocník u lanové aktivity a jeden koordinátor celé hry

**Doba trvání:**

Záleží, jak obtížná budou stanoviště a jak daleko od sebe budou. Mělo by se dbát na to, aby čtyři úkoly zabraly zhruba stejně času - aby pak družiny nemusely zbytečně čekat. Zhruba by hra mohla zabrat tak jeden odpolední blok.

## Možné problémy:

Je potřeba spousta přípravy. Na stanovištích může dojít ke zranění - při výrobě lodky se někdo pořeže, někdo se málem utopí při lovení láhve, někdo se může přizabít na lanech. Proto je skutečně potřeba, aby každé stanoviště někdo kontroloval.

Plavbyschopnost lodiček se bez blízkého vodního toku dá vyzkoušet i třeba ve vaně nebo v lavoru - dělají se vlny a která nejdéle vydrží nepřevrhnutá.

Problémem může být i to, že slabší člen se do řešení úkolů stejně příliš nezapojí - v tom případě je na rádci, aby se ho pokoušel při hře motivovat.

## **Dancizs**

### **Začlenění slabšího**

Program není možný udělat jednorázově. Nejprve je potřeba dozvědět se, v čem každý člen družiny vyniká, co ho baví, co mu jde. Následně udělat program, který bude zahrnovat aktivitu, ve které je „ten slabší“ dobrý a může se předvést družině, a sdělit jí tím, že ji může být prospěšný a že prostě něco umí. Může to být soutěž v kreslení komiksu, rukodělná aktivita, kurz fotografování, secvičení písničky s několika nástroji, ukázka bojového umění...

## **Blesk**

- ❖ Program, který podpoří začlenění slabších členů do oddílu/družiny
- Název: Nosítka
- Sportovně komunikační hra
- Nemocný na nosítkách musí ostatní navigovat, jsou na něm závislí
- Popis realizace hry:
  - Skupinka si vybere 1 nemocného, kterého ponese a zhotoví si nosítka (lze použít i táborová). Poté musí nemocného pronést určitou dráhou (zhotovenou pomocí provazů uvázaných ke stromům zhruba ve výši pasu). Nosiči mají zavázané oči, jediný, kdo vidí, je nemocný – navigátor. Skupina se snaží projít dráhou co nejrychleji a s co nejmenším počtem dotyků (provaz, stromy) – za dotyk se započítávají trestné vteřiny. Vítězí nejrychlejší skupina.
  - čas: 1,5 – 2 hod
  - počet účastníků: min. 5 lidí ve skupině, ideálně 7 lidí ve sk. (v případě rozdílného počtu členů ve skupinách je potřeba výsledný čas vydělit počtem dětí v 1 skupině)
  - počet vedoucích: 2 – 3
  - materiál: na nosítka – silnější klacky, prkna/prostěradla, kladiva, hřebíky, šitíčko; na dráhu - provazy, lana; stopky
- Možné problémy: málo členů ve skupině, nemožnost nemocného unést

## **Gogo**

### **Workshopy**

- 4 stanoviště s různými úkoly
- Dává šanci vyniknout i těm slabším
- Realizace programu: Několik schůzek budeme pozorovat pár slabších členů, abychom zjistili, v čem vynikají. Poté podle nich navrhne 4 různá jinak zaměřená stanoviště, aby měli slabší jedinci šanci vyniknout mezi ostatními. Například jedno stanoviště

na paměť, výborná hra na paměť je kimovka, dále na fyzickou zdatnost, logické myšlení a na orientaci v mapě. Děti budou chodit na ta stanoviště po družinkách, kde pak budou společně řešit různé úkoly. Po 15 minutách se budou střídát stanoviště.

- Max. 90 minut, záleží, po jaké době se budou družiny točit
- Počet účastníků: max. 4 družiny
- Počet organizátorů: min. 4
- Potřebný materiál: podle stanovišť

## **Stoupa**

Žačleňovačka

Na některých schůzkách se zaměříme na slabší členy a zjistíme v čem vynikají a podle nich potom uděláme vhodný program aby se ukázaly v tom nejlepším světle před ostatními.

## **láček**

**Název:** Električka

**Typ:** hra

**Naplnění cíle:** Myslím, že tato hra cíl naplní, protože se jí zúčastňují všichni členové družiny. Závisí na spolupráci, takže pokud se stane nějaká chyba ve hře, nikdy za to nemůže jen jedinec, ale celá družina.

**Popis hry:** Děti rozdělíme do dvou skupin (vhodné je to po družinách). Každá skupina si sedne na jednu stranu stolu + organizátor sedí v čele. Skupinky si zvolí člena, který bude sedět nejbližší organizátorovi a člena, který bude sedět nejdále od organizátora. V průběhu hry se mohou děti střídát. Děti se chytou za ruce a v průběhu hry se nesmí pustit, pouze když si budou měnit pozice. Člen, který sedí nejbližší organizátorovi, může jako jediný koukat na kostku, ostatní členové se odvrátí. Organizátor hází kostkou, a pokud padne sudé číslo, první člen vyše stisk a ostatní hráči ho posílají dál. Úkolem posledního člena je, sebrat předmět ze stolu, hned jakmile k němu dojde stisk. Jestliže opravdu padlo sudé číslo, získává skupina jeden plusový bod. Pokud ale padlo číslo liché a skupina přesto vyslala stisk, ztrácí jeden bod. Jestliže padne na kostce liché číslo, tak se hází znovu, dokud nepadne sudé. Vyhrává skupina, která má na konci více bodů.

**Čas:** cca 30 minut, pokud děti hra baví, možno prodloužit

**Počet účastníků:** alespoň 6 dětí, lépe více (nejlépe sudý počet)

**Počet organizátorů:** stačí jeden

**Potřebný materiál:** tužka + papír na zapisování výsledků, hrací kostka, nějaký malý předmět, který lze dobře sebrat ze stolu (guma, tenisák, balíček kapesníků...)

**Možné problémy:** Může vzniknout případ, že členové družiny nebudou chtít pustit slabšího člena na místo nejbližší nebo nejdále od organizátora. V tomto případě musí organizátor dohlédnout na to, aby se děti na této pozici střídaly rovnoměrně a každý si to mohl vyzkoušet.

## **Papež**

Tenhle bod hodně závisí na tom, v čem jsou slabší členové slabší. Nelze napsat program, který by vyhovoval pro všechny případy, takže si vyberu jen jeden. A to ten, kdy bude ten někdo slabší fyzicky.

Hrátky s čísly a písmeny

Hra na důvtip, nikoliv na inteligenci, jak by se na první pohled mohlo zdát. Potřeba je jen papír a tužka.

Je to jednoduché. Máte určené číslo a několik písmen.

Příklad

34 = P-en a-y

Vy máte zjistit, co tento kód znamená. Písmena jsou vždy první a poslední písmena slova.

Takže

34 = P-en a-y znamená 34 = Písmen abecedy

Jiný příklad

7 = T-ů a S-a je ve skutečnosti 7 Trpaslíků a Sněhurka

Kódy nemusíte samy vymýšlet, internet jich je plný.

Další příklady

- |                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| 6. 3 = B-y na č-é v-e                | Barvy na české vlajce                     |
| 7. 0 = B-d m-u na C-ě s-i            | Bod mrazu na Celsiově stupnici            |
| 8. 90 = S-ů v p-m ú-u                | Stupňů v pravém úhlu                      |
| 9. 100 = P-ch v-í                    | Pražských věží                            |
| 10. 8 = S-n z-y „S-j, d-j p-t v j-ě“ | Stran značky „Stůj, dej přednost v jízdě“ |
| 11. 4 = L-y č-u                      | Lístky čtyřlístku                         |
| 12. 24 = H-n d-e                     | Hodin dne                                 |
| 13. 1 = K-o u t-e                    | Kolo u trakaře                            |
| 14. 333 = S-ch s-ek                  | Stříbrných stříkaček                      |
| 15. 11 = H-ů ve f-ém m-u             | Hráčů ve fotbalovém mužstvu               |
| 16. 1000 = M-ů v l-u                 | Mililitrů v litru                         |
| 17. 29 = D-ů v ú-u v p-m r-e         | Dnů v únoru v přestupném roce             |

Další si jistě najdete sami, nebo sami vymyslíte.

## Případné problémy

Jediný problém by mohl být v tom, že někdo to zná. To by bylo dobré, aby se neúčastnil. A další by mohl vzniknout, kdyby některé písmeno bylo špatně, takže by kód nedával smysl.

## Splňuje to co má?

Těžko říct, dle mého ano. Je to něco, v čem může tělesně méně zdatný člověk vyniknout. Ale jak už jsem řekl, pro každý případ je jiná hra.

## Pivass

### Obkreslovaná

**Charakteristika** 8 a více hráčů  
cca 20 min  
1 - 2 organizátoři  
min věk - vlčata  
do místnosti, na inteligenci, na paměť, na šikovnost

**Potřeby** papíry, tužky

**Sledovaný cíl** Jako problém jsem si dal členy s menším pohybovým nadáním. V této hře se fyzická zdatnost uplatňuje minimálně. Uplatní se zde spíše umělecký talent, paměť, inteligenci a šikovnost.

## **Pravidla**

**Příprava:** Není prakticky nutná.

**Vlastní hra:** 1) varianta do klubovny

Děti rozdělíme na dvě družstva a ty se posadí na dvě strany stolu. Každý hráč má papír a tužku. Na začátek stolu si sedne vedoucí také s papírem a tužkou tak, aby na papír viděli jen první hráči v řadě.

Vedoucí pak začne pomalu a pěkně kreslit jednoduché tvary na různá místa papíru (nejlepší jsou geometrické tvary, domečky, obláčky, sluníčko...). Od vedoucího pak



obkresluje první hráč v řadě. Od prvního zase druhý hráč v řadě... Nikdo ve hře nesmí mluvit a ukazoval sousedovi co má nakreslit.

Nakonec zhodnotíme originál a posledními členy v řadě.

## 2) varianta do chaty

Děti rozdělíme na družstva tak, aby v každém družstvu byli maximálně 3 – 4 děti. Pravidla se moc neliší od první varianty, jen papír a tužku má vedoucí a poslední hráč (s papírem nesmí chodit!). Hráčům v družstvu vymezíme určité prostory ve kterých se mohou pohybovat (nejlepší je několik průchozích místností).

Vedoucí pak začne pomalu a pěkně kreslit jednoduché tvary na různá místa papíru (zde je potřeba používat opravdu jen jednoduché geometrické tvary). Vznikající obraz vidí pouze první hráči, kteří svůj zrakový vněm předávají dalším hráčům. Poslední hráč zakresluje informace o obrazu na svůj papír.

Nakonec zhodnotíme originál a posledními členy v řadě.

**Problémy** Je potřeba hlídat, aby nikdo neobkresloval od jiných družstev.

Musíme zamezit tomu, aby se děti začali hádat, kdo to nakreslil špatně nebo kdo zkreslil informaci.

## Green

Typ programu: Hra-paměťová

Cíl a jeho naplnění: Cílem hry je začlenění slabších jedinců (v případě této hry-fyzicky slabších) do kolektivu. Na slabším jedinci bude družina požadovat určité výsledky. Díky němu může také zvítězit, což pomůže k snadnější socializaci dítěte.

Popis a realizace programu: Hra se bude hrát lépe v klubovně a je určena především pro vlčata. Vedoucí nakreslí na tabuli tabulku (celkem šestnáct polí-4x4). vlčata dostanou za úkol si tabulku překreslit. až budou všichni hotovi, nakreslí vedoucí do tabulky čísla, písmena, atd. a vlčata si budou muset v časovém limitu znaky zapamatovat a poté překreslit do svých zápisníků. Hra by měla obsahovat více úrovní

1. ÚROVEŇ: Do tabulky vedoucí kreslí jednobarevné puntíky. Hodnotí se pouze umístění puntíku.

2. ÚROVEŇ: Vedoucí do tabulky začlení 2 až 3 barvy. Hodnotí se nejenom umístění puntíku, ale i jeho barva.

3. ÚROVEŇ: Do tabulky se začlení i číslice. Čísla se nebudou lišit hodnotou. Hodnotí se: správné posazení puntíku, jeho barva a správné postavení číslice.

4. ÚROVEŇ: Číslice se budou lišit i svojí hodnotou.

Hra je družinového charakteru. Slabší jedinci budou mít možnost se podílet na výsledku své družiny, pozitivně ho ovlivnit, aniž by k tomu potřebovali spolupracovat s ostatními.

Družina posléze (v případě úspěchu slabšího jedince) jeho výsledek ocení a, což pomůže k jeho začlenění do kolektivu.

Možné problémy: Je důležité dohlédnout na to, aby od sebe vlčata neopisovala hlavně v rámci družiny, která hraje na sebe.

Vedoucí by měl korigovat čas.

Potřeby: tužka, zápisníky, tabule na centrální mřížku

Počet organizátorů: Tři vedoucí jsou dostačující

## Manký

Nošení králů

Typ programu: sportovní

Věková kategorie: kolem 15 let a víc

Časová náročnost: 20 min i s vysvětlením popřípadě motivačkou

Popis programu: Rozdělení do družin, vytyčení trasy, slabší článek je král, král se nesmí dotknout žádnou částí těla země a jeho družina má za úkol dopravit svého krále bezpečně a co nejrychleji do vytyčeného cíle. Strategie libovolná

Počet členů: 15-20

Vhodné místo: venkovní terén dle uvážení organizátorů

Poznámka: bezpečnost krále je přednější, než rychlost přepravy

## Dave

### **Skládání propisovaček**

Parametry: kamkoli, logické, seznamovací

Potřeby: více druhů skládacích propisovacích tužek

Pravidla

Hráči se rozdělí na týmy o stejném počtu hráčů. Každému hráči se určí, jaké části rozložené propisky se mohou dotýkat. Poté se před týmy položí směs několika rozložených propisek. Po odstartování se týmy pustí do skládání propisovaček. Tým který poskládá dříve všechny propisovačky vyhrává. Tím, že každý člen bude moci sahat jen na jednu část propisky budou ve hře všichni stejně důležití a půjde o týmovou spolupráci.

## Lízátko

Kdo jaké smysli??

( odhad lidí, zlepšení smyslů )

- Vedoucí určí kapitány ( slabší děti ) kteří si vybírají družstva nejlépe po 4 – vybírané děti by je neměli ovlivňovat. Poté chodí po stanovištích zaměřené na určité smysli.

- Stanoviště

1 chuť – poznávání ochutnaných jídel

2 hmat – poznávání předmětů poslepu

3 čich - poznávání př. Koření, kečup, - všechny specifické zápachy

4 sluch – poznání zvuků

- Vedoucí má za úkol vytipovat kdo byl na jaký smysl nejlepší, každý pouze na jeden, včetně sebe( bez ovlivnění). Poté spolu skupinky závodí s vybranými zástupci z každého smyslu.

- Čas : Podle aktivity dětí 20min – 40min

- Účastníci: 8- násobky 4

- Vedoucích: 4-5

- Materiál: na každé stanoviště 4 šátky, jídlo na chuť věci na hmat, jídlo na čuch, věci které vytvářejí specifické zvuky

- Problémy: ovlivňování vedoucího průbojnými dětmi

## Tučňák

- **Typ programu:** volný, dá se použít kdykoliv

- **Počet účastníků:** 12

- **Počet organizátorů:** 2

- **Potřebný materiál:** šátky na zavázání očí

- Začlenit člena jde tak, že mu dáme nějaký **úkol**: buď si mají sami připravit nějakou hru, nebo z něj uděláme nástěnkáře (tj. **dáme mu nějakou funkci**). Pokud jde o náročnější hry, kdy se hraje po dvojicích tak je dobré toho slabšího přiřadit k někomu silnému.

- **KAPITÁN:** *Jste na lodi a všude zuří bouře. Jako kapitán musíte dostat svou posádku do bezpečí. Ve vodě jsou ale kameny, které mohou protrhnout trup!* Jeden člen (v tuto chvíli

onen slabší jedinec) si stoupne do čela. Ostatní se postaví do řady a zaváží si oči. Musí se k němu dostat z jednoho konce (louky/choby/klubovny), hezky jako husy za sebou – drží se za ramena. Problémem je, že ve vodě jsou sem tam kameny (vůdci), které mohou loď poškodit. Kapitán musí pomocí domluvených hesel (jinak nesmí mluvit) dopravit svou posádku do bezpečí. Kameny probíhají okolo a mění dráhy – pokud do někoho narazí (šetrně), vypadává ze hry. Kapitán má tolik bodů, kolik jeho posádka bouři přežije. Cca. 5 minut. Slabší článek tak má možnost ukázat, že se také k něčemu hodí, pokud to zvládne, zvedne mu to sebevědomí.

- **Možné problémy:** Přílišná nesmělost – bude se bát dávat pokyny celé hordě ostatních. Na druhou stranu ho ostatní nevidí, takže by s tím neměl mít problém. Také je možné, že funkci, kterou mu nabídneme, nepřijme či že pokud si má připravit hru, tak si nic nepřipraví. Tam pak záleží na domluvě.

## Míša

**Název:** Rádio

**Typ:** slovní, do místnosti/ ven, do tmy

**Proč si myslím, že tento program naplňuje dané téma/cíl:**

- myslím, že dokud je na ty slabší členy vidět- bojí se projevovat, ale když se zhasne, pak i ten nejtišší ztrácí zábrany

**Realizace programu:**

čas: okolo 12 min

počet účastníků: 3- 10

počet organizátorů: 1

materiál: nic

pravidla:

Hra by měla probíhat ve tmě.

Skupina má za úkol na zvolené téma vytvořit naprosto spontánně, z fleku rozhlasové vysílání, je vhodné určit časový limit, jak dlouho má vysílání trvat, např. 3 minuty a do tohoto času musí skupina vecpat co nejvíce různorodých témat: reklama, počasí, doprava, reportáž, rozhovor, písnička na přání, časové znamení, zprávy, krátká písnička... nač vám vystačí fantazie a čas. Všichni se musí v mluvení vystřídat a mimo toho, co jde skutečně 'do éteru' nesmí nijak mluvit, ani se mezi sebou jinak domlouvat (proto je dobrá ta tma).