

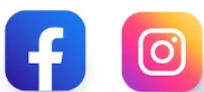


Tento materiál je určen ke sdílení.

---



Najdete nás na sítích:



Materiály do výuky - Vačice z lavice

vacice\_z\_lavice

[www.vacicezlavice.cz](http://www.vacicezlavice.cz)



## **Seznamovací hry a hry na začátek školního roku**

### **1. Trhání papíru - poznáváme se, vhodné od 8 let**

Sedíme v kruhu. Každý dostane do ruky papír velikosti A5 s instrukcí, že jej má v limitu 30 sekund natrhat na kousky. Poté se střídáme po kruhu a každý o sobě musí říct přesně tolik informací, kolik má natrhaných papírků.

### **2. Vymění se ti, kteří... - poznáváme se, vhodné od 5 let**

Tato hra se hraje v kruhu na židličkách. Lze ji hrát i vestoje, ale děti musí mít jasně označená svá místa. Jeden stojí uprostřed (v kruhu tedy schází jedna židlička) a říká např.: „Vymění si místo ten, kdo rád jezdí na kole.“ Ze své židličky se zvedá ten, kdo rád jezdí na kole a hledá jiné prázdné místo (nesmí se vrátit na své místo a sednout si na židličku hned vedle). Ten, na koho nezbude židlička, zůstává uprostřed kruhu a vymýšlí, kdo si dál vymění svá místa.

### **3. Chodil světem pan fotograf - sdílíme zážitky, vhodné od 5 let**

Všichni se pohybují prostorem a učitel zadává: „Chodil světem pan fotograf a vyfotil, jak si dáváme zmrzlinu/ jak mě píchla vosa/ jak táboříme/...“. Můžete vymýšlet zážitky z prázdnin, konkrétní situace nebo nálady. Děti vždy vytvoří sochu/fotografii, která odpovídá zadání. Mohou fotky dělat samostatně nebo jim zadejte, aby vytvořily velkou společnou fotografii (například “Tábor” nebo “První školní den”).

### **4. Na upíra - učíme se jména, vhodné od 5 let**

Stojíme v kruhu. Jeden stojí uprostřed jako upír, vybírá si svou oběť a k té se pomalu blíží. Oběť upíra se může zachránit tím, že vykřikne jméno někoho v kruhu. V tu chvíli se upír začne plížit k tomu, jehož jméno bylo vyřčeno.

Těžší variantu si můžete dát se staršími dětmi nebo s kolektivem, který svá jména už dobře zná: Zkuste používat jména pozpátku, dát si zvířecí jména, jména měst atd.



**5. Reklama na spolužáka - poznáváme se, vhodné od 9 let**

Žáci vytvoří dvojice a během 3 min. se snaží o tom druhém zjistit co nejvíce informací. Po uplynutí limitu se dvojice vystřídají a vytvoří „reklamu“ na svého spolužáka - představí ho jménem, vysvětlí, proč je skvělý kamarád, co ho baví, kde ho můžeme potkat nebo jaké má vlastnosti.

**6. Gordický uzel - spolupracujeme, vhodné od 8 let**

Postavíme se do kruhu a zavřeme oči. Všichni natáhnou pravou ruku vpřed a někoho se chytí. Totéž se udělá s levou rukou. Poté můžeme otevřít oči a začíná rozmotávání. Dokážeme se rozmotat a utvořit jeden velký kruh v němž se držíme za ruce?

Tip: Můžete určit počet „přeříznutí“, pokud vidíte, že se uzel rozmotat nedá. Žáci se tak mohou na Váš pokyn na určitém místě pustit a znovu chytit, aby se část uzlu rozmotala.

**7. Maják a loď - spolupracujeme, vhodné od 6 let**

Na tuto hru budeme potřebovat šátek na zavázání očí. Utvoříme dvojice v nichž je jeden maják a druhý loď. Dvojice si spolu domluví zvukový signál, podle kterého se rozpoznají (signály značící vpřed, pozor, vpravo, vlevo). Může jít o pípání, skřípání, slovo nebo jiný vydávaný zvuk. Všechny lodě si stoupnou na jednu stranu místnosti a všechny majáky na druhou. Lodě si zavazují oči a majáky začínají vydávat signál pro svou loď. Dostanou se všechny lodě přes moře bezpečně ke svému majáku?

**8. Rytmická jména - učíme se jména, vhodné od 5 let**

Nejdříve si vsedě po kroužku pouze řekneme svá jména. Pak přidáme rytmus - 2 x plesknout do stehů, 2 x tlesknout, přičemž se říkají jednotlivá jména. Např. v kruhu sedí Vašík, vedle něj Vojta - říkáme s rytmem: Vašík (plesk), Vašík (plesk), Vašík (tlesk), Vašík (tlesk), Vojta (plesk), Vojta (plesk), Vojta (tlesk), Vojta (tlesk) atd. po kruhu.



Následuje těžší varianta, kdy říkáme své jméno a pak rovnou jméno souseda po levici - Vašík (plesk), Vašík (plesk), Vojta (tlesk), Vojta (tlesk), Vojta (plesk), Vojta (plesk), Kája (tlesk), Kája (tlesk) atd. po kruhu.

**9. Honzo, co jsi dělal o prázdninách? - sdílíme zážitky, vhodné od 5 let**

Ze skupiny vybereme jednoho, který půjde za dveře. Mezitím se domluvíme, co za prázdninový zážitek budeme předvádět. Např. jedeme na kole, jsme na táboře, hledáme houby...apod. Když jsme domluveni, zavoláme: „Honzo, Honzo, porad', co jsme dělali o prázdninách?“ Ten, kdo byl za dveřmi, přichází a dává pokyn: „Užili jste si spousty zábavy!“. Hned nato začínají všichni předvádět domluvenou činnost a Honza hádá, o co jde. Jakmile to uhodne, začíná honit spolužáky. Koho se dotkne, odchází ze hry. Koho chytne jako posledního, stává se dalším Honzou. Pokud nemáte vhodný prostor na honičku, můžete po uhádnutí všichni strnout, Honza zavře oči a poslepu vybere dalšího Honzu.

**10. Kreslíčí pošta - soustředíme se, spolupracujeme, vhodné od 7 let**

Při této hře si lehce zopakujeme tvary písmen a číslic. Sedíme ve třech zástupech těsně za sebou. Poslednímu v zástupu učitel napíše na záda písmeno nebo číslici. Ten ji potom přepíše na záda tomu před sebou a tak dále. První v zástupu má na zemi před sebou papír, kam tvar zapíše. Tak kdo bude nejbližší? Můžeme kreslit i složitější obrázky (domeček, květinu atd.).

**11. Pantomimická pošta - soustředíme se, spolupracujeme, vhodné od 7 let**

Žáci stojí ve dvou nebo třech zástupech dle jejich počtu. Všichni se dívají vpřed. Pošeptejte všem posledním žákům v zástupech stejné zadání. Na pokyn se předposlední v zástupu otočí na posledního a ten mu předvede nějakou jednoduchou činnost (například lízání zmrzliny, plavání, zavazování si tkaničky...). Předposlední se otočí zpět, poklepe na rameno spolužákovi před sebou, ten se na něj otočí a předposlední pohyb zopakuje. Jakmile se pohyb dostane až k prvnímu, počká, protože všichni první předvedou pohyb najednou. Můžeme se bavit změnami, které po cestě pohyb utrpěl. Která skupina udrží nejvěrnější kopii pohybu?



**12. Jsme jedno tělo - soustředíme se, spolupracujeme, vhodné od 8 let**

Žáci se pohybují prostorem do rytmu bubínku a nesmí mluvit. Rytmus můžete různě měnit. Jakmile zvuk utichne, žáci poslouchají zadání. „Vytvořte společně jeden velký čtverec/trojúhelník/písmeno H/písmeno A...“. Můžete vymýšlet dle věku dětí i jednoduché předměty. Žáci se pokouší vytvořit daný tvar, ale nesmí mluvit!

**13. Zvědavá kostka - poznáváme se, vhodné od 7 let**

Na papír doprostřed kruhu zapíšeme čísla od jedné do šesti a ke každému číslu připojíme otázku. Např. Máš doma zvířátko? Máš sourozence? Co děláš ve volném čase? Bydlíš v domě, nebo v bytě? Jaký je tvůj nejlepší zážitek z prázdnin? Jaké je tvé oblíbené jídlo?

Účastníci sedí v kruhu a střídají se v hodů kostkou. Podle čísla, které na kostce padne, odpovídají na danou otázku. Střídáme se po kruhu. Při velkém množství dětí si mohou hru nejdříve zahrát v menších skupinkách a ve společném kruhu sdílet, co zajímavého se o někom dozvěděli.

**14. Mám pro tebe dárek - učíme se jména, poznáváme se, vhodné od 8 let**

Tuto jednoduchou hru si můžete zahrát, pokud chcete procvičit jména.

Stojíme v kruhu. Začíná učitel, vybere si jednoho v kruhu, osloví ho jménem a předá mu imaginární dárek. Např. „Lindo, mám pro tebe dárek.“ Linda si dárek převezme a předvádí, jak jej rozbalila a co v něm našla. Linda poděkuje a předává nový dárek někomu dalšímu.

**15. Ano x Ne (škála s otázkami) - poznáváme se, vhodné od 7 let**

Vyznačte v prostoru dva body, jedno je ANO, druhé je NE. Žáci se mohou pohybovat na škále kdekoli, můžete si říct, kde je “trochu ano” a “trochu ne” atd. Poté učitel klade otázky: Kdo má rád zmrzlinu? Komu se občas zdají strašidelné sny? Kdo hraje počítačové hry? Vyzvěte děti, aby se dívaly kolem sebe, co mají společného se svými spolužáky. V kladení otázek se můžete vystřídat.



**16. Molekuly** - *hledáme něco společného, poznáváme se, vhodné od 8 let*

Žáci se na hudbu nebo rytmus udávaný učitelem pohybují po místnosti. Poté učitel vykřikne číslo - počet molekul, které se musí sdružit. Jakmile jsou molekuly pohromadě dle zadání (pokuste se zadávat čísla tak, aby nikdo nezbyval), vyzvěte děti, aby ve své skupině našly něco, co je pro ně společné. Sdílejte, na co jste přišli.

**17. Kdo nám tu chybí?** - *učíme se jména, stmelujeme kolektiv, vhodné od 5 let*

Tuto úplně jednoduchou hru můžete hrát kdekoli bez přípravy. Vyberte jednoho, který se otočí zády a poté jednoho, který se schová (odejde za dveře, schová se za skříň nebo venku za strom, keř atp.). Poté vyzvěte toho, kdo se nedíval, aby zkusil přijít na to, kdo zmizel. Pokud se mu nedaří, můžete dávat nápovědu typu: má hnědé vlasy, je to dívka, ráda lyžuje...

**18. Slepý král** - *soustředíme se, stmelujeme kolektiv, vhodné od 8 let*

Vyberte jednoho žáka, který bude králem a zavažte mu oči. Ostatní se postaví do řady. Jakmile král nevidí, beze slov vyberte jednoho z řady, který předstoupí před krále a ten mu dá ruce na obličej. Smí se dotýkat pouze obličeje a vlasů. Pozná král svého poddaného?

Tip: Ujistěte se, že poddanému, který je zkoumán, není dotek na obličej nepříjemný. Pro nikoho by tato hra neměla být vyloženě nepříjemná.

**19. Tajemný host** - *poznáváme se, stmelujeme kolektiv, vhodné od 8 let*

Vybereme žáka, kterého pošleme za dveře a se zbylými dětmi se domluvíme, kdo bude tajemný host, kterého budeme popisovat. Jakmile se hadač vrátí, začneme postupně hosta popisovat. Uhodne hadač, o koho jde?

Tip: Se známým kolektivem se soustřeďte na popis vlastností, oblíbených činností a dalších detailů. Pokud se kolektiv nezná, zaměřte se na popis viditelných znaků - jaké má vlasy, oči, v jaké řadě sedí, jakou barvu má jeho aktovka, atd.



**20. Místo po pravici je volné** - *poznáváme se, stmelujeme kolektiv, vhodné od 8 let*

Hra je vhodná pro kolektiv, který se už trochu zná. Sedíme v kruhu a jedno místo necháme volné. Ten, kdo má toto volné místo po pravici, začíná: „Místo po mé pravici je volné a sedne si tam Anička, protože je vždycky ochotná komukoli pomoci.“ Anička si přeseďá a mluví ten, kdo má nyní místo po své pravici volné. Můžeme používat jakékoliv argumenty, ale měly by být pozitivní a měli by se postupně vystřídat všichni žáci - tedy o každém zazní něco pěkného.