

3.8 Komunikační hra

Účastníků	15-30
Fyzická náročnost	II
Psychická náročnost	II
Autor/ři	Marie Pokorná, Eliška Nečasová, Julie Tomaňová
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	30 min
Čas na přípravu	30 min
Prostředí	sál, tělocvična, park, hřiště
Rozdělení	v týmech

Cíl

Cílem komunikační hry je nechat žáky objevit možné překážky a šumy v procesu komunikace. Forma aktivity - štafetový závod - podporuje schopnost pracovat v týmu. Děti se seznámí s někdy obtížným procesem komunikace, která je symbolizována předáním tajného hesla.

Sdělení

Některé způsoby komunikace jsou přesnější a rychlejší než jiné. Při předávání informace často dochází ke špatnému pochopení nebo změně významu!

Metody

pohybová hra: štafeta, skupinová práce, pantomima

[Metody a formy](#)

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - praktickým nácvikem - předávání informace ústní/vizuální/pantomimovou formou.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny
 - motivací všech členů týmů být prospěšný celé své skupině
 - v rozdělení rolí v týmu, které probíhá dohodou v rámci skupinky
 - zažitou sounáležitostí při rozluštění hesla a nápomoci zbývajícím týmům.

Forma a popis realizace

Účastníci odhalí zákeřnosti různých druhů komunikace. Hra je týmová a má formu štafetového závodu, byť zdůrazněnou prioritou je správnost hesla více než samotné pořadí týmů. Cílem je předat si v týmu od prvního do posledního člena heslo, přičemž každý člen týmu může používat pouze jeden specifický druh komunikace (pantomima/ústně/výběr z obrázků atd.).

Uvedení

Příprava

- **V přípravném týdnu:** výběr hesla (nebo použití hesla předpřipraveného v příloze - „VEČEŘE“). V případě výběru jiného hesla realizátor musí zvolit zástupné symboly za písmena, která potřebuje, graficky je zpracovat na oboustranné karty velikosti A6 a zalaminovat je (počty karet: podle počtu písmenek v heslu, při šestipísmenkovém heslu je třeba vytvořit 6 jednostranných obrázkových karet a 12 oboustranných karet - z jedné strany písmeno, z druhé obrázek - na každý tým).
- **Před uvedením programu:** Realizátor rozdělí karty na balíčky pro jednotlivé týmy (potřebujeme tolik setů karet, kolik je týmů; sety jsou pro všechny zapojené týmy stejné), roztrídění karet na hromádky podle stanoviště (menší balíček s 6 klíčovými obrázky na první stanoviště, větší balíček se všemi ostatními obrázky a písmeny na třetí stanoviště), příprava hranic jednotlivých stanovišť (venku křídou, v interiéru papírovou páskou), případné rychlé „zaškolení“ pedagogického doprovodu pro hladší plynulost hry.

Realizace

Motivace

- Uvádějící se odkáže na předchozí aktivitu, kdy žáci navrhovali nové roboty a otevře diskuzi na téma, jak nám ti roboti vůbec můžou rozumět. Tím se přirozeně dostane k tomu, že děti samy začnou vymýšlet způsoby komunikace. Realizátor to využije pro uvedení aktivity.

Vysvětlení pravidel

- Realizátor zdůrazní, že jde o týmovou práci, kde každý člen týmu má nezastupitelnou důležitou roli. Týmům, které mají problém si role rozdělit, s rozhodováním pomůže nebo zvolí náhodné rozlosování.
- Pro lepší pochopení pravidel následuje krátká ukázka toho, jak to bude probíhat. Lze vybrat jednu z karet - písmenko, které nepatří do tajenky - a na ní průběh štafety demonstrovat. Realizátor otevře prostor na dotazy ke hře a pravidlům.
- Děti se seznámí se svým stanovištěm a úkolem (pantomimářům se ukáží kartičky s obrázky, vysvětlí se jak se předvádí: žádné zvuky, žádná prstová abeceda nebo ukazování kolem sebe), ukáže se komu a kde budou obrázky předvádět; postupně takto realizátor projde celou trasu a ověří si, zda děti vědí, co a kde mají dělat.
- V případě více uvádějících lze jednoho realizátora nechat asistovat u pantomimy (hlídá dodržování pravidel), zatímco druhý realizátor se pohybuje u posledního stanoviště, aby poslední člen týmu měl komu předat heslo.

- Týmy přichází na heslo v různém čase (příp. každému účastníkovi na konci štafety trvá jinak dlouho, než ze získaných písmenek poskládá heslo), realizátor v roli ředitele/ředitelky gratuluje těm, kteří již mají hotovo. Týmy lze postupně odvádět na večeři nebo, pokud jsou toho děti schopné, je realizátor poprosí o tichost při pozorování zbývajících týmů, případně jim nabídne možnost seznámit se se všemi kartičkami obrázků a písmen (protože s nimi v průběhu hry pracovali jen někteří).
- V případě, že některý tým výrazně zaostal za ostatními, můžeme vyzvat ty, kteří již mají hotovo, aby pomáhali s pantomimou nebo výběrem obrázku (tedy první nebo třetí úkol). Zpožděný tým tak velmi rychle dosáhne řešení a spokojení jsou všichni (ti, co byli „rychlí“ a heslo už mají i ti, kterým se nedařilo a kamarádi z ostatních týmů jim pomohli). Alternativně, pokud ostatní týmy už jsou pryč nebo je realizátor z nějakého důvodu nechce zapojit do pomáhání, lze zaostávajícím týmům poradit přímo: *Máte to skoro hotové, skvěle, jen třetí písmenko dorazilo jiné. Zkusme ho ještě jednou!*

Zamýšlený dopad na účastníky

- Účastník je schopen plnit svůj úkol v rámci skupinové práce.
- Účastník si je vědom možných šumů a překážek v komunikačním procesu.
- Účastník si procvičil různé formy komunikace.

Uzavření

Realizátor nezapomene pochválit všechny, co mu přišli pošeptat heslo. Pokud první týmy čekají s odchodem i na poslední končící tým, může realizátor vyzvat k hlasité společné odpovědi. Děti velmi pravděpodobně zařvou *VEČEŘÉÉÉ* a jde se na večeři.

Poznámky

Příběhově aktivita navazuje na povídání o robotech, které žáci v předchozím programu sami navrhli a nyní je potřeba naučit je naší řeči a písmu. V kontextu konceptu celého dvoudenního programu tato aktivita slouží jako odlehčená, zábavná drobníčka před večeří (i samotné heslo, které si žáci předávají, zní „večeře“).

Pro uvedení aktivity stačí v personální nouzi jen jeden uvádějící, vyšší počet realizátorů zvyšuje komfort dětí i uvádějících a zajišťuje lepší plynulost hry.

Dílčí postřehy a možné úpravy aktivity:

- Uvedená aktivita je dimenzovaná na týmy o čtyřech osobách. Počet osob v týmu a tedy i počet rolí lze změnit (je možné přidat bod, kdy jeden člen dalšímu členu kreslí obrázek, případně lze vícekrát zařadit děti oblíbenou pantomimu - na konci a na začátku štafety). Takové rozšíření aktivity nepotřebuje žádné pomůcky navíc, jen vyznačení stanoviště, kde k předání informace má dojít.
- Program v této podobě byl designován jako „drobníčka“ na uvolnění a procvičení komunikačních dovedností mezi (intelektuálně) náročnou argumentační aktivitou a večeří (samotný průběh hry byl cca 15 min). Předávané heslo lze samozřejmě rozšířit na delší zprávu, čímž se délka hry přirozeně protáhne. Je ale potřeba připravit odpovídající sadu karet a rozdělit zprávu na dva kusy, aby si děti mohly prostřídat role a vyzkoušet více úkolů.
- Poslední hráč ve štafetě (za každý tým) má nejvíc „statický“ úkol - zapisovat získaná písmenka,

sestavit z nich heslo a pošeptat ho realizátorovi. Při krátké zprávě (tedy například námi použitá „večeře“) to zpravidla nevádí, hra je rychlá, velmi brzo přijde radost z toho, že se dětem zadařilo; v případě prodloužení zprávy je však vhodné (především kvůli této roli „zapisovače“) aby si děti role mohly vystřídat.

- Jednotlivé úkoly a role je potřeba dětem vysvětlit tak, aby bylo jasné, kde informaci získávají a komu a kde ji předávají. Proto je vhodné vyznačit tyto předěly křídou nebo páskou. Před odstartováním je vhodné tyto předěly dětem ukázat (klidně i názorně s druhým realizátorem).
- U pantomimy doporučujeme se s účastníky domluvit na následujících pravidlech: nebudeme mluvit ani dělat žádné jiné zvuky, nebudeme naznačovat slova pusou nebo prstovou abecedou a nebudeme na nic ve svém okolí (ani na lidi, ani na nábytek, ani na sebe) ukazovat. Pravidla v této konkrétní formě nejsou nutná, jen je potřeba, aby všechny děti v daném úkolu měly stejné podmínky.
- Na obou stanovištích, kde se používají karty, je vhodné se s dětmi domluvit, že karty zůstávají celou dobu ležet na podlaze (nebo viset na provázku/na tabuli, pokud to tak máme nachystáno) a neběháme s nimi jinam (aby si je nenosili na místo, kde předvádí pantomimu atd.). Děti sice v testovacích ověřeních v roce 2019 nenapadlo, že by místo pantomimy přímo kartu ukázaly, ale pokud si ji v zápalu hry vzaly s sebou, neměly ji pak při předvádění kam odložit, ostatní děti si myslely, že podvádí atd.).

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
papírová páska/křída	1	na vyznačení jednotlivých bodů pro předávání informací mezi členy týmů
fixy	10	pro naznačení získaných písmenek
vytištěná pravidla	1	pro realizátora
vytištěné prac. listy s deskami	podle počtu týmů	pro zapisovače v týmech
píšťalka	1	není nezbytné, pro odstartování hry

Přílohy

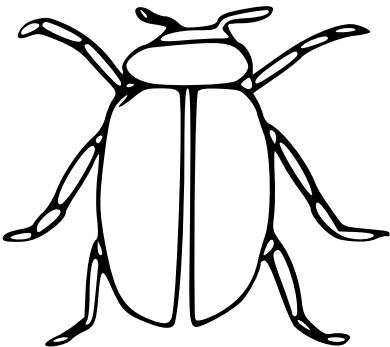
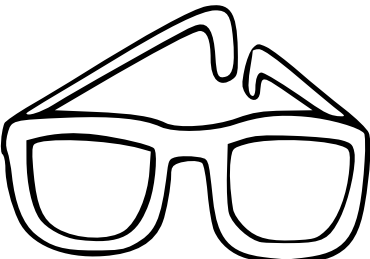
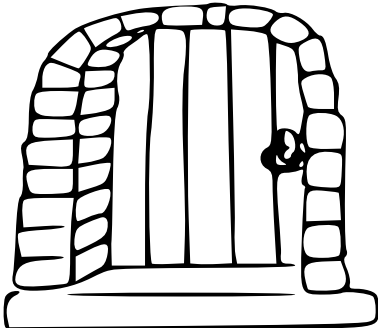
Obsahové přílohy

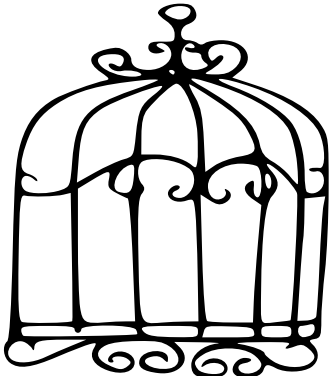
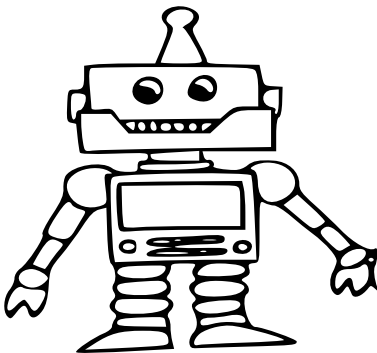
#	Soubor	Popis
001.08.01	karty pro identifikaci.docx	oboustranné pro výběr
001.08.02	karty pro identifikaci.pdf	oboustranné pro výběr (bod 3)
001.08.04	karty pro pantomimu .docx	karty pro pantomimu
001.08.03	karty pro pantomimu.pdf	karty pro pantomimu
001.08.05	zápisový arch pro heslo.docx	zápisový arch pro heslo
001.08.06	zápisový arch pro heslo.pdf	zápisový arch pro heslo

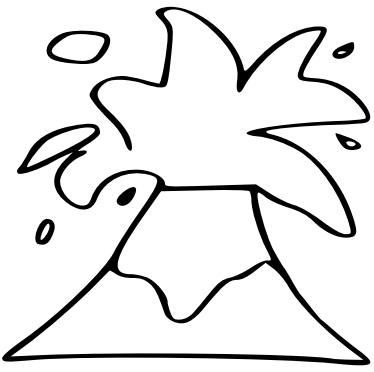
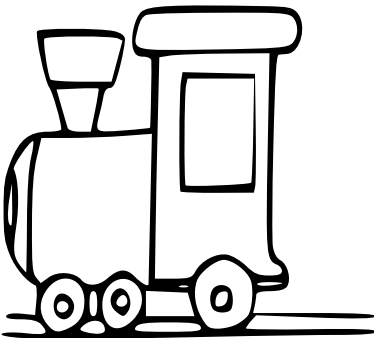
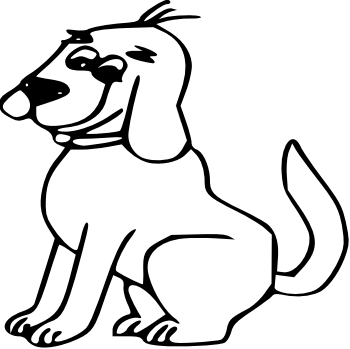
Metodické přílohy

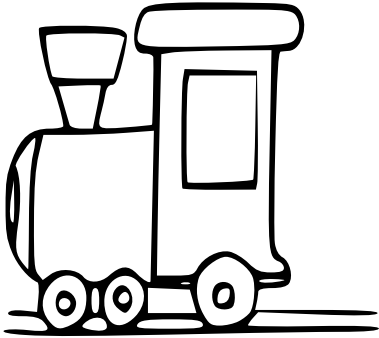
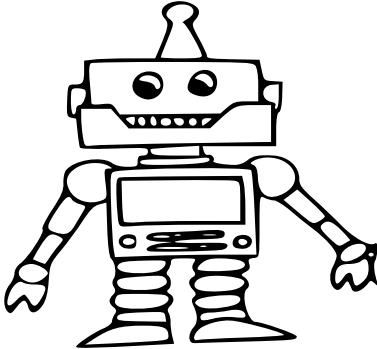
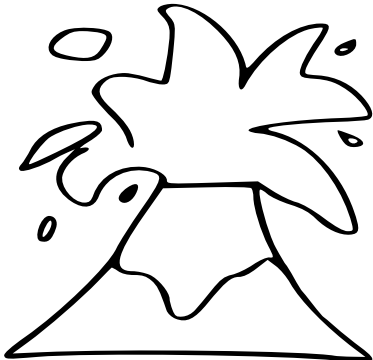
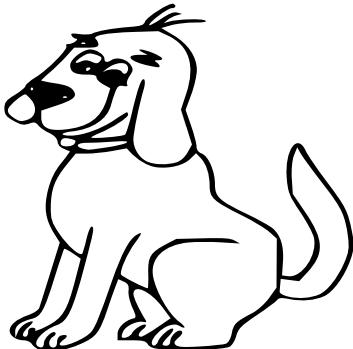
#	Soubor	Popis
001.08.07	osnova pro uváděcího.docx	osnova pro uváděcího
001.08.08	osnova pro uváděcího.pdf	osnova pro uváděcího
001.08.09	prázdné rámečky na karty.docx	prázdné rámečky na karty
001.08.10	prázdné rámečky na karty.pdf	prázdné rámečky na karty

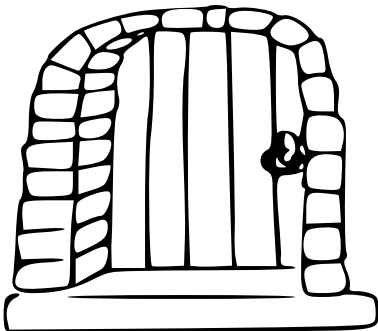
Zdroje

# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
001.08.01 01		brouk	Marie Pokorná, Eliška Nečasová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2019-09-01
001.08.01 02		brýle	Marie Pokorná, Eliška Nečasová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2019-09-01
001.08.01 03		domek	Marie Pokorná, Eliška Nečasová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2019-09-01
001.08.01 04		dveře	Marie Pokorná, Eliška Nečasová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2019-09-01

001.08.01 05		ptačí klec	Marie Pokorná, Eliška Nečasová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2019-09-01
001.08.01 06		kolečkové křeslo	Marie Pokorná, Eliška Nečasová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2019-09-01
001.08.01 07		šifra	Marie Pokorná, Eliška Nečasová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2019-09-01
001.08.01 12		robot	Marie Pokorná, Eliška Nečasová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2019-09-01

001.08.01 13		květina	Marie Pokorná, Eliška Nečasová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2019-09-01
001.08.01 14		sopka	Marie Pokorná, Eliška Nečasová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2019-09-01
001.08.01 15		vlak	Marie Pokorná, Eliška Nečasová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2019-09-01
001.08.01 16		pes	Marie Pokorná, Eliška Nečasová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2019-09-01

001.08.04 01		vlak	Marie Pokorná, Eliška Nečasová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-25
001.08.04 02		robot	Marie Pokorná, Eliška Nečasová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-25
001.08.04 03		sopka	Marie Pokorná, Eliška Nečasová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-25
001.08.04 04		pes	Marie Pokorná, Eliška Nečasová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-25

001.08.04 05		květina	Marie Pokorná, Eliška Nečasová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-25
001.08.04 06		dveře	Marie Pokorná, Eliška Nečasová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-25

From:
<https://mscb.vida.cz/> - **MSCB**

Permanent link:
<https://mscb.vida.cz/skolam/fychebi/aktivity/8/3>

Last update: **2020/11/24 18:14**

