

Komunikační hra

- Obsah
- Metodika

Načítám ...

[>> Jít na tuto stránku.](#)

Metody

pohybová hra: štafeta, skupinová práce, pantomima

[Metody a formy](#)

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.).

Obsah

Před chvílí jste navrhovali různé roboty a přemýšleli jste, jak s nimi budou lidé komunikovat, jak jim budou zadávat pokyny, co mají dělat a podobně. Jenže mluvit se strojem není jen tak! Nyní si vyzkoušíme, jak může být těžké předat třeba i obyčejný vzkaz. Vy ve třídě se znáte, mluvíte stejnou řečí, rozumíte stejným slovům stejně - takže je jednoduché si navzájem říct vzkaz např. „máme si vzít na výtvarku tempery“. Ale co kdybyste potřebovali předat zprávu stroji, který vaší řeči vůbec nerozumí? Nebo dokonce ani napsaným písmenům? Jak takového robota naučíte rozumět slovům? Teď vás čeká právě takové praktické cvičení, kdy si budeme navzájem předávat neznámý vzkaz - a zkusíme to jinak, než že si ho klasicky navzájem povíme nebo napíšeme.

Jak to bude probíhat:

- Budeme pracovat v týmech a každý člen skupinky bude mít svůj speciální úkol.
- Znáte štafetu? Tak teď to bude taková písmenková a obrázková štafeta. Cílem je získat pro svůj tým heslo (které nám umožní jít na večeři). Nikdo z vás ale to heslo nebude znát dopředu.
- Každý člen týmu má přidělenou úlohu: 1. člen předvádí druhému pantomimicky obrázek, který jsou vyvěšené v jeho prostoru, 2. hádá předváděné slovo. Poté běží ke 3. spolužákovi, kterému slovo řekne a ten vybere příslušnou kartu ze sady, kterou má u sebe a běží za 4. členem, kterému řekne dané písmeno (karty jsou oboustranné, z jedné strany obrázek, z druhé písmeno). Ten si písmena píše a skládá z nich slovo. Když vyluští slovo, jde ho nahlásit (pošeptat) panu řediteli/paní ředitelce a je-li správné, máte hotovo a můžete jít baštit.
- Pojdme si krátce ukázat, jak to bude probíhat na jednotlivých stanovištích. Je jasné, co se kde

dělá, prosím?

- Nyní si dáme 5 minut na domluvení se v týmu: rozdělte si role, kdo bude co dělat.
- Když už každý má svou roli, můžete jít každý na své stanoviště. Ověřte si, že víte, od koho přebíráte vzkaz a komu ho předáváte. Já vás ještě před startem obejdu a ukážeme si naposledy, co a jak:
 - Pantomimáři, zde jsou kartičky s obrázky, pravidla předvádění: žádné zvuky, žádná prstová abeceda nebo ukazování kolem sebe.
 - Hadači, zde je místo, kde k vám doběhne váš pantomimář a bude vám něco předvádět. Jakmile myslíte, že víte, co vám předvádí, utíkejte s tím ke třetímu členu týmu. Vždy po jednom obrázku/slovu.
 - Obrázkáři, k vám na toto místo doběhne váš hadač a sdělí vám, co podle něj první člen týmu předváděl. Vyberte kartu, která podle vás nejlépe odpovídá popisu a písmenko z karty běžte pošeptat vašemu zapisovači. Vždy jen jedno písmenko.
 - Zapisovači, vy máte nejdůležitější úkol - sice „jen“ zapisujete, ale bez vaší práce by zbytek týmu pracoval zbytečně. Pište si písmenka, která k vám doputovala, na zápisový arch. Zkuste z nich sestavit heslo. Na pořadí písmenek musíte přijít sami - nemusí totiž přijít tak, aby šla za sebou jak mají.
- Rozumí každý tomu, co bude ve hře dělat? Jakékoli dotazy? Můžeme začít, tři, dva jedna... Odstartování (slovní/píšťalkou).
- Týmy, které ohlásily tajné heslo („večeře“), realizátor v roli staršího spolužáka postupně odvádí na večeři. Druhý realizátor, v roli ředitele/ředitelky zůstává u hry až do skončení posledního týmu a v případě chyb poradí, která část hesla nedoputovala - žáci to mohou zkusit u vybraného obrázku/písmenka znovu.

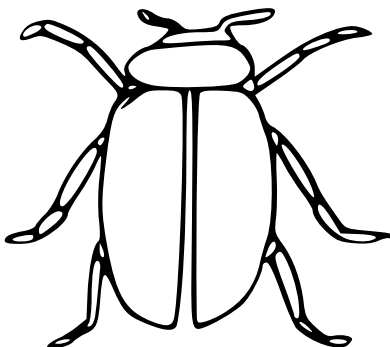
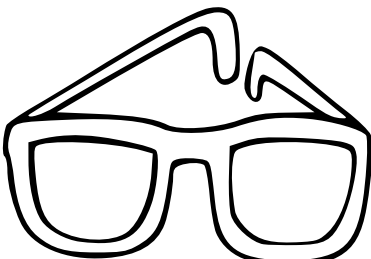
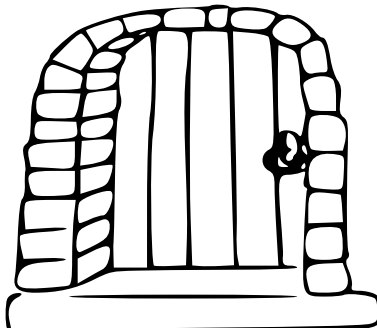
Pomůcky a materiál

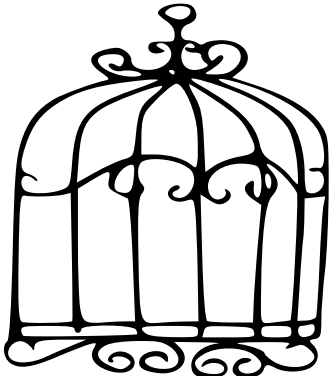
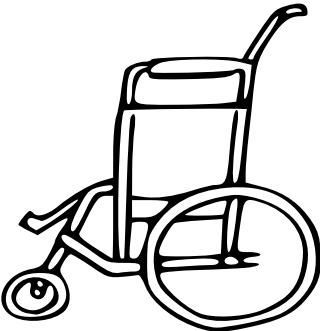
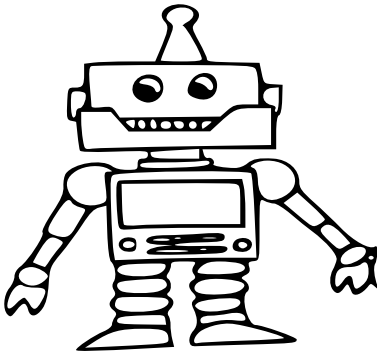
Položka	Počet	Popis
papírová páska/křída	1	na vyznačení jednotlivých bodů pro předávání informací mezi členy týmů
fixy	10	pro naznačení získaných písmenek
vytištěná pravidla	1	pro realizátora
vytištěné prac. listy s deskami	podle počtu týmů	pro zapisovače v týmech
píšťalka	1	není nezbytné, pro odstartování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

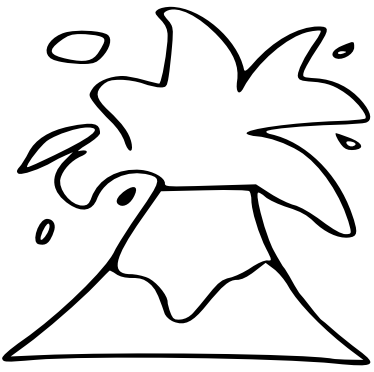
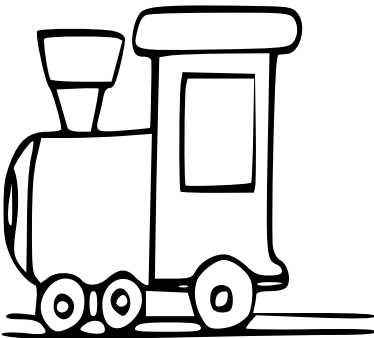
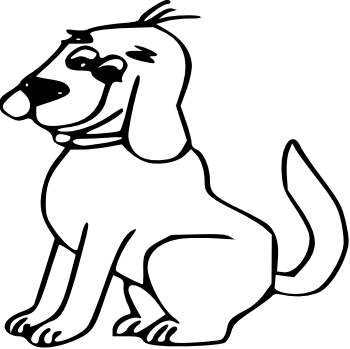
Obsahové přílohy

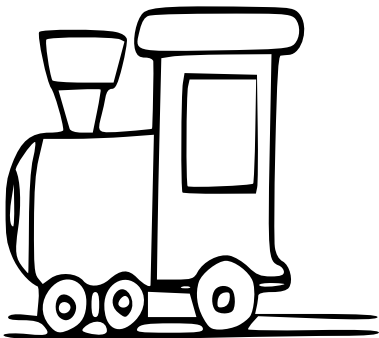
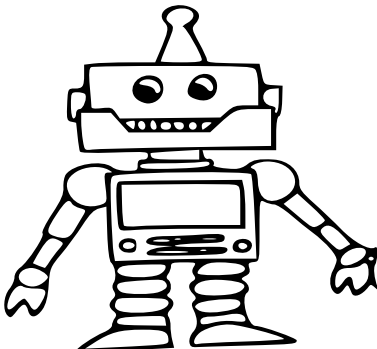
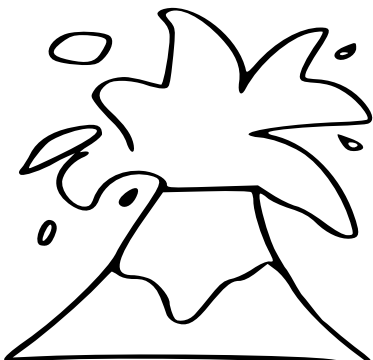
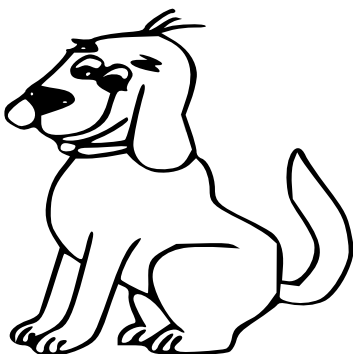
#	Soubor	Popis
001.08.01	karty pro identifikaci.docx	oboustranné pro výběr
001.08.02	karty pro identifikaci.pdf	oboustranné pro výběr (bod 3)
001.08.04	karty pro pantomimu .docx	karty pro pantomimu
001.08.03	karty pro pantomimu.pdf	karty pro pantomimu
001.08.05	zápisový arch pro heslo.docx	zápisový arch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

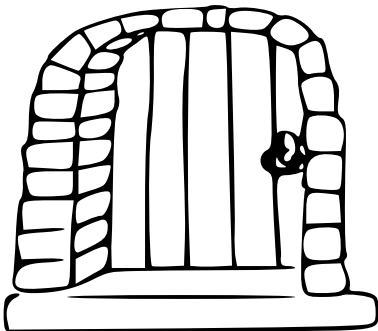
Zdroje

# 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

>> Jít na tuto stránku.

From:

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

Permanent link:

<https://mscb.vida.cz/skolam/fychebi/aktivita/8/uvod>

Last update: 2020/09/21 15:30

