Predmet: Naučiť deti hrať hru

Cieľ: Vyškoliť vedúcich oddielov naučiť deti hrať hru a pozdvihnúť vedomie o oblastiach ako súťaženie a bezpečnosť.

Tréningové metódy: Simulácia hry, reflexia a diskusia, podklady.

Trvanie: 50 minút

Materiály a vybavenie: Flipchart, papiere a perá. Podklady pre každého. Kusy nábytku, krabice alebo knihy v miestnosti na postavenie veže.

Postup:

1. Zvolaj skupinu, aby mohla hrať nasledujúcu hru. Povedz všetky inštrukcie naraz a dosť rýchlo a zastav všetky prípadné otázky. Nechaj ich hrať hneď ako si skončíš s vysvetľovaním a hocijaký následný zmätok daj za vinu im. (Pred začatím sa uisti, že nehrozí žiadne naozajstné nebezpečenstvo). *Každý kto má viac ako 21 rokov, nech sa postaví a začne skákať dookola po miestnosti. Ak máte viac ako 30, kráčajte a ak máte nad 40, napodobňujte krabiu chôdzu. Keď sa zakričí "veža", schmatnite jeden vhodný predmet a prineste ho do stredu miestnosti a začnite stavať vežu. Keď položíte predmet na dané miesto, pokračujte v skákaní, chodení alebo v krabej chôdzi, až kým sa znova nezakričí "veža" - vtedy opakujte tento proces. Víťazov čaká sladká odmena. Žiadne otázky. OK, začíname.* (5 min)

2. Keď sa všetci zastavia, daj im jednu minútu aby nad hrou v tichosti porozmýšlali. Vezmi flipchartové papiere a rozvešaj ich dookola po miestnosti s nadpismi ako:
   - Pravidlá a vysvetlenie
   - Súťaženie a odmeny
   - Zámer
   - Radosť
   - Bezpečnosť, pomôcky a posúdenie rizika

   Požiadaj ľudí, aby sa prešli po miestnosti a pod jednotlivé nadpisy napísali komantáre. Napríklad pod Súťaženie a odmeny sa môže napísať 'ako si vyhral?' alebo 'nedostali sme žiadne odmeny'. (10 min)

3. Diskutujte o týchto hárkoch a rozprávaj o programe tábora a kde v ňom majú hry svoje miesto. Vysvetli zámer každej z hier, ktorú plánujete hrať a kto bude za každú zodpovedný. (10 min)

4. Diskutujte vo dvojiciach a potom dajte spätnú väzbu celej skupine:
   a. Aký efekt môže mať súťaženie na vzťahy v tábore?
   b. Aký je zámer hier na tábore? (15 min)

5. Rozdaj nasledujúce dva podklady, prejdi nimi spolu so skupinou. (10 min)

PODKLAD 1
Desať prikázaní pre pravidlá hry

1. Skôr ako začneš vysvetľovať, uisti sa, že všetci dávajú pozor.

2. Uisti sa, že ťa všetci dobre vidia, keď vysvetľuješ pravidlá.

3. Rozlož vysvetlenie na malé zapamätateľné kúsky.

4. Zaisti, aby pravidlá nepripustili nekontrolovateľné riziko v hre.

5. Pri malých deťoch vysvetľuj pravidlá po jednom a vysvetli, že sa stále hru len učíme. Keď sa všetky pravidlá objasnia, znovu začni hru.

6. Na konci vysvetľovania sa vždy sa opýtaj, či sú nejaké otázky, aby si sa uistil, že všetci rozumejú pravidlám.

7. Daj pozor, aby deti, ktoré už na tábore boli, nezneužili nové deti skôr, ako by aj oni mali šancu spoznať pravidlá.

8. Udávaj skóre, ak nejaké existuje a vysvetli, ako skórovanie funguje.

9. Počas hry nemeň pravidlá.

10. Zaisti, aby sa o pravidlách dalo rozhodnúť – nikdy nezahrň rozhodcu do hry ako účastníka.

PODKLAD 2
Čo robí hru dobrou?

1. Pravidlá nech sú jasné a ľahko vysvetliteľné. Zapracuj do pravidiel skúsenosti.

2. Dobré hry dávajú ľudí dokopy, nie opačne. Udržuj ľudí počas hry zapojených. Nenechávaj deti dlho “mimo”.

3. Uisti sa, že sú tímy rovnocenné. Nech sa nevyberajú strany, aby neboli menej zdatní vybratí ako poslední. Pomiešaj chlapcov aj dievčatá.

4. Najlepšie sú hry, na ktoré treba rôzne zručnosti; trochu sily, chytrosti, umeleckých schopností, tímovej práce….Počas rána prestriedaj tieto hry.

5. Najlepšie sú vždy jednoduché pomôcky dobre pripravené vopred.

6. Určením pravidiel zaisti, aby bola možnosť podvádzať minimalizovaná. V hre ‘game of tag’ je ľahké podvádzať, keď sa rozhodca nepozerá.

7. Vymysli hry, ktoré budú viac ako len ‘zábava’. Hry by mali byť zábavné, ale mali by mať aj poučný výsledok.

8. Po hre s učastníkmi premýšľaj - v skupine alebo individuálne. Čo z tohoto plynie?

9. Môžu bežné systémy skórovania znížiť nezdravé úrovne súťaživosti? Čo hra hovorí o táborových ‘hodnotách kráľovstva’?

10. Hry by mali minimalizovať riziko, že sa niekto zraní. Skontroluj bezpečnosť, priestor na hranie, potenciálne nebezpečenstvá….