



Čas přípravy  
15 minut



Čas realizace  
60 minut



Prostor  
klubovna



Roční období  
kdykoliv



Počet účastníků  
minimálně 2



Věková kategorie  
čte/píše

## SOVA – MŮJ KAMARÁD, MOJE KAMARÁDKA

### Obecný cíl:

Rozvoj těchto kompetencí: ke komunikaci, sociální a personální, občanská.

### Konkrétní cíl:

Uvědomit si význam slova kamarád. Podpořit děti ve vnímání kamarádství.

### Motivace:

Vytváření kamarádstvích vztahů je pro děti jednou ze základních potřeb. Pomůžeme jim uvědomovat si základní hodnoty kamarádství.

### Legenda:

Zvířátka si navzájem pomáhají. Kdo si vzpomene na pohádku, kde mravenci pomáhali Jiříkovi? Odhadnete, proč tolik zvířátek Jiříkovi pomáhalo? Možná to bylo proto, že se mezitím skamarádili. Máte také kamarády?

### Potřeby:

Fotoaparát, podobenky dětí, měsíční kalendář na zavěšení do klubovny.

K tomuto metodickému listu není žádný pracovní list.

### Provedení:

#### Místo po mé pravici je volné

Cíl hry: Navodit atmosféru pro povídání o mezilidských vztazích.

Celý oddíl si sedne do kruhu (včetně vedoucího). Místo vpravo od vedoucího je volné. Vedoucí zahájí hru slovy: Místo po mé pravici je volné, rád bych, aby se tam posadil Martin, protože mi vždycky pomáhá... Tím se uvolní jiné místo, takže může pokračovat další hráč obdobně.

#### Kamarád

Až se při předcházející hře všichni (či téměř všichni) vystřídají, můžeme ještě chvíli diskutovat o kamarádstvích hodnotách. Jací vlastně kamarádi jsou. Také se můžeme zmínit o důvěře k lidem obecně. Jak se můžeme chovat ke kamarádům a k cizím lidem.

**Metodická poznámka:** Můžeme dětem vypravovat také o příkladech kamarádství v literatuře. Využít je možné třeba ukázky z Malého prince. Vyzveme i děti, jestli mají i ony nějakou podobnou zkušenost.

#### Představuji vám

Děti požádáme, aby vytvořily dvojice. Pokud předchozí aktivita probíhala dobře, pak již v kruhu sedí kamarádi poblíž sebe. Ve dvojicích pak provádějí malý rozhovor. Děti si mohou získané informace zapisovat. Rozhovor jim předvedou instruktoři:

- Jak se jmenuješ?
- Kdy máš svátek a narozeniny?
- Co tě baví?
- Co se ti na mně líbí?
- Co nemáš rád?
- S čím bys mi mohl pomoci?

Ve druhé části hry děti zůstávají ve dvojicích. Jsou shromážděny v jedné části místnosti. Každá dvojice před ně postupně předstoupí a děti ostatním představí svého kamaráda z dvojice. Dovolte, abych vám představil... (vzniklé dvojice se mohou představovat pouze jiné dvojici, aby vznikly skupinky, které budou dále společně spolupracovat).

Využít mohou poznámek, které si zaznamenaly v průběhu rozhovoru, dále mohou přidat nějakou zajímavou informaci navíc. Představovaný může nakonec něco doplnit, upřesnit apod.

Na závěr těchto aktivit mohou děti zapsat do klubového kalendáře data svátků a narozenin svých kamarádů.

#### Cínový vojáček, hadrová panenka

POZOR! Na tuto aktivitu je potřeba dostatek prostoru.



Necháme děti vybrat dvojice. Jeden z dvojice bude cínový voják. Ten umí jen pochodovat po místnosti, nesmí přitom krčit kolena. Druhý z dvojice za jeho osud plně zodpovídá, a tak mu udává povely: pochodem vchod, vlevo v bok, vpravo v bok, čelem vzad, stát tak, aby do nikoho a do ničeho nenasazil. Po chvíli si hráči role vymění.

**Metodické poznámky:** Zeptáme se dětí, jestli cítily zodpovědnost za svěřeného kamaráda. Jak se cítily v roli pečovatele a opečovávaného? Která z rolí jim byla příjemnější? Co vlastně znamená za někoho zodpovídat? Cítí, že i za ně někdo zodpovídá?

Hadrovou panenku pak představuje jeden z dvojice hráčů tak, že leží bezvládně na zemi. Úkolem druhého hráče je postavit jej na nohy tak, aby si hadrová panenka neublížila.

#### Podávání rukou

Podání ruky je jeden z evropských zvyků. Ruce si podávají lidé, kteří se znají třeba jen v zaměstnání. Podání ruky je zvykem, který neodmyslitelně patří ke kamarádství. Takové podání ruky si nyní vyzkoušíme. Ruku podáváme jako diplomati – ve výšce pasu, nenápadně a neokázale dlaní kolmo k zemi. Připomeneme, že ruku má jako první podávat osoba společensky významnější. U kamarádů se ale význam osob nepoměřuje – možná právě proto je podání ruky výrazem opravdového kamarádství.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Přátelství a Pomoc.

#### Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Děti s dysporuchami mohou mít problémy při zapisování rozhovoru se svými kamarády – jejich tempo psaní je pomalé, proto jim dejte dostatek času na splnění úkolu. Dětem autistickým či lehce mentálně postiženým se věnujte sami – máte se stát pro ně citově blízkým člověkem, který je vždy povzbudí! Pokuste se s nimi o problematice alespoň chvíli povídat (lidská empatie a pedagogické mistrovství je v tomto případě nejdůležitější vlastností vedoucího či instruktora).

Nechce-li některé z dětí z různých důvodů předstoupit před kolektiv a mluvit o kamarádovi, nemusí. Dítě z dvojice se může představit samo.

Děti s vadami řeči nechte představit až po zdatnějších kamarádech.

Jedinci s poruchou hrubé motoriky by mohli mít potíže s provedením hry Cínový voják a hadrová panenka, opět nemusí hru dokončit. Když však chtějí pokračovat, nešetřete chválou.

**Pozor na:** Možné úrazy při hře Cínový voják a hadrová panenka.

#### Moje poznámky: