



Čas přípravy
15 minut



Čas realizace
1 hodina



Prostor
kdekoliv



Roční období
kdykoliv



Počet účastníků
10 a více



Věková kategorie
15+

OSOBNOSTI

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: ke komunikaci, k učení, pracovní, občanská.

Konkrétní cíl: Umět vyjádřit svůj závěr či názor nejen mluveným slovem, umět naslouchat ostatním, spolupráce v týmu, postřeh a sebeovládání.

Motivace: Na světě existují nebo existovali lidé, kteří se nějakým způsobem zapsali do historie naší planety, ať už v pozitivním, či negativním smyslu. Jejich konání v různých oblastech je něčím výjimečné, zvláštní nebo nezapomenutelné. Jde o osobnosti, které se zviditelnily skutkem nebo jednáním v různých oblastech, např. ve vědě, sportu, umění, politice apod. Některé výrazné osobnosti, které ovlivnily zejména historii, jsou zaznamenány i v učebnicích, některé mají např. vlastní muzea se svými díly, podle některých jsou např. pojmenovány ulice. Znáte takovou nějakou osobnost ve svém nejbližším okolí nebo ve vašem kraji? V jaké oblasti působila a co společnosti přinesla?

Legenda: Planeta Pravda – viz příběh v úvodu metodiky

Potřeby: Papíry, psací potřeby, stopky, nůžky a nádoba na lístky.

Provedení: Připravte si menší nastříhané papíry (velikost max. A6), které rozdáte účastníkům hry po cca 5 kusech. Každý z nich na své papírky napíše nějaké významné osobnosti. Mohou to být osobnosti bez jakéhokoli omezení s podmínkou, že jsou opravdu výrazně známé. Po zapsání se všechny lístky přeloží tak, aby nebylo vidět písmo a vhodí se do nějaké nádoby či klobouku.

Poté hráče rozdělíte na družstva, min. 2 po alespoň 5 hráčích. Hráči ze stejného družstva se sesednou k sobě.

Hra má tři části:

Část I: Hráč z prvního družstva si vybere z nádoby jeden lístek, který si přečte a napovídá ostatním ze svého družstva slovně tak, aby uhodli, kdo je na papírku zapsán. Při napovídání nesmí použít základ či kořen slov na lístku. Pokud jeho družstvo správně uhodne osobnost, dá papírek mimo nádobu. Napovídající hráč napovídá tak dlouho, až je osobnost na lístku uhodnuta. Pak si může vzít další papírek a napovídá další osobnost. Tak to jde dál, až uplyne půl minuty. Pokud hráči z družstva neuhodnou osobnost na lístku, lístek se vrátí do nádoby; napovídající si nesmí v tom případě vzít z nádoby další lístek. Po daném čase rozhodčí zapíše družstvu, kolik uhodli osobností. Lístky s uhodnutými osobnostmi se již do nádoby nevrací. Po půl minutě nastupuje další družstvo s jeho napovídajícím prvním hráčem, ten napovídá půl minuty; družstvu se pak zapíše získané osobnosti. Následně je na řadě s napovídáním zase první družstvo (pokud hrají jen dvě), ale napovídá druhý jeho hráč. Tato část hry se hraje do vystřídání všech hráčů z každého družstva a do dobrání všech lístků s osobnostmi. Spočítají se body a rozhodčí může družstvům říci stav po první části hry.

Část II: Stejně lístky se opět všechny přeloží a vhodí do nádoby. Systém napovídání je nyní stejný (střídání družstev a hráčů, čas), avšak způsob je jiný. Hráči nyní osobnost napovídají svým spoluhráčům tak, že smí použít pouze jedno slovo, avšak zase ne základ či kořen slova. Na konci se opět spočítají uhodnuté osobnosti a oznámí získané body.

Část III: V tomto kole probíhá napovídání osobností beze slov - pantomimou, avšak čas pro každého napovídajícího je celá jedna minuta. Jinak je systém hry opět stejný.

Alternativa:

Můžete se dohodnout, že budete na papírky zapisovat pouze osobnosti z určitých oblastí nebo třeba jen osobnosti z České republiky apod.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Pravda, Poznání a Přátelství.

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

Zrakově postižení – záleží na typu postižení. Lehčí stupeň – velké písmo, aktivitu dělat v dobře osvětleném prostoru. Těžší stupeň postižení – asistence vedoucího, který hráči osobnost potichu sdělí.

Sluchově postižení – umožnit účastníkům při vysvětlování odezírat ze rtů vedoucího. Vysvětlit krok za krokem. Mluvit zřetelně, nahlas a pomalu. Jako nápověda se mohou účastnit bez omezení, jako hádajícím hráčům vyhovuje část III.

Pohybově postižení – může být částečné omezení u pantomimy.

Mentálně postižení – spíše nevhodné.

Řečově postižení – záleží na typu postižení, aktivně lze využít část III. Dát dostatečný prostor na komunikaci mezi dětmi.

Obtížně vychovatelní – striktní hranice a pravidla při hře.

Jedinci se specifickými poruchami učení a chování – dostatek času na zpracování informací, časový limit lze prodloužit.

Pozor na:

Pozor na: Důsledné hlídání slov (kořen či základ); hlídání zadaného času a zapisování výsledků zajistit raději samostatně mimo družstva.

Moje poznámky: