

Organizace herního programu pro děti

v rámci řešení projektu FRVŠ

Inovativní obohacení předmětu Metodika her a zábavních činností

(Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D., Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci)

Základní informace

Herní program nazvaný *Veselé pohádkové odpoledne* byl realizován dne 10. listopadu 2011 od 13.00 hodin v budově Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci na Žižkově náměstí. Zúčastnilo se jej celkem 42 žáků Fakultní základní školy Hálkova v Olomouci – jednalo se o žáky 1. a 2. ročníku, kteří navštěvují školní družinu.

Na realizaci herního programu se podílelo 29 studentů a studentek. Jednotlivá pohádková stanoviště organizačně zajišťovalo celkem 14 studentů a studentek 2. ročníku bakalářského studijního oboru Vychovatelství (cílová skupina projektu FRVŠ) a 2 studentky 2. ročníku navazujícího magisterského studijního programu Učitelství pro střední školy, které si inovovaný předmět zapsaly jako volitelný mimo studijní plán. Do organizace programu bylo zapojeno také 13 studentů a studentek 1. ročníku bakalářského studijního oboru Vychovatelství, kteří plnili funkci průvodců skupinek dětí po jednotlivých stanovištích.

Tematický a organizační rámec herního programu

Spojujícím tematickým a motivačním rámcem realizovaného herního programu pro děti byly *pohádky*. Toto téma bylo samotnými studenty vybráno ze dvou důvodů – jednak vzhledem k věkovým charakteristikám účastníků programu, jednak z důvodu snadné aplikace různých aktivit a her na toto téma.

Děti byly do budovy Pedagogické fakulty přivedeny dvěma vychovatelkami školní družiny. Zahájení programu proběhlo v posluchárně P7, kde byly děti očekávány řešitelkou projektu a studenty 1. ročníku oboru Vychovatelství. Cílem krátkého přivítání bylo vzbudit zájem dětí a motivovat je k účasti na programu – děti byly zpraveny o pohádkových postavách, které na ně v této velké škole čekají a potřebují jejich pomoc, protože se dostaly do potíží.

Dětem byly rozdány kartičky k zavěšení na krk, podle obrázků na kartičkách se děti rozdělily do sedmi skupinek po pěti až sedmi členech. Jednotlivé skupinky převzali studenti 1. ročníku a pomohli dětem kartičky si podepsat. Na tyto kartičky dostávaly děti na každém stanovišti razítko za splnění úkol.

Skupinky pod vedením svých průvodců následně vyrazily na jednotlivá stanoviště umístěná ve vybraných učebnách fakulty. Každý student 1. ročníku, který vedl skupinku, dostal rozpis s jednotlivými stanovišti v pořadí, v jakém je má skupinka navštívit.

Poté, co skupinka absolvovala úkoly na všech stanovištích, vrátila se do posluchárny P7. Čas čekání na příchod všech skupinek vyplnil zpěv písniček s doprovodem kytary. Na závěr pohádkové postavy i všichni ostatní studenti poděkovali dětem za pomoc a pochválili je za šikovnost. Na rozloučenou byly děti symbolicky odměněny malými pastelkami a bonbonky.

Pohádková stanoviště

Stanovišť bylo celkem sedm, každé z nich bylo motivováno vybranou pohádkou. Na stanovišti na děti čekaly pohádkové postavy (studenti 2. ročníku v přestrojení), jež jim nejprve formou krátké scénky pověděly, jaký problém je postihl, a poté požádaly děti o pomoc s jeho řešením. Úkoly nebyly zaměřeny soutěžně, ale byly připraveny tak, aby je každé dítě zvládlo splnit. Za splnění úkolu dostalo dítě razítko na svou kartičku.

Včelí medvídci

Motivace: Pučmeloud snědl včelím medvídkům všechny zásoby na zimu. Čmelda a Brumda musí co nejrychleji nanosit pylová zrnka z květů do svého domečku.

Úkol: Pomocí brček nasát malou polystyrenovou kuličku a přenést ji z květu na květ, až nakonec do domečku.

Postavy: Čmelda, Brumda

Pomůcky: domeček, květy, malé polystyrenové kuličky, nařezaná brčka

Perníková chaloupka

Motivace: Jeníček a Mařenka dostali od zlé ježibaby za úkol poskládat rozbité perníčky, které vítr shodil ze střechy Perníkové chaloupky.

Úkol: Poskládat rozbité papírové perníčky – puzzle.

Postavy: Jeníček, Mařenka

Pomůcky: bílé pokreslené a rozstříhané hnědé papíry – perníčky

Bajaja

Motivace: Princ Bajaja musí zabít tříhlavého draka, aby osvobodil krásnou princeznu.

Úkol: Trefit postupně všechny tři hlavy draka papírovými koulemi.

Postavy: Bajaja, Princezna

Pomůcky: nakreslený drak, koule z novin

Otesánek

Motivace: Otesánek snědl, na co přišel, a teď ho moc bolí břicho. Je potřeba ho vyšetřit a zjistit, co má v bříšku a co ho může tak bolet.

Úkol: V povlaku na polštář nahmatat jeden předmět, po hmatu poznat, co to je, a vytáhnout ho ke kontrole, zda byl správně určen.

Postavy: Otesánek 1, Otesánek 2 ☺

Pomůcky: povlak na polštář, různé drobné předměty (tužka, klíč, baterka, provázek...)

Šípková Růženka

Motivace: Šípková Růženka usnula v hradu a ten celý obrostl trnám. Princ s mečem se vydal Růženku osvobodit, musel přitom dávat velký pozor, aby se nepopíchal o trny na šlahounech růžových keřů.

Úkol: Projít s mečem v ruce trasu, která je tvořena sítí z provázku, aniž by se dítě provázku dotklo. Na konci trasy čeká Růženka s razítkem.

Postavy: Princ, Šípková Růženka

Pomůcky: provázek, meč

Popelka

Motivace: Popelka by moc ráda šla na ples, ale macecha jí rozkázala přebrat mísu plnou luštěnin – čočky, fazolí a cizrny.

Úkol: Přebrat alespoň část luštěnin, aby mohla jít Popelka brzy na bál.

Postavy: Popelka, Macecha

Pomůcky: luštěniny (tři druhy), mísa, dělené tácky na přebrané luštěniny

Poklad krále a královny

Motivace: Král a Královna mají na hradě truhlu s pokladem. Klíč od truhly jim ale spadl do studny na hradním nádvoří. Ve studni plavou různé chaluhy a divné ryby, nebude snadné klíč vylovit, zvláště když člověk skoro nic nevidí.

Úkol: Se zavázanýma očima nahmatat v lavoru s vodou mezi kostkami klíč k truhle s pokladem.

Postavy: Král, Královna

Pomůcky: lavor, voda, kostky, šátek na zavázání očí, klíč

Závěrečné hodnocení

Následující závěrečné hodnocení vychází z postřehů řešitelky projektu, dále z písemných (2. ročník) i ústních (1. ročník) hodnocení samotných studentů a z reakcí zúčastněných dětí i jejich vychovatelek.

Lze říci, že celkově se pořádaná akce vydařila ke spokojenosti všech zúčastněných. Děti byly spokojené – studenti ve svých písemných hodnoceních reakce dětí reflektovali následovně:

Hry se dětem líbily a samotné děti byly hodné a spolupracovaly. Všichni jsme se zasmáli a pobavili. Všichni byli spokojeni a odcházeli s úsměvem.

Dokázali jsme děti pro vše nadchnout. Některé si pak ani neuvědomovaly, že jsou v neznámém prostředí. Velice prožívaly každou soutěž a hezky komunikovaly s pohádkovými bytostmi.

Děti to bavilo, velmi spolupracovaly, hry chtěly opakovat a hrát vícekrát.

Líbilo se mi nadšení a zápal dětí pro hru. Měla jsem radost, že jsme to zvládli připravit tak, aby se to líbilo dětem.

Studenti ve svých hodnoceních pozitivně oceňovali také některé nápady, případně celou organizaci programu:

Líbilo se mi, že jsme udělali jednotný název – pohádky – a na toto téma byly všechny hry. Kostýmy ke hrám byly také výborný nápad, protože to děti alespoň lépe vtáhlo do her a soutěží.

Dětské odpoledne se navzdory obavám vyvedlo. Hlavní bylo, že odpoledne splnilo svůj cíl – bavili jsme se všichni.

Líbilo se mi, že každé dítě mělo kartičku se jménem, kam jsme mu dávali razítka a věděli jsme, jak ho oslovovat.

Z organizačního hlediska byla akce do určité míry limitována časově i prostorově. Vzhledem k režimu školní družiny bylo zapotřebí stihnout vše do určené doby, tato skutečnost je však v praxi výchovné práce běžná a lze hodnotit pozitivně, že se s ní studenti reálně setkali. Celkový čas se nakonec podařilo dodržet a všechny aktivity včetně závěrečného zpívání se uskutečnily podle plánu.

Problém nastal u některých stanovišť, kde naplánované úkoly trvaly déle a bylo zapotřebí čekat, než úkol splní předchozí skupinka. Tato situace byla dobrou zkušeností zejména pro studenty 1. ročníku, kteří museli čekající děti nějakým způsobem zabavit. Z písemných reflexí studentů 2. ročníku:

Byly zmatky trochu v přesouvání dětí, ale pauzy jsme vyplnili zlepšováním her nebo jsme se víc věnovali dětem, které jsme zrovna měli.

Příště bych jen lépe zorganizovala rozpis skupinek u jednotlivých pohádek, aby nevznikaly fronty a nemuselo se čekat.

Herní program byl původně plánován na závěr letního semestru, avšak z více různých důvodů bylo jeho konání po dohodě se studenty přesunuto až na zimní semestr. Vzhledem k počasí se pak však musel realizovat uvnitř – využít budovu fakulty se jevilo jako nejjednodušší řešení, na druhou stranu jsme se potýkali se známým problémem nedostatku volných učeben. Proto se v některých učebnách nacházela dvě stanoviště, což nebylo zcela optimální.

Celkově studenti na herním programu oceňovali přímý kontakt s dětmi, možnost přenést teoretické poznatky do praxe, příležitost aktivně se zapojit, příjemnou atmosféru:

Mohly by se takovéto akce dělat častěji – je to dobrá praxe a pro děti zábava.

Dětské odpoledne bylo příjemné zpestření, důležité pro praxi. Byla to jakási menší zkouška, jak komunikovat s dětmi, jak děti dokázaly reagovat.

Myslím si, že to pro děti bylo příjemně strávené odpoledne a pro nás studenty také a pro mě to také byla zase nová zkušenost.

Herní odpoledne se mi velice líbilo, byla to pro nás velmi dobrá zkušenost, zjistili jsme, jestli umíme vysvětlit dětem, co po nich chceme, a hlavně je uhlídat při hře.

Uskutečnění této akce přispělo také k oživení prostředí fakulty a zpestření běžného všedního dne uprostřed semestru. Bude-li to možné, akce se bude konat opět v příštím roce, nejen kvůli udržitelnosti projektu, ale i díky pozitivní odezvě jak studentů, tak dětí a vychovatelek školní družiny Fakultní základní školy Hálkova, kteří se programu zúčastnili.