

Úvod 7

ČÁST I.

Dramaturgie 11

- A. Cílování 12
- B. Dramaturgizace 14
- C. Scénář 19
- D. Režie 24
- E. Aktéři = šéf a jeho tým 28
- F. Evaluace – Review 32

ČÁST II.

AKTIVITY 37

Aktivity na „prolomení ledů“ 39

- Batůžky 40
- Podpisovka 42
- Otáčející se kruhy 44
- Twister 46
- Středověk 52
- Člověče, nezlob se 54

Aktivity pro skupinové řešení 57

- Inženýři a manažeři 58
- Rozstříhaná mapa 59
- X & Y 60
- Kooperativní čtverce 62
- Dálnice 64
- Městečko Palermo 68
- Pět domů 70

Kreativní aktivity	73
Stavba věže	74
Pantomima	75
Slepý sochař	77
Slepé modelování	78
Básnický svitek	79
Slepé mapování	81
Létající vejce	82
Časopis	84
Soutěžní a kvízové aktivity	87
Město, jméno...	88
Ypsilonka	90
Macháček	92
Tangram	94
Quadromino	100
Solitér	102
Sam Loyd	104
Asociace	106
Test racionality a pozornosti	108
Test úrovně aspirace	110
Test zájmu o svět	112
Šestý smysl	122
Diskusní a méně strukturované aktivity	127
Hotel Ritz	128
Koalice	129
Argumentace	131
Marek a Petra	132
Kotel	134
Fair trade	136
Sociální spravedlnost	142
Morové město	144
Psychologické a meditační aktivity	147
Stínování obrazů	148
Moje zvířátko	149
Hodiny života	150
Epitaf	152

Potápějící se loď	154
Setkání se svou tváří	156
Hodnotící programy	161
Klubíčko	162
Margareta	163
Teploměr	165
<hr/>	
část III	
Skupinová dynamika	167
I. Skupiny a jejich vztahy	168
II. Skupinové role	170
III. Skupina, tým a komunita	171
IV. Pedagogika skupiny	174
V. Didaktika skupiny	176
Použitá a doporučená literatura	179
Rejstřík	181
Hry podle názvu	182
Hry podle fyzické zátěže	184
Hry podle psychické zátěže	186
Hry podle počtu účastníků	188
Hry podle času	190

Práce a zábava – tedy dvě základní formy lidských aktivit – jsou synonymem aktivního prožívání. I když to tak vždy subjektivně nevnímáme, obě formy se vlastně neustále prolínají a komplexně vzato, tvoří neoddelitelnou jednotu: každá práce je jistou formou zábavy a každá zábava v sobě nese prvky práce. Nebo – řečeno jinak – v práci i zábavě si vždy jistým způsobem hrajeme a zároveň se touto hrou učíme. Základní činnosti člověka jsou tedy hrát si a učit se. Samozřejmě vedle spánku a nicnedělání, jak by někteří neopomněli poznamenat.

Hra a získávání zkušeností jsou klíčovým projevem rozvoje zdravé osobnosti. Kdo ztrácí smysl pro hru nebo kdo nabyl dojmu, že dalších poznatků a zkušeností již nepotřebuje, zastavuje se ve svém růstu a jeho další život se ocitá na křivce regrese, sestupu a degenerace. Ani zdaleka tento proces není dán věkem. Je dán vnitřním nastavením. A kdo se udržuje v duši svěží a mladý, bude stále cítit potřebu hrát si a učit se. I kdyby mu bylo už... no, však si svůj věk doplňte sami.

Těm, kdo neztratili smysl pro hru a stále uznávají Sokratovu moudrost „vím, že nic nevím“, ale možná by to šlo zlepšit, předkládáme tuto sbírku aktivit pro trénink, odpočinek i zábavu. Obsahuje něco z téměř nevyčerpatelné pokladnice her a hříček, testů a kvízů, aktivit pro trénink těla i protočení mozkových závitů nebo hlubšího ponoru do vlastního nitra.

Všechny aktivity jsou koncipovány tak, aby je bylo možno realizovat „pod střechem“, tedy v místnosti, případně dalších prostorách, kde se nevyžaduje opustit suchý a krytý prostor. Část z předkládaných aktivit jsou dlouho tradované a mnohým od dětství známé hry, které se v různých situacích možná dočkaly různých interpretací, užití či pravidel. Některé aktivity jsou přejaty ze zahraničních materiálů a byly přepracovány a odzkoušeny v našich domácích podmínkách. A naleznete zde také „autorské hry“ vytvořené z vlastních zkušeností autora a odzkoušené na jeho přátelích. S laskavým svolením pana dr. Eduarda Bakaláře bylo do toho sborníku zahrnuto i několik oblíbených aktivit, které publikoval ve své dnes již na knižním trhu dávno nedostupné knize *I dospělí si mohou hrát*. Touto cestou je současným čtenářům a uživatelům chceme zprostředkovat.

Celý blok 50 aktivit je orámován dvěma teoretickými kapitolami **Dramaturgie** a **Skupinová dynamika**. Podstatný rys tvůrčího využití aktivit a her pro proces učení tkví totiž také v kvalitním zvládnutí pedagogické teorie. Proto je i tato sbírka obohacena o tyto klíčové kapitoly zážitkové pedagogiky, které mohou být pro uživatele užitečným materiálem pro jeho praxi ať už manažerskou, pedagogickou nebo rodinnou.

Pro snazší orientaci je každá hra doplněna pěti piktogramy, které vám urychlí orientaci mezi jednotlivými aktivitami a pomohou zvolit pro dané podmínky tu nejlepší.



Fyzická zátěž ve stupnici 1 až 5, kde 5 je hra fyzicky nejnáročnější.



Psychická zátěž ve stupnici 1 až 5, kde 5 je hra psychicky nejnáročnější.



Tento piktogram vám napoví, jaký maximální počet hráčů může hrát. Pokud max. počet není omezen, je piktogram označen číslovkou „99“.



Může se také měnit počet asistujících instruktorů – to vystihuje tento piktogram.



Zde naleznete hrubý časový odhad v minutách.

Zápis každé hry je uvozen schematickým přehledem informací týkající se nutného časového, materiálového a personálního rozvrhu. Použité věkové rozlišení na tři kategorie I, II, III odpovídá věkovým skupinám **menší děti** (ZŠ, do 14 let) – I., **mládež** (SŠ, do 20 let) – II., **dospělí** (nad 20 let) – III. Vymezení co se týče věku neplatí absolutně, je spíše orientační pomůckou pro instruktory a je také vhodnější než přímé uvádění věkového rozmezí.

Nakonec přeji všem, kdo se budou z této sbírky inspirovat, dostatek zážitků, které učiní jejich život kvalitnější.

Autor a editor