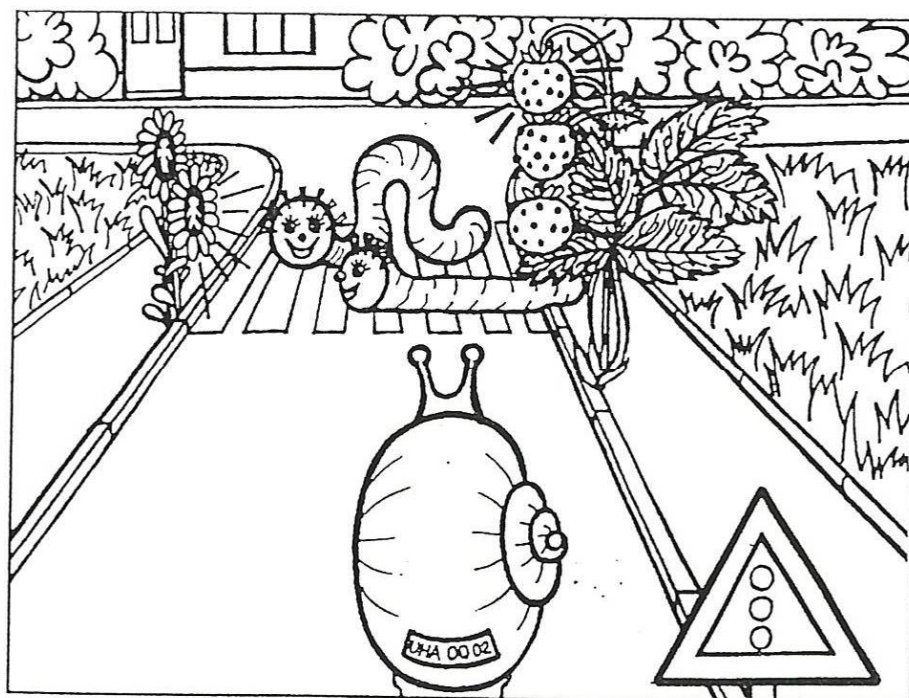


# HROU

## K DOPRAVNÍ KÁZNI

(DIDAKTICKÉ A DRAMATICKÉ HRY)



DIDAKTICKÉ A DRAMATICKÉ HRY  
PRO DĚTI ML. ŠKOL. VĚKU

ZPRACOVALA

Ludmila Mandátová

ZŠ na ul. Majakovského

Karviná - Mizerov

Dopravní výchova má trvalé místo v učebních osnovách a je tedy součástí výchovy a vzdělání mladého člověka.

Děti mají svůj svět. Vidí, slyší a reagují jinak než dospělí. V dopravních situacích se chovají spontánně, neočekávaně. Tomu odpovídá i vysoký počet dětských úrazů, nejvyšší právě u dětí mladšího školního věku.

Děti vidí dopravu v podstatných dimenzích zcela jinak než dospělí. Mladší děti prožívají již vzhledem ke své malé tělesné výšce silniční dopravu jinak. Nevidí přes střešinu auta, nemohou správně odhadnout vzdálenost příjíždějícího vozidla a jeho rychlost. Nepoznají, že dopravní prostředek brzdí. Mladší děti těžko zastaví nebo přeruší činnosti, které právě provádějí. Vnímají hůře dopravní prostředky, které příjíždějí ze strany, neboť mají periferní vnímání ještě velmi omezeno. Mladší děti se obtížně orientují sluchem. Pozornost dětí se spontánně silně obrací na objekty, které s dopravou nesouvisí. Děti se nedokážou soustředit na dvě, nebo více věcí. Jsou neklidnější, mají silnější potřebu pohybu.

Obzvláštní význam má skutečnost, že děti objektivně nebezpečné situace nepoznají. Subjektivně je za nebezpečné nepovažují.

Nestačí děti pouze seznámit s pravidly silničního provozu. Po teorii musí následovat praxe, aby si děti shromáždily dostatek zkušeností. Ty nelze získat ze dne na den, je to dlouhodobý proces.

Proto předkládám náměty her, kterými můžeme u dětí procvičovat rychlou reakci, soustředění, pozornost, rychlou reakci na barvy semaforu, cvičení sluchu, prostorové vnímání, ochotu spolupracovat a pomoci druhým, odpovědnost.

Děti by si měly uvědomit, jak velkou odpovědnost mají za sebe a za ostatní účastníky silničního provozu. Musíme je připravit tak, aby se cítily v silničním provozu bezpečně.

## Na barevná auta

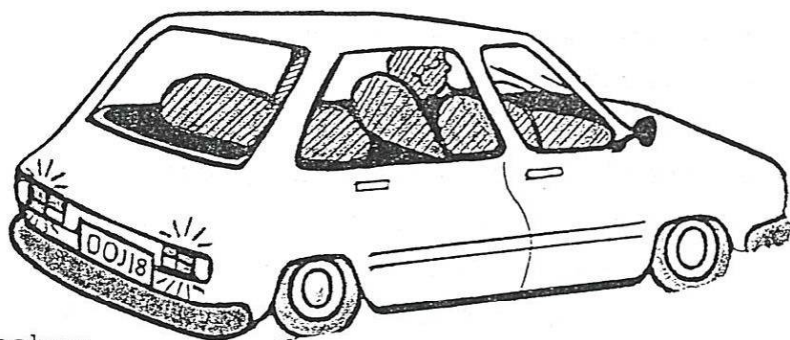
*Hlavní zaměření:* běh, rychlá reakce

*Pomůcky:* kroužky různých barev

*Popis hry:* Děti mají kroužky různých barev - volanty barevných aut. Sedí v prostoru na patách. Učitelka zvedne nad hlavu vždy jeden z barevných kroužků. Děti mající shodnou barvu volantu, běhají mezi ostatními. Barvy střídáme.

*Náměty a doporučení:*

- děti, představující barevná auta mohou sedět, stát v rozích hrací plochy - garážích, podle pokynů učitelky vždy vyjíždějí a vracejí se do své garáže, která je označena barvou shodnou s barvou volantu.
- děti mohou chodit po hrací ploše libovolně, ukáže-li učitelka nad hlavou kroužek určité barvy, děti mající volant shodné barvy utvoří zástup, případně zůstanou stát na místě a ostatní děti se pohybují.
- děti mohou představovat auta bez ohledu na barvu volantu, zvedne-li učitelka nad hlavu praporek zelený, děti běží, na žlutý zůstanou stát, na červený provedou dřep.



## Na pavouky a mouchy

*Hlavní zaměření:* běh, rychlá reakce

*Pomůcky:* lano nebo stuha

*Popis hry:* V prostoru herny lanem vymezíme kruh - pavučinu. V jejím středu je dítě nebo učitelka - pavouk. Ostatní děti přebíhají přes pavučinu sem a tam, pavouk je chytá v prostoru pavučiny. Vítězí poslední moucha, která se nenechala chytit.

*Náměty a doporučení:*

- je-li kruh - pavučina větší, není nutné chycené děti vyřazovat ze hry, posadí se do středu pavučiny, kde je mohou mouchy, které nejsou chyceny, dotykem ruky na rameno zachránit.
- ve větším prostoru můžeme vytvořit pavučin více.

## Na vodníka

*Hlavní zaměření:* rychlá reakce, běh

*Pomůcky:* lano, stuha

*Popis hry:* Z lana vytvoříme velký kruh uprostřed hrací plochy. V jeho středu stojí dítě - vodník. Kolem kruhu stojí děti, které do něj vbíhají, když se vodník nedívá. Ten se snaží děti chytat. Koho chytí, ten se posadí do vymezeného prostoru.

*Náměty a doporučení:*

- nechceme-li děti ze hry vyřazovat, potom ty, které jsou chyceny, posadíme do středu kruhu. Mohou být vysvobozeny tím, že některé z dětí vběhne do kruhu, pleskne chycené dítě do ruky a unikne s ním z kruhu dřív, než je vodník chytí.

## Všichni domů

*Hlavní zaměření:* chůze ve skupině, orientace v prostoru, rychlá reakce

*Pomůcky:* kostky

*Popis hry:* Děti si rozestaví po hrací ploše kostky a postaví se k nim. Na pokyn učitelky "Jdeme na procházku" chodí, běhají nebo lezou mezi kostkami, domečky. Na pokyn "Všichni domů" se rychle vracejí na svá původní místa.

*Náměty a doporučení:*

- děti se vracejí do jakéhokoliv domečku,
- do hry se může zapojit učitelka, dítě, které nenajde domeček, vede další opakování hry,
- učitelka rozestaví po hrací ploše o několik domečků méně, než je dětí, a děti, které nenajdou domeček označí kolíčkem na prádlo a na závěr hry provede vyhodnocení,
- domečkem může být také velký kruh, vždy pro skupinu dětí (3-4), na pokyn "Všichni domů" se děti snaží rychle postavit do některého z kruhů, v každém může být pouze stanovený počet dětí,
- pohybová hra může být spojena s využitím dětských rytmických nástrojů: při hře na triangu děti pochodují, při hře na hůlky běží, při úderu na činel se rychle vracejí do svých domečků.

## Na barevné vlaky

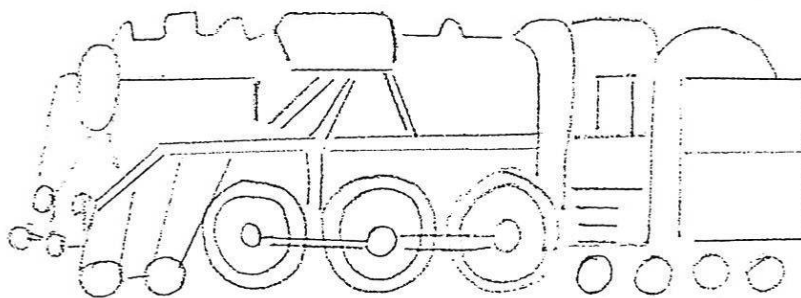
*Hlavní zaměření:* chůze v zástupu a rozptylu, rychlá reakce

*Pomůcky:* náčiní různých barev

*Popis hry:* Děti se volně pohybují v prostoru s náčiním různé barvy v ruce. Na pokyn učitelky děti, které mají shodnou barvu náčiní, sestaví vláček, zástup. Volně pobíhají ve vymezeném prostoru.

*Náměty a doporučení:*

- než se děti naučí sestavovat vláčky, stačí, když na pokyn učitelky zůstanou stát na místě.,
- děti mohou vytvořit barevné vláčky. Na pokyn učitelky vláčky určité barvy odjíždějí do svých barevných nádraží umístěných v rozích hrací plochy.



## Na námořníky

*Hlavní zaměření:* rychlá reakce na povel, běh

*Pomůcky:* švédská lavice

*Popis hry:* Děti - námořníci nastoupí na loď, švédskou lavici. Učitelka - kapitán stojí stranou hrací plochy. Po oznámení kapitána "Moře je klidné, můžete se koupat" se začnou námořníci plížit kolem žraloka. Na pokyn "Pozor žralok" začne žralok děti honit. Ty se musí rychle vrátit na loď. Tam jsou v bezpečí.

*Náměty a doporučení:*

- loď můžeme vymežit lanem, lodí může být několik v prostoru,
- chycené děti nemusíme vyřazovat, označíme je pomocí kolíčku na prádlo a na závěr hru vyhodnotíme.

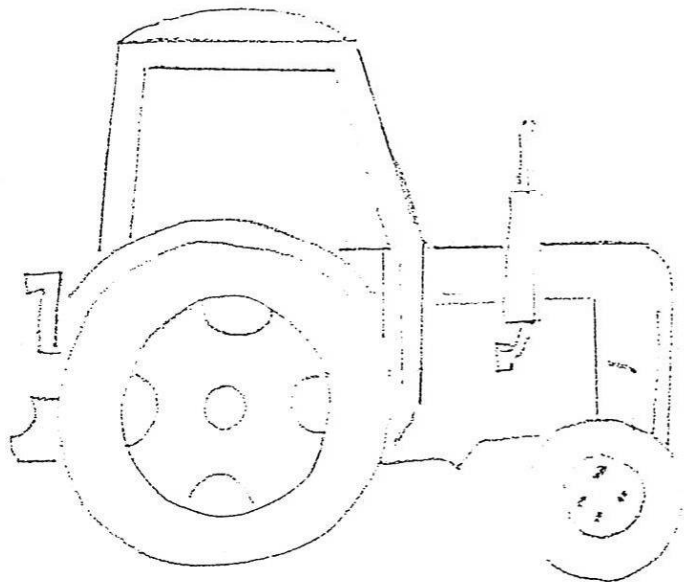
## Na traktory

*Hlavní zaměření:* rychlá reakce na povel, běh ve dvojici

*Popis hry:* Děti utvoří dvojice. První má v ruce kroužek, volant. Druhé dítě se drží prvního v pase. Na pokyn se dvojice dá do pohybu. Na další pokyn "střídáme řidiče" se traktory zastaví. První položí volant na zem a rozkročí nohy. Druhý jej pod nohama podleze, uchopí volant a stává se řidičem.

*Náměty a doporučení:*

- signály k výměně mohou být různé, hudba, zpěv, praporek,
- děti ve dvojicích mohou běžet, pochodovat,
- traktor může být tvořen trojicí dětí.



## Klobouk

*Hlavní zaměření:* rychlá reakce

*Popis hry:* Děti utvoří dvojici, jeden z partnerů má na hlavě klobouk. Oba se tváří, že o něm nevědí, že je neviditelný a vedou spolu dialog. Druhý hráč se snaží v nestřeženém okamžiku rychle sebrat prvnímu klobouk z hlavy, majitel se ho snaží rychlou reakcí zachránit.

*Náměty a doporučení:*

- dvojice si při hudbě mezi sebou vyměňují klobouk, když přestane hudba hrát, ten kterému zůstal klobouk na hlavě dostává trestný bod,
- děti utvoří kruh, klobouk si posílají z hlavy na hlavu za doprovodu hudby nebo dětských rytmických nástrojů. Hudba přestane hrát. Nechceme-li děti ze hry vylučovat, můžeme je označit kolíčkem na prádlo. Po ukončení hry vyhodnotíme.

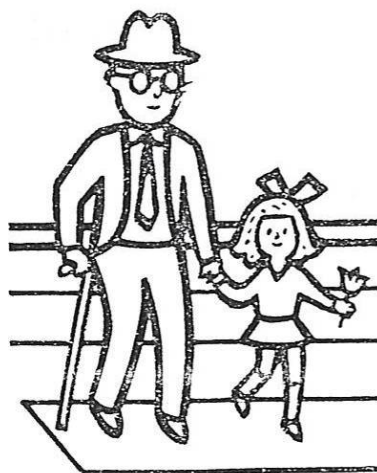
## Pán a sluha

*Hlavní zaměření:* rychlá reakce

*Popis hry:* Dvojice, pán a sluha, sluha stojí za zády pána a dělá na něj opičky, napodobuje ho, pošklebuje se apod. Pán se v nepravidelných intervalech rychle obrací, sluha musí okamžitě přestat a tvářit se naprosto vážně a korektně.

*Náměty a doporučení:*

- za zády pána může stát několik sluhů, přistiženého sluhu vyřadíme ze hry nebo označíme kolíčkem, pak hru vyhodnotíme.



## Slepci

*Hlavní zaměření:* cvičení důvěry

*Popis hry:* Utvoříme dvojice. Jeden z dvojice je průvodce a vede partnera, který má zavřené oči. Hráči si postupně vyměňují role, pravidelně se střídají. Začíná se hrát v prázdném prostoru, postupně se cvičení komplikuje nastavením překážek (stoly, židle, lavičky), které je nutno překročit, obejít, podlézt apod. Je však možno "slepce" vodit do dalších prostorů budova, případně v přírodě i mezi chodci.

*Varianta vedení:*

- partneři se drží za ruce pevně, plnou dlaní,
  - průvodce vede "slepce" jen přiložením dlaně na dlaň,
  - dotyk se omezuje, až se partneři dotýkají jen špičkami prstů, nakonec jen špičkou jednoho prstu,
  - "slepec" se chytí průvodce oběma rukama za zápěstí a předloktí, dvojice běhá a rotuje sálem,
  - vést hlasem, bez fyzického kontaktu, upozorňovat hlasem na překážky, používat pojmy vpravo, vlevo.
- Po ukončení cvičení si s dětmi sdělíme své pocity.



## Slepci

*Hlavní zaměření:* cvičení důvěry

*Popis hry:* Cvičíme ve větších skupinkách. Děti utvoří "hada", tj. drží se za ruce v řadě za sebou. Všichni mají zavřené oči až na prvního, který skupinu vede. Informaci o změně směru cesty a terénu, kterým jdou, si hráči sdělují rukama řetězově.

*Varianty vedení:*

- vedeme prázdným prostorem,
- vedeme přes překážky, nejdříve velmi jednoduché,
- vedeme po schodech,
- vedeme do jiné části budovy.

Po ukončení cvičení si s dětmi sdělíme své pocity. (Kdy jsem se cítil bezpečněji, co bylo pro tebe lepší apod.)

## Koňské dostihy

*Hlavní zaměření:* rychlá reakce, procvičení pojmů vlevo, vpravo

*Popis hry:* Všichni hráči i vedoucí hry sedí v kruhu. Napodobují zvuky a náladu při koňských dostizích. Začínají tak, že se začnou bouchat přes stehna a přitom vykřikují: "tarab, tarab, tarab....".

Tento pohyb i pokřik dělají po celou dobu hry. K tomu vedoucí hry ještě vykřikuje a napodobuje změny, které mají hráči provádět:

"zatăčka vlevo"- všichni se nahnou doleva

"zatăčka vpravo" - všichni se nahnou doprava

"překážka" - všichni naznačují zdviženýma rukama skok, při kterém nakrátko vstanou

"tribuna s diváky" - všichni zavolají "hurá".

"zmatek mezi koňmi" - všichni začnou odfrkovat

"vodní příkop" - brnkání prsty přes rty

"ztracená podkova" - všichni udělají prstem na pusu "klong" atd.

Zvuky a pohyby střídáme. Můžeme doplňovat dalšími pohyby a zvuky.

## Odkud pochází zvuk?

*Hlavní zaměření:* rozvoj sluchu, vnímání, pojmy vpravo, vlevo

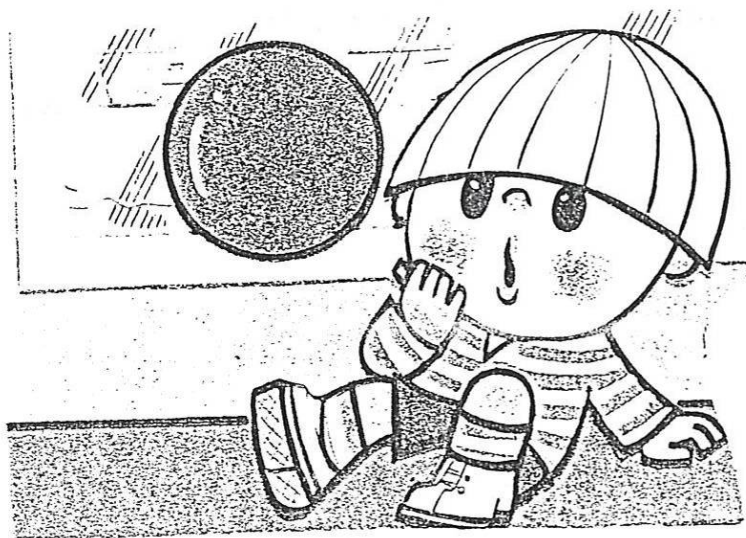
*Pomůcky:* rytmické hudební nástroje, klíče, pravítko apod.

*Popis hry:* Skupina sedí v kruhu a má zavřené oči. Vedoucí hry způsobí hluk v některé části prostoru, např. udeří na bubínek, pravítkem do lavice, zazvoní klíči, ťukne do okna, ťukne do trianglu apod.

Skupina se snaží zjistit, jak zvuk vznikl.

*Náměty a doporučení:*

- děti ukazují směrem, odkud zvuk pocházel,
- děti určují, zda byl zvuk blízko nebo daleko,
- zvuk byl silný; slabý,
- přicházel zleva, zprava.



## Zkouška sluchu

*Hlavní zaměření:* rozvoj sluchu, důvěra

*Popis hry:* Hráči sedí v kruhu a ukazují nataženými rukama na vedoucího hry. Potom zavřou oči. Vedoucí hry se začne pohybovat prostorem, takže jej hráči mohou jenom slyšet. Všichni musí být proto tiše. Hráči se snaží nataženými rukama sledovat chůzi vedoucího hry prostorem. Na jeho pokyn vstanou a co možná nejtišeji se pokoušejí jít za ním. Oči mají přitom stále zavřené. Vedoucí se musí chovat tak, aby jej hráči mohli slyšet a aby při chůzi naslepo ještě nehrozilo nebezpečí, že do sebe hráči vzájemně narazí nebo zakolísají.

Po ukončení hry musí být dán prostor na to, aby si hráči navzájem sdělili své pocity při chůzi "na slepo" a během napjatého poslouchání.

## Had zvuků

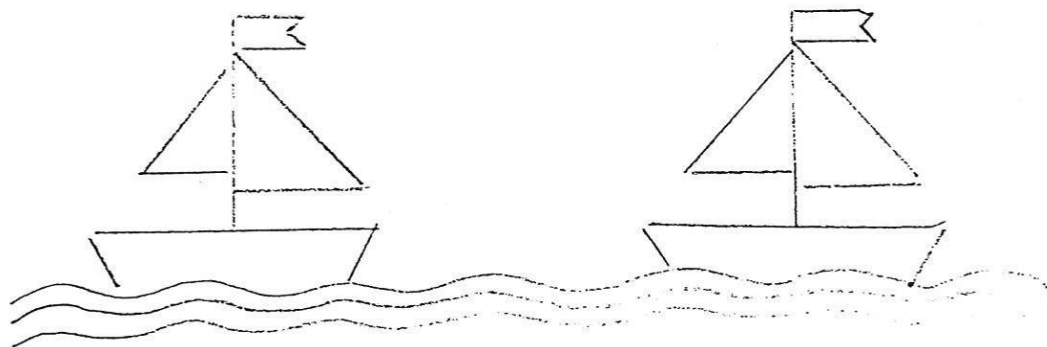
*Hlavní zaměření:* rozvoj sluchu, důvěra

*Popis hry:* Hráči zavřou oči. Začnou se pohybovat prostorem za zdrojem zvuku, který obsluhuje vedoucí hry, např. bubínek, triangl, palička apod.

Místo, aby chodili sami prostorem, mohou se hráči sdružovat třeba po dvou nebo po více osobách nebo se všichni chytí za ruce jako "lidský had" a začnou se pohybovat ke zdroji zvuku.

*Náměty a doporučení:*

- cvičení lze provádět ve dvojicích, kdy jeden z hráčů má otevřené oči a musí před sebou vést svého partnera tak, aby se nedotkl jiného hráče,
- pokročilé, nevelké skupiny mohou také vytvořit lidského hada, v němž mají také všichni až na jednoho zavřené oči a "slepě" důvěřují, že je "hlava hada" v pořádku provede prostorem.



## Lodě v mlze

*Hlavní zaměření:* rozvoj sluchu, důvěra

*Popis hry:* Polovina hráčů jsou "osobní lodě". Musejí se se zavázanýma očima pohybovat opatrně prostorem, aby se nesrazili s druhou lodí. Druhá polovina jsou "požární lodě" s mlhovým varovným signálem. Tyto lodě musí doprovázet osobní lodě - s otevřenýma očima - a svou sirénou je varují před hrozící srážkou. Nesmějí se své osobní svěřené lodě ani dotknout ani ji slovně upozorňovat. Dojde-li ke kolizi, musí "doprovodné lodě" být spolu s havarovanými loděmi, za něž byly zodpovědné, vyloučeny ze hry.

## Všichni ptáci létají vysoko

*Hlavní zaměření:* cvičení pozornosti

*Popis hry:* Hráči sedí ve velkém kruhu. Všichni bubnují prsty na stůl. Jeden z nich je vedoucí hry a začne vyprávět: "Všichni ptáci létají vysoko". Současně zvedne ruce. Všichni ostatní hráči musejí rovněž zvednout ruce, protože ptáci opravdu létají. Vedoucí pokračuje: "Všichni kosi létají vysoko" a vedoucí i hráči zvednou opět ruce.

"Letadla létají vysoko" a všichni zvednou ruce.

"Všichni sloni létají vysoko" a vedoucí hry opět zvedne ruce. Kdo z hráčů zvedne ruce spolu s ním a nebubnuje, jako by se nic nestalo, je vyloučen ze hry, protože sloni nelétají.

Existuje mnoho dalších variant hry, např.:

"Všechna auta létají", "kola létají", "rakety létají" nebo "nelétají" atd.



## Ruce pryč

*Hlavní zaměření:* postřeh, pozornost, levá, pravá

*Popis hry:* Hráči sedí kolem stolu a ruce mají položené na kolenou. Když řekne vedoucí hry "pozor", položí všichni ruce na stůl a zvednou palce. Řekne-li "klid", dají všichni palce na stůl a ruce položí v klidu na stůl.

Řekne-li vedoucí "ruce pryč", musí všichni položit ruce zpět na kolena.

Při pokynu "pravá" musí všichni položit na stůl jen pravou ruku, při pokynu "levá" levou atd.

Čím rychleji následují povely za sebou, tím je hra obtížnější.

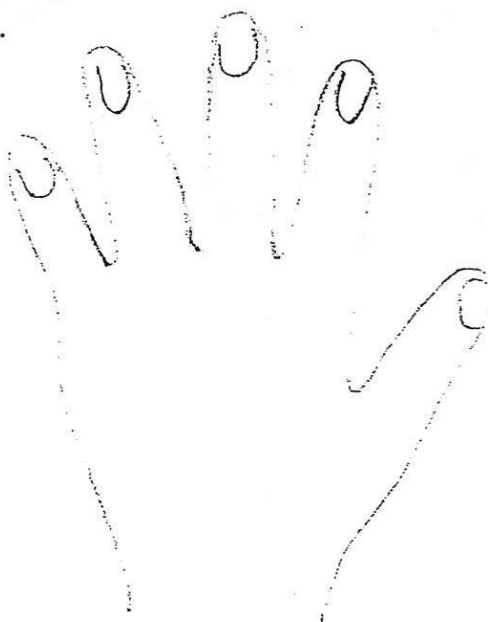
## Cik Cak

*Hlavní zaměření:* soustředění, pojmy vpravo, vlevo.

*Popis hry:* Všichni hráči až na jednoho tvoří v sedě kruh. Zbýlý hráč se postaví před jednoho ze sedících hráčů a řekne: "Cik". Oslovený hráč musí okamžitě říci jméno svého pravého souseda nebo říci "Cak". V tom případě musí říci jméno svého levého souseda.

V případě, když řekne "cik - cak", vymění si všichni hráči svá místa.

Hráč, který po přesunu přebývá, začne hrát další kolo jako vedoucí.



## Tleskání rukama

*Hlavní zaměření:* soustředěnost, pozornost, pojmy vpravo, vlevo

*Popis hry:* Hráči sedí v kruhu okolo stolu. Ruce položí dlaní na stůl a sice tak, že vždy pravou ruku položí přes levou ruku svého souseda vpravo dlaní na stůl.

Jestliže mají všichni hráči ruce na stole, jak je výše uvedeno, může hra začít.

Jeden hráč je vedoucím hry a klepne pravou rukou o stůl. To znamená, že v tomto směru, tedy doprava musí jeden hráč po druhém vždy klepnout na stůl pravou rukou. Když některý hráč v kruhu klepne dvakrát, změní se směr a tleskání postupuje směrem doleva. Nyní každý hráč klepe na stůl levou rukou. Když někdo klepne o stůl opět dvakrát, směr se otočí. Kdo udělá chybu, vyndá z kruhu ruku, která chybu udělala.

Čím rychleji klepeme na stůl a čím častěji měníme rytmus, tím je hra těžší.

## Kuba řekl

*Hlavní zaměření:* pozornost, pojmy vpravo, vlevo

*Popis hry:* Vedoucí stojí před ostatními hráči, kteří jsou volně rozestaveni po prostoru a vydává jim v rychlém sledu povely. Např.: Vzpažit! Vlevo v bok! Dřep! Vztyk! Vykopnout vpřed pravou nohou! Hráči musejí povel rychle vykonat, jestliže jej vedoucí hry uvedl slovy: Kuba řekl. Když tato dvě slova vynechá, nesmí nikdo rozkaz provést.

Vedoucí cvičí spolu s ostatními hráči, ale občas se je snaží zmýlit tím, že vykoná rozkaz, i když jej uvede slovy Kuba řekl.

Kdo se splete a splní neplatný povel, dostane za chybu trestný bod.

Nakonec hru vyhodnotíme.

## Cestování

*Hlavní zaměření:* pozornost, pojmy pravá, levá

*Popis hry:* Hráči sedí v kruhu. Vedoucí hry vypravuje, jak cestovatel cestoval po světě v různých dopravních prostředcích, a lovil s kamerou fotografie ptáků. Hráči jeho vyprávění pozorně sledují. Pokaždé, když vedoucí vysloví jméno dopravního prostředku kterým cestuje, zvednou hráči pravou ruku, když vysloví jméno některého létajícího ptáka, zvednou levou ruku a zatřesou s ní. Vedoucí občas zaplete do vyprávění širší pojem z ptačího světa - např. "draví ptáci", "ptačí rezervace", "hnízdiště", nebo vysloví pojem "dopravní prostředek", pak musí žáci zvednout nad hlavu obě ruce. Když vedoucí vysloví název "koloběžka" nebo název některého jiného zvířete, které nelétá, zůstanou ruce na stole. Kdo se zmýlí poprvé, musí vstát. Po druhé chybě si hráč stoupne na jednu nohu. Kdo se nechá nachytat po třetí, vypadne ze hry, nebo si vybere úkol ze "smolné krabice".

## Čik - čak - čok - čuk

*Hlavní zaměření:* pozornost, smysl pro rytmus

*Pomůcky:* počítací dřívka

*Popis hry:* Hráči sedí u stolu a opakují po vedoucím tyto jednoduché pohyby: Vždycky když řekne čik, sevřou pravou ruku v pěst, jeň ukazováček nechají natažený a opřou ho shora špičkou o stůl. Když vedoucí řekne čak, položí hráči pravou ruku otevřenou dlaní na stolní desku. Na slovo čok dá každý na stůl pravou ruku hřbetem dolů, dlaní vzhůru. Na povel čuk musí všichni opřít o stůl loket pravé paže.

Zpočátku vedoucí hry mění povely velmi pomalu. Později tempo zrychluje. Nakonec mění pořadí úkonů. Kdo se splete a zaujme pravou rukou nesprávnou polohu, musí dát vedoucímu hry jedno dřívko.

Hra končí, když někdo ztratí poslední dřívko. Vzájemně si ukážete, kolik každému zůstalo dřívek. Čím jich je více, tím je hráč úspěšnější.

Totéž hrajeme i levou rukou.

## Putující kamínek

*Hlavní zaměření:* pozornost

*Popis hry:* Hráči sedí v kruhu, podávají si kamínek z ruky do ruky a dělají přitom i klamné pohyby. Hadač stojí uprostřed a ostře je sleduje. Když vedoucí pískne, musí každý hráč položit sevřené pěsti na kolena. Hadač pak hádá, kdo má kamínek. Jestliže uhodne, vymění si místo s označeným hráčem. Neuhodne-li, otevřou všichni dlaně, aby hadač viděl, kde kamínek skončil. Pak začíná hra znovu.

Signály vedoucího se ozývají v kratších a delších intervalech, nikdo neví, kdy se píšťalka znovu rozezní.

*Náměty a doporučení:*

- místo kamínku putuje po kruhu píšťalka, na kterou se občas někdo dokonce odváží písknout. Než se hadač obrátí, je už píšťalka zase ukryta a rychle se vzdaluje.

## Dopředu a dozadu

*Hlavní zaměření:* rychlá reakce, přizpůsobení se

*Popis hry:* Děti pochodují v kruhu dopředu, na znamení pochodují pozpátku a na další znamení opět dopředu. Když si tato znamení děti osvojí, přidáme další dvě, při kterých budou děti chodit do středu kruhu a směrem ven z kruhu. Nejdříve znamení střídáme pomalu, později rychle. Jestliže se dítě splete a jde jiným směrem, může vypadnout ze hry. V tomto případě však hrozí nebezpečí, že méně šikovné děti nebudou mít možnost se rychlé reakce nacvičovat.

Děti se mohou držet za ramena a mění směr společně, nebo nemění směr, ale způsob pohybu: pochod, běh skákání apod.

## Dopravní ruch

*Hlavní zaměření:* sluch, poznávání zvuků v dopravě

*Popis hry:* Zavřeme oči a přemýšlíme, jaké zvuky dopravních prostředků jsme slyšeli a které dopravní prostředky jsme viděli. Asociace - hráči sedí v kruhu a jeden po druhém říkají, jaký dopravní prostředek cestou do školy viděli. Opět po kruhu se snaží hráči svůj dopravní prostředek zaznamenat zvukem.

Vyberte si v místnosti věci, o kterých se domníváte, že by mohly znázorňovat nějaký dopravní zvuk. Utvořte skupinky a pomocí těchto pomůcek vyjádřete dopravní ruch - hudební etýdku. Dáme hráčům dostatek prostoru na přípravu. Každý skupina předvede svou hudební etýdu, ostatní skupiny se snaží rozpoznat, které dopravní prostředky slyšeli, zda to byl dopravní ruch velkoměsta, malého města či vesnice.



## Kolik jich přešlo?

*Hlavní zaměření:* cvičení sluchu

*Popis hry:* Uprostřed volného prostoru se postaví jeden hráč, kterému zavážeme oči. Zbytek hráčů se shromáždí na konci místnosti. Vedoucí řekne hlasitě: "Pozor, teď!" Od tohoto okamžiku nesmí nikdo minutu ani špitnout. Hráč se zavázanýma očima dobře poslouchá, aby poznal, kolik osob kolem něj přešlo na druhý konec místnosti. Hráči užívají různou taktiku - jednou se opatrně plíží po špičkách jen jeden hráč, jindy přejde současně vícečlenná skupina, někdy rázně vykračuje místností dvojice a v jejím stínu se tiše plíží třetí. Vedoucí řekne po minutě "dost!" a nevidoucí oznámí, kolik lidí podle jeho úsudku přešlo na druhou stranu. Uhodne-li přesný počet, je vystřídán. Řekne-li špatný odhad, zůstává na svém místě i v příštím kole hry.



## Průchod mezi strážemi

*Hlavní zaměření:* sluch, pozornost, obratnost

*Popis hry:* Doprostřed místnosti pošleme jednoho až tři strážce. Strážci si zavážou oči a zaujmou postavení v metrovém pruhu. Ostatní hráči se pak snaží jeden za druhým, asi v desetisekundových intervalech, projít mezi strážemi tak, aby se jich strážci nedotkli. Komu se podaří, dostane bod. Další bod lze získat při návratu. Potom převezmou úlohu stráží další hráči. Opakujeme hru tak dlouho, dokud se všichni nevystřídají v roli strážců. Kdo získá nejvíc bodů zvítězí. Při hře musí všichni zachovat naprosté ticho, aby se strážci mohli orientovat sluchem.

## Lov na chřestýše

*Hlavní zaměření:* cvičení sluchu, prostorová orientace

*Popis hry:* Jeden hráč představuje "chřestýše". Vezme si plechovku, v níž je několik oblázků, vzdálí se od svého soupeře, který má zavázané oči, a když zůstane stát, krátce plechovkou zachřestí. To je signál pro druhého hráče. Po slepu se vydá tím směrem, odkud zaznělo zachřestění. Jde zvolna kupředu, a když si myslí, že je od chřestýše na dosah, máchne punčochou naplněnou papíry. Když chřestýše trefí, získá "jednu hadí kůži" a ponechá si dál svou roli. Jestliže máchne punčochou do prázdna nebo do soupeře narazí, prohrál a oba si vymění úlohu. Při promáchnutí nic nezískává ani netratí, když do soupeře narazí, byl chřestýšem "uštknut" a musí za sérum zaplatit jednou kůží (odečteme mu bod).

Hra pokračuje podle těchto pravidel tak dlouho, až má jeden z hráčů dohodnutý počet bodů (pět, deset).



## Na kukačku

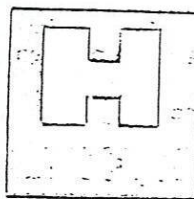
*Hlavní zaměření:* sluch, obratnost

*Popis hry:* Dva hráči se zavázanýma očima se pohybují po místnosti. Každý má na začátku v ruce a po kapsách plno hadrových nebo papírových koulí. Oba střídavě volají v intervalech, které nemají být delší než čtvrt minuty, "ku-ku"! Kdo zaslechne soupeře kukat, hodí po něm kouli. Hra končí, když jeden hráč druhého zasáhne, nebo oběma dojdou koule.  
~~Potom~~ nastupuje další dvojice.

## Sbírání značek

*Hlavní zaměření:* pozornost, znalost dopravních značek

*Popis hry:* Vedoucí poschovává v místnosti tolik dvoucentimetrových čtverečků, aby jich bylo na každého hráče nejméně pět. Na každém čtverečku je jedna dopravní značka. (Značky se mohou opakovat). Uprostřed místnosti položíme čtyři výkresy, na kterých je napsáno: Výstražné, zákazové, příkazové, informativní značky. Hráči značky hledají a sbírají. Za každou dostávají automaticky bod. Další bod mohou získat tím, že ji správně přiřadí k názvu na výkresu a třetí bod získá, když ví, co značka představuje (zná její slovní výklad). Vyhrává hráč, který získal nejvíce bodů.



## Kladení kamínků

*Hlavní zaměření:* pozornost, paměť, znalost dopravních značek

*Popis hry:* Na výkres narýsujte čtvercovou síť, která má dvacet pět políček. Každý hráč musí mít svoji čtvercovou síť. Do políček nalepte dopravní značky, v každé čtvercové síti jiné uspořádání, ale stejné značky.

Každý hráč dostane jednu čtvercovou síť a pět kamínků. Vždycky, když vedoucí hry řekne název dopravní značky, položí hráči co nejrychleji kamínek do políčka s touto dopravní značkou. Kdo tento úkol splní, vykřikne "mám"! a zvedne ruku. První hráč dostane jedno dřívko od toho, kdo byl poslední nebo špatně položil kamínek.

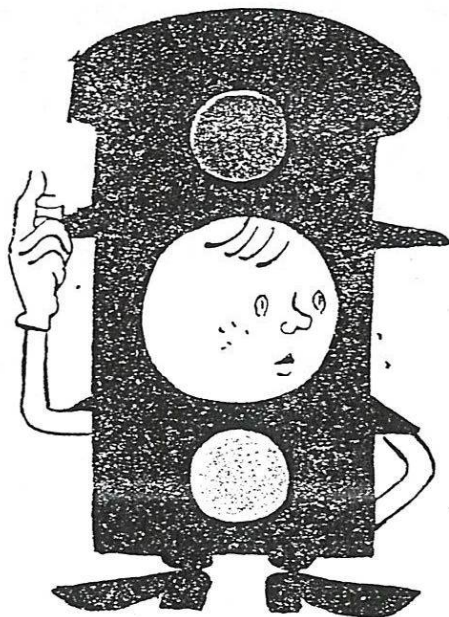
Po deseti kolech můžeme zvýšit počet značek - vyvoláme vždy dvě za sebou. Teď smí vykřiknout "mám"! jen ten, kdo položí po kamínku do dvou odpovídajících políček. Po dalších deseti kolech vyvoláme najednou tři dopravní značky, později i čtyři.

Vítěz má nejvíce počítacích dřívek.

## Červená - žlutá - zelená

*Hlavní zaměření:* poznání dopravního semaforu

*Popis hry:* Hráči sedí v kruhu. Každému pošeptáme jednu z uvedených tří barev. Uprostřed kruhu stojí jeden hráč s tabulkami tří barev. Když jednu z nich zvedne, musejí si hráči této barvy vyměnit místa. Místo si hledá také hráč, který je uprostřed kruhu. Kdo zůstane, jde doprostřed kruhu a ukazuje barvy zase on.



### Semafor

*Hlavní zaměření:* reakce na barvy semaforu, střídání barev

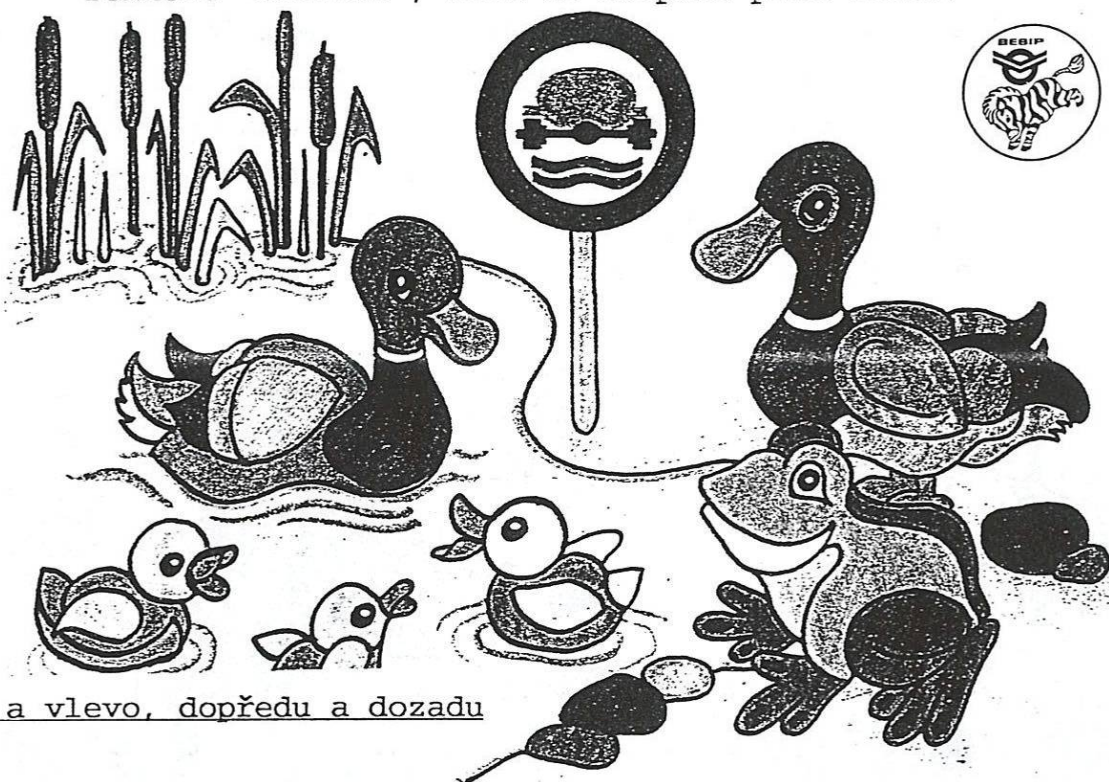
*Popis hry:* Připravíme si uprostřed hrací plochy tři kruhy ze stuhy nebo bavlnky v barvách semaforu.

Každý hráč si vybere jednu barvu na semaforu, potichu si ji říká a hledá další hráče se stejnou barvou. Tak se rozdělí hráči do tří skupinek. Každý skupinka se postaví do jednoho kruhu podle zvolené barvy. Vedoucí hry stojí před červeným kruhem a hráči jsou otočeni čelem k němu. Hru začínáme v červeném kruhu. Začínáme počítat do deseti a poskakujeme. Při vyslovení čísla deset se poskokem otočíme zády k vedoucímu hry a tím uvedeme do poskoku hráče ve žlutém kruhu. Ti také počítají po deseti, při vyslovení čísla deset se otočí k hráčům v kruhu zeleném, uvedou je tím do pohybu. Číslo deset je otočí, napočítají opět deset a otočí se zpět, rozbliká se žlutá atd. Hráči mohou držet před sebou výkres té barvy, v jakém kruhu stojí.

## Zelená, žlutá a červená

*Hlavní zaměření:* reakce na barvy

*Popis hry:* Vymyslíme si příběh, ve kterém se často vyskytují tyto barvy. Děti sedí v kruhu na židlích, ale musí mít kolem sebe dostatek místa. Děti střídavě rozdělíme na zelené, žluté a červené. Děti si musí dobře zapamatovat svou barvu. Když ve vyprávění řekneme "žlutá", vstanou žlutí, jednou se zatočí a zase si sednou. Když řekneme "zelená", vstanou zelení, jdou doprostřed kruhu a vrátí se zase na své místo. Když řekneme "červená", děti si dřepnou před židli.



Vpravo a vlevo, dopředu a dozadu

*Hlavní zaměření:* rychlá reakce, přizpůsobení se

*Popis hry:* Děti pochodují v kruhu. Když zavoláme "Vpravo!", zvednou pravou ruku a nechají ji zvednutou až do dalšího příkazu. Ten může být např. "Vlevo!" (levou ruku nahoru) nebo "Dopředu!" - děti složí ruce na prsou nebo "Dozadu!" - děti spojí ruce za zády. Příkazy dáváme v nepravidelných intervalech a ve stále rychlejším tempu.

Můžeme se domluvit, že změnu pohybů budou signalizovat Orffovy nástroje. Triangl - pravá ruka, dřívka - levá ruka, bubínek - složit ruce na prsou, tamburína - spojit ruce za zády.

Vyprávíme :

-----

Včera jsem šla na procházku. Vzala jsem si zelený kabát a žlutý šálek. S sebou jsem si nesla žlutý košík. Když jsem vyšla, jezdilo hodně červených, žlutých a zelených aut. Divila jsem se, že stromy jsou již zelené. Na rohu stál policista a řídil dopravu, protože na semaforu nesvítla zelená, žlutá ani červená barva. Šla jsem kolem velkého žlutého domu. Zelenými dveřmi jsem vešla do obchodu, kde se prodávali ptáci. V klecích hopsali zelení papoušci a žlutí kanárči. Ptáky pozorovala paní v červeném kabátě. Šla jsem dál. U zeleného stromu se žlutým listím stál chapec s červenou čepicí. Přišla jsem do parku. Tráva byla pěkně zelená, kvetly zde žluté a modré krokusy a červené tulipány. Na hřišti si hrály děti se zelenými, žlutými a červenými míči. Na žluté houpačce seděla holčička v zeleném svetru. Na nohou měla červené střevíčky. Přišel ochránář a požádal děti, zda by nesesbíraly ty žluté papíry a nehodily je do zeleného odpadkového koše. Děti to udělaly.



## Putující krabička

*Hlavní zaměření:* reakce na zvukový signál, poznávání dopravních značek

*Pomůcky:* krabička menších rozměrů, vystříhané a podlepené dopravní značky

*Popis hry:* Hráči sedí v kruhu a předávají si krabičku, ve které jsou vystříhány dopravní značky. Na zvukový signál si přestanou krabičku podávat. Hráč, u kterého se krabička v ten okamžik nachází, ji otevře a vyjme vrchní dopravní značku. Jeho úkolem pak je - podle dohody - říci význam dopravní značky nebo její přesný název, či objasnit způsob, jakým mají na ni reagovat chodci a řidiči. Přesné vymezení úkolu se dohodne předem.

Účastník hry, který do určeného limitu (5-ti sekund) nezačne odpovídat, buď vypadá ze hry, nebo obdrží trestný bod. To se samozřejmě týká i toho, kdo odpoví špatně. Vítězí ten, kdo zůstane v kruhu jako poslední nebo kdo má nejméně trestných bodů.

## Hledání zajímavých situací v daném prostředí

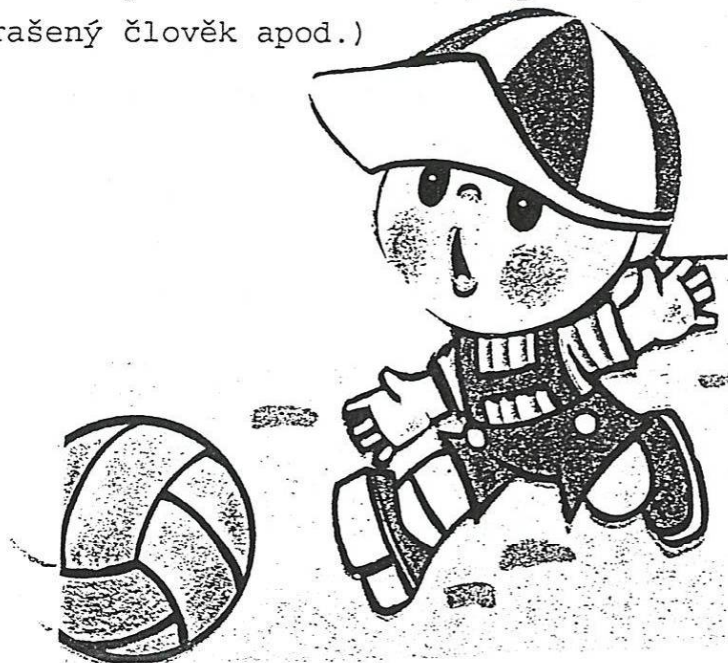
*K čemu by mohlo dojít:*

- při cestě vlakem
- při jízdě autobusem
- při hře blízko silnice
- při přecházení vozovky
- při sáňkování na nevhodném místě
- při koulování blízko vozovky

*Hlavní zaměření:* objevovat nové možnosti a společně vymýšlet jejich řešení

## Vyprávění s různým přístupem

Jak by příběh (o zpožděném vlaku, o hledání ulice v cizím městě, o dopravní nehodě, o neukázněném řidiči, o dětech, které si hrály blízko silnice (vyprávěl: výborný pozorovatel - nepozorný účastník - člověk s báječnou náladou - opatrní, pesimista - nespokojenec - ustrašený člověk apod.)



## Kdo zná, vyhrává

*Hlavní zaměření:* procvičovat znalost dopravních značek

*Popis hry:* Skupinu hráčů rozdělíme do menších skupinek (4-6).

Každá skupina má vymezenou asi 5-6 m dlouhou trať, na jejímž konci je stůl s dopravními značkami, papír a tužka. Počet značek pro každou skupinu je stejný. (10). Značky jsou srovnány rubem nahoru.

Hra začíná povelom vedoucího, po němž vyběhne první soutěžící z každého družstva k přidělenému stolku. Tam otočí vrchní list se značkou, zná-li význam značky, zapíše její přesný název na připravený papír. Značku pak odloží stranou. Pak se vrátí zpět ke svému družstvu a dotykem ruky dá znamení druhému soutěžícímu k pokračování ve hře. V případě, že některý z hráčů dopravní značku nepozná, vrátí ji zpět dospodu, rovněž rubem vzhůru a vrátí se zpět ke svému družstvu. Hrajeme tak dlouho, až některé družstvo poznalo všechny dopravní značky.

Vyhrává družstvo, které nejen zapsalo v nejkratší době názvy všech dopravních značek, ale také správně určilo jejich význam.



## Kdo dříve podá

*Hlavní zaměření:* rychlá reakce na povel a rozlišování barev

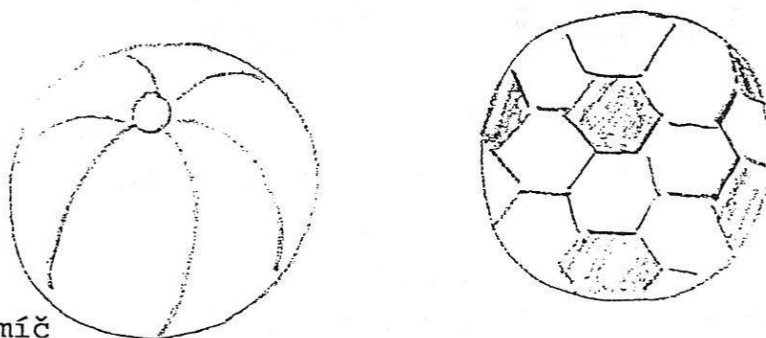
*Pomůcky:* různé druhy krabiček - různobarevných

*Popis hry:* Hráči jsou seřazeni na jedné straně místnosti, hřiště. Na druhé straně, ve vzdálenosti 5 - 10 metrů (i více), rozmístíme různobarevné krabičky. Vedoucí stojí u hráčů. Na jeho pokyn, kterým udá barvu se hráči rozběhnou ke krabičkám, vyberou krabičky na kterých je daná barva a co nejrychleji se dostanou zpět k vedoucímu. Vítězí ten, kdo donese nejvíce krabiček a nejrychleji s určenou barvou.

*Náměty a doporučení:*

- místo krabiček rozmístíme na druhé straně listy s dopravními značkami. Nevyžadujeme přinést jednu určitou dopravní značku, došlo by k tahanici, ale volíme úkol tak, že hráči přinesou značky např. výstražné, zákazové apod.

Hru několikrát opakujeme a zaznamenáváme pořadí a celkového vítěze určíme podle nejlepších výsledků.



## Na ztracený míč

*Hlavní zaměření:* rychlá reakce a přesné zastavení

*Pomůcky:* míč

*Popis hry:* Hru může hrát větší skupina hráčů. Na jedné straně hrací plochy vyznačíme metu, na straně druhé, asi ve vzdálenosti 20 - 30 metrů, položíme na zem míč. Hráči vyběhnou od mety k míči a na povel "ulice!" nebo na znamení píšťalkou okamžitě zastaví. Kdo se zastaví příliš pozdě, dostane trestný bod. Celou hru několikrát opakujeme.

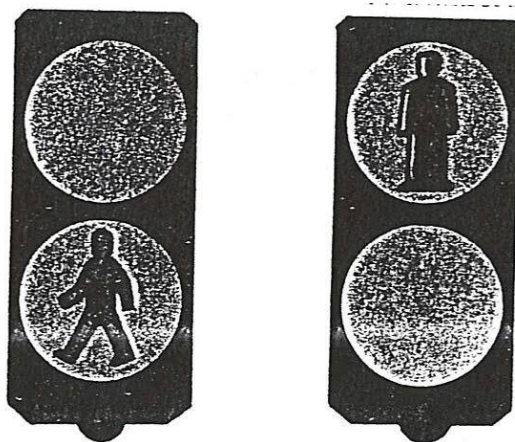
*Náměty a doporučení:*

-hráči si mohou na hřišti s míčkem kopat nebo házet. Na povel "ulice" se rychle zastaví, na povel "hra" pokračují ve hře.

## Semafor

*Hlavní zaměření:* rychlost reakce na barevný a zvukový signál

*Popis hry:* Každý z hráčů si vybere nebo dostane praporek (stužku) jedné ze tří barev semaforu. Tři děti jsou určeny jako vedoucí skupin. Podle rytmu udávaného bubínkem nebo píšťalkou pochodují (poskakují) v řadě za sebou za tím, který je určen jako vedoucí. Po zrušení rytmu nebo skončí-li zvukový doprovod, se hráči libovolně rozeběhnou. Další zaznění rytmu je opět povel k seřazení se podle barev za vedoucím skupiny. Jako nejlepší vyhodnotíme celek, který se nejrychleji seřadil.



## Zebra

*Hlavní zaměření:* reakce na zvuková znamení, pojmy vpravo, vlevo

*Popis hry:* Hráči se rozdělí na dvě skupiny. Každý skupina se postaví na jednu stranu hrací plochy, vpravo.

Při pomalém rytmu bubínku obě skupiny čekají. Zazní-li rytmus rychlý, vymění si obě skupiny místa a zařadí se opět na pravou stranu. Přechází urychleně, ale opatrně. Nesmí běžet! Proč? Několikrát opakujeme.

*Náměty a doporučení:*

- hráči se rozdělí do dvojic. Jeden z hráčů má zavřené oči a druhý ho převádí na druhou stranu. Opět se řídí rytmem bubínku. Pak se hráči vymění,
- hráči se postaví na pravou stranu, zavřou oči a čekají na signál bubínku, který jim dovoluje přejít na druhou stranu. Jdou opatrně, ruce mají před obličejem. Když se domnívají, že jsou na druhé straně, zastaví se, otevřou oči a přesvědčí se, zda jejich odhad byl správný.

Po ukončení hry si s dětmi popovídá o jejich pocitech, když někoho vedli, když je někdo vedl a když šli úplně sami.

Použitá literatura :

Josef Votruba, Dopravní hry , 1985

Ferdinand Mazal, Jarmila Chlopková, Pohybové pohádky předškoláků  
Olomouc 1994

Miloš Zapletal, Hry v klubovně, Praha 1986

Eva Machková, Metodika dramatické výchovy, Praha-Ústí nad Orlicí  
1993

Soňa Hermochová, Hry pro život 1, Praha 1994

Hana Budínová, Hry pro šest smyslů, Praha 1997

R. Portmannová, E. Schneiderová, Hry zaměřené na zvýšení koncentrace  
a uvolnění, Praha 1995

Elfriede Pausewangová, 150 her k utváření osobnosti, Praha 1993

Michael Herber a kol., Poznáváme svět 1. metodická příručka k  
Prvouce pro 1.roč.ZŠ,  
Praha , 1992