



ÚVOD

Těžko hledat člověka, který by neznal nějakou hru nebo který by nikdy žádnou nehrál, neboť člověk je tvor společenský a hravý zároveň. Hry nejrůznějších druhů se prolínají lidským životem a to nejen v dětství. Z těchto důvodů by se mohlo zdát zbytečné psát metodický list o hrách, vždyť hra je prostě hra, zahráje se a je to. Ale tak jednoduché to není, i hra je svým způsobem věda, obzvláště když má splnit jiný účel než jen pobavit se. Ve vzdělávání hra představuje aktivní výukovou metodu, která elegantně kombinuje učení a zábavu, ovšem bez kvalitní přípravy a organizace může skončit nudou, velkým zmatkem, může také všechny otrávit nebo bez přínosu vyznít do ztracena. Právě proto se domníváme, že předložený metodický list o hrách má svůj smysl.



Co je to hra?

Co je to hra, každý ví, přesto je to těžké výstižně vyjádřit. Například podle Mareše (2003) je hra forma činnosti, která se liší od práce i od učení, a má řadu aspektů, například poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivý, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický či terapeutický. Většina her má podobu sociální interakce s jasně formulovanými pravidly danými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi.

Johan Huizinga (2000) ve své knize Homo ludens (z latiny „hrající si člověk“) vymezuje pojem hra v sedmi bodech:

- 1) hra je svobodná (hrát hru znamená svobodné rozhodnutí)
- 2) hra není obyčejný vlastní život (hra je jen „jako“)
- 3) hra je uzavřená a ohraničená (hra probíhá v rámci definovaného časoprostoru)
- 4) hru lze zopakovat
- 5) hra vytváří řád
- 6) hra hráče spojuje nebo odlučuje
- 7) hra obsahuje prvek napětí (Šimanovský 2002).



Rozdělení her

Hry lze dělit z nejrůznějších hledisek, např. podle potřebného prostoru nebo pomůcek. Zatímco některé hry vyžadují speciální pomůcky (hračky, herní pomůcky, sportovní náčiní, nástroje, přístroje), jiné si vystačí s nápadem. Hry je možné dělit podle věku nebo počtu účastníků, nutného k jejich realizaci. Některé hry může hrát jedna osoba „sama se sebou“, kdežto tzv. simulační hry někdy vyžadují až několik desítek hráčů. Hry se liší i svou náplní. Rozeznáváme hry pohybové (např. hra na babu), senzomotorické (např. slepá bába), paměťové (např. asociace), konstrukční (např. stavebnice), námětové (hra na obchod) atd. Pro školní praxi se jako užitečné jeví dělení her podle jejich cíle a účinku na účastníky, přičemž nezáleží na tom, jestli se požadovaného cíle dosáhne pohybovou nebo tvůrčí aktivitou. Podle tohoto principu lze rozlišit následující základní okruhy (konkrétní příklady viz v kapitole *Ukázky her*):

- × **hry úvodní** – probíhají na začátku aktivity (výuky). Mají za úkol motivovat k nadcházející činnosti nebo probíranému tématu (tzv. motivační hry), aktivizovat žáky (tzv. zahřívací neboli aktivizační hry) a uvolnit atmosféru (tzv. uvolňovací hry). Pokud se žáci a učitel neznají, mohou hry sloužit k seznámení a prolomení bariér (tzv. seznamovací hry).
- × **hry odpočinkové** – probíhají během aktivity (výuky). Cílem je odpočinek a zklidnění během výuky. Účelem může být soustředění před probíráním náročného učiva (tzv. koncentrační hry) nebo opakování již probraného učiva (tzv. opakovací hry).
- × **hry edukativní** – nahrazují vlastní aktivitu (výukovou metodu). Výuka probíhá formou hry. Komplexní typ hry s vysokým vzdělávacím potenciálem představuje tzv. simulační hra, která simuluje konkrétní reálné prostředí, situaci nebo vztahy. Účastníci řeší konkrétní úkol nebo hrají určitou roli v simulovaném prostředí. Vlastní prožitky a zkušenosti získané během hry umožňují lepší pochopení a uvědomění si problematiky.
- × **hry závěrečné** – probíhají na konci aktivity (výuky). Cíl spočívá v ukončení, shrnutí nebo hodnocení (tzv. hodnotící hry) činnosti, tématického celku i běžné vyučovací hodiny.



METODIKA HRY

Pokud má hra sloužit svému cíli a žáci se mají jejím prostřednictvím něco naučit, je potřeba hru důkladně promyslet, připravit a šikovně organizovat její průběh i ukončení.



Zařazení hry do výuky

Do vyučovací hodiny lze zařadit např. jen jednu krátkou hru, která může sloužit k zahájení hodiny (viz hry úvodní) nebo k odpočinku během výuky (viz hry odpočinkové). Formou hry je možné vyučovat i celou vyučovací hodinu, v tomto případě by měla být užita rozsáhlejší edukativní hra jakožto hlavní náplň hodiny. Hodina pak začíná jednou až dvěma úvodními hrami, případně odpočinkovou hrou na uklidnění, následuje vlastní edukativní hra a hodina obvykle končí hodnotící hrou.

Řazení a použití jednotlivých druhů her je potřeba přizpůsobit aktuální situaci. Jsou-li žáci na začátku hodiny dostatečně zaktivizováni, osvědčí se zahřívací hru vynechat a zařadit více koncentračních her. Použití her ve výuce může být i spontánní. Doporučujeme přípravu několika univerzálních her, které lze neplánovaně použít ve výuce, např. když selže plánovaný program, když je přítomno málo žáků a nelze probírat nové učivo.



Výběr a příprava hry

Při výběru a přípravě hry je potřeba uvážit účel hry, skloubit věk hráčů a náročnost hry, připravit potřebné pomůcky a zajistit vhodný prostor, přitom je žádoucí vycházet z reálných možností a střízlivého odhadu schopností žáků. Často platí, čím jednodušší a kratší hra, tím větší úspěch, obzvláště pokud je cílem např. zaktivizovat žáky na začátku vyučovací hodiny. Dále záleží na stanovení pravidel, která žáci musí dodržovat, případně se lze na pravidlech dohodnout až před zahájením hry s žáky. Vedoucí hry se při její přípravě musí rozhodnout, zda bude hru řídit zvenčí (prostřednictvím pokynů), nepřímou (jako vypravěč), zevnitř (v jedné z rolí hry), anebo bude své zapojení střídat podle potřeby (Šimanovský 2002).



Rozdělení do skupin

Žáky lze do skupin rozdělit dle potřeby různými způsoby:

- x náhodně (žáci se do skupin např. losují, rozpočítají)
- x další náhodná měřítko (např. podle barev oblečení, podle výšky, podle narozenin atd.)
- x záměrným promícháním, aby vznikly různorodé skupiny
- x hrou (žáci se rozdělí do skupin na základě výsledku jiné hry)
- x podle zájmů, tempa, zkušeností žáků (např. rychlé, středně rychlé a pomalejší skupiny)
- x podle zasedacího pořádku (např. žáci z jedné lavice se otočí čelem k žákům druhé lavice a vznikne čtveřice, ve které žáci mohou hrát)
- x podle vztahů (žáci tvoří skupiny sami na základě kamarádských vztahů)
- x podle zkušeností učitele (učitel předem naplánuje rozdělení do vhodných skupin pokud možno tak, aby si žáci nevšimli, že rozdělení není náhodné)



Průběh a výsledek hry

Soutěživost patří mezi přirozené lidské vlastnosti. Zdravá soutěživost činí hru napínavou, neboť všichni hrají naplno a touží vyhrát. Nicméně může dojít k tomu, že zdravá soutěživost přeroste v nevraživost, naschvály a touhu vyhrát za každou cenu, čemuž je nutné včas zabránit, aby nedošlo k psychické či fyzické újmě hráčů. Stejně tak výsledky a výstupy hry je potřeba hodnotit a komentovat citlivě, aby žáci neměli pocit neschopnosti a méněcennosti.



Uzavření a zhodnocení hry

Stejně důležité jako samotná hra je její závěrečné zhodnocení, kdy si účastníci sdělují své dojmy, pocity a poznatky z průběhu hry. Čas věnovaný hodnocení hry by měl být úměrný délce trvání hry. Jedná-li se o krátkou zahřívací hru, není jí potřeba dlouze rozebírat, neboť by zanikl požadovaný efekt. Pokud jde o náročnou a dlouhou hru, je vhodné provést důkladné hodnocení, např. metodou tzv. komunitního kruhu. Žáci sedí v kroužku (komunitní kruh). Každý žák se konkrétně vyjádří, jak se mu hra líbila a co se během ní naučil. Pro komunitní kruh platí několik zásad: mluví jen jeden, ostatní naslouchají; vše, co je řečeno, zůstává mezi účastníky kruhu; nic, co je řečeno, nikdo nekomentuje; každý v kruhu má právo se nevyjádřit.



UKÁZKY HER



Hry úvodní – uvolňovací hra *Grimasy*

Cíl hry: uvolnění atmosféry před zahájením aktivity, výuky atd.

Počet osob: alespoň 10

Čas: 5 minut

Pomůcky: žádné

Prostor: libovolný

Průběh hry: Hráči sedí nebo stojí v kruhu, všichni na sebe musí vidět. První hráč udělá na svého souseda po pravici grimasu. Soused grimasu přesně zopakuje a udělá novou grimasu na dalšího hráče po pravici. Podle tohoto principu necháme oběhnout celý kruh.

Obměna: V kruhu se předává jedna grimasa, kterou předvede první hráč.



Hry odpočinkové/opakovací – asociační hra *Před a po (podle Portmanová 2004)*

Cíl hry: opakování určitého tématu (používají se jen pojmy vztahující se k tématu) nebo rozvíjení asociačního myšlení (jmenují se jakékoliv pojmy)

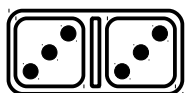
Velikost skupiny: alespoň 10

Čas: alespoň 10 minut

Pomůcky: židle (lze sedět na zemi)

Prostor: libovolný

Průběh hry: Hráči sedí v polokruhu a před nimi stojí tři židle, které znázorňují situaci „před“, „nyní“ a „po“. Jeden z žáků si sedne na prostřední židli a představí se jako něco nebo někdo. Na pravou židli se posadí ten, koho napadne asociace s daným pojmem, která se vztahuje k jeho minulosti. Na levou židli se posadí ten, koho napadne asociace s daným pojmem, která se vztahuje k jeho budoucnosti. Žák na prostřední židli řekne například: „Jsem ropa.“ Žák na levé židli se představí: „Jsem odumřelá organická hmota, ze které ropa vznikla.“ Žák na pravé židli uvede například: „Jsem benzín, který se z ropy vyrábí.“ Zbytek skupiny rozhodne, která z asociací (před či po) je vydařenější, její autor se posadí na prostřední židli a vymýšlí nový pojem, např. zygota (asociace před: oplození, spermie, vajíčko; asociace po: embryo, plod, nový jedinec) nebo svatební cesta (asociace před: svatba, rande, seznámení; asociace po: těhotenství, potomek, fotografie, rozvod).



Hry edukativní – simulační hra *Prales (podle Pike & Selby 1994)*

Cíl hry: pochopení a osvojení problematiky kácení deštných pralesů

Velikost skupiny: alespoň (16) 24

Čas: alespoň 60 minut

Pomůcky: hrací plán, karty s popisem rolí

Prostor: libovolný

Průběh hry: Všichni žáci se rozdělí do např. osmi skupin (podle počtu rolí). Každá skupina zastává přidělenou roli, např. pralesní domorodý kmen, vládní úřad pro osídlování pralesa, novousedlíci, nadnárodní dřevařská společnost, nadnárodní farmářská společnost, nadnárodní farmaceutická firma, ochránci pralesa, vědci. Současně s rolí žáci obdrží popis a vymezení role, např. ochránci pralesa chtějí zabránit ničení tropických lesů, snaží se odradit ostatní skupiny od kácení, spolupracují se zájemci o ochranu pralesa, prostřednictvím spolupráce mohou zalesňovat vykácené plochy a zakládat rezervace. Podstatou hry je dosáhnout společné dohody, zisku pro všechny strany, udržitelného rozvoje a zachování pralesů pro budoucí generace (podrobný popis a metodika celé hry viz Pike & Selby 1994).



Hry závěrečné – hodnotící hra *Dort*

Cíl hry: hodnocení proběhlých aktivit

Velikost skupiny: libovolná

Čas: 5-10 minut

Pomůcky: velký papír (alespoň A2), fixy

Prostor: pevný podklad na položení papíru

Průběh hry: Někdo na papír nakreslí velký kruh a rozdělí ho dle potřeby na čtyři, šest či více stejně velkých dortových dílků. Každý kousek představuje jedno téma nebo činnost - záleží, co je potřeba hodnotit. Potom všichni jednotlivé dílky dortu hodnotí kreslením puntíků. Dílek s nejvíce puntíky má nejlepší hodnocení. V krátkém čase tak lze zjistit hodnocení více oblastí celou skupinou. Předností je anonymita, všichni se shluknou před dortem a puntíkují.

Obměna: Místo puntíků lze zdobit dle fantazie, čím nazdobenější dílek, tím lepší hodnocení.



CITOVANÁ LITERATURA

Huizinga J. (2000): Homo ludens. O původu kultury ve hře. Dauphin, Praha.

Mareš J., Průcha J. & Walterová E. (2003): Pedagogický slovník. Portál, Praha.

Pike G. & Selby D. (1994): Globální výchova. Grada, Praha.

Portmannová R. (2004): Hry pro tvořivé myšlení. Portál, Praha.

Šimanovský Z. (2002): Hry pro zvládnutí agresivity a neklidu. Portál, Praha.



DOPORUČENÁ LITERATURA

Činčera J. (2007): Práce s hrou pro profesionály. Portál, Praha.

Hermová S. (1994): Psychomotorické hry. Portál, Praha.

Pike G. & Selby D. (2000): Cvičení a hry pro globální výchovu I a II. Portál, Praha.

Portmannová R. & Schneiderová E. (1993): Hry zaměřené na zvýšení koncentrace a uvolnění. Portál, Praha.

Silberman M. (1997): 101 metod pro aktivní výcvik a vyučování. Osvědčené způsoby efektivního vyučování. Portál, Praha.

Sitná D. (2007): Metody aktivního vyučování. Portál, Praha.

Zapletal M. (1990): Zlatý fond her. Portál, Praha.

Zelinová M. (2007): Hry pro rozvoj emocí a komunikace. Portál, Praha.



ZAJÍMAVÉ WWW STRÁNKY

<http://www.epohoda.cz>

<http://www.hranostaj.cz>

<http://www.taborovehry.wz.cz>

<http://www.vyukove-hry.cz>



Vydalo Občanské sdružení Ametyst - www.ametyst21.cz

Všechny obsažené materiály jsou volně přístupné a jejich využití se řídí českou verzí licence BY-NC-SA.

Více informací na <http://www.creativecommons.cz>.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ