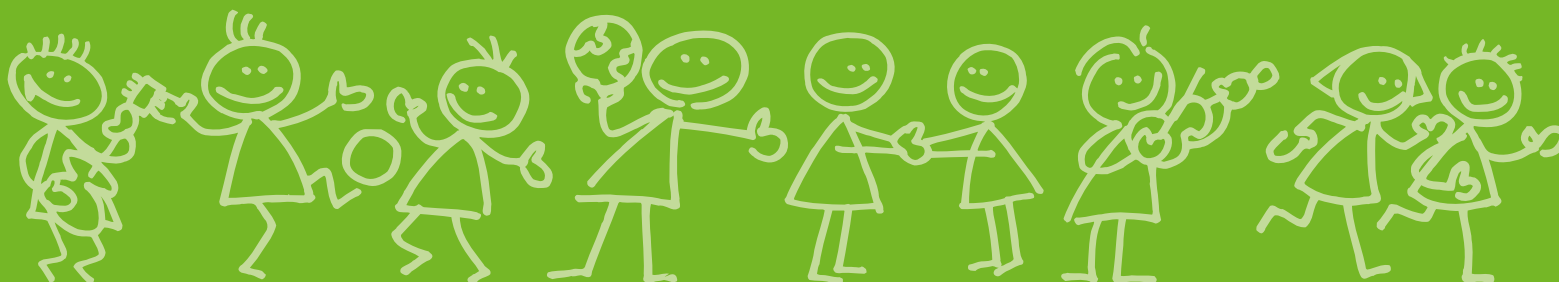




Sousedé se stávají Freunde
Aus Nachbarn werden **přáteli**



Best practice moduly pro česko-německá setkání mládeže



Obsah

PŘEDMLUVA	1
A. ÚVOD	2
1. SEZNAMOVACÍ HRY	2
Jméno a koníček	2
Pomeranč – citron	3
Balónky	4
Stavění se do řady	5
Červené ponožky	6
Malování obličejů	7
Bingo	8
2. ROZEHRIVACÍ HRY	9
Balónky v kruhu	9
Molekuly	10
Zasíťování	11
Auto - garáž – kolaps	12
Rytíř – princezna – drak	13
Zasedávaná	14
Obr honí trpaslíka	15
Mrkaná	16
B. HLAVNÍ ČÁST	17
3. PRVNÍ KONTAKT S DRUHÝM JAZYKEM	17
Pozdravy	17
Jak se máš?	18
Domino	19
Běžací abeceda	20
Molekuly	21
Dvojjazyčné předměty	22
4. TEMATICKÁ JAZYKOVÁ PŘÍPRAVA	23
Obrázek – jedna – dva	23
Najdi svou skupinu	24
Tematická štafeta	25
5. MĚSTSKÁ RALLYE	26
6. BĚHEM VÝLETU	27
Pochodová schovávačka	27
Co do lesa nepatří	28
Klíště	29

7. HRY DOVNITŘ	30
Parlament.....	30
Sardele.....	31
Gordický uzel	32
Evoluce	33
Rallye po domě	34
8. V LESE	35
Les všemi smysly	35
Agent „Banán“	36
Škatulata, hejbejte se!	37
9. SPORTOVNÍ ODPOLEDNE	38
10. ČESKO-NĚMECKÝ VEČER	40
Co je u nás zajímavého?	40
Česko-německá stanoviště.....	41
Hra „Kртеček“	42
C. ZÁVĚR	43
11. ZAKONČENÍ DNE	43
Mluvicí svíčka.....	43
Příběh k zamyšlení	44
Signál v kruhu	45
12. EVALUACE	46
Sociometrie	46
Palec nahoru, palec dolů	47
Domalování se do obrázku.....	48
Terč.....	49
Kufr a odpadkový koš	50
Dixit kartičky	51

Předmluva



Vážené čtenářky, vážení čtenáři,

dovolte nám, abychom Vám představili příručku „Best practice moduly pro česko-německá setkání mládeže“. Jedná se o soubor aktivit určený pro všechny, kteří plánují přeshraniční výměnu pro mladé lidi z Česka a Německa. Příručka vznikla v rámci projektu „Sousedé se stávají přáteli (2012–2013)“, zaměřeného na podporu česko-německé spolupráce dětí a mládeže v Plzeňském a Karlovarském kraji a v Horních Francích. Díky příspěvku z programu Evropské unie Cíl 3 – Přeshraniční spolupráce ČR – Bavorsko se během dvou projektových let 2012 a 2013 podařilo zrealizovat dva semináře pro pracovníky s mládeží a multiplikátory, pro stejnou cílovou skupinu umožnit hospitace v sousední zemi, připravit odborné setkání na téma pravicového extremismu, vytvořit a vyškolit dvojjazyčný podpůrný tým mladých lidí aktivně doprovázejících česko-německé aktivity, spoluorganizovat přeshraniční soutěže pro mládež v oblasti hudby a filmu a uspořádat či podpořit celou řadu česko-německých setkání mládeže nejrůznějších tematických zaměření – od sportu a tance, přes hudbu, divadlo a cirkusové kejkle až po zdravou výživu.

A právě tato setkání nám byla zdrojem nápadů pro vytvoření této příručky. Uspořádat jakoukoli akci pro děti a mládež vyžaduje značné zkušenosti a kompetence. Jedním ze stěžejních úkolů je přitom vymyslet kvalitní náplň dané akce. Samozřejmě existuje množství sborníků her, ze kterých lze při sestavování programu čerpat. Pakliže však pořádně setkání pro skupiny z různých zemí, je potřeba zohlednit specifické potřeby účastníků spojené např. s možnými jazykovými bariérami či interkulturními rozdíly.

Tato příručka nabízí výběr aktivit, které jsme ověřili v praxi během realizovaných česko-německých setkání a předkládáme Vám je jako inspiraci pro Vaše vlastní přeshraniční výměny. Naleznete zde dvanáct modulů coby potenciálních stavebních kamenů, ze kterých lze sestavit program binacionálního setkání mládeže. Moduly jsou rozděleny do tří kapitol podle jejich časového zařazení v průběhu setkání. Zatímco moduly z kapitol *A. Úvod* a *C. Závěr* jsou relativně univerzální a doporučujeme je použít pro každé setkání, je u modulů z kapitoly *B. Hlavní část* potřeba rozlišovat, jaké má setkání tematické zaměření, co má být jeho obsahem a cílem, jaké jsou podmínky a okolnosti (vnitřní či venkovní prostory, město nebo příroda, počasí apod.).

Každý modul obsahuje jednu komplexní aktivitu, nebo několik aktivit, her či metod, ze kterých lze vybírat a různě je kombinovat. Jednotlivé moduly mají pevnou strukturu, díky níž se můžete rychle a přehledně orientovat. Jedná se o rozdělení do klasických kategorií, které Vám pomohou rozhodnout se o vhodnosti použití dané aktivity pro Vaše účely (dle velikosti skupiny, věku účastníků, časových možností, dostupného materiálu či znalosti druhého jazyka). Důraz je kladen na odstavec *Průběh*, ve kterém jsou popsány jednotlivé kroky dané aktivity, a především na oddíl *Tipy a metodické provedení*, který Vás upozorní na možná úskalí při realizaci ve vícejazyčných skupinách a navrhne jejich řešení.

Přejeme Vám mnoho úspěchu při používání aktivit z této příručky během Vašich česko-německých výměn mládeže a doufáme, že naše „Best practice moduly“ Vám pomohou při přípravě setkání a usnadní průběh akce a navázání přátelství mezi sousedy.

Martina Petrakovičová
Koordinátorky projektu „Sousedé se stávají přáteli (2012–2013)“

Jana Kučerová

A. Úvod

1. SEZNAMOVACÍ HRY

Téma a cíl modulu

Jak název napovídá, jsou seznamovací hry zaměřeny na seznámení účastníků mezi sebou. V literatuře i na internetu je k nalezení množství podobných her. Pro náš modul jsme vybrali aktivity, které jsou vhodné pro česko-německá setkání, při kterých nemusí účastníci ovládat druhý jazyk. Taktéž byl výběr zaměřen na všechny věkové skupiny i na různé velikosti skupin.

Hry jsou většinou zařazovány na samotný úvod setkání. Nejprve je vhodné volit aktivity, při kterých se účastníci představí a mají možnost se naučit jména ostatních. Zvláště u jazykově smíšených skupin je vhodné mít jména účastníků napsaná. Jako jmenovky je možno využít krepovou lepenku, na kterou si každý napíše své jméno a odtržený kousek se jménem si nalepí na oblečení. Samozřejmě lze využít i jiné formy jmenovek. Doporučujeme, aby si všichni vyzkoušeli jména ostatních vyslovit, aby nedocházelo k jejich komolení.

Poté jsou vybírány hry, kdy jména trénujeme, případně poznáváme jiné charakteristiky účastníků. Při každé další hře je možné zapojovat další prvky, takže se vedle jmen účastníci například učí nová slovíčka.

Některé seznamovačky lze pro jejich zábavnost zařazovat i další dny setkání, poté již ale není seznámení primárním cílem.

Jméno a koníček

Učení jmen pomocí pantomimických pohybů, aktivace paměti

Cílová skupina

Od 10 let, max. 20 osob

Časový rámec

20 min

Materiál

Bez materiálu

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Hráči stojí v kruhu. První hráč řekne své jméno a pantomimicky předvede, co má rád. Druhý hráč nejdříve řekne jméno prvního hráče a předvede jeho pohyb a poté přidá své jméno a svůj pohyb. Třetí opět zopakuje jména a pohyby předchozích hráčů a přidá své jméno a pohyb. Tak proběhne celé kolo.

Variantou této hry je možnost, kdy celé představovací kolo probíhá tak, že jeden v kruhu řekne jméno, ukáže gesto a celá skupina najednou pak obojí zopakuje. Pak následuje další hráč v kruhu. Po ukončení celého kola jde jeden hráč doprostřed a jeho úkolem je říct jméno libovolného hráče v kruhu a k němu správně ukázat odpovídající gesto. Pokud trefí kombinaci správně, vymění si s dotyčnou osobou místo. Ta jde doprostřed a pokračuje se jménem a gestem dalšího hráče.

Tipy a metodické provedení

- Hra trvá poměrně dlouho, u větších skupin je možné zařadit jen opakování jména a gesta dvou předcházejících osob.
- Vyplatí se zakázat identická gesta. Stejný koníček musí být předveden různými způsoby (např. fotbal jednou jako kopání do míče, jindy jako zásah brankáře).
- U jazykově pokročilých účastníků lze gesto nahradit slovem vyjadřujícím přívlastek, který začíná na stejné písmeno jako křestní jméno (např. hloupý Honza, schlaue Sandra apod.). Buď hráči budou zcela rozumět, nebo je nutné některá slova přeložit.

Pomeranč – citron

Skvělá hra na naučení jmen

Cílová skupina

Od 10 let, min. 6 osob

Časový rámec

10 min

Materiál

Napsané ovoce v obou jazycích (pomeranč, citron, ananas, meloun, kompot), jmenovky

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Hráči stojí v kruhu. Každý hráč má po své pravé ruce souseda-pomeranč a po levé souseda-citron. Jeden účastník stojí uprostřed, na někoho ukáže a řekne buď pomeranč nebo citron. Dle toho musí vybraný hráč říct jméno svého souseda vpravo (pokud se řeklo pomeranč) nebo vlevo (v případě citronu). Pokud hra již dobře běží, lze zařadit těžší variantu, kde soused ob jedno zprava je ananas a ob jedno zleva je meloun (aktuální pořadí hráčů vedle sebe je zprava: ananas, pomeranč, já, citron, meloun). Pokud vybraný hráč udělá chybu a řekne špatné jméno, jde doprostřed. Pokud je hráč uprostřed moc dlouho, může použít slovo kompot, kdy si všichni hráči v kruhu vymění místa a tím získají nové sousedy.

Tipy ke hře a metodické provedení

- První kolo lze hrát se jmenovkami, aby si hráči zkusili vyslovit i jména v cizím jazyce. Další kolo hrajeme již bez jmenovek.
- Je možné hrát jedno kolo jen v češtině, druhé pak jen v němčině. Také je možné určit, že Češi používají pouze německé výrazy a Němci pouze české.

Balónky

Seznámení se jmény, příp. koníčky

Cílová skupina

Od 6 let, čím více osob, tím lépe

Časový rámeček

10 min

Materiál

Nafukovací balónky, permanentní fixy

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Hráči stojí v kruhu. Každý účastník nafoukne balónek a napíše na něj své jméno. Na znamení se balónky vyhodí do vzduchu. Poté každý chytí jeden balónek a donese jej původnímu majiteli. V dalším kole se může na balónek napsat záliba, či jiná oblíbená věc. Nejdříve si v kruhu představíme, co kdo na balónek napsal, poté je průběh stejný jako poprvé.

Tipy a metodické provedení

- Hra s balónky děti velmi baví. Je dobré mít ale rozmyšleno, co se s balónky po ukončení hry stane, aby se nepletly do dalších aktivit, či jejich neočekávané prasknutí nerušilo průběh programu (např. navázání všech balónků na jednu šňůru a jejich pověšení v místnosti, společné prasknutí balónků atp.).
- Doporučujeme využít balónky na více aktivit (např. na aktivitu „Balónky v kruhu“ z modulu Rozehřívací hry).

Stavění se do řady

Hra na zopakování jmen a získání dalších informací, podpora kooperace

Cílová skupina

Pro všechny věkové kategorie, min. 8 osob

Časový rámeček

5 min

Materiál

Připravená třídící kritéria

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Úkolem je, aby se účastníci seřadili na základě vlastní domluvy do jedné řady dle určitého kritéria. Příklady kritérií řazení:

- abecedně podle křestních jmen
- podle data narození
- podle výšky
- podle velikosti bot

U starších účastníků lze hrát bez mluvení.

Tipy a metodické provedení

- Hrajeme několikrát a náročnost stupňujeme. Na začátek je lepší zařadit kritéria, která jsou na první pohled jasně viditelná (např. výška), později použít kritéria vyžadující složitější domluvu.
- Vedoucí či doprovodné osoby účastníkům nepomáhají. Má-li hra prověřit kooperaci účastníků, musí si oni sami přijít na to, jakými způsoby se lze dorozumět ve skupině lidí různých národů či mateřských jazyků.
- Na konci je důležité, aby vedoucí hry provedl kontrolu seřazení v obou jazycích.
- Při větších skupinách lze hrát aktivitu na čas a opakovat ji několikrát během setkání. Časy zaznamenávejte, aby měli účastníci srovnání, jak se zlepšují.

Červené ponožky

Hra na získání dalších informací, zjišťování, co nás spojuje

Cílová skupina

Pro všechny věkové kategorie, min. 8 osob

Časový rámeček

10 min

Materiál

Židle

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Hráči sedí v kruhu na židlích, jeden stojí uprostřed. Hráč uprostřed si vymyslí nějakou charakteristiku, která se může hodit na ostatní účastníky, a uvede ji slovy: „Všichni, kteří mají...“ (např. „... červené ponožky“). Všichni, kterých se tato charakteristika týká (tedy v našem příkladě ti, co mají červené ponožky), si musí vyměnit místo. Hráč, který stál uprostřed, se snaží zabrat některé uvolněné místo. Na koho místo nezbyde, zůstává uprostřed a pokračuje v zadávání nové charakteristiky.

Tipy a metodické provedení

- Pokud hráči neovládají dobře oba jazyky, je nutné výpovědi překládat. Upozorněte předem účastníky na pravidlo, že před každým vyběhnutím musí počkat na překlad do druhého jazyka. Hravým způsobem tak demonstrujeme, že výklad během celého dalšího programu bude probíhat dvojjazyčně a toto pravidlo se musí vždy respektovat.
- Především mladší děti neví, na co se ptát. Mějte vymyšlené nápovědy, kterými je na dotazy navedete (koníčky, oblečení, vzhled, vlastnosti, zvyky atp.)
- Lze použít i jako evaluační hru, pokud zařadíme pokyny typu: „Vymění se všichni, kterým se dnešní den líbil / kteří si dnes našli nového kamaráda / kteří se dnes naučili alespoň jedno slovíčko v cizím jazyce.“

Malování obličejů

Zábavná hra vhodná na úvod vícedenních setkání, poznávání vzhledu spoluhráčů

Cílová skupina

Pro všechny věkové kategorie, min. 10 osob

Časový rámeček

30 min

Materiál

Tužky, papíry, židle

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Utvoří se dva soustředné kruhy. Každý účastník z vnějšího kruhu má protihráče ve vnitřním kruhu. Vnitřní kruh kreslí své protisedící kamarády. Nejdříve se namaluje hlava. Hráči odloží papíry a vnitřní kruh se posune o jedno místo. Vnější (malovaný) kruh zůstává sedět, papíry také zůstávají u malovaného. Poté se namalují vlasy a vnitřní kruh se opět posouvá. Poté se malují uši, oči, nos, pusa, zvláštní znamení, píše se jméno namalovaného. Mezi každým dalším malováním se vnitřní kruh posouvá, takže každou část hlavy kreslí někdo jiný. Po dokončení se účastníci v malování vystřídají a kreslí vnější kruh.

Tipy a metodické provedení

- Tato hra nepatří ke klasickým seznamovacím hrám, protože není primárním cílem naučit se jména ostatních. Společné kreslení a vzniklé portréty navozují uvolněnější atmosféru.
- Z portrétů doporučujeme udělat galerii např. pověšením na stěnu.
- Pokyny k malování se dávají v obou jazycích, případně části těla i ukazujeme.
- S portréty jde také dále pracovat, např. domalovávat další obrázky (oblíbené jídlo, činnost atp.), pomocí portrétů losovat skupiny apod.

Bingo

Zábavná hra na poznání ostatních

Cílová skupina

Od 10 let, min. 10 osob

Časový rámeček

20 min

Materiál

Tužky, připravené papíry s bingo předlohou

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Každý účastník obdrží papír s bingo tabulkou. Jde o tabulku, do jejíchž políček jsou vepsány otázky česky a německy (např. Kdo rád jezdí na kole? Kdo má stejný počet sourozenců jako ty?). Na znamení vyrazí účastníci hledat někoho, pro něhož platí některá z výpovědí v tabulce. Ten se mu pak k dané výpovědi do příslušného políčka podepíše. Komu se jako prvnímu podaří nasbírat podpisy do všech políček, zakřičí „bingo“ a vyhrává.

Tipy a metodické provedení

- Hra může být upravena tak, že pro vítězství stačí nasbírat podpisy ve dvou řadách, řádku a sloupci, v úhlopříčce atp.
- Pro vyhodnocení doporučujeme udělat namátkovou kontrolu. Odpovědi lze také využít k jisté formě sociometrie (postaví se všichni, kdo rádi jezdí na kole; do pravého rohu se postaví ti, kteří mají jednoho sourozence, do levého ti, kteří mají dva sourozence atp.). Při takovém vyhodnocení demonstrujeme účastníkům fakt, že mohou mít podobné charakteristiky bez ohledu na to, jestli jsou z Česka či Německa.
- Doporučujeme si vytvářet vždy vlastní otázky, které odpovídají dané skupině a pomůžou interakci ve skupině napříč národnostmi. Tomu, aby Češi hráli jen s Čechy a Němci pouze s Němci zabráníme např. pravidlem, že alespoň polovina podpisů musí být od příslušníků sousedního národa.

2. ROZEHŘÍVACÍ HRY

Téma a cíl modulu

Rozehřívací hry, známé též jako warm-upy či energizery, jsou krátké hry zařazované na začátek setkání, začátek dne či mezi jednotlivé programové bloky. Jedná se o akční hry, které, jak už všechny názvy napovídají, slouží k rozeřtání, rozpohybování, k naladění skupiny na stejnou notu a k prolomení prvních ledů. Těchto her je nepřeborné množství. Pro tento modul byly vybrány hry, při kterých se minimálně používá jazyk, a nejsou potřeba žádné složité pomůcky. Některé aktivity volně navazují na seznamovací hry z předešlého modulu či vybízejí k zakomponování slovní zásoby, kterou chceme s účastníky procvičit.

Měli bychom mít na paměti, že rozeříváčky mají skutečně primárně skupině nabídnout krátké odreagování po komplexnějších aktivitách, neměly by tedy tvořit hlavní náplň programu. Každá z her má na skupinu trochu jiný dopad, proto je dobré i u rozeřívacích aktivit vědět, jaký cíl jejich zařazením sledujeme.

Balónky v kruhu

Rychlá aktivita na podporu kooperace, navození důvěry

Cílová skupina

Pro všechny věkové skupiny

Časový rámec

5 min

Materiál

Nafukovací balónky

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Účastníci stojí v kruhu, levým bokem do středu. Mezi sebou mají nafouknuté balónky (účastník – balónek – účastník – balónek – účastník ...). Úkolem účastníků je rozestavit se tak blízko sebe, aby jim balónky nespadly, ale zároveň tak, aby také nepraskly. Pokud se jim to povede, mohou se pokusit o pohyb v kruhu.

Tipy a metodické provedení

- Pokud chceme podpořit kooperaci mezi Čechy a Němci, dáme pokyn, aby si v kruhu za sebe stoupli na střídačku čeští a němečtí účastníci.
- Tuto aktivitu je možné zařadit po seznamovací hře „Balónky“ z předchozího modulu a využít tak již přítomných nafouknutých balónků.

Molekuly

Pohybová hra na odlehčení situace, popřípadě naučení číslovek

Cílová skupina

Pro všechny věkové kategorie, min. 10 osob

Časový rámeček

15 min

Materiál

Flipchart s napsanými číslovkami v obou jazycích (např. 1-6)

Znalost jazyka

Není nutná, základní znalost jazyka výhodou

Průběh

Hráči se volně pohybují po prostoru. Vedoucí vykřikne číslo a hráči mají za úkol utvořit skupinky o daném počtu. Kdo nepatří do žádné skupiny, vypadává.

Tipy a metodické provedení

- Na začátku můžeme natrénovat číslovky (Celá skupina sborově opakuje číslovky v obou jazycích po vedoucím.). Doporučujeme hrát jedno kolo jen v češtině a druhé jen v němčině. Pro zjednodušení je možné vedle slovních povelů ukazovat číslovky i na prstech.
- Můžeme také použít místo číslovek internacionalismy. Pak by pomocný flipchart mohl vypadat např. takto: 1 = auto, 2 = ananas, 3 = stop atd. Další možností na stejném principu je použít místo internacionalismů slova, která chceme, aby si účastníci zapamatovali.
- Pro dokreslení atmosféry je možné nechat na pozadí hrát hudbu, pohyb po místnosti pak můžeme přizpůsobovat různým rytmům podle zvolené hudby.

Zasítování

Hra na postřeh, navození pocitu soudržnosti

Cílová skupina

Pro všechny věkové kategorie, maximální počet hráčů omezen délkou provázku

Časový rámeček

15 min

Materiál

Klubíčko nebo smotaný provázek

Znalost jazyka

Není nutná, bez použití jazyka

Průběh

Hráči stojí v kruhu. Jeden z nich dostane do ruky klubíčko nebo smotaný provázek. Tento hráč hodí klubíčko dalšímu hráči tak, že konec provázku stále drží u sebe. Druhý hráč klubíčko chytí a uchopí provázek tak, aby byl mezi ním a prvním hráčem napnutý. Následně hodí klubíčko dalšímu hráči. Takto hra pokračuje do propojení všech hráčů. Hra může pokračovat odpojením hráčů, které začíná tam, kde první kolo skončilo.

Tipy a metodické provedení

- Tato hra se může hrát i jako seznamovací. Házející se představí a řekne, komu klubíčko hází. Chytač zopakuje své jméno a opět řekne, komu klubíčko dále posílá.

Auto - garáž – kolaps

Pohybová hra pro zasmání

Cílová skupina

Pro všechny věkové kategorie

Časový rámeček

5–10 min

Materiál

Flipchart a fix (není nutné)

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Skupina vytvoří trojice. Dva hráči představují garáž. Vytvoří pažemi domeček tak, že oba hráči natáhnou ruce šikmo před sebe a vytvoří pomyslnou střechu. Do této garáže si sedne na bobek třetí hráč a představuje auto. Takto vznikne několik garáží s auty.

Jeden hráč není zapojen v žádné trojici a jeho úkolem je pomocí hesla „auto“, „garáž“ nebo „kolaps“ nahradit někoho v některé z trojic:

- Pokud se řekne „auto“, všichni hráči představující auta mění své garáže. Hráč vydávající povel se snaží nahradit některé auto v jedné z garáží.
- Pokud se řekne „garáž“, hráči představující garáž se pustí a hledají jiného partnera, se kterým vytvoří novou garáž nad jiným autem. Auta se nehýbou, zůstávají na místě a čekají na novou garáž. Hráč vydávající povel se snaží najít někoho do páru pro vytvoření garáže.
- Pokud se řekne „kolaps“, všechny trojice se rozpustí a tvoří se nové. Z aut se mohou stát garáže a naopak. Hráč vydávající povel se snaží zapojit do některé z nově vznikajících trojic.

Po každém kole zbývá jeden hráč, který udává povel pro další kolo.

Tipy a metodické provedení

- Tuto dynamickou hru je vhodné zařazovat po psychicky náročnějších činnostech jako příjemnou relaxaci.
- Používaná slova jsou i bez vysvětlování srozumitelná v obou jazycích, přesto doporučujeme je napsat v obou variantách na flipchart a seznámit tak účastníky s odlišnými psanými formami.

Rytíř – princezna – drak

Běhací hra ve skupinách

Cílová skupina

Pro všechny věkové kategorie

Časový rámeček

15 min

Materiál

Flipchart a fix (není nutné)

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Ve hře jsou použity výrazy „rytíř, princezna, drak“ a každý z nich se pantomimicky znázorňuje:

- Princezna: hráč tvoří rukama sukni
- Rytíř: hráč rukama naznačuje meč u pasu
- Drak: hráč rozevřenými rukama představuje tlamu draka

Účastníci se rozdělí do dvou skupin. Každá skupina se dohodne na postavě, kterou budou v daném kole představovat. Poté se skupiny postaví proti sobě do řady a na znamení udělají domluvené gesto dle vybrané postavy. Dále funguje hra na principu honičky dle toho, jaká skupina představovala jakou postavu: rytíř honí draka, drak honí princeznu, princezna honí rytíře. V případě stejné postavy si obě skupiny hned volí postavu novou.

Tipy a metodické provedení

- Gesta pro jednotlivé postavy si vedoucí může určit dle vlastních potřeb a fantazie, nebo je nechat vymyslet samotnými účastníky.
- Buď je možné určit čáry, za které skupiny utíkají, nebo časový limit (např. 30 sekund), během kterého nesmí být hráči chyceni.
- Chycení hráči buď vypadávají, nebo přecházejí do honící skupiny.
- Použité výrazy byly vybrány kvůli své podobnosti v obou jazycích, lze je samozřejmě nahradit jinými dle potřeb skupiny. Pro názornost je vhodné zvolené výrazy napsat v obou jazycích na flipchart.
- Doporučujeme vytvořit smíšené skupiny.

Zasedávaná

Zábavná hra se židlemi, vhodná pro rozproudění atmosféry

Cílová skupina

Pro všechny věkové kategorie, ideálně pro 10–20 osob

Časový rámeček

10 min

Materiál

Židle, hudba

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Vytvoříme kruh ze židlí, kterých je o jednu méně než hráčů. Hráči na hudbu chodí kolem židlí. Když je hudba vypnuta, hráči se snaží obsadit jednu ze židlí. Hráč, který zbyde, vypadává. Do dalšího kola je odebrána jedna židle.

Další varianta: V kruhu stojí tolik židlí, kolik je hráčů. Hráči sedí na židlích, jeden dobrovolník stojí. Tato osoba si po zahájení hry snaží sednout na volnou židli, což je zkomplikováno tím, že sedící se po židlích neustále přesouvají. Když se hráči podaří si sednout, je konec kola a vybírá se nový dobrovolník.

Tipy a metodické provedení

- Obě varianty her jsou velmi kontaktní, hrajeme pouze se skupinou, která se již zná.
- Aktivní a dynamická hra bez mluvení, vhodné zařadit do programu, který je mentálně či jazykově náročný.

Obr honí trpaslíka

Krátká hra s míči na obratnost a soustředění

Cílová skupina

Pro všechny věkové kategorie

Časový rámec

Max. 10 min

Materiál

Dva různě velké míče

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Hráči stojí v kruhu a posílají si dva míče. Menší míč představuje trpaslíka, větší obra. Podáváním míčů se hráči snaží, aby obr chytil trpaslíka a zároveň aby trpaslík nebyl chycen. V dalším kole si mohou hráči podávat míče nad hlavami, pak pod nohama atp.

Tipy a metodické provedení

- Pro větší česko-německou interakci je možné v kruhu postavit na střídačku Čechy a Němce.
- Po hře je možné krátké zjišťovací kolo, ve kterém se vedoucí zeptá, jak hra probíhala – kdo fandil obrovi / trpaslíkovi a proč?

Mrkaná

Veselá hra na postřeh a rychlost založená na očním kontaktu

Cílová skupina

Pro všechny věkové kategorie, min. 10 osob

Časový rámeček

10 min

Materiál

Bez materiálu, případně židle

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Hráči vytvoří dvojice. První z dvojice sedí v kruhu (podle možností na židli či na zemi), druhý z dvojice stojí za sedícím hráčem. Jedno místo v kruhu je prázdné a za ním stojí taktéž jeden hráč. Stojící hráči mají ruce za zády a sledují pouze záda hráče před sebou. Sedící hráči naopak sledují hráče stojícího nad volným místem. Tento hráč si vybere jednoho ze sedících a mrkne na něj. Hráč, na kterého bylo mrknuto, má za úkol co nejrychleji uvolnit své místo tak, aby se ho hráč za jeho zády nestihl dotknout. Hráč, kterému se povede utéct, zaujme místo u mrkajícího. Pokud se ale hráč za ním stihne dotknout jeho zad, jen si ve dvojici vymění role. V dalším kole opět začíná mrkat ten, u něhož je prázdné místo.

Tipy a metodické provedení

- Je možné vytvořit česko-německé dvojice.
- V závislosti na hráčích může být hra velmi akční, je nutné zajistit bezpečnost.

B. Hlavní část

3. PRVNÍ KONTAKT S DRUHÝM JAZYKEM

Téma a cíl modulu

Následující aktivity slouží k prvnímu seznámení s druhým jazykem. Tento výběr je vhodný pro účastníky, kteří druhý jazyk vůbec neovládají nebo skutečně jen minimálně. Cílem celého modulu není účastníky jazyk naučit, ale přiblížit jim ho a odbourat ostych z jeho používání. Účastníci si osvojí nejběžnější obraty používané v každodenní komunikaci. Základní slovíčka se jim mohou hodit pro navázání kontaktů. Aktivity využívají propojení mluvení s pohybem a emocionálním prožitkem pro snazší zapamatování slovíček. Je také využíváno některých podobností v českém a německém jazyce, případně je kladen důraz na využití internacionalismů. Účastníci jsou vedeni k vytvoření si pozitivního vztahu k používání jazyka sousedů.

Pozdravy

Krátká rozechřívací hra s pozdravy

Cílová skupina

Pro všechny cílové skupiny

Časový rámec

5 min

Materiál

Flipchart s napsanými pojmy, hudba

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Na začátku seznámíme účastníky s vybranými pojmy (např. ahoj, hallo, tschüs). Poté si domluvíme gesta, která budou daná slova představovat, např. ahoj = podání ruky, hallo = objetí, tschüs = zamávání. Pojmy si v plénu můžeme společně s gesty několikrát zopakovat. Pak necháme účastníky volně pohybovat a pustíme hudbu. Tu vždy na chvíli přerušíme a řekneme jeden z pojmů, který účastníci musí doprovodit pohybem.

Tipy a metodické provedení

- Gesta volíme dle skupiny, nutno zohlednit, že účastníci mohou mít problém s fyzickým kontaktem.
- Můžeme vysvětlit používání jednotlivých pozdravů (v češtině lze použít jednotný pozdrav na přivítání i rozloučení, v němčině je nutné znát pozdravy dva).
- Dle úrovně účastníků je možné rozšířit pojmy i o další pozdravy jako dobrý den / na shledanou / guten Tag / auf Wiedersehen.

Jak se máš?

Pohybová hra, při které se učí daná otázka a tři různé odpovědi

Cílová skupina

Pro všechny cílové skupiny

Časový rámeček

15 min

Materiál

Flipchart s napsanými pojmy, kruh ze židlí

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Účastníci sedí v kruhu na židlích, jeden hráč stojí uprostřed. Jeho cílem je získat místo v kruhu tak, že přistoupí k nějakému hráči a položí mu otázku: „Jak se máš / Wie geht es dir?“ Tázaný hráč má možnost tří odpovědí. Dle jeho odpovědi si zbylí hráči mění místa.

Odpovědi:

- „Dobře / Gut“ – místa si mění sousedi tázaného
- „Špatně / Schlecht“ – místa si mění druzí sousedi tázaného (tedy sousedi ob jedno místo)
- „Jde to / Es geht“ – místa si mění všichni v kruhu

Tázaný vždy zůstává sedět. Ve chvíli, kdy si sousedi (popř. všichni) mění místa, musí hráč uprostřed ukořistit některé z uvolněných míst. Pokud se mu to nepodaří, pokračuje v tázání u jiného hráče. Když místo obsadí, zůstává uprostřed jiný hráč a ten se začíná ptát.

Tipy a metodické provedení

- Otázky a odpovědi se buď kladou několik kol vždy jen v jednom jazyce a poté dojde ke změně, nebo je možné stanovit pravidlo, že každý hráč odpovídá v druhém jazyce, než je jeho mateřština. Pokud se splete, jde automaticky doprostřed.
- Při odpovědi „Jde to“ je vhodné upozornit účastníky, aby měnili svá místa a ne se jen posouvali o jedno místo do strany.

Domino

Přiblížení podobností obou jazyků pomocí slovního domina

Cílová skupina

Od 10 let

Časový rámeček

10 min

Materiál

Domino kartičky se slovy podobnými v češtině i němčině (např. taška – Tasche, kufr – Koffer)

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Domino kartičky rozložíme do volného prostoru, aby na ně všichni účastníci viděli. Poté hrajeme stejně, jako se hraje normální domino. Po rozdělení všech domino kartiček, si společně slova přečteme

Tipy a metodické provedení

- Lze hrát i na rychlost v malých skupinkách. Skupinky musí být vždy česko-německé.
- Každou kartičku můžeme také přidělit jednomu účastníkovi. Účastníci se pak musí seřadit do kruhu tak, aby jejich kartičky navazovaly. V tomto případě je vhodné mít větší formát domino kartiček.
- Některá převzatá slova jsou již zastaralá, proto volíme slova tak, aby je účastníci ve své mateřštině znali. Například slovo vercajk je pro mladou generaci již téměř neznáme, a proto je spojení „vercajk – Werkzeug“ sice možné použít, ale neplní to motivační účel.
- Tuto hru lze hrát i pomocí obrázkového domina – slova v jednom jazyce nahradíme obrázkem. Buď máme jednu sadu kartiček, kde jsou zastoupeny oba jazyky, nebo dvě sady vždy pouze s jedním jazykem. Družstva by měla být vždy smíšená. V druhém případě soutěží družstva proti sobě.

Běhací abeceda

Seznámení s českou a německou abecedou včetně zvláštních znaků (diakritiky)

Cílová skupina

Od 12 let

Časový rámeček

20 min

Materiál

Flipchartové papíry s českou a německou abecedou, fixy, české a německé noviny

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Tuto aktivitu hrajeme ve smíšených skupinách. Každá skupina dostane dva flipchartové papíry, na každém je napsaná jedna z abeced včetně háčků, čárek a přehlásek. Skupiny mají za úkol najít v novinách slova, která obsahují písmena z abecedy a na flipchart je dopsat. Každá skupina má noviny na jiném místě než flipcharty, takže účastníci jsou nuceni si slova zapamatovat. Česká část skupiny doplňuje německou abecedu a naopak. Když je jedna skupina hotová, závod je ukončen. Kontroluje se správnost napsaných slov, ale také to, jestli jsou účastníci schopni slova vyslovit.

Tipy a metodické provedení

- Tato hra podporuje spolupráci celé skupiny. Obě zastoupené národnosti musí nejen vyplňovat abecedu, ale i kontrolovat, co píše druhá část skupiny. V rámci skupiny jsou také účastníci nuceni si pomoci s nácvičkou výslovnosti.
- Hrajeme-li hru s mladšími účastníky, je vhodné, aby byl ke každé skupině určen jeden koordinátor, který jim pomůže činnost ve skupině zorganizovat. Pro mladší účastníky může být těžké bez znalosti druhého jazyka se svými spoluhráči komunikovat a zkoordinovat úkoly.

Molekuly

Aktivita na zapamatování čísel

Cílová skupina

Od 12 let, min. 15 osob

Časový rámeček

15 min

Materiál

Flipcharty s napsanými číslovkami v obou jazycích (např. 1-6), hudba

Znalost jazyka

Není podmínkou

Průběh

Nejprve si s účastníky přečteme číslovky v obou jazycích. Poté necháme účastníky volně se pohybovat po místnosti v rytmu hudby. Náhle vypneme hudbu a vykřikneme jednu z číslovek. Účastníci mají za úkol vytvořit skupinky o daném počtu. Kdo není součástí žádné skupiny, vypadává.

Tipy a metodické provedení

- Aktivita je zařazena rovněž v modulu Rozehřívací hry, kde je kladen důraz spíše na odreagování pohybem. Zde je cílem, aby si účastníci osvojili danou slovní zásobu v druhém jazyce.
- Prvních několik kol hrajeme bez vypadávání. Číslovky říkáme pouze v jednom jazyce, doprovázíme gestem s daným počtem zvednutých prstů. Flipcharty s číslovkami v obou jazycích by měly viset na viditelném místě.
- Hráči, kteří vypadli, mohou oznamovat číslo v dalším kole. Tito dobrovolníci by měli říkat číslovky v opačném jazyce, než je jejich mateřština.
- Dbáme na to, aby se účastníci skutečně po místnosti pohybovali a míchali se mezi sebou, aby nedocházelo k vytváření skupinek se stále stejnými osobami.

Dvojazyčné předměty

Krátká aktivita na podpoření spolupráce, navození přátelské atmosféry a naučení se nových slovíček

Cílová skupina

Od 10 let, pro skupiny s téměř shodným počtem českých a německých účastníků

Časový rámec

10 min

Materiál

Tužky, lepící papírky

Znalost jazyka

Není podmínkou

Průběh

Vytvoříme smíšené dvojice, které dostanou lepící papírky a tužku. Jejich úkolem je popsat všechny věci v místnosti, resp. v okolí.

Tipy a metodické provedení

- Aktivita je vhodná zvláště při vícedenním setkání. Popisky mohou zůstat na místě až do konce setkání a sloužit tak stále jako živý slovník a pomůcka pro dorozumívání se mezi účastníky.
- Můžeme vyhodnotit nejoriginálnější popsaný předmět či jinou předem známou kategorií.

4. TEMATICKÁ JAZYKOVÁ PŘÍPRAVA

Téma a cíl modulu

Tento modul je zaměřen na seznámení účastníků se slovní zásobou, kterou budou potřebovat během tematicky zaměřených projektů. Cílem je pasivní znalost dané slovní zásoby, pokud možno i jazyková propojenost češtiny a němčiny v jednotlivých tématech.

Aktivity popsané v tomto modulu byly připraveny a otestovány během česko-německého projektu „Robuste Kids“, který je zaměřen na seznámení dětí se zdravým životním stylem a správným stravováním. Zde uvedené aktivity pracují s tématem výživa, avšak je možné je tematicky upravit dle vlastních potřeb.

V tomto modulu na sebe jednotlivé aktivity navazují. Je možné použít jen některou z uvedených her, ale ochuzujeme se tím o efekt opakování a provázanosti.

Obrázek – jedna – dva

Seznámení se slovíčky, která budou účastníci během setkání potřebovat, hledání jazykových ekvivalentů, nalézání podobností v obou jazycích, podpora spolupráce ve skupině

Cílová skupina

Pro všechny cílové skupiny

Časový rámeček

15 min

Materiál

Sada kartiček s obrázky a příslušnými výrazy v češtině a němčině pro každou skupinu (obrázek a slovo v obou jazycích jsou na třech samostatných kartičkách), případně lepidlo a flipcharty

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Účastníky rozdělíme na několik skupin, čím méně osob ve skupině, tím lépe. Každá skupina obdrží sadu kartiček, na kterých jsou obrázky a jim odpovídající slova v češtině a němčině. Úkolem skupin je co nejrychleji vytvořit ze všech kartiček správné trojice (např. kartička s obrázkem jablka – kartička se slovem „jablko“ – kartička se slovem „Apfel“).

Tipy a metodické provedení

- Slovíčka a obrázky vybíráme dle tematického zaměření setkání. Můžeme také pracovat s germanismy.
- Aktivitu lze propojit s pohybem, např. použít pro každou skupinu jinou barvu kartiček a nejdříve nechat skupiny jejich poschovávané kartičky najít.
- Na závěr si s celou skupinou projdeme vytvořené trojice, necháme účastníky opakovat po nás výslovnost jednotlivých slovíček, upozorníme na podobnosti či odlišnosti v obou jazycích. Můžeme také nechat skupiny nalepit jejich trojice kartiček na flipcharty a vytvořit tak velký obrázkový slovník.

Najdi svou skupinu

Práce s pojmy, vytváření tematických skupin, podpora dorozumění se ve skupině

Cílová skupina

Od 12 let

Časový rámeček

30 min

Materiál

Kartičky se slovíčky v češtině či němčině, slovíčka musí být rozřaditelná do několika tematických skupin, pro každého účastníka je jedna kartička

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Před samotnou aktivitou máme na kartičkách připravená slovíčka, která chceme procvičit. Každé slovo je napsané buď česky, nebo německy. Každý účastník si vylosuje jednu kartičku, kterou smí ukázat i ostatním. Vzhledem k tomu, že si Češi mohou vylosovat kartičku, která je psaná německy, a naopak, je nutná vzájemná spolupráce. Úkolem účastníků je dle svých kartiček vytvořit tematické skupiny. Vyhrává skupina, která je nejrychlejší.

Příklad tematických skupin a pojmů se zaměřením na výživu:

- mléčné produkty: Käse, Milch, Sahne, jogurt, tvaroh, máslo
- ovoce: Banane, Kirsche, Ananas, jablko, hruška, meloun
- zelenina: Paprika, Karotte, Blumenkohl, brokolice, cibule, brambor
- nápoje: Tee, Saft, Wasser, káva, limonáda, pivo

Tipy a metodické provedení

- Pro mladší účastníky je vhodné hledat slova, která si jsou v češtině a v němčině alespoň trochu podobná, či mohou připomínat angličtinu (viz příklad: Banane-banán, Limo-limonáda). Lze také využít slovíčka z předchozí hry.
- U mladších či jazykově méně zdatných účastníků doporučujeme napovědět počet skupin a počet členů ve skupině.
- Na závěr by každá skupina měla představit své členy v obou jazycích. Tuto část zařazujeme jen u skupin s maximálním počtem 20 osob.

Tematická štafeta

Procvičení slovíček spojené s pohybem

Cílová skupina

Pro všechny cílové skupiny

Časový rámeček

20 min

Materiál

Kartičky ze hry „Najdi svou skupinu“ (kartičky se slovíčky v češtině či němčině, slovíčka musí být rozřaditelná do několika tematických skupin), počet kartiček již nemusí odpovídat počtu účastníků, flipchart s názvy tematických skupin v češtině a němčině

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Nejprve s účastníky probereme všechna slovíčka, která budou do hry zapojena. Společně si natrénujeme výslovnost daných slov v obou jazycích. Nejefektivnější je, když tato aktivita naváže na předchozí hru „Najdi svou skupinu“.

Účastníky rozdělíme do družstev (vytvoříme max. tolik družstev, kolik je slovíček v jedné tematické skupině, tedy v našem případě max. šest). Členové každého družstva stojí v zástupu za sebou. Družstva jsou vyrovnána vedle sebe tak, že první členové všech družstev stojí na společné startovací čáře. Na druhé straně hracího pole jsou rozloženy kartičky s pojmy, které se budou přinášet.

Hra se hraje v několika kolech. Pro každé kolo řekne vedoucí hry název jedné z tematických skupin (viz předchozí aktivita, např. „ovoce“). Z každého družstva vyběhne první člen a snaží se co nejrychleji najít v hromádce kartičku patřící do tematické skupiny daného kola (v našem případě např. Ananas, hruška atd.) a přinést ji nazpátek. Každé družstvo, jehož člen přinese správnou kartičku, dostává bod, nejrychlejší družstvo se správnou kartičkou body dva. Po doběhnutí se první člen družstva zařazuje na konec zástupu. V příštím kole vybíhá další člen a všichni se postupně vystřídají.

Tipy a metodické provedení

- Nejprve říká vedoucí hry názvy tematických skupin v obou jazycích (měníme pouze pořadí jazyků). V dalších kolech už používáme na střídačku jen češtinu, nebo němčinu, aby si tak účastníci zvykli na pojmy v druhém jazyce.
- Kartičky můžeme pokládat rubem či lícem dle toho, jak rychlá má hra být.

5. MĚSTSKÁ RALLYE

Téma a cíl modulu

Městská rallye neboli interaktivní prohlídka města je vhodné doplnění a obohacení programu pro skupiny, které mají možnost strávit několik hodin ve městě a hledají zajímavou alternativu k návštěvám památek. Tento modul ale necílí pouze na poznávání města, důležitým aspektem interaktivních prohlídek je spolupráce v rámci skupiny, podpora komunikace a poznávání interkulturních realit.

Cílová skupina

Pro všechny věkové skupiny

Časový rámeček

2-3 h

Materiál

Pro každou skupinu papír s otázkami, psací potřeby, popř. plán města

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Účastníky rozdělíme do několika smíšených, nejlépe stejně velkých skupin. V ideálním případě by měl být v každé skupině stejný počet Němců a Čechů.

Skupiny chodí po městě a snaží se zodpovědět otázky. Zároveň je možné zakomponovat k otázkám i fotky města či různé úkoly. V případě dostatku vedoucích je možné mít po městě i pevná stanoviště, která musí skupiny navštívit a splnit tam nějaký úkol.

Příklady otázek a úkolů:

- Jaká ulice je pojmenována po hudebním skladateli / spisovateli / malíři apod.? Napište jeho celé jméno.
- V jakých jazycích je možné si přečíst jídelní lístek v restauraci XY?
- Vyberte si tři obchody v ulici XY a napište, jak se jim říká v obou jazycích.
- Ochutnejte vodu z jednoho pramene (v případě návštěvy lázeňského města). Nakreslete, jaký výraz obličeje jste při pití měli.
- Na fotkách vidíte 3 pamětihodnosti města. Najděte je. / Napište, jak se jmenují. / Zakreslete jejich polohu do plánu města.

Tipy a metodické provedení

- Dělení do družstev lze mít promyšleno předem nebo formou hry děti rozdělí náhodně. Při náhodném dělení doporučujeme mít promyšlený systém tak, aby ve všech družstvech byl zajištěn stejný poměr Čechů a Němců.
- Zadání otázek a úkolů je možné připravit částečně česky a částečně německy, aby byla nutná spolupráce celé skupiny. Totéž lze zajistit dobře promyšlenými otázkami, které předpokládají spolupráci Čechů a Němců. Čím více nerovnoměrné je zastoupení Čechů a Němců ve skupině, tím důležitější je dát důraz na spolupráci všech členů skupiny.
- Každá skupina by měla mít mobilní telefon, aby byla k dostižení. Mělo by být určeno jedno orientační místo, na kterém bude po celou dobu přítomna dospělá osoba, u níž mohou účastníci hledat pomoc, kdykoli ji budou potřebovat.

6. BĚHEM VÝLETU

Téma a cíl modulu

Tento modul nabízí aktivity, kterými je možné zpestřit procházku či výlet při česko-německém setkání tak, aby se účastníci napříč skupinami aktivně zapojili. Aktivity nejsou primárně určeny na podporu spolupráce, spíše slouží k ztraktivnění a oživení chůze. Jsou vhodné na výlety v přírodě, hlavně v lese, a byly vybírány tak, aby byly dobře použitelné pro jazykově smíšené skupiny bez ohledu na úroveň znalosti jazyka.

Pochodová schovávačka

Cílová skupina

Pro všechny cílové skupiny

Časový rámec

Variabilní, možno hrát během celého výletu nebo jen kousek cesty

Materiál

Bez materiálu

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Organizátor vykřikne předem domluvené heslo (jednoslovný výraz). Poté začne odpočítávat od desíti do jedné a hráči mají za úkol se schovat tak, aby je organizátor ze svého místa neviděl. Pokud někoho uvidí a pojmenuje, dostává tento hráč trestný bod. Během cesty proběhne několik takových kol. Vítězí hráč s nejmenším počtem trestných bodů.

Tipy a metodické provedení

- Jako heslo (jednoslovný výraz) může být zvoleno takové slovo, které chceme, aby si hráči zapamatovali jak v češtině, tak v němčině.
- V každém kole je možné odpočítávat od deseti do nuly, nebo každé kolo začít číslem o jedno nižším (10, 9, 8 atd.). V tomto případě lze také jako heslo zvolit dané číslo. Je dobré počítat jednou v češtině, podruhé v němčině.
- Lze hrát i v česko-německých dvojicích. Dvojice se musí schovávat společně, trestný bod dostanou oba, i pokud je viděn z dvojice pouze jeden.

Co do lesa nepatří

Cílová skupina

Pro všechny cílové skupiny

Časový rámec

Dle počtu hráčů, 30 min

Materiál

Věci, které rozmístíme po lese, tužky, papíry

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Na určitém vyznačeném úseku je podél cesty rozmístěno 10 předmětů, které evidentně nepatří do lesa (např. míček, hračka, jablko atp.). Hráči postupně prochází tuto trasu a snaží se předměty si zapamatovat. Na konci trasy pak předměty sepíší. Vyhrává ten, kdo si zapamatoval nejvíce předmětů.

Tipy a metodické provedení

- Délka trasy je libovolná, doporučená trasa je 100–200 metrů.
- Hráče lze pouštět na trasu jednotlivě, či po skupinkách. Hráči se nesmí domlouvat, ani se na trase vracet.
- Pro starší účastníky lze připravit kartičky, na kterých bude obrázek s popiskem v češtině a v němčině. Účastníci si musí zapamatovat slova v obou jazycích. Je vhodné použít slova, která hráči mohou využít (např. guten Tag – dobrý den). Popřípadě je možné použít slova, která jsou podobná v češtině i v němčině (např. flaška - Flasche) a tím demonstrovat podobnost jazyků.

Klíště

Doplňková aktivita, kterou lze hrát nejen během chůze, ale i celý den během jiné činnosti

Cílová skupina

Pro všechny cílové skupiny

Časový rámec

Hraje se několik kol, jedno kolo 15 min

Materiál

Kolíčky na prádlo

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Tato hra se hraje během jiné aktivity, nejlépe za chůze. Hraje se s několika kolíčky na prádlo, které představují klíšťata. Zvolí se časový limit pro jedno kolo, vždy po vypršení se provede vyhodnocení. Na začátku každého kola se rozmístí kolíčky na libovolné hráče. Ti mají za úkol je nenápadně předat dál, tedy nepozorovaně je připnout na někoho dalšího. Všichni hráči musí celou dobu sledovat, zda se kolíček neobjevil na nich a snažit se jej do vypršení časového limitu zbavit. Ten, u koho zůstane klíště po vypršení stanovené doby, získává trestný bod.

Tipy a metodické provedení

- Hru lze ztížit barevností kolíčků. Stanoví se určitá barva, která je za více trestných bodů. Lze také zavést pravidlo, že Němci mohou mít jen jednu barvu a Češi jinou atp.
- Aby se zamezilo předávání kolíčků pouze v rámci národnostních skupin (Češi pouze Čechům a Němci jen Němcům), lze použít pravidlo, že kolíček se může předat jen účastníkovi jiné národnosti.

7. HRY DOVNITŘ

Téma a cíl modulu

Tento modul obsahuje aktivity, které lze hrát v místnosti například jako náplň večerního programu nebo při špatném počasí. Všechny navržené hry lze hrát v česko-německých skupinách bez znalosti druhého jazyka. Tyto aktivity jsou vhodné hlavně pro skupiny, které se již lépe znají. V rámci modulu nabízíme hry pro různé věkové kategorie tak, aby si vybral každý.

Parlament

Hra na zopakování jmen a procvičení strategického myšlení a pozornosti

Cílová skupina

Od 13 let, pro větší skupiny – min. 15 osob

Časový rámec

60–90 min

Materiál

Tužky, papírky na napsání jmen, židle v kruhu

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

V této hře proti sobě hrají dvě družstva představující dvě politické strany. Cílem je dosadit na všechna křesla parlamentu politiky ze své strany.

Účastníci sedí na židlích v kruhu tak, aby vedle sebe neseseděli hráči z jednoho družstva (posadíme tedy vedle sebe střídavě hráče z prvního a druhého družstva). V kruhu vyznačíme 3 místa vedle sebe, která budou představovat parlament. Parlament je již od začátku obsazen dvěma hráči, každý je z jednoho družstva. Jedno krajní místo je v parlamentu volné.

Hráči napíší na lístečky svá jména. Ty se sesbírají, zamíchají a znovu rozdají. Každý hráč má teď nové jméno.

Hru začíná hráč, který má volné místo po pravé ruce. Tento hráč řekne nějaké jméno a osoba, která má na svém lístečku toto jméno, se zvedne a obsadí volné místo. S hráčem, který ho k sobě zavolal, si vymění lístečky. (Např. Osoba s lístečkem Honza chce vedle sebe „Petra“. Osoba s lístečkem Petr obsadí volné místo a vymění si lísteček s „Honzou“. Z „Honzou“ se tedy stává „Petr“ a z „Petra“ „Honzou“). Dále pokračuje ten hráč, kterému se po pravé ruce uvolnilo místo.

Hra končí v okamžiku, kdy na všech parlamentních místech sedí hráči z jednoho družstva. Toto družstvo vyhrálo.

Tipy a metodické provedení

- Hrát proti sobě mohou družstva dívek a chlapců, nebo účastníků se šátkem a bez šátků. Rozlišovacím znakem může být cokoli, nutné je, aby byla na první pohled jasná příslušnost k jednomu z družstev.
- Žádné jméno v celé skupině se nesmí vyskytovat vícekrát. Pokud máme účastníky se stejnými jmény, zvolíme přezdívky či různé varianty jmen.
- Důležité je, aby účastníci dokázali vyslovit i cizí jména, proto je dobré je před začátkem hry zopakovat. Po dohrání hry je možné tematizovat používání různých forem jmen v českém jazyce.
- Tuto hru není vhodné zařazovat jako hru seznamovací, naopak se osvědčila pro skupiny, které se již znají.

Sardele

Hra vhodná na odlehčení atmosféry hlavně ve večerních hodinách

Cílová skupina

Do 13 let, 8–20 osob

Časový rámeček

Max. 30 min

Materiál

Bez materiálu

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Tato hra se hraje v místnosti, kde je úplná tma. Jeden hráč představuje sardel a někde v místnosti se schová. Ostatní hráči chodí po místnosti a hledají ji. Pokud hráč narazí do osoby představující sardel, ta je povinna říct „sardel“. V tu chvíli se daný hráč namáčkne na sardel a spolu představují sardele dvě. Pokud hráč narazí na osobu, která není sardel, pak tato osoba nereaguje a hráč hledá dál. Hra pokračuje do té doby, než zbyde poslední hledající hráč.

Tipy a metodické provedení

- Hrajeme pouze se skupinami, které se lépe znají a důvěřují si.
- Pokud chceme hrát přes den, mohou mít hráči na očích šátky.
- Organizátoři musí zajistit bezpečný pohyb po hrací místnosti, např. zamezit kontaktu se zařízením či nábytkem.
- Je vhodné určit si jednoduché heslo fungující v obou jazycích, kterým můžeme v případě potřeby hru rychle ukončit (např. „Stop“).

Gordický uzel

Rozplétání uzlu, vhodné jako doplňková aktivita, pro uvolnění atmosféry či pro povzbuzení týmové spolupráce

Cílová skupina

Pro všechny věkové kategorie, ideálně 10–15 osob, při větším množství osob lze udělat více uzlů paralelně

Časový rámec

Max. 10 min

Materiál

Bez materiálu

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Hráči vytvoří kruh, zavřou oči a natáhnou paže před sebe. Každý hráč chytne každou svou rukou ruku někoho jiného. Vznikne tak zapletený uzel rukou. Poté hráči otevřou oči a jejich úkolem je uzel rozplést. Během rozplétání se ruce nesmí pustit. Hra končí ve chvíli, kdy hráči stojí rozpletení opět v kruhu, nebo pokud nejde uzel rozplést.

Tipy a metodické provedení

- Při zaplétání uzlu je dobré začít nejdříve jednou rukou a pak přidat druhou (např. hráči si nejprve pochyťají levé ruce, poté pravé), vzniklý propletenec je přehlednější.
- Hra je vhodná pro česko-německé skupiny, pokud chceme navodit vzájemnou spolupráci. Je možné ji však zařadit i jako rozehřívací aktivitu v jiném programovém bloku.

Evoluce

Hra pro zasmání, uvolnění atmosféry

Cílová skupina

Pro všechny věkové kategorie, čím více osob, tím lépe

Časový rámeček

Dle počtu hráčů, 10 min

Materiál

Bez materiálu, popř. připravené výrazy pro jednotlivé evoluční stupně

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Hra simuluje evoluční vývoj. Všichni hráči začínají na nejnižší úrovni jako kuřata. Když se potkají dvě kuřata, proběhne mezi nimi souboj formou známé hry „kámen-nůžky-papír“. Výherce postupuje o jednu úroveň výše, prohrávající propadá o úroveň níže, popř. zůstává na nejnižší úrovni kuřete. Tak to funguje na všech úrovních, dokud se hráč nedostane na nejvyšší evoluční stupeň člověka. Stříhat si spolu mohou jen hráči na stejné evoluční úrovni.

Hráči znázornují jednotlivé evoluční stupně pomocí domluvených gest či zvuků:

- Kuře – ruce na ramena, pípání
- Kohout – ruka na hlavě představující kohoutí hřebínek
- Pes – ruka na zadku jako ocásek
- Opice – škrabe se jednou rukou na hlavě, druhou pod bradou
- Člověk – vzpřímeně odchází na stranu, hra pro něj končí

Celá hra je ukončena ve chvíli, kdy určitý počet hráčů dosáhne člověčí úrovně, popř. po uběhnutí stanoveného časového limitu.

Tipy a metodické provedení

- Hru lze přizpůsobit aktuální situaci či tematickému zaměření setkání tím, že vymyslíme vlastní evoluční úrovně a gesta. Můžeme ji rovněž použít na procvičení slovní zásoby – je možné zvolit libovolné pojmy (otestováno např. na slovní zásobě k tématu nápoje: voda – cola – pivo – víno – sekt).
- Hru je možné zařadit i na uvolnění mezi jinými aktivitami. Lze hrát i venku.

Rallye po domě

Hra na poznání místa a okolí ubytování

Cílová skupina

Pro všechny věkové kategorie, dle počtu hráčů se vytvoří skupiny (čím menší skupina, tím větší interakce)

Časový rámec

Dle počtu otázek, ideálně 90 min

Materiál

Tužka a papír pro každou skupinu, připravené otázky

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Každá skupina dostane otázky k domu a okolí, které musí v časovém intervalu zodpovědět. Pro odlehčení je možné zařadit zábavné úkoly. Pokud máme dostatek organizátorů, je možné udělat i stanoviště, kde je nutné splnit nějaké úkoly.

Příklady otázek:

- Kolik schodů je v domě?
- Jakou barvu mají dveře do jídelny?
- Jak daleko je nejbližší vesnice?

Příklady úkolů:

- Namalujte všechny členy vaší skupiny.
- Napište názvy pěti místností v domě v obou jazycích (Jídelna – Speisesaal)
- Najděte vedoucího, jehož příjmení zní XY a zjistěte jeho rok narození.

Příklady stanovišť:

- Vyskákejte schody sounož.
- Jednoho člena vaší skupiny odneste určenou vzdálenost.
- Naučte se všichni daný jazykolam.

Tipy a metodické provedení

- Otázky a podklady ke hře je nutné mít k dispozici v obou jazycích. Pro starší a zkušenější účastníky je však možné otázky připravit částečně v češtině a částečně v němčině. Podpoříme tak nutnost kooperace ve skupině.
- Rychlost splnění úkolů je zde druhořadá, důležité je provedení a spolupráce skupiny.
- Je vhodné vybrat pro hru takové otázky, jejichž zodpovězení pomůže účastníkům v budoucí orientaci v domě, okolí, či poskytne užitečné informace.

8. V LESE

Téma a cíl modulu

Následující modul je zaměřen na aktivity spojené s poznáváním lesa. Největší důraz je kladen na první aktivitu, která také zabere nejvíce času. Zbylé dvě hry jsou doplňující, slouží k vybití energie a uvolnění dětí po předchozím programu. Všechny tři aktivity lze samozřejmě zařadit i nezávisle na sobě.

Tento modul je vhodný spíše pro teplejší měsíce, byl vyzkoušen ale i v chladném počasí. V takovém případě je nutné účastníky na pobyt v lese předem upozornit, aby s sebou měli dostatek teplého oblečení.

Tento modul vychází z aktivit, které jsou realizovány v rámci programu „Robuste Kids“ vzdělávacího centra „Haus Am Knock“ v Teuschnitz, s nímž projekt „Sousedé se stávají přáteli (2012-2013)“ realizoval řadu česko-německých projektových týdnů zdraví.

Les všemi smysly

Zkoumání lesa prostřednictvím aktivního zapojení všech smyslů

Cílová skupina

8–15 let, do 20 osob

Časový rámeček

1 h

Materiál

Šátky, zrcátka, případně materiál na ohraničení prostoru v lese a podložky na sezení

Znalost jazyka

Úvodní část a některé aktivity v kruhu musí být překládány, aktivní část již bez překladu

Průběh

Usadíme se s účastníky v kruhu a společně diskutujeme, kolik smyslů má člověk. Poté se zaměříme na aktivní zapojení jednotlivých z nich. Zkoušíme, jak vnímáme les každým smyslem zvlášť. Pomůže nám, když vyřadíme nejpoužívanější ze smyslů, tedy zrak.

SLUCH: Účastníci zavřou oči a zaměří se jen na to, co všechno kolem sebe slyší. Dáme jim dostatek času a zajistíme naprostý klid ve skupině, aby všichni mohli vnímat i ty nejnenápadnější zvuky v okolí. Poté společně hovoříme o tom, co jsme slyšeli.

ČICH: Opět zavřeme oči a vnímáme, co všechno cítíme čichem, jak voní les, když sedíme společně v kruhu, a jak jej cítíme, když se rozejdeme a třeba si i lehneme. Po návratu do kruhu sdílíme naše dojmy.

CHUŤ: Diskutujeme o tom, co se dá v lese všechno jíst.

HMAT: Vytvoříme pokud možno česko-německé dvojice. Jeden z dvojice má zavázané oči. Vidoucí si vybere strom, ke kterému slepého zavede, a nechá ho strom ohmatat. Až se slepý se stromem dostatečně seznámí, je odveden zpět do kruhu. Po sejmutí šátku se pokusí strom najít. Poté dojde k výměně dvojic.

ZRAK: Vyzkoušíme si zrak trochu z jiné perspektivy, než jak jej používáme běžně. Každý dostane malé zrcátko. Nejdříve jej držíme v úrovni brady (sklem nahoru) a pozorujeme špičky stromů tyčící se do nebe. Poté zrcátko přemístíme do úrovně čela (sklem dolů) a pozorujeme spodní část lesa. Následně vyzveme účastníky, aby si vyzkoušeli pohyb po lese s nejrůznějšími možnými polohami zrcátka. Při chůzi se zrcátkem je nutná zvýšená opatrnost. Nakonec je vytvořena brána z větví, kterou je nutné projít. Následuje diskuze o tom, jak jsme vnímali les se zrcátkem obráceným vzhůru a jak se zrcátkem dolů, jak se měnila perspektiva vnímání.

Tipy a metodické provedení

- Při aktivitách v lese je nutná zvýšená opatrnost. Upozorníme na to i účastníky.
- Tyto činnosti jsou vzhledem k větší nutnosti překladu náročnější na pozornost. Po této aktivitě by měla následovat hra na vybití energie.
- S ohledem na věk a znalosti dětí bude na začátku případně nutné aktivity detailněji vysvětlit. Odpovědi na otázky by ale děti měly vymyslet bez větší pomoci.

Agent „Banán“

Pohybová hra se jmény

Cílová skupina

Od 8 let

Časový rámec

15 min

Materiál

Papírky se jmény všech hráčů

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Každý hráč si vytáhne jeden papírek se jménem. Pokud stojí na papírku jeho jméno, papírek vrátí a vytáhne si jiný. Jméno nikomu neprozrazuje. Poté se hráči rozmístí ve vyznačeném prostoru. Na jednom místě je vyznačeno vězení, kam se odvádí chycení hráči. Po odstartování hry má každý hráč za úkol chytit toho agenta, jehož jméno má napsané na papírku. Když ho chytne, zakřičí „banán“ a chyceného hráče odvede do vězení. Pokud chycený hráč ještě nechytil svého agenta, smí vězení přechodně opustit. V době, kdy hráč odvádí chyceného agenta do vězení, nesmí být on sám chycen někým jiným.

Tipy a metodické provedení

- Jako každá pohybová hra v lese, vyžaduje i tato více opatrnosti. Vybíráme terén vhodný na běhání.
- Heslo „banán“ je zvoleno pro jeho srozumitelnost v obou jazycích. Lze využít i jiné slovo, které je pro účastníky setkání blízké, srozumitelné, vtipné, nebo u kterého chceme, aby si ho zapamatovali.

Škatulata, hejbejte se!

Pohybová hra mezi stromy

Cílová skupina

Od 8 let

Časový rámeček

15 min

Materiál

Materiál na označení stromů (např. krepový papír)

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Každý hráč si vybere svůj strom, který si viditelně označí, a postaví se k němu. Jeden hráč (popřípadě vedoucí) stojí přibližně uprostřed hracího pole a nemá žádný strom. Jeho cílem je nějaký z vyznačených stromů obsadit. Po zvolání hesla („Škatulata, hejbejte se, teď!“) musí všichni hráči přeběhnout k jinému stromu. Pokud se hráči uprostřed podaří obsadit některý vyznačený strom, zbyde jiný hráč a ten pak říká heslo.

Tipy a metodické provedení

- Je možné hrát i jako vypadávající hru, kdy hráč, na kterého nezbyde strom, vypadá. V takovém případě je nutné po každém kole odebrat označení z jednoho stromu. Heslo může říkat vždy poslední vypadnuvší hráč.
- Jako heslo můžeme zvolit větu, kterou chceme, aby se účastníci naučili. Střídáme češtinu a němčinu.

9. SPORTOVNÍ ODPOLEDNE

Téma a cíl modulu

Sportovní aktivity jsou vhodnou náplní programu pro binacionální skupiny. Námi popsany modul navrhuje sportovní odpoledne včetně stanovišť, které je možné na česko-německých setkáních úspěšně využít. Takto postavený program se hodí pro všechny věkové skupiny, vyzkoušený je však hlavně s mladšími účastníky, kteří při společném zápolení snadno překonávají jazykové zábrany.

Ideální prostor pro tento modul je hřiště, využít lze i louku či jiný větší prostor. Při nepříznivém počasí lze program přesunout i do tělocvičny.

Cílová skupina

Pro všechny věkové kategorie (vhodné i pro věkově smíšené skupiny), ideální pro větší počet účastníků, např. dvě školní třídy

Časový rámec

3 h, ideální je věnovat modulu celé dopoledne či odpoledne

Materiál

Dle jednotlivých stanovišť

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Účastníky rozdělíme do několika, nejlépe stejně velkých družstev. V každém družstvu by měl být přibližně stejný počet Němců a Čechů a podobné věkové zastoupení.

Předem je určen jednotný časový limit (např. 10 min), po kterém dojde k posunu družstev na další stanoviště. Tento limit je centrálně hlídán hlavním vedoucím, který pro všechna družstva udává začátek a konec limitu písknutím na píšťalku.

Návrh stanovišť:

Házení míče do koše

Materiál: basketbalový koš, míče

Družstvo musí za určený časový limit naházet co nejvíce košů. Všichni členové družstva by se měli pravidelně střídat.

Slalomová dráha s míčkem

Materiál: hokejky, tenisáky či jiné míčky, kužele na vytyčení slalomové dráhy (možno nahradit např. PET lahvemi)

Každý člen družstva má provést svůj míček slalomem. Měří se, kolikrát se to družstvu povede za daný časový limit.

Jemná motorika – uzavírání lahví

Materiál: PET lahve s víčky

Víčka od PET lahví jsou umístěna na jedné hromadě. Družstvo má v daném časovém limitu zašroubovat všechna víčka. Každý účastník smí používat jen levou ruku.

Frisbee – hody na cíl

Materiál: 2 x frisbee, pomůcky na vytyčení kruhu (provaz, křída atp.)

Jsou dány dva kruhy – jeden na zemi a druhý na svislé ploše (zdi). Hráči se musí na střídačku v daném limitu co nejvícekrát strefit do vytyčených kruhů.

„Třídění materiálu“

Materiál: geometrické tvary z papíru (kruhy, trojúhelníky, čtverce, obdélníky), šátky
Družstvo musí po slepu v daném limitu roztřídit všechny tvary na jednotlivé hromádky.

Přehod' a běž

Materiál: Volejbalová síť, míč

Družstvo se rozdělí na polovinu, každá půlka stojí na jedné straně sítě seřazená do zástupu. První hráč jedné půlky přehodí míč svému protihráči, přeběhne na druhou stranu sítě a zařadí se na konec druhé půlky družstva. Druhý hráč chytne míč, opět přehodí a běží na druhou stranu, kde se opět zařadí na konec. Počítá se počet přehozů za daný časový limit.

Kutálení míčů pod nohama

Materiál: míč

Družstvo stojí v zástupu za sebou s rozkročenýma nohama. Pod nohama si podávají míč. Když míč dojde na konec, poslední hráč se postaví na začátek řady a opět pošle míč pod nohama. Počítá se, kolikrát se celé družstvo prostřídá.

Hod mincí do vody

Materiál: kbelík s vodou, hrnek, mince

V kbelíku s vodou je postaven hrnek. Úkolem družstva je strefit se co největším počtem mincí do hrnku.

Tipy a metodické provedení

- Rozdělení do družstev můžeme připravit předem, nebo formou hry děti rozdělit náhodně. Při náhodném rozdělení doporučujeme mít promyšlený systém tak, aby ve všech družstvech byl zajištěn stejný poměr Čechů a Němců.
- U každého stanoviště by měl být přítomen vedoucí, který vysvětluje účastníkům, co mají dělat, dohlíží na dodržování pravidel a zapisuje výsledky.
- Stanoviště je dobré koncipovat tak, aby byla v družstvech nutná spolupráce mezi hráči.
- Stanoviště by neměla být zaměřena jednostranně – čistě fyzické aktivity by měly být prostřídány aktivitami založenými na šikovnosti nebo koordinaci pohybů.

10. ČESKO-NĚMECKÝ VEČER

Téma a cíl modulu

Tento modul je zaměřen na seznámení se sousední zemí či regionem, ze kterého pochází partnerská skupina. Jak již samotný název napovídá, většinou bývají tyto aktivity realizovány navečer. Je ale samozřejmě možné je uskutečnit kdykoliv během celého setkání. Při několikadenních setkáních bývá česko-německý večer zařazován na poslední den, kdy už se účastníci trochu znají. V průběhu večera se pak díky sdíleným informacím poznávají důvěrněji a utváří si také obrázek o sousední zemi.

Česko-německý večer nabízí možnost, jak mimo téma setkání příjemně naplnit večerní program.

Co je u nás zajímavého?

Prezentace kultury a tradic sousedních regionů

Cílová skupina

Pro všechny věkové skupiny

Časový rámeček

1 h

Materiál

Zajímavosti typické pro daný region, které si účastníci přivezou z domova

Znalost jazyka

Dle připravených aktivit je nutné někdy tlumočit

Průběh

Každý účastník / celá skupina si připraví ukázkou toho, co je typické pro jejich region či zemi. Prezentovat je možné fotky, hudbu, tanec, velmi oblíbené jsou ochutnávky jídel a pití. Prezentace by měla být zajímavá a pokud možno interaktivní se zapojením kamarádů ze sousední země.

Tipy a metodické provedení

- Účastníky je nutné před vlastní akcí upozornit, že se bude česko-německý večer konat a instruovat je ohledně příprav.
- Pokud je k dispozici kuchyňka, mohou si jednotlivé skupinky navzájem na místě připravit jednoduchá jídla. Před konzumací vlastního jídla a pití je eventuálně nutné si zajistit povolení u správce objektu.
- Při prezentaci písní je velmi pěkné využít hru na hudební nástroje a předem si připravit několik písniček, které jsou známé v obou jazycích (např. Řekni, kde ty kytky jsou) či kde je jednoduché se naučit refrén, který si mohou všichni společně zazpívat (např. Jarek Nohavica – Hlídač krav).
- Čím mladší budou účastníci, tím důležitější je při přípravě aktivní zapojení vedoucího.
- Pokud je na to v programu prostor, je možné naplánovat krátký čas na „doladění“ této aktivity přímo během setkání.

Česko-německá stanoviště

Poznávání zajímavosti z obou zemí, kooperace ve skupinách

Cílová skupina

Pro všechny věkové skupiny

Časový rámeček

1,5 h

Materiál

Dle připravených stanovišť

Znalost jazyka

Není nutná, pokyny na stanovištích musí být v obou jazycích

Průběh

Účastníci jsou rozděleni do několika smíšených, česko-německých skupin. Tyto skupiny poté procházejí jednotlivá stanoviště, kde plní zadané úkoly. Nakonec dojde k vyhodnocení.

Příklady stanovišť:

Česko-německé puzzle

Skupina dostane rozstříhané kousky obrázků, na kterých jsou vyobrazeny typické české a německé symboly (např. Brandenburská brána, Pražský hrad, krteček, preclík). Úkolem je co nejrychleji obrázky poskládat a pojmenovat. Za pojmenování předmětů v obou jazycích jsou extra body.

Jazykolamy

Skupinka dostane český a německý jazykolam. Navzájem se ho musí v daném časovém limitu naučit a správně odříkat.

Nakresli sousední zemi

Česká část skupinky má za úkol nakreslit obrys Německa, Němci zase České republiky. K dispozici je obrázek každé ze zemí, který ale kreslí skupina nesmí vidět. Jejich kamarádi se mohou na vzory dívat a napovídat (tzn. Když Němci kreslí obrysy České republiky, mají Češi před sebou vzor a mohou německé kreslíře navigovat.).

Tipy a metodické provedení

- Zaměření stanovišť připravujeme s ohledem na věk a znalosti účastníků.
- Hlavním cílem by měla být kooperace celé skupiny. K výsledkům by se měla skupina dopracovat jen prostřednictvím spolupráce mezi Čechy a Němci.

Hra „Kртеček“

Testování znalostí zábavnou formou ve smíšených skupinách

Cílová skupina

Od 12 let

Časový rámeček

1 h

Materiál

Připravené pojmy a nápovědy k nim

Znalost jazyka

Není nutná, základy druhého jazyka výhodou

Průběh

Účastníky rozdělíme do smíšených, česko-německých skupin. Máme připravené pojmy typické pro Česko a Německo (dle věku a znalostí účastníků např. krteček, Karel Gott, Oktoberfest, rohlík, Angela Merkel atp.). Ke každému pojmu máme připraveno několik nápověd. Tyto nápovědy postupně říkáme skupinám. Která jako první uhádne myšlenou věc, dostává bod.

Příklady pojmů a nápověd:

Krteček

- Jsem živý tvor.
- Jsem černý.
- Jsem roztomilý.
- Téměř nemluvím.
- Jsem oblíbený hlavně u dětí.
- Vlastním kyblíček a lopatičku.
- Mám jediný kus oblečení.
- Žiju pod zemí a v animovaných příbězích.

Angela Merkel

- Jsem žena.
- Moji kolegové ze mě mají respekt.
- Jsem blondýna.
- Angažuji se ve veřejném životě.
- Mluvím německy.
- Jsem ve středních letech.

Tipy a metodické provedení

- Nápovědy většinou nečteme popořadě, necháváme skupiny vybrat si vždy číslo nápovědy.
- Nápovědy můžeme číst v obou jazycích. U starších účastníků je možné číst nápovědu vždy na střídačku v jednom a druhém jazyce. Tím přimějeme účastníky k překládnání (zprostředkování) nápovědy uvnitř skupiny.

C. Závěr

11. ZAKONČENÍ DNE

Téma a cíl modulu

Následující modul nabízí dvě možnosti, jak uzavřít prožitý den a dozvědět se od účastníků, jak se jim daří, co se jim líbilo nebo nelíbilo. Doporučujeme, aby tyto dvě aktivity byly vedeny odděleně pro českou a německou část skupiny. Během těchto aktivit má panovat uvolněná atmosféra, která má účastníky motivovat k povídání. Prodlevy potřebné pro překlad by mohly znemožnit navození této atmosféry. V této chvíli také máme možnost reagovat na problémy ve skupině či tematizovat případná nedorozumění vzniklá mezi českými a německými účastníky.

Pro příjemné zakončení dne si vybereme místnost, která má určitou atmosféru, popřípadě se jí snažíme předem připravit. V místnosti by mělo být přítomí, může hrát tichá hudba. Měla by být přizpůsobena tak, aby se v ní dalo sedět v kruhu, nejlépe na zemi. Při hezkém počasí je vhodné využít venkovní prostory, pěkné je provádět zakončení dne u ohně.

Zakončení dne by mělo být příjemnou chvílkou, při které panuje důvěra a porozumění. Předpokladem tedy je, že účastníci setkání dospělou doprovodnou osobu, která aktivitu vede, uznávají, respektují a mají k ní důvěru.

Poslední zde uvedenou aktivitu je možné zařadit i pro smíšenou skupinu a je to alternativní způsob zakončení, pokud nemáme dostatek času na slovní zakončení.

Mluvicí svíčka

Reflexe uplynulého dne

Cílová skupina

Od 8 let

Časový rámeček

30 min

Materiál

Svíčka (buď ve svícínku či taková, která nekape), sirky nebo zapalovač

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Účastníci sedí v kruhu, vedoucí drží v ruce zapálenou svíčku. Vedoucí nejdříve krátce shrne celý den, stručně popíše program, zmíní úskalí i věci, které se povedly. Poté předá svíčku svému sousedovi a vyzve ho, aby řekl, co se mu během dne líbilo či nelíbilo, co se mu povedlo a na co je hrdý. Ten poté předá svíčku dalšímu v kruhu. Když svíčka doputuje zpět k vedoucímu, ukončí sezení krátkou řečí, v níž sdělí, co se líbilo či nelíbilo jemu samotnému. Celé povídání by mělo končit pozitivně.

Tipy a metodické provedení

- Pro většinu dětí je to poměrně náročná aktivita, protože neumí nebo nejsou zvyklé slovně formulovat své pocity. Snažíme se děti povzbuzovat, případně jim jemně pomoci, aby se dokázaly vyjádřit. Nikoho nenuťme k odpovědi, pokud nechce mluvit.
- Může se stát, že všichni opakují stejnou věc. V tomto případě je možné položit doplňující otázku a zeptat se proč.

Příběh k zamyšlení

Vyjádření svých pocitů na základě vyslechnutého příběhu

Cílová skupina

Od 8 let

Časový rámeček

Do 30 min

Materiál

Příběh, který chceme číst (maximální délka čteného příběhu by neměla překročit 10 min)

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Účastníci se pohodlně usadí a vedoucí přečte příběh. Po dočtení příběhu se snažíme navodit diskusi a najít paralelu mezi dočteným příběhem a proběhlým dnem či nějakou prožitou událostí.

Tipy a metodické provedení

- Pro celé setkání je nutné mít vyhledáno více příběhů a vždy si vybrat ten, který nejvíce odpovídá dané situaci, nebo na základě kterého jsme schopni formulovat otázku s přesahem do reality. Úspěšnost celé aktivity závisí na vhodné volbě příběhu.
- U této aktivity nevyžadujeme reakci od všech, díky navozené atmosféře jde hlavně o vnitřní prožití.

Signál v kruhu

Propojení skupiny, podpora pocitu sounáležitosti

Cílová skupina

Od 8 let

Časový rámec

10 min

Materiál

Bez materiálu

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Účastníci stojí v kruhu. Všichni v kruhu spojí své ruce tak, že každý člověk zkříží svou pravou ruku přes levou a teprve pak chytne za ruku svého souseda. Když je kruh propojen, vedoucí vyše signál stiskem ruky. Tento signál by měl projít přes všechny účastníky zpět k vedoucímu, který pak aktivitu krátce zakončí.

Tipy a metodické provedení

- Tato rychlá aktivita demonstruje propojení celé skupiny, nutnost spolupráce a potřebnost každého jedince.
- Může se stát – zvláště ve skupině s mladšími účastníky, že se signál po cestě někde ztratí. Pak posíláme signál znovu, dokud se to nepodaří.
- Pokud je stisk dostatečně silný, je dokonce v kruhu vidět, jak signál obíhá.
- Jako zakončení je možné si ještě společně v kruhu zazpívat písničku, kterou všichni znají, nejlépe klidnou, na dobrou noc.

12. EVALUACE

Téma a cíl modulu

V tomto modulu je popsáno několik evaluačních metod, pomocí kterých můžeme na konci setkání zhodnotit jednotlivé části programu. Díky správně zvoleným metodám se organizátor dozví, jak se účastníkům celá akce líbila.

Při práci s dětmi a mládeží není ideální používat písemné zhodnocení. Čím jsou účastníci mladší, tím důležitější je volit kreativní způsob evaluace. Důležité je, aby účastníkům bylo jasné, na co se ptáme. U malých dětí je také důležité, aby evaluace proběhla rychle. U starších dětí pak můžeme zařadit dvě až tři evaluační aktivity, které se budou navzájem doplňovat. V případě potřeby je možné použít jako první písemnou formu, např. pomocí dotazníků, kde každý sám za sebe zhodnotí dané setkání, a poté pokračovat s ostatními evaluačními metodami. Pro lepší zdokumentování evaluace používáme vizualizační techniky doplněné o mluvení.

Výsledky evaluace je vhodné zdokumentovat.

Sociometrie

Evaluace založená na pohybu

Cílová skupina

Od 8 let

Časový rámeček

5 - 10 min

Materiál

Lepenka nebo křída na vytvoření čáry na zemi

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Na zemi je nakreslena dlouhá čára. Máme připravených několik otázek (ideálně tři), které chceme účastníkům položit. Po vyřčení otázky se účastníci musí na čáře rozestavit podle toho, jak chtějí na otázku odpovědět, přičemž čára představuje škálu odpovědí od kladného extrému až po záporný.

Příklad otázek:

- Jak se vám líbil výlet na hrad? (škála odpovědí: moc – nic moc – nelíbil)
- Jak vám chutnalo jídlo? (hodně – normálně – vůbec)
- Naučili jste se nějaká nová slovíčka? (více než pět – asi jedno – žádné)

Tipy a metodické provedení

- Čím mladší máme účastníky, tím jednodušší a konkrétnější musí být otázky.
- Otázky musí být řečeny v obou jazycích, vždy je nutné dát účastníkům prostor k okomentování své pozice. Každá výpověď musí být přeložena.
- Místo čáry lze v místnosti vytyčit prostory (např. rohy), kam se dle odpovědí budou účastníci stavět. U každé otázky je dobré vysvětlit, které místo (ať už na čáře, či v místnosti) reprezentuje jakou odpověď.

Palec nahoru, palec dolů

Znázornění svého názoru gestem

Cílová skupina

Od 10 let, vhodné i pro velké skupiny

Časový rámeček

5 min

Materiál

Bez materiálu

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Hráči stojí v kruhu. Na povel zavřou oči a palcem nahoru, dolů nebo ve střední poloze naznačí, jak se jim akce líbila. Je možné položit více otázek.

Tipy a metodické provedení

- Rychlý a jednoduchý zjišťovací způsob. Je důležité před samotným hodnocením ohlídat zavření očí, aby každý účastník vyjadřoval svůj názor.
- Tuto metodu můžeme použít buď pro zhodnocení celého setkání, nebo ji zařadit po konkrétní aktivitě.

Domalování se do obrázku

Vizualizace pocitů na základě namalování postavičky do obrázku

Cílová skupina

Od 10 let

Časový rámeček

15 min

Materiál

Flipchart s připraveným obrázkem, fixy

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Na flipchartu je připravený obrázek, do kterého se účastníci domalují dle svých pocitů z akce. Na konci je možnost svou postavičku okomentovat.

Tipy a metodické provedení

- Tato evaluace nabízí možnost pracovat s tématem setkání. Na obrázku může být znázorněno cokoli, co má spojitost s daným setkáním – osvědčil se např. motiv města, lodě, hor atp. Čím je obrázek propracovanější, tím mají účastníci lepší možnost najít vhodné umístění pro svou postavičku (na vrchol hory, do podpalubí, na stěžeň, na věž kostela, na náměstí atp.)
- Důležité je dát účastníkům prostor pro vysvětlení jejich pozice. Pokoušíme se účastníky navést, aby svou pozici okomentovali.

Terč

Vizualizační hodnocení jednotlivých aspektů setkání

Cílová skupina

Od 12 let

Časový rámeček

15 min

Materiál

Flipchartový papír s nakresleným terčem, fixy

Znalost jazyka

Není nutná

Průběh

Na velkém papíře je nakreslen terč, který je rozdělen na několik částí. Tento terč připomíná koláč rozkrájený na malé díly. Každý díl představuje jednu oblast (program, ubytování, jídlo, atmosféra ve skupině atp.). Účastníci do každého dílu udělají tečku, jako kdyby se při střelbě snažili zasáhnout terč. Čím blíže je tečka středu, tím spokojenější byl účastník s danou oblastí.

Tipy a metodické provedení

- Je vhodné zajistit při umísťování teček alespoň částečnou anonymitu, třeba tím, že aktivitu zařadíme paralelně s jinou evaluační metodou (např. během vyplňování dotazníku mohou účastníci jednotlivě chodit k terči).

Kufr a odpadkový koš

Vizualizace pojmů spojených s akcí

Cílová skupina

Od 14 let

Časový rámec

20 min

Materiál

2 flipchartové papíry s namalovaným kufrem a odpadkovým košem, fixy

Znalost jazyka

Znalost jazyka výhodou, nikoliv podmínkou

Průběh

Rozložíme v místnosti dva flipcharty. Na jednom je namalovaný kufr, který reprezentuje to, co si s sebou ze setkání odvážíme. Na druhém je odpadkový koš, tedy místo pro to, co bychom chtěli nechat na místě, nebrat s sebou. Vyzveme účastníky, aby na každý flipchart napsali cokoli, co odpovídá jednotlivým obrázkům. Poté, co všichni něco napíší, organizátor dle potřeby pojmy přeloží do druhého jazyka, případně okomentuje.

Tipy a metodické provedení

- Místo kufru a odpadkového koše lze zvolit jiné motivy, které jsou účastníkům bližší.
- Pokud se budou pojmy překládat, je nutné počítat s větší časovou rezervou. I překlady je nutné dopsat na flipchart.

Dixit kartičky

Mluvená evaluace pomocí herních karet

Cílová skupina

Od 15 let, max. 20 osob

Časový rámeček

30 min

Materiál

Kartičky ze hry DIXIT (možno nahradit různými pohlednicemi)

Znalost jazyka

Znalost jazyka výhodou

Průběh

Účastníci sedí v kruhu. V prostoru mezi nimi jsou rozmístěny karty. Hráči mají čas si karty prohlédnout, pak si na povel každý vybere jednu z nich. Tato karta by měla nějakým způsobem vyjadřovat pocity účastníka či dojmy z proběhlé akce. Každý by měl krátce vysvětlit svůj výběr.

Tipy a metodické provedení

- Pokud účastníci neznají druhý jazyk, je nutné naplánovat více času s ohledem na překlad.
- Můžeme si stanovit nějaký časový měřič, který omezí projev mluvčího – přesýpací hodiny, minutka, zapálená sirka atp.

Kontakty:

Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem Plzeň

Riegrova 17

306 14 Plzeň

Tschechische Republik

Tel.: +420 377 634 755, Fax: +420 377 634 752

souseded@tandem.adam.cz

www.tandem.adam.cz



Bezirksjugendring Oberfranken

Krajský kruh mládeže Horní Franky

Opernstraße 5

95444 Bayreuth

Tel.: +49 921 633-10, Fax: +49 921 633-11

info@bezirksjugendring-oberfranken.de


www.bezirksjugendring-oberfranken.de



Redakce:

Tandem Plzeň


 Martina Petrakovičová – koordinátorka projektu „Sousedé se stávají přáteli (2012-2013)“

 Lucie Tarabová – pedagogická pracovnice

 Jan Lontschar – ředitel

Krajský kruh mládeže Horní Franky

 Jana Kučerová – koordinátorka projektu „Sousedé se stávají přáteli (2012-2013)“

 Franz Stopfer – jednatel

Layout a grafické zpracování:

 Stephanie Reuther

Překlady:

 Christina Friebe

 Iris Riedel

 Jana Kučerová

Příručka vznikla v rámci projektu „Sousedé se stávají přáteli (2012-2013)“

Podporováno:



Europäische Union. Europäischer Fonds für regionale Entwicklung: Investition in Ihre Zukunft / Evropská unie. Evropský fond pro regionální rozvoj: Investice do vaší budoucnosti

