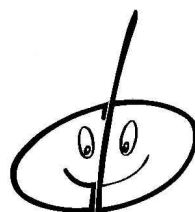


Rozvoj klíčových kompetencí hrou

*Jan a Iveta Vodičkovi
Inkluzivní škola 2*



*Vydalo Osmileté gymnázium Bud'ánka o.p.s.
Česká pedagogická komora*

v rámci projektu Inkluzivní škola, realizovaného díky podpoře z dotačního programu JPD3 spolufinancovaného ze státního rozpočtu ČR, rozpočtu hl. m. Prahy a Evropského sociálního fondu

Praha 2007



© Jan a Iveta Vodičkovi, 2007

Vydalo Osmileté gymnázium Budáňka o.p.s.
Česká pedagogická komora

v rámci projektu Inkluzivní škola, realizovaného díky podpoře z dotačního programu JPD3 spolufinancovaného ze státního rozpočtu ČR, rozpočtu hl. m. Prahy a Evropského sociálního fondu

Osmileté gymnázium Budáňka o.p.s., Pod Žvahovem 463, Praha 5
<http://www.budanka.cz>

Česká pedagogická komora a stránky projektu Inkluzivní škola
<http://www.mojeskola.net>

Tato metodika je neprodejná, je poskytována bezplatně účastníkům projektu Inkluzivní škola. Přihlásit se o ni můžete na webové adrese:
<http://www.mojeskola.net/ucebnice.php>

Z dodané sazby vytiskl PBtisk s.r.o., Příbram,
<http://www.pbtisk.eu/>

Inkluzivní škola

Jan a Iveta Vodičkovi. - 1. vydání. - Praha
Česká pedagogická komora, Osmileté
gymnázium Budáňka o.p.s., 2007
(Příbram, PB-tisk s.r.o., 2007)
64 stran



Vážené kolegyně, vážení kolegové,

V rámci projektu Inkluzivní škola si Vám dovoluujeme nabídnout brožuru Klíčové kompetence hrou, kterou právě držíte v ruce. Věnuje se moderním deskovým hrám a možnostem jejich použití v pedagogické práci. Proč se věnujeme právě tomuto tématu?

Deskové hry mohou být výbornou pomůckou při uplatnění principů vnitřní diferenciacce a individualizace.

Uvedené hry mohou být dobrou nosnou bází, na kterou si učitelé „pověsí“ výukový obsah, který potřebují. Samotná hra je pak dostatečně motivující, takže skupina hráčů může zcela samostatně „hrát“ a přitom vlastně zpracovávat vzdělávací obsah.

Nejjednodušším příkladem může být použití takové hry jako aktivity pro děti, které jsou s konkrétně probíraným úkolem mnohem dříve hotovy, dané téma již bez problémů zvládají a další opakování či procvičování spolu s ostatními (nutné kvůli většině dětí), již pro ně nejen není přínosem, ale dokonce často k problémovému chování. Na hru pak můžeme „navěsit“ mírně rozšiřující výukový obsah. Fakt, že tito žáci postupují takto zábavnou metodou je motivací nejen pro ně samotné, ale je dobrou motivací i pro ostatní: Je návodný v tom smyslu, že kdo svou práci udělá dobře a v krátkém čase, bude se moci věnovat zábavné aktivitě, která navíc má nějaký smysl a hráče rozvíjí.

Řada her může naopak pomoci žákům, kteří jsou slabší – pomocí her mohou opakovat to co jim dobře nejde.

Použití deskových her v hodinách automaticky přináší skupinovou práci, různé skupiny hrají stejnou hru na různé úrovni, navíc mohou hrát podle různých komplikovaných pravidel, nebo mohou hrát úplně jiné hry.

V současné době se na školách uvádějí do života školní vzdělávací programy a zároveň u druhých stupňů základních škol začínají vznikat školní kluby, které mají žákům poskytovat zájmové vzdělávání. Všeobecným trendem je přitom stírání rozdílů mezi formálním a neformálním vzděláváním a směřování k vzdělávání celoživotnímu.

Všichni si uvědomujeme, že základním cílem vzdělávání by nemělo být osvojování, či memorování poznatků, ale především **získávání a rozvoj klíčových kompetencí**. Tato náplň by měla být společná pro činnost školy i školských zařízení pro zájmové vzdělávání které zřizuje (školního klubu a družiny).

Protože klíčové kompetence budou alfou a omegou celého obsahu této



brožury, dovolte citovat krátkou definici.

Klíčové kompetence jsou definovány jako obecně přenositelné a použitelné soubory kvalit osobnosti (zahrnující vědomosti, intelektové dovednosti, postoje, hodnotové orientace), které každý člověk potřebuje k tomu, aby mohl plnohodnotně žít v současném světě. Mohou být využívány téměř u každé práce bez ohledu na odbornost, a proto přispívají k lepší zaměstnatelnosti absolventů; jsou významné i pro celoživotní učení.

Ve světě existuje řada pojetí klíčových kompetencí (příkladem může být např. soubor „39 klíčových kompetencí pro Evropu“), v ČR jsou v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání klíčové kompetence vymezeny úrovní, které mají dosáhnout všichni žáci na konci základního vzdělávání v následujících sedmi oblastech: **kompetence k učení, kompetence k řešení problémů, kompetence komunikativní, kompetence sociální a personální, kompetence občanské, kompetence pracovní**. V zařízeních zájmového vzdělávání se pak k těmto kompetencím přiřazuje ještě **kompetence k trávení volného času**.

Tato brožura si klade za cíl blíže seznámit pedagogickou veřejnost s moderními deskovými hrami a jejich přínosem pro rozvoj klíčových kompetencí. Chceme dokázat, že tyto hry mají své opodstatněné místo nejen v zájmovém vzdělávání, ale že velká řada z nich je použitelná i v běžné výuce. Podíváme-li se na ně jako na učební pomůcky, zjistíme, že mnoho z nich je bez jakýchkoliv úprav použitelných k rozvoji řady klíčových kompetencí v jednotlivých vyučovacích předmětech. Jejich použití automaticky přináší do hodin skupinovou práci, učí řešení problémových úkolů pod časovým stresem zábavnou a odlehčující formou, klade vysoké nároky na rozvoj slovní zásoby, schopnost jasně a srozumitelně vyjádřit svůj názor, učí vcítit se do druhých, spolupracovat v kolektivu a další a další, pro plnohodnotný život nezbytné schopnosti a dovednosti. Řada her je cíleně zaměřená na získávání informací z určitého oboru, na rozvoj např. prostorové představivosti, procvičení základních matematických znalostí, jazykových znalostí apod.

Neradi bychom se snažili vzbudit dojem o samospasitelnosti deskových her při výuce, ale chceme jejich využití nabídnout jako zajímavou a podle našeho názoru smysluplnou alternativu pro rozšíření a zpestření vyučovacích hodin. Příjemnou stránkou pro ty, kteří tuto možnost využijí je, že nevyžadují žádnou mimořádnou přípravu a pro děti jsou jednoznačně přitažlivé. Další možnou alternativou je využití jednotlivých komponentů her ve výuce, což už záleží především na Vaší fantazii a tvůrčích nápadech.



Za sebe můžeme potvrdit, že deskové hry využíváme s velkým úspěchem již několik let při výuce matematiky, českého jazyka, cizích jazyků a v neposlední řadě při ambulantně nápravné péči vývojových poruch učení.

Tato brožura je souborem jednotlivých didaktických listů, nikoli ucelenou metodikou pro využití moderních deskových her ve výuce. Každý list je věnován jedné hře a obsahuje krátký popis hry a jejího zaměření, většina prostoru je pak věnována rozpisu plnění klíčových kompetencí prostřednictvím dané hry. Brožura samozřejmě obsahuje jen malou část z rozsáhlé nabídky her na současném trhu. Snažili jsme se vybírat hry, které podle našeho názoru přispívají k rozvoji klíčových kompetencí a zároveň jsou pro výuku dobře použitelné.

Pokud si některou z her pro svoji práci vyberete, stačí příslušný list okopírovat /slibujeme, že se nebudeme ohánět autorskými právy :-)/a založit do Vašeho školního vzdělávacího programu jako jednu z příloh.

Věříme, že se díky tomu budete muset alespoň o něco méně věnovat vytváření dokumentů a zbude Vám o trochu více času a energie na práci s dětmi.

Vaši autoři

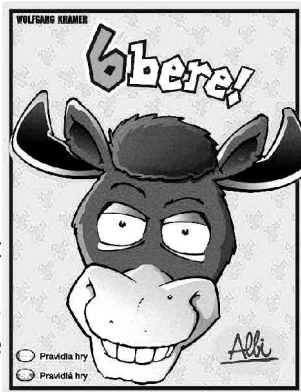
6 BERE

Věková skupina: 8 a více let

Počet hráčů: 2-10

Krátký popis:

Karetní hra, v níž se hráč postupně snaží zbavit deseti svých karet, které dostane na počátku kola. Na každé kartě je kromě pořadového čísla také jeden až sedm symbolů kravských hlav. Karty se vykládají v průběhu hry do řad podle svých pořadových čísel a hráč, který je nucen přiložit šestou kartu do řady, si musí celou řadu vzít. Cílem je mít na konci kola (respektive celé hry) co nejmenší počet symbolů kravských hlav ze všech hráčů.



Hra je zaměřena především na:

Postřeh, rychlou reakci na měnící se herní situaci, rychlé a cílené využití základních matematických znalostí, volbu účinné herní strategie, rozhodování se pod časovým tlakem.

Plnění klíčových kompetencí

- k trávení volného času
- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu
- učí efektivně využívat získané informace



KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti pod stresovou zátěží učí plánovat a řešit daný problémový úkol

KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém
- učí podílet se na utváření příjemné atmosféry v týmu

KK občanské

- učí vcítit se do situace ostatních lidí

Celkové hodnocení

Tato hra výrazným způsobem přispívá k rozvoji matematické představivosti, rychlé reakce a postřehu.

Možné použití v hodinách:

Matematika

Nápravy poruch učení



ACTIVITY a ACTIVITY JUNIOR

Věková skupina:

Activity 12 a více let

Activity Junior 7 a více let

Počet hráčů: 3-16

Krátký popis:

Hra, v níž musí hráči pro postup na herním poli vysvětlovat, kreslit, či pantomimou znázorňovat pojmy uvedené na kartách. Každý tah je omezen dobou, za níž se přesype písek v přesýpacích hodinách. Vítězí tým, který dopraví svou figurku do cíle jako první.



Hra je zaměřena především na:

Verbální i neverbální komunikaci, slovní zásobu, týmovou spolupráci, práci pod časovým stresem.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- vytváří schopnost uvádět věci do souvislostí, kriticky posuzovat výsledky a vyvozovat z nich závěry pro využití v budoucnosti
- učí schopnosti plánování a organizace
- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí aplikovat osvědčené postupy do praxe
- učí promyslet a naplánovat řešení problému, nenechat se odradit dílčím nezdarem a pokračovat až ke zdárnému řešení



- na základě vlastního úsudku a zkušenosti učí plánovat a řešit daný problémový úkol

KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládnání a řízení svého chování
- učí účinné spolupráci ve skupině
- pomáhá vytvářet příjemnou atmosféru v týmu
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- přispívá k schopnosti diskuse ve skupině
- učí čerpat ze zkušeností ostatních
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém

KK občanské

- pomáhá učit se respektovat ostatní, vcítit se do jejich situace

KK komunikativní

- učí tvořivě využívat informační a komunikační prostředky
- učí zodpovědně se rozhodovat podle dané situace
- učí rozumět záznamu obrazových materiálů

Celkové hodnocení:

Tato hra výrazným způsobem přispívá k rozvoji komunikačních dovedností, týmové spolupráce, respektování ostatních, zvyšování slovní zásoby, učí řešení úkolu pod tíhou časového stresu, vede k schopnosti rychlého rozhodování a účinného řešení předloženého problému, vytváří a zdokonaluje schopnost účinného rozplánování zadaného úkolu.

Možné použití v hodinách

občanská výchova
český jazyk
cizí jazyky
estetická výchova



ALHAMBRA

Věková skupina: 8 a více let

Počet hráčů: 2 - 6

Krátký popis:

Hráči postupně získávají peníze, za něž si mohou nakupovat z nabídky destičky budov. Ty přikládají do svého města. Během hry se dvakrát průběžně a jednou na závěr boduje. Body hráč obdrží podle počtu jednotlivých typů budov které má ve svém městě. Vítězí hráč s nejvyšším součtem bodů.



Hra je zaměřena především na:

Zlepšování komunikačních dovedností, propojení základních matematických znalostí s prostorovou orientací, vytvářením herní strategie, odhadu myšlení soupeře. Zlepšuje estetické cítění.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu
- učí efektivně využívat získané informace
- učí uvádět věci do souvislostí, efektivně propojovat poznatky z různých vzdělávacích oblastí
- pomáhá budovat pozitivní vztah k učení

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí řešit problém na základě získaných vědomostí
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti pod stresovou zátěží učí plánovat a řešit daný problémový úkol



KK komunikativní

- učí výstižně formulovat a vyjadřovat své myšlenky
- učí naslouchat promluvám druhých lidí, vhodně na ně reagovat
- učí obhajovat svůj názor, vhodně a účinně argumentovat

KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém
- učí oceňovat zkušenosti druhých

KK občanské

- vytváří schopnost vcítit se do situace ostatních lidí
- učí respektovat přesvědčení druhých
- učí zodpovědně se rozhodovat podle dané situace

KK pracovní

- učí využívat znalosti a zkušenosti získané v jednotlivých vzdělávacích oblastech v zájmu vlastního rozvoje

Celkové hodnocení

Tato hra výrazným způsobem přispívá k rozvoji komunikačních dovedností, propojení znalostí z různých oborů k vytváření účinné herní strategie.

Možné použití v hodinách

Matematika





BLOKUS

Věková skupina: 6 a více let

Počet hráčů: 2-4

Krátký popis:

Hráč pokládá kameny své barvy na desku, začne ve svém rohu. Nový kámen se musí dotýkat kamene své barvy rohem, ale ne stěnou. Hra končí v okamžiku, kdy již žádný hráč nemůže položit žádný ze svých zbývajících kamenů. Vítězí hráč, jemuž na konci zůstanou herní kameny s nejmenší celkovou plochou.

Hra je zaměřena především na:

Prostorovou představivost, strategii, odhad protivníka.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- vytváří schopnost uvádět věci do souvislostí, kriticky posuzovat výsledky a vyvozovat z nich závěry pro využití v budoucnosti
- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí aplikovat osvědčené postupy do praxe
- učí promyslet a naplánovat řešení problému, nenechat se odradit dílčím nezdarem a pokračovat až ke zdárnému řešení
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti učí plánovat a řešit daný problémový úkol



KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- přispívá k schopnosti diskuse ve skupině
- učí čerpat ze zkušeností ostatních
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém

KK občanské

- pomáhá učit se respektovat ostatní, vcítit se do jejich situace

KK komunikativní

- učí rozumět záznamu obrazových materiálů

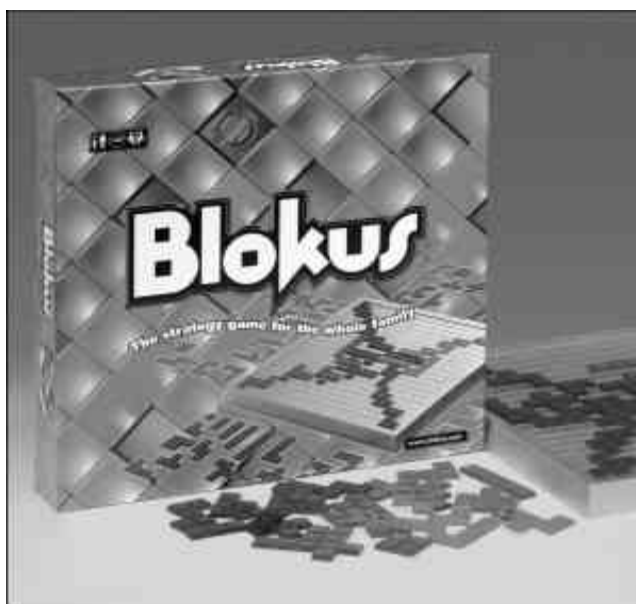
Celkové hodnocení:

Tato hra výrazným způsobem přispívá k rozvoji prostorové představivosti, zdokonaluje pravolevou orientaci, vede k schopnosti rychlého rozhodování a účinného řešení předloženého problému, vytváří a zdokonaluje schopnost účinného rozplánování zadaného úkolu.

Možné použití v hodinách

Matematika(geometrie)

Nápravy poruch učení





CARCASSONNE

Věková skupina: 8 a více let

Počet hráčů: 2-5

Krátký popis:

Hráči si berou a vykládají jeden po druhém ke společné ploše destičky s motivem krajiny. Vznikají cesty, města, louky a kláštery, na které mohou hráči umístit své figurky, aby sbírali body. Body se započítávají jak v průběhu hry, tak na jejím konci, vítěz je znám až po konečném sčítání.

Hra je zaměřena především na:

Strategické plánování, spolupráci s jiným hráčem, prostorovou představivost, počítání.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- vytváří schopnost uvádět věci do souvislostí, kriticky posuzovat výsledky a vyvozovat z nich závěry pro využití v budoucnosti
- učí experimentovat a porovnávat získané výsledky
- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí rozpoznat a pochopit problém
- učí aplikovat osvědčené postupy do praxe
- učí promyslet a naplánovat řešení problému, nenechat se odradit dílčím nezdarem a pokračovat až ke zdárnému řešení
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti učí plánovat a řešit daný problémový úkol



KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- přispívá k schopnosti diskuse ve skupině
- učí čerpat ze zkušeností ostatních
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém

KK občanské

- učí se co nejlépe rozhodovat podle dané situace
- pomáhá učit se respektovat ostatní, vcítit se do jejich situace

KK komunikativní

- učí kultivovanému ústnímu projevu
- učí formulovat a výstižně vyjadřovat své myšlenky
- učí rozumět záznamu obrazových materiálů

Celkové hodnocení

Tato hra výrazným způsobem přispívá k rozvoji tvořivosti, estetického cítění a prostorové představivosti, učí spolupráci jednotlivých hráčů, zdokonaluje pravolevou orientaci, vede k schopnosti rychlého rozhodování a účinného řešení předloženého problému, vytváří a zdokonaluje schopnost účinného rozplánování zadaného úkolu.

Možné použití v hodinách

Matematika (geometrie)

Nápravy poruch učení





ČESKO

Věková skupina: 12 a více let, v průběhu roku přijde na trh verze Junior pro mladší věkové skupiny

Počet hráčů: 2-6

Krátký popis:

Vědomostní hra obsahující 2400 otázek týkajících se České republiky

Otázky jsou rozděleny do šesti okruhů: historie, kultura, příroda/věda/technika, geografie, sport a různé. Hráč projíždí jednoduchý okruh figurkou a to, na kterém poli zastaví, určuje téma otázky. K dosažení cíle musí zodpovědět otázku z okruhu, který mu vyberou soupeři.

Hra je zaměřena především na:

Uplatnění a rozšíření znalostí o České republice, získání nových, zajímavých poznatků o Česku, postřeh, rychlé uplatnění znalostí, správné a jednoznačné vyjadřování.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu
- směřuje k principu celoživotního učení
- učí efektivně využívat získané informace
- učí uvádět věci do souvislostí, efektivně propojovat poznatky z různých vzdělávacích oblastí
- pomáhá budovat pozitivní vztah k učení

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí řešit problém na základě získaných vědomostí



- na základě vlastního úsudku a zkušenosti pod stresovou zátěží učí plánovat a řešit daný problémový úkol

KK komunikativní

- učí výstižně formulovat a vyjadřovat své myšlenky
- učí naslouchat promluvám druhých lidí, vhodně na ně reagovat
- učí obhajovat svůj názor, vhodně a účinně argumentovat

KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém
- učí oceňovat zkušenosti druhých

KK občanské

- vede k oceňování našich tradic, kulturního i historického dědictví

KK pracovní

- učí využívat znalosti a zkušenosti získané v jednotlivých vzdělávacích oblastech v zájmu vlastního rozvoje

Celkové hodnocení

Tato hra výrazným způsobem přispívá k utřídění stávajících a získání nových poznatků z různých oborů, učí kladnému vztahu k vlasti a pocitu národní hrdosti, umožňuje zábavnou formou budovat pozitivní vztah k celoživotnímu učení.

Možné použití v hodinách

Dějepis

Zeměpis

Občanská výchova





DIGIT

Věková skupina: 6 a více let

Počet hráčů: 2-4

Krátký popis:

Hráč vytváří z pěti tyček, které jsou položeny na stole v určité pozici, tvar který má zobrazen na kartě. Poté může kartu odložit. Pokud se mu to nepodaří, lízne si naopak z balíčku kartu navíc. Poté hraje další hráč. Vyhrává ten, který se první zbaví všech karet z ruky.

Hra je zaměřena především na:

Prostorovou představivost, schopnost pracovat s grafickými symboly.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- vytváří schopnost uvádět věci do souvislostí, kriticky posuzovat výsledky a vyvozovat z nich závěry pro využití v budoucnosti
- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí aplikovat osvědčené postupy do praxe
- učí promyslet a naplánovat řešení problému, nenechat se odradit dílčím nezdarem a pokračovat až ke zdárnému řešení
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti učí plánovat a řešit daný problémový úkol

KK sociální a personální

- podporuje sebevědomí, ovládnutí a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů



- učí respektu k druhým lidem
- přispívá k schopnosti diskuse ve skupině
- učí čerpat ze zkušeností ostatních
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém

KK občanské

- pomáhá učit se respektovat ostatní, vcítit se do jejich situace

KK komunikativní

- učí tvořivě využívat informační a komunikační prostředky
- učí rozumět záznamu obrazových materiálů

Celkové hodnocení:

Tato hra výrazným způsobem přispívá k rozvoji prostorové představivosti, zdokonaluje pravolevou orientaci, učí řešení úkolu pod tíhou časového stresu, vede k schopnosti rychlého rozhodování a účinného řešení předloženého problému, vytváří a zdokonaluje schopnost účinného rozplánování zadaného úkolu.

Možné použití v hodinách:

Matematika

Hra je však především velmi vhodná k zařazení v ANP (Nápravy poruch učení)

NADÁNÍ





FAZOLE

Věková skupina: 5 a více let

Počet hráčů: 3-6

Krátký popis:

Jedná se o karetní hru založenou především na komunikaci. Hráč má v ruce karty s obrázky fazolí a snaží se před sebe vyložit skupiny stejných fazolí. Aby je získal v dostatečném množství, musí velmi intenzivně směňovat své karty z ruky se soupeři. Vyložené fazole pak může proměňovat za zlatáky. Hra se hraje na tři otočení lízacího balíčku. Hráč s největším počtem zlatých na konci vítězí.

Hra je zaměřena především na:

Zlepšení komunikačních dovedností, vytváření tzv. „obchodního ducha“, budování účinné herní strategie na základě vcítění se do situace druhých..

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu
- učí efektivně využívat získané informace

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí řešit problém na základě získaných vědomostí
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti pod stresovou zátěží učí plánovat a řešit daný problémový úkol
- učí využívat získané vědomosti a dovednosti k objevování různých variant řešení problému



KK komunikativní

- učí výstižně formulovat a vyjadřovat své myšlenky
- učí zapojovat se vhodným a účinným způsobem do diskuse
- učí naslouchat promluvám druhých lidí, vhodně na ně reagovat
- učí obhajovat svůj názor, vhodně a účinně argumentovat

KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém
- učí oceňovat zkušenosti druhých

KK občanské

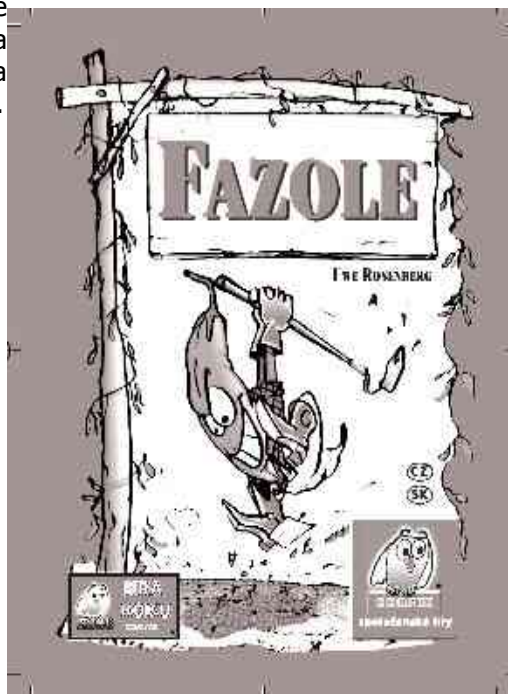
- učí respektovat přesvědčení druhých lidí, vytváří schopnost vcítit se do jejich situace
- učí zodpovědně se rozhodovat podle dané situace

Celkové hodnocení

Tato hra výrazným způsobem přispívá k vytváření a prohlubování komunikačních dovedností, ke zlepšování sociálního citění a vytváření základních znalostí a schopností dobrého obchodování..

Možné použití v hodinách

Matematika, občanská výchova





HALALI

Věková skupina: 8 a více let

Počet hráčů: 2

Krátký popis:

Strategická hra pro dva hráče. Cílem je získat co nejvíce bodů za vyřazení kartiček soupeře. Kartičky jsou na začátku hry rozloženy na herním plánu náhodně lícem dolů a teprve postupným otáčením získávají hráči přehled o situaci na plánu. Hra končí pět tahů po otočení poslední karty.

Hra je zaměřena především na:

Strategické plánování, počítání, odhad protihráče.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- vytváří schopnost uvádět věci do souvislostí, kriticky posuzovat výsledky a vyvozovat z nich závěry pro využití v budoucnosti
- učí třídit a následně využívat dostupné informace
- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí aplikovat osvědčené postupy do praxe
- učí promyslet a naplánovat řešení problému, nenechat se odradit dílčím nezdarem a pokračovat až ke zdárnému řešení
- umožňuje využít získané zkušenosti k hledání různých variant řešení
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti učí plánovat a řešit daný problémový úkol



KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- přispívá k schopnosti diskuse ve skupině
- učí čerpat ze zkušeností ostatních
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém

KK občanské

- pomáhá učit se respektovat ostatní, vcítit se do jejich situace

KK komunikativní

- učí tvořivě využívat informační a komunikační prostředky
- učí rozumět záznamu obrazových materiálů

Celkové hodnocení:

Tato hra výrazným způsobem přispívá k rozvoji prostorové představivosti, zdokonaluje pravolevou orientaci, vede k schopnosti rychlého rozhodování a účinného řešení předloženého problému, vytváří a zdokonaluje schopnost účinného rozplánování zadaného úkolu, tvorbu strategie.

Možné použití v hodinách

Matematika



HOTEL

Věková skupina: 8 a více let

Počet hráčů: 2-4

Krátký popis:

Hráči postupně táhnou svými figurkami po herní desce. Políčko, které navštíví jako první mohou odkoupit a v dalším průběhu hry zde pak mohou vybudovat hotel. Při návštěvě políčka, na němž má hotel některý protihráč je pak hráč povinen zaplatit poplatky za hotelové služby, jejichž výše se odvíjí od ceny hotelu vybudovaného na daném herním poli. Vítězí hráč, který dosáhne nejvyšších zisků.

Hra je zaměřena především na:

Rozvoj podnikatelského myšlení, orientaci v aktivitách potřebných k uskutečnění podnikatelského záměru, schopnosti rychlého rozhodování podle průběžně se měnící herní situace a zároveň procvičení matematických operací. Cvičí i komunikační dovednosti a schopnost vyjednávání.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu
- učí efektivně využívat získané informace
- učí uvádět věci do souvislostí, efektivně propojovat poznatky z různých vzdělávacích oblastí
- pomáhá budovat pozitivní vztah k učení

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení





- učí řešit problém na základě získaných vědomostí
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti pod stresovou zátěží učí plánovat a řešit daný problémový úkol
- učí sledovat vlastní pokrok při řešení problému
- učí kriticky myslet a činit uvážlivá rozhodnutí

KK komunikativní

- učí výstižně formulovat a vyjadřovat své myšlenky
- učí naslouchat promluvám druhých lidí, vhodně na ně reagovat
- učí obhajovat svůj názor, vhodně a účinně argumentovat

KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém
- učí oceňovat zkušenosti druhých

KK občanské

- učí zodpovědně se rozhodovat podle dané situace

KK pracovní

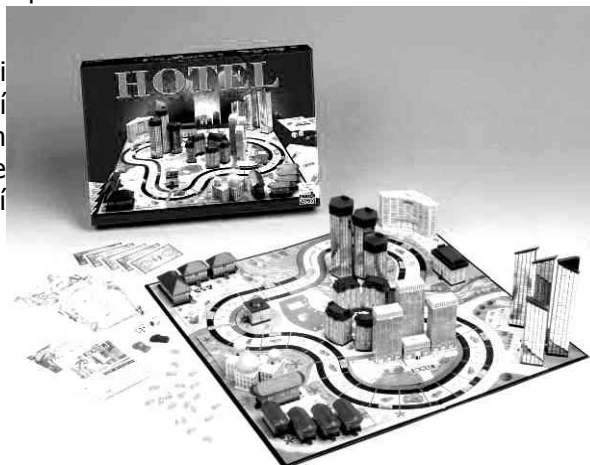
- učí využívat znalosti a zkušenosti získané v jednotlivých vzdělávacích oblastech v zájmu vlastního rozvoje
- rozvíjí podnikatelské myšlení
- usnadňuje základní orientaci v aktivitách potřebných k uskutečnění podnikatelského záměru
- učí chápat podstatu, cíl a riziko podnikání

Celkové hodnocení:

Tato hra přispívá k rozvoji podnikatelského myšlení, vytváření úspěšné herní strategie, učí tvůrčím způsobem reagovat na rychle se měnící herní situaci, rozvíjí komunikační schopnosti.

Možné použití v hodinách

Matematika
Občanská výchova



JUNGLE SPEED

Věková skupina: 8 a více let

Počet hráčů: 2-8

Krátký popis:

Hráčům se rozdají všechny karty a každý si před sebe položí svůj balíček. Pak postupně každý otáčí karty ze svého balíčku a zároveň sleduje symboly na kartách soupeřů. Objeví-li

se dvě stejné karty, pak se hráči kterým tyto patří, snaží co nejrychleji chytit kolík uprostřed stolu. Komu se to podaří, dá svojí hromádku odložených karet soupeři. Když někdo chytí kolík, aniž by byla na stole karta shodná s jeho, bere všechny karty na stole. Zvítězí hráč který se zbaví všech svých karet.

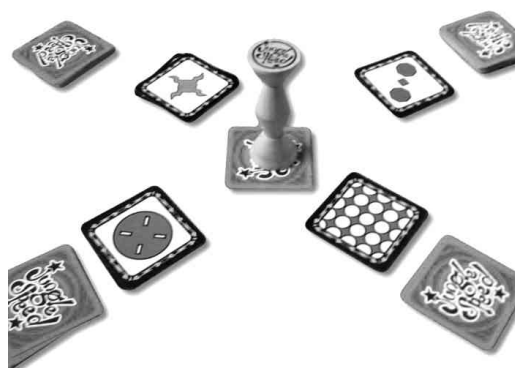
Hra je zaměřena především na:

Rychlý postřeh, prostorovou a tvarovou orientaci, barvocit, reakci na rychle se měnící herní situaci a volbu účinné herní strategie.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času





KK k učení

- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí aplikovat osvědčené postupy při řešení problému

KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém

Celkové hodnocení

Tato hra výrazným způsobem přispívá k rozvoji prostorové orientace, pravolevého a barevného cítění..

Možné použití v hodinách

Hra je mimořádně vhodná pro použití v ANP (Nápravy poruch učení)





KRÁLOVSKÁ ČTYŘKA

Věková skupina: 5 a více let

Počet hráčů: 2

Krátký popis:

Poměrně jednoduchá hra založená především na principu známé hry piškvorky. Do této hry přináší prvek náhody, neboť každý hráč má při svém tahu omezené možnosti na základě hodu kostkou. Za dokončení čtyřčlenné řady(či čtveřice 2x2) si hráč vezme žeton. Vyhrává hráč, který první získá čtyři žetony.

Hra je zaměřena především na:

Prostorovou orientaci, rychlou reakci, rozhodování se pod časovým stresem.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu
- pomáhá budovat pozitivní vztah k učení

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti pod stresovou zátěží učí plánovat a řešit daný problémový úkol
- učí sledovat vlastní pokrok při řešení problému



KK komunikativní

- učí výstižně formulovat a vyjadřovat své myšlenky
- učí naslouchat promluvám druhých lidí, vhodně na ně reagovat
- učí obhajovat svůj názor, vhodně a účinně argumentovat

KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém
- učí oceňovat zkušenosti druhých

KK občanské

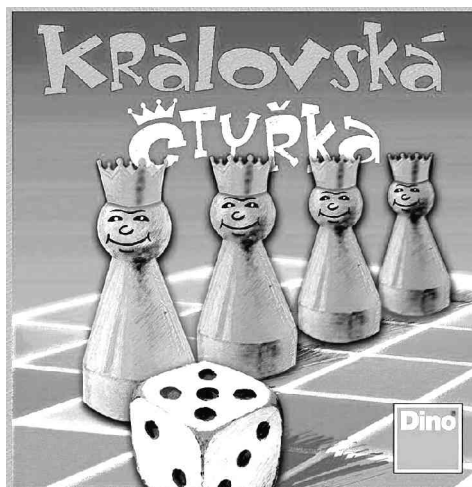
- učí zodpovědně se rozhodovat podle dané situace

Celkové hodnocení

Tato hra na základním principu piškvorek umožňuje zábavným způsobem reagovat na rychle se měnící herní situaci, cvičí prostorovou orientaci a postřeh.

Možné použití v hodinách

Matematika





KRIS-KROS a KRIS-KROS PRO DĚTI

Věková skupina: 8 a více let

Verze pro děti 5 a více let

Počet hráčů: 2-4

NADÁNÍ

Krátký popis:

Hra využívající principu sestavování slov v křížovce, obdoba světoznámé hry scrabble. Hráči postupně přikládají svá písmenka na hrací desku a za vyložená slova získávají body. Vítězí hráč, který má na konci hry nejvíce bodů. Verze pro děti obsahuje dvě podoby hry uzpůsobené dětem různých věkových skupin.

Hra je zaměřena především na:

Rozšiřování slovní zásoby, počítání, plánování dalších tahů.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- vytváří schopnost uvádět věci do souvislostí, kriticky posuzovat výsledky a vyvozovat z nich závěry pro využití v budoucnosti
- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí využívat získaných vědomostí a znalostí
- učí aplikovat osvědčené postupy do praxe
- učí promyslet a naplánovat řešení problému, nenechat se odradit dílčím nezdarem a pokračovat až ke zdárnému řešení
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti učí plánovat a řešit daný problémový úkol



KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- přispívá k schopnosti diskuse ve skupině
- učí čerpat ze zkušeností ostatních
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém

KK občanské

- učí respektovat přesvědčení druhých lidí
- pomáhá učit se respektovat ostatní, vcítit se do jejich situace

KK komunikativní

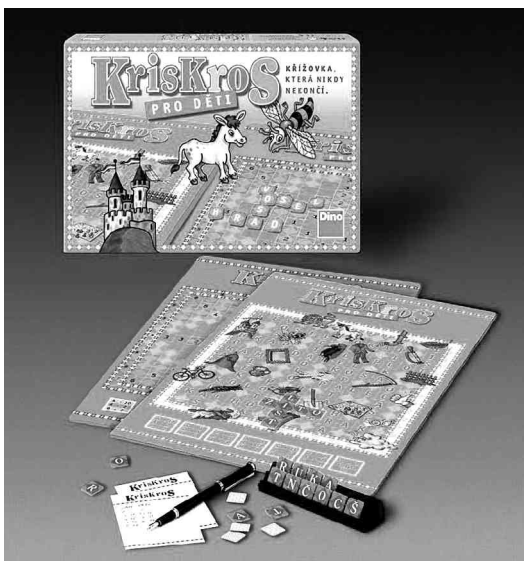
- učí tvořivě využívat informační a komunikační prostředky
- učí vhodně reagovat, obhájit svůj názor a vhodně argumentovat
- učí výstižně formulovat a vyjadřovat své myšlenky

Celkové hodnocení:

Tato hra výrazným způsobem přispívá k rozvoji jazykového citění, nárůstu slovní zásoby, zlepšení prostorové představivosti, zdokonaluje pravolevou orientaci, vede k schopnosti rychlého rozhodování a účinného řešení předloženého problému, vytváří a zdokonaluje schopnost účinného rozplánování zadaného úkolu, vytváří pozitivní vztah k mateřskému jazyku.

Možné použití v hodinách:

Český jazyk
Cizí jazyky





KUŘECÍ OLYMPIÁDA

Věková skupina: 4 a více let

Počet hráčů: 2-4

Krátký popis:

Hra založená na kombinaci hry „Člověče nezlob se“ a hry „Pexeso“. Hráč musí pro postup se svou figurkou nalézt mezi otočenými destičkami destičku se stejným symbolem, jako je na políčku, na něž má svým tahem právě postoupit. Vyhrává hráč, jehož figurka předstihne všechny ostatní.

Hra je zaměřena především na:

Rozvoj paměťových schopností.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- vytváří schopnost uvádět věci do souvislostí, kriticky posuzovat výsledky a vyvozovat z nich závěry pro využití v budoucnosti
- učí vyhledávat a třídit potřebné informace
- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí aplikovat osvědčené postupy do praxe
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti učí plánovat a řešit daný problémový úkol



KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- přispívá k schopnosti diskuse ve skupině
- učí čerpat ze zkušeností ostatních
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém

KK občanské

- pomáhá učit se respektovat ostatní, vcítit se do jejich situace

KK komunikativní

- vytváří schopnost vhodně reagovat na projevy ostatních
- učí rozumět záznamu obrazových materiálů

Celkové hodnocení:

Tato hra výrazným způsobem přispívá k rozvoji krátkodobé paměti, učí řešení úkolu pod tíhou časového stresu, vede k schopnosti rychlého rozhodování a účinného řešení předloženého problému, učí vytvářet účinnou herní strategii.





LOBO 77

Věková skupina: 5 a více let

Počet hráčů: 2-6

Krátký popis:

Karetní hra obsahující karty s různými čísly a některé bonusové karty . Hráči odkládají karty z ruky na balíček a počítají celkový součet karet v balíčku. Hráč, který přiložením své karty přesáhne součet 77 prohrává kolo.

Hra je zaměřena především na:

Orientaci v číselných řadách, procvičení základních matematických operací, schopnost rychlé kombinace a propojování čísel, vytváření účinné herní strategie.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu
- učí efektivně využívat získané informace
- pomáhá budovat pozitivní vztah k učení

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí řešit problém na základě získaných vědomostí
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti pod stresovou zátěží učí plánovat a řešit daný problémový úkol
- učí kriticky myslet a činit uvážlivá rozhodnutí



KK komunikativní

- učí výstižně formulovat a vyjadřovat své myšlenky
- učí naslouchat promluvám druhých lidí, vhodně na ně reagovat
- učí obhajovat svůj názor, vhodně a účinně argumentovat

KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém
- učí oceňovat zkušenosti druhých

KK pracovní

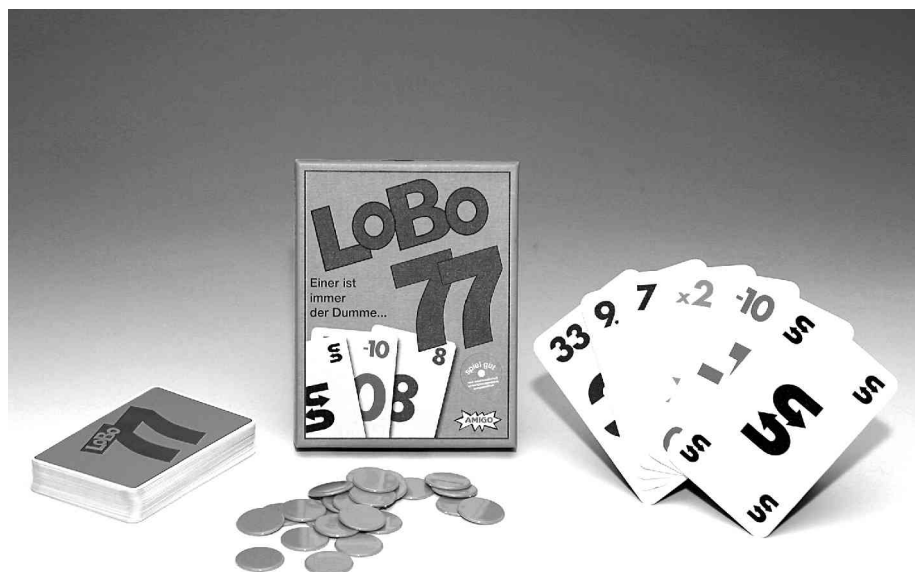
- učí využívat znalosti a zkušenosti získané v jednotlivých vzdělávacích oblastech v zájmu vlastního rozvoje

Celkové hodnocení

Tato hra výrazným způsobem přispívá k utřídění, procvičení a prohloubení základních matematických znalostí, schopnost rychle kombinovat a vyhledávat účinná řešení.

Možné použití v hodinách:

Matematika





LOGO 5, 6, 7

Věková skupina: 5 a více let

Počet hráčů: 1-6, 1-4, 2-6

Krátký popis:

Jedná se o tři jednoduché hry přímo navržené s konkrétním didaktickým záměrem. „Logo 5“ je zaměřeno na rozvoj jednoduchého počítání, „Logo 6“ na rozpoznávání času a jeho vyjadřování na hodinách a „Logo 7“ na rozvoj základů angličtiny.

Hry jsou zaměřeny především na:

Počítání, orientaci v čase, angličtinu.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- vytváří schopnost uvádět věci do souvislostí, kriticky posuzovat výsledky a vyvozovat z nich závěry pro využití v budoucnosti
- učí vyhledávat a třídit informace
- učí uvádět věci do souvislostí, samostatně pozorovat a experimentovat
- pomáhá vytvářet pozitivní vztah k učení
- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí aplikovat osvědčené postupy do praxe
- učí promyslet a naplánovat řešení problému, nenechat se odradit



- dílčím nezdarem a pokračovat až ke zdárnému řešení
- učí využívat získaných vědomostí a prakticky ověřovat správnost řešení problému
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti učí plánovat a řešit daný problémový úkol

KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- přispívá k schopnosti diskuse ve skupině
- učí čerpat ze zkušeností ostatních
- učí účinně spolupracovat ve skupině
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém

KK občanské

- pomáhá učit se respektovat ostatní, vcítit se do jejich situace

KK komunikativní

- učí tvořivě využívat informační a komunikační prostředky
- učí rozumět různým typům textů a záznamů, obrazových materiálů

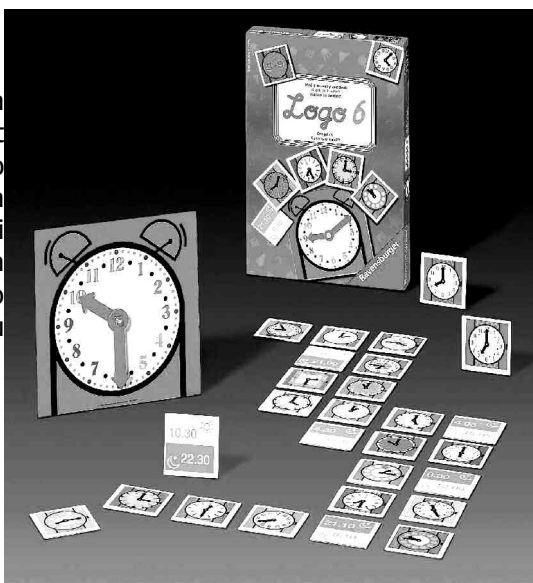
Celkové hodnocení

Tyto hry pomáhají zajímavým a tvořivým způsobem rozvíjet slovní zásobu anglického jazyka, znalosti z matematiky a prvouky, vedou ke schopnosti rychlého rozhodování a účinného řešení předloženého problému, učí principu sebekontroly.

Možné použití v hodinách:

Matematika

Angličtina





MAKE 'N BREAK

Věková skupina: 5 a více let

Počet hráčů: 2-6

Krátký popis:

Každý hráč se snaží ve vymezeném čase, který mu odměřuje minutka, postavit co nejvíce staveb. Každá stavba z barevných kostek musí přesně odpovídat nákrese na kartičce, aby si hráč mohl započíst body. Vítězí hráč, který má po čtyřech kolech nejvíce bodů.

Hra je zaměřena především na:

Rozvoj prostorové představivosti, barvocit, motoriku, práci pod časovým stresem.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí aplikovat osvědčené postupy do praxe
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti pod stresovou zátěží učí plánovat a řešit daný problémový úkol

KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládnání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém



KK občanské

- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém

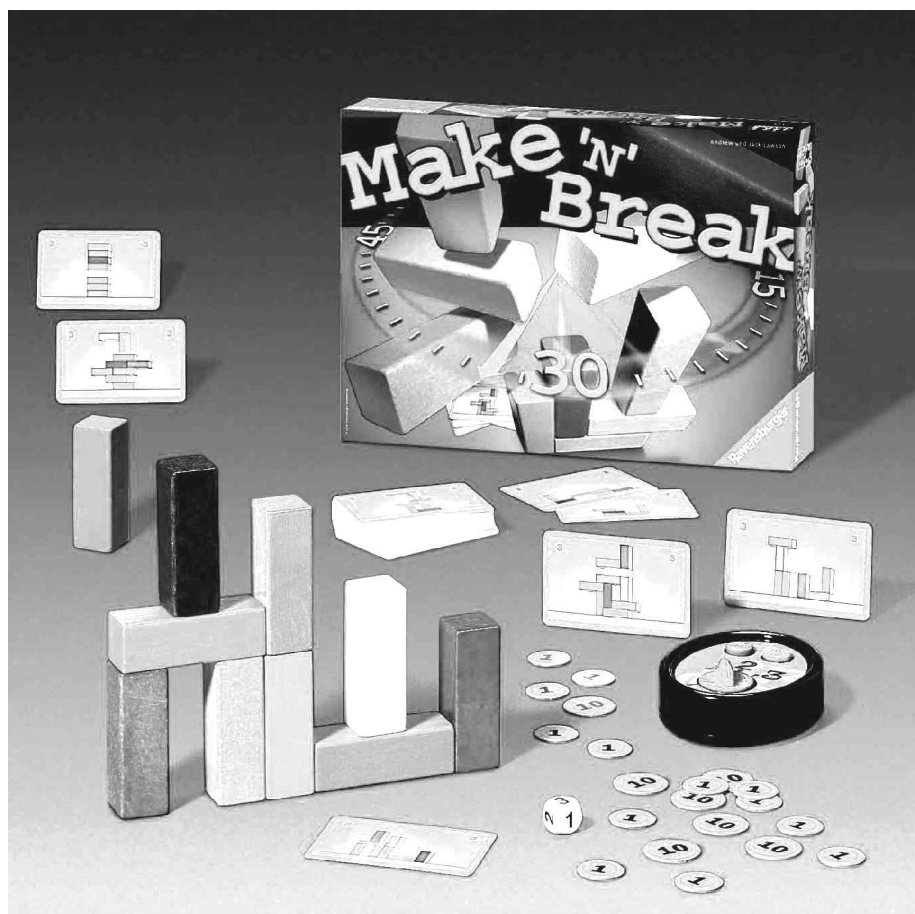
Celkové hodnocení

Tato hra výrazným způsobem přispívá k rozvoji prostorové představivosti, vnímání barev, zdokonaluje pravolevou orientaci, učí řešení úkolu pod tíhou časového stresu, vede k schopnosti rychlého rozhodování a účinného řešení předloženého problému.

Možné použití v hodinách:

Matematika – geometrie

Nápravy poruch učení





MARŠÁL A ŠPION

Věková skupina: 8 a více let

Počet hráčů: 2.

Krátký popis:

Strategická hra pro dva hráče. Každý hráč si rozestaví svou armádu a pak vysílá své vojáky na nepřítele. Figurky jsou dvoustranné, takže každý hráč vidí hodnoty jen u svých vojáků. Teprve když na sebe dva vojáci narazí, dojde k porovnání a ten který má vyšší hodnotu, zajme druhého. Obecně platí, že čím vyšší hodnota, tím v souboji lépe. Cílem hry je najít (zajmout) protivníkův praporek.

Hra je zaměřena především na:

Rozvoj herní strategie, vcítění se do myšlení druhého, logické uvažování, zlepšení prostorové orientace.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu
- učí efektivně využívat získané informace
- učí uvádět věci do souvislostí

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí řešit problém na základě získaných vědomostí
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti pod stresovou zátěží učí plánovat a řešit daný problémový úkol
- učí kriticky myslet



KK komunikativní

- učí výstižně formulovat a vyjadřovat své myšlenky
- učí naslouchat promluvám druhých lidí, vhodně na ně reagovat
- učí obhajovat svůj názor, vhodně a účinně argumentovat

KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládnání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém
- učí oceňovat zkušenosti druhých

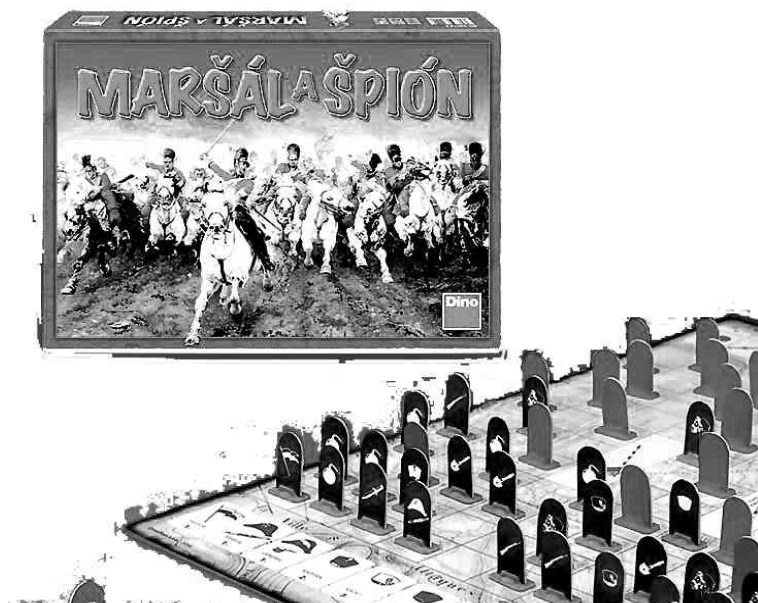
KK občanské

- učí respektovat přesvědčení druhých lidí
- pěstuje schopnost vcítit se do situace druhého člověka

Celkové hodnocení

Tato hra výrazným způsobem přispívá ke zlepšení prostorové orientace, vcítění se do situace druhého, schopnosti vytvářet účinnou strategii a rychle reagovat na měnící se situaci.

Možné použití v hodinách: Nápravy poruch učení





METRO

Věková skupina: 5 a více let

Počet hráčů: 2-

Krátký popis:

Hráči postupně přikládáním destiček vytváří herní plochu skládanou v průběhu hry z propletených kolejnic metra. Hráč se snaží přikládat své destičky tak, aby jeho vlastní vozy mohly projet co nejdělsí dráhu, vozy protivníků naopak co nejkratší. Body si připisuje podle toho, kolik destiček může projet jeho vůz. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.



Hra je zaměřena především na:

Nácvik prostorové představivosti, rychlé rozhodování a přizpůsobivost rychle se měnící herní situaci.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu
- pomáhá budovat pozitivní vztah k učení

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti pod stresovou zátěží učí plánovat a řešit daný problémový úkol
- učí sledovat vlastní pokrok při řešení problému



KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém

KK občanské

- učí zodpovědně se rozhodovat podle dané situace

Celkové hodnocení

Tato hra přispívá k zlepšení prostorové orientace, trénuje sebeovládání a učí vytvářet úspěšné herní strategie.

Možné použití v hodinách:

Matematika, Nápravy poruch učení





OSADNÍCI Z KATANU

Věková skupina: 10 a více let

Počet hráčů: 3-4

Krátký popis:

Budovatelská strategie s proměnlivým herním plánem. Hru ovlivňuje náhoda, ovšem rozhodující jsou schopnosti hráčů. Cílem hry je dosáhnout jako první stanoveného počtu bodů, za vesnice a města, která hráči budují, ale i za bonusové karty. Velmi podstatnou částí hry je výměnný obchod mezi hráči.

Hra je zaměřena především na:

Komunikační dovednosti, tvorbu účinné strategie, základy úspěšného obchodování, vyrovnávání se se stresovou zátěží, schopnost rychlého reagování na měnící se herní situaci, odhad reakcí druhých lidí.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu
- učí efektivně využívat získané informace
- učí uvádět věci do souvislostí
- učí kriticky posuzovat získané výsledky a vyvozovat z nich závěry pro další využití v budoucnosti

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí řešit problém na základě získaných vědomostí
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti pod stresovou zátěží učí plánovat a řešit daný problémový úkol
- učí kriticky myslet a činit uvážlivá rozhodnutí



KK komunikativní

- učí výstižně formulovat a vyjadřovat své myšlenky
- učí naslouchat promluvám druhých lidí, vhodně na ně reagovat
- učí obhajovat svůj názor, vhodně a účinně argumentovat

KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém
- učí oceňovat zkušenosti druhých

KK občanské

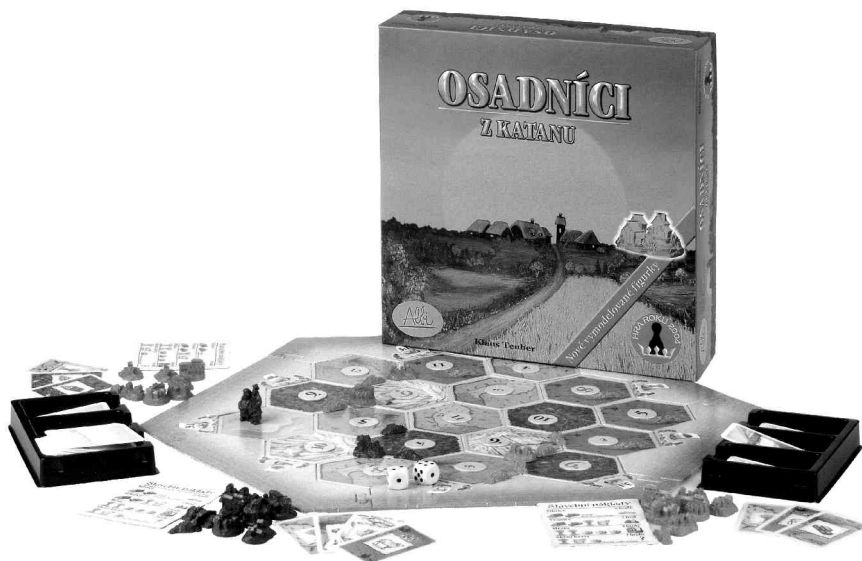
- učí respektovat přesvědčení druhých lidí
- učí zodpovědnému rozhodování podle dané situace

Celkové hodnocení

Tato hra výrazným způsobem přispívá k umění vytvořit účinnou strategii, vcítit se do myšlení druhých, učí základům podnikání a obchodu. Zlepšuje dovednost sebeovládání v krizových situacích.

Možné použití v hodinách:

Občanská výchova (na VŠE je využívána v hodinách ekonomie)





Paragraf 11/55

Věková skupina: 10 a více let.

Počet hráčů: 2-6.

Krátký popis:

Hra Paragraf 11/55 je vyvinuta jako doplněk ke stejnojmenné soutěži. Je založena na podnikatelském principu, hráč má rozumně investovat své prostředky tak, aby dosahoval průběžně zisku umožňujícího postupně se zbavovat trestných žetonů. Hráči mají možnost podnikat legálně, ale i nelegálně. Nelegální podnikání je z hlediska okamžitých výnosů výhodnější, ovšem hráč musí počítat se sankcemi, které „pocitivého“ nezasáhnou. Ve hře hrají významnou roli kartičky s otázkami z právní problematiky, která se úzce dotýká dětí. Znalost této problematiky přináší hráčům výhody ve hře.

Hra je zaměřena především na:

Procvičení a upevnění vědomostí z oblasti občanského práva, rozvoj komunikačních dovedností a schopnosti rychlého rozhodování v problémových situacích.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu
- učí efektivně využívat v situacích z praktického života získané informace
- učí posoudit vlastní pokrok v učení daného tématu

KK k řešení problémů

- učí vnímat problémové situace z občanského práva v běžném denním životě
- učí rozpoznat a pochopit problém, využít vlastního úsudku a znalostí



k jeho řešení

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí aplikovat osvědčené postupy do praxe
- učí kriticky myslet a činit uvážlivá rozhodnutí

KK komunikativní

- učí formulovat a vyjadřovat své myšlenky v logickém sledu
- učí souvislému a výstižnému vyjadřování
- učí naslouchat druhým lidem, rozumět jim a vhodně na jejich názor reagovat
- svým tématem přispívá k aktivnímu zapojování se do společenského dění

**VNITŘNÍ
DIFEREN-
CIACE**

KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém

KK občanské

- učí chápat základní principy, na nichž spočívají zákony a společenské normy
- učí uvědomovat si svá práva a povinnosti ve škole i mimo školu
- učí zodpovědnému rozhodování se podle dané situace

KK pracovní

- pomáhá k rozvoji podnikatelského myšlení
- učí chápat podstatu, cíl a riziko podnikání

Celkové hodnocení

Tato hra výrazným způsobem přispívá k rozvoji právního povědomí, schopnosti orientovat se v běžných životních problémových situacích. Zábavnou formou procvičuje a upevňuje důležité znalosti z občanského práva, rozvíjí komunikační schopnosti a tzv. podnikatelské myšlení.

Možné použití v hodinách:

Občanská výchova



PIPPO

Věková skupina: 5 a více let.

Počet hráčů: 2-8

Krátký popis:

Na stůl se rozloží lícem nahoru 25 kartiček, na nichž je pět druhů zvířat v pěti různých barvách (na každé kartě jedno). Z druhého balíčku se pak postupně otáčí karty, na nichž jsou vždy čtyři zvířata čtyř barev. Hráč, který jako první ukáže na kartu, která zobrazuje logicky chybějící zvíře a barvu, tuto kartu získává. Vítězí hráč s nejvyšším počtem karet.

Hra je zaměřena především na:

Rychlou reakci, paměť, rozlišení barev a tvarů.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu
- učí uvádět věci do souvislostí, efektivně propojovat poznatky z různých vzdělávacích oblastí
- pomáhá budovat pozitivní vztah k učení

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí řešit problém na základě získaných vědomostí
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti pod stresovou zátěží učí plánovat a řešit daný problémový úkol
- učí sledovat vlastní pokrok při řešení problému



KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém
- učí oceňovat zkušenosti druhých

KK občanské

- učí zodpovědně se rozhodovat podle dané situace

Celkové hodnocení

Tato hra je ideální pro široké využití v jednotlivých vyučovacích předmětech. Dá se zařadit do výuky cizích jazyků k procvičení názvů barev a zvířat, do výuky prvouky, českého jazyka.... Kromě postřehu a prostorové orientace rozvíjí i slovní zásobu cizích jazyků, schopnost rychlého a přesného vyjadřování, při vhodném zařazení i týmovou spolupráci.

Možné použití v hodinách:

Český jazyk, Cizí jazyk





RUMMIKUB

Věková skupina: 8 a více let

Počet hráčů: 2-4

Krátký popis:

Hráč se postupně odkládá své žetony s čísly na stůl. Z čísel je potřeba tvořit skupiny a postupy. Hráč ukončí kolo hry, když odloží svůj poslední žeton. Ostatní hráči si připíší trestné body. Hraje se dokud některý z hráčů nedosáhne předem stanoveného počtu trestných bodů.

Hra je zaměřena především na:

Orientaci v číselných řadách, procvičení základních matematických operací, schopnost rychlé kombinace a propojování čísel, vytváření účinné herní strategie.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu
- učí efektivně využívat získané informace
- pomáhá budovat pozitivní vztah k učení

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí řešit problém na základě získaných vědomostí
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti pod stresovou zátěží učí plánovat a řešit daný problémový úkol
- učí kriticky myslet a činit uvážlivá rozhodnutí

KK komunikativní

- učí výstižně formulovat a vyjadřovat své myšlenky



- učí naslouchat promluvám druhých lidí, vhodně na ně reagovat
- učí obhajovat svůj názor, vhodně a účinně argumentovat

KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládnání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém
- učí oceňovat zkušenosti druhých

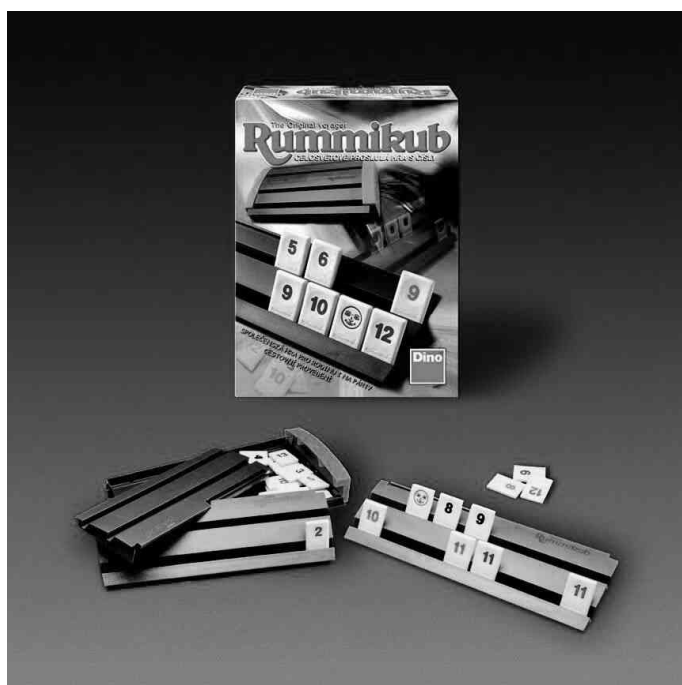
KK pracovní

- učí využívat znalosti a zkušenosti získané v jednotlivých vzdělávacích oblastech v zájmu vlastního rozvoje

Celkové hodnocení

Tato hra výrazným způsobem přispívá k utřídění, procvičení a prohloubení základních matematických znalostí, vytváří schopnost rychlé orientace v prostoru, schopnost rychle kombinovat a vyhledávat účinná řešení.

Možné použití v hodinách: Matematika



STŘELENÉ KACHNY

Věková skupina: 8 a více let

Počet hráčů: 3-6

Krátký popis:

Hráč se snaží, aby kachny jeho barvy proplouvaly co nejúspěšněji nebezpečným územím ohrožovaným myslivci. Zároveň se v roli myslivce snaží odstranit ze hry kachny protihráčů. Na odstranění kachny je však vždy potřeba spolupracovat s jiným hráčem. Vítězí hráč, jehož kachny zůstanou poslední ve hře.



Hra je zaměřena především na:

Sociální komunikaci, schopnost odhadnout záměry protihráčů.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- vytváří schopnost uvádět věci do souvislostí, kriticky posuzovat výsledky a vyvozovat z nich závěry pro využití v budoucnosti
- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí aplikovat osvědčené postupy do praxe
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti učí plánovat a řešit daný problémový úkol



KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- přispívá k schopnosti diskuse ve skupině
- učí čerpat ze zkušeností ostatních
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém

KK občanské

- pomáhá učit se respektovat ostatní, vcítit se do jejich situace

KK komunikativní

- učí výstižně formulovat a vyjadřovat své myšlenky a názory
- učí vhodně reagovat na promluvy ostatních
- učí rozumět záznamu obrazových materiálů

Celkové hodnocení:

Tato hra přispívá k rozvoji pravolevé orientace, vede k schopnosti rychlého rozhodování a účinného řešení předloženého problému. Výrazným prvkem je zde také sociální komunikace.





TIK TAK BUM

Věková skupina: 10 a více let.

Počet hráčů: 2-12.

Krátký popis:

Začínající hráč otočí kartu, na níž je vždy vytištěna slabika. Současně spustí „bombu“, která začne tikat. Pak musí vymyslet a nahlas říci slovo, obsahující danou slabiku. V té chvíli podá bombu dalšímu hráči, který musí vymyslet jiné slovo obsahující danou slabiku. Hráč, kterému nakonec bomba „vybuchne“ v ruce si vezme kartu se slabikou jako trestný bod a začíná další kolo. Hraje se na předem dohodnutý počet kol.

Hra je zaměřena především na:

Uplatnění a rozšíření znalostí českého jazyka, procvičení a rozšíření slovní zásoby, zlepšení správného vyjadřování, rychlou reakci pod stresovou zátěží.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu
- směřuje k principu celoživotního učení
- učí efektivně využívat získané informace
- učí uvádět věci do souvislostí, efektivně propojovat poznatky z různých vzdělávacích oblastí
- pomáhá budovat pozitivní vztah k učení

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí řešit problém na základě získaných vědomostí
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti práce pod stresovou zátěží učí plánovat a řešit daný problémový úkol



KK komunikativní

- učí výstižně formulovat a vyjadřovat své myšlenky
- učí naslouchat promluvám druhých lidí, vhodně na ně reagovat
- učí obhajovat svůj názor, vhodně a účinně argumentovat

KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládnání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém
- učí oceňovat zkušenosti druhých

KK občanské

- učí respektovat přesvědčení druhých lidí, vcítit se do jejich situace

KK pracovní

- učí využívat znalosti a zkušenosti získané v jednotlivých vzdělávacích oblastech v zájmu vlastního rozvoje

Celkové hodnocení

Tato hra výrazným způsobem přispívá k utřídění stávajících a získání nových poznatků z českého jazyka, rozšiřuje aktivní slovní zásobu.

Možné použití v hodinách:

Český jazyk

Cizí jazyky

Občanská výchova





TRANS AMERIKA

Věková skupina: 7 a více let.

Počet hráčů: 2-6.

Krátký popis:

Desková hra odehrávající se na poměrně realistické mapě USA. Cílem je propojit vylosovaná města kolejnicemi. Města jsou rozdělena do oblastí a každý hráč má každé město v jiné oblasti. Jakmile se některému hráči podaří spojit jeho města kolejnicemi, končí jedno kolo. Ostatní hráči ztrácí body. Vyhrává ten, kdo má na konci hry po několika kolech nejvíce bodů.

Existuje i evropská verze Trans Europa.

Hra je zaměřena především na:

Uplatnění a rozšíření zeměpisných znalostí, zlepšení prostorové orientace, vytváření účinné herní strategie.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu
- učí efektivně využívat získané informace
- učí uvádět věci do souvislostí, efektivně propojovat poznatky z různých vzdělávacích oblastí
- pomáhá budovat pozitivní vztah k učení

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí řešit problém na základě získaných vědomostí
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti pod stresovou zátěží učí



plánovat a řešit daný problémový úkol

- učí sledovat vlastní pokrok při řešení problému
- učí kriticky myslet a činit uvážlivá rozhodnutí

KK komunikativní

- učí výstižně formulovat a vyjadřovat své myšlenky
- učí naslouchat promluvám druhých lidí, vhodně na ně reagovat
- učí obhajovat svůj názor, vhodně a účinně argumentovat

KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém
- učí oceňovat zkušenosti druhých

KK občanské

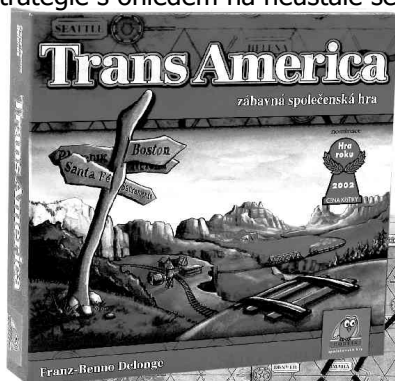
- učí zodpovědně se rozhodovat podle dané situace

KK pracovní

- učí využívat znalosti a zkušenosti získané v jednotlivých vzdělávacích oblastech v zájmu vlastního rozvoje

Celkové hodnocení

Tato hra přispívá k utřídění stávajících a získání nových zeměpisných poznatků, zlepšuje prostorovou orientaci a schopnost plánování účinné herní strategie s ohledem na neustále se měnící podmínky.



Možné použití v hodinách:

Zeměpis





TWISTER

Věková skupina: 5 a více let.

Počet hráčů: 3-5.

Krátký popis:

Dva protihráči (případně dvě dvojice) se postaví k herní ploše. Další hráč hru řídí tím, že na losovacím zařízení losuje barvu a končetinu, kterou musí hráči na tuto barvu položit. Vítězí hráč, který se udrží déle ve hře.

Hra je zaměřena především na:

Týmovou spolupráci, rozlišení barev, rychlou reakci, zvýšení tělesné a duševní kondice..

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu
- pomáhá budovat pozitivní vztah k učení

KK k řešení problémů

- na základě vlastního úsudku a zkušenosti pod stresovou zátěží učí plánovat a řešit daný problémový úkol
- učí sledovat vlastní pokrok při řešení problému

KK komunikativní

- učí výstižně formulovat a vyjadřovat své myšlenky
- učí naslouchat promluvám druhých lidí, vhodně na ně reagovat
- učí obhajovat svůj názor, vhodně a účinně argumentovat



KK sociální a personální

- učí účinné spolupráci ve skupině
- učí podílet se na vytváření příjemné atmosféry v týmu
- podporuje sebedůvěru, ovládání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém
- učí oceňovat zkušenosti druhých

KK občanské

- učí zodpovědně se rozhodovat podle dané situace
- vytváří schopnost vcítit se do situace ostatních lidí

Celkové hodnocení

Tato hra jako jedna z mála společenských her zlepšuje fyzickou kondici, učí týmové spolupráci a vytváří příjemnou atmosféru pro všechny zúčastněné.





UPWORDS

Věková skupina: 5 a více let.

Počet hráčů: 2-4.

Krátký popis:

Hra využívající principu sestavování slov v křížovce. Upwords je založena na podobném principu jako hra scrabble, ale písmenka se mohou také pokládat na již vytvořená slova. To podstatně rozšiřuje množství použitelných slov. Za každé položené, ale i překryté písmenko získává hráč bod. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

Hra je zaměřena především na:

Rozlišování písmen, slovní zásobu, počítání, plánování dalších tahů.

Plnění klíčových kompetencí

KK k trávení volného času

- umožňuje aktivně rozvíjet dětské zájmy a záliby
- představuje vhodnou možnost relaxace
- vede k pocitu úspěchu a seberealizace
- rozvíjí talent
- zvyšuje zdravé sebevědomí
- rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času

KK k učení

- vytváří schopnost uvádět věci do souvislostí, kriticky posuzovat výsledky a vyvozovat z nich závěry pro využití v budoucnosti
- učí vybírat vhodné způsoby, metody a strategie při řešení daného úkolu

KK k řešení problémů

- učí objevovat různé varianty řešení
- učí využívat získaných vědomostí a znalostí
- učí aplikovat osvědčené postupy do praxe
- učí promyslet a naplánovat řešení problému, nenechat se odradit dílčím nezdarem a pokračovat až ke zdárnému řešení
- na základě vlastního úsudku a zkušenosti učí plánovat a řešit daný problémový úkol



KK sociální a personální

- podporuje sebedůvěru, ovládnání a řízení svého chování
- přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů
- učí respektu k druhým lidem
- přispívá k schopnosti diskuse ve skupině
- učí čerpat ze zkušeností ostatních
- pomáhá vytvářet si pozitivní představu o sobě samém

KK občanské

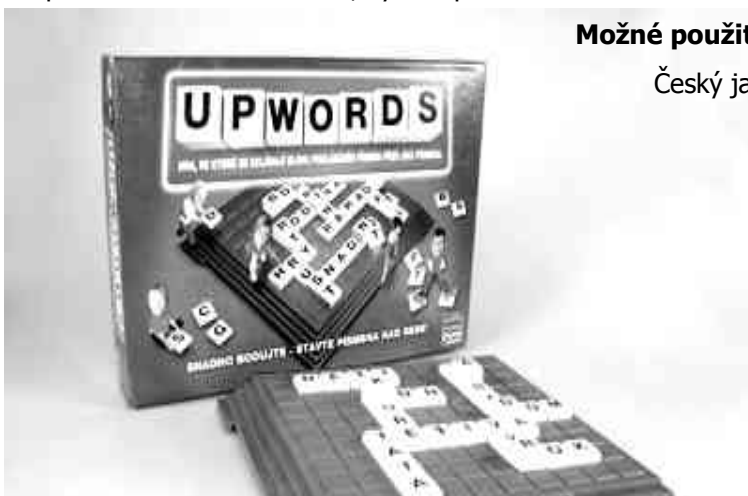
- učí respektovat přesvědčení druhých lidí
- pomáhá učit se respektovat ostatní, vcítit se do jejich situace

KK komunikativní

- učí tvořivě využívat informační a komunikační prostředky
- učí vhodně reagovat, obhájit svůj názor a vhodně argumentovat
- učí výstižně formulovat a vyjadřovat své myšlenky

Celkové hodnocení:

Tato hra výrazným způsobem přispívá k rozvoji jazykového citění, nárůstu slovní zásoby, zlepšení prostorové představivosti, zdokonaluje pravolevou orientaci, vede k schopnosti rychlého rozhodování a účinného řešení předloženého problému, vytváří a zdokonaluje schopnost účinného rozplánování zadaného úkolu, vytváří pozitivní vztah k mateřskému jazyku.



Možné použití v hodinách:

Český jazyk, cizí jazyky

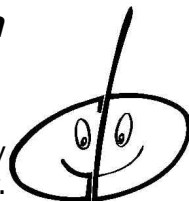


Hra	Rozvíjí především:	kontakt
6 bere	postřeh, orientaci v číselných řadách.	www.albi.cz
Activity	komunikaci, týmovou práci.	www.piatnik.cz
Alhambra	sčítání, prostorovou představivost.	www.corfix.cz
Blokus	prostorovou představivost, pravolevou orientaci.	www.piatnik.cz
Carcassonne	strategické myšlení, prostorovou představivost.	www.albi.cz
Česko	znalosti o ČR, výstižné vyjadřování.	www.albi.cz
Digit	prostorovou představivost, pravolevou orientaci.	www.piatnik.cz
Fazole	komunikační schopnosti, počítání.	www.corfix.cz
Halali	strategické myšlení, prostorovou představivost.	www.albi.cz
Hotely	podnikatelského ducha, počítání.	www.hasbro.cz
Jungle speed	postřeh, rozlišování geometrických tvarů.	www.piatnik.cz
Královská čtyřka	strategické myšlení, prostorovou představivost.	www.dinotoys.cz
Kris kros	slovní zásobu, strategické myšlení.	www.dinotoys.cz
Kuřecí olympiáda	paměť, postřeh.	www.piatnik.cz
Lobo 77	počítání, odhad soupeře.	www.corfix.cz
Logo 5,6,7	sčítání, orientaci v čase, slovní zásobu v Aj. prostorovou představivost, práci pod časovým stresem.	www.dinotoys.cz
Make´n break	strategické myšlení, odhad soupeře.	www.dinotoys.cz
Maršál a špion	strategické myšlení, prostorovou představivost.	www.corfix.cz
Metro	podnikatelského ducha, komunikaci, strategické myšlení.	www.albi.cz
Osadníci z Katanu	znalosti z občanského práva, strategické myšlení.	www.aisis.cz
Pippo	postřeh, rozpoznávání tvarů a barev.	www.corfix.cz
Rummikub	orientaci v číselných řadách, počítání.	www.dinotoys.cz
Střelené kachny	strategické myšlení, odhad soupeře.	www.albi.cz
Tik Tak Bum	slovní zásobu, práci pod časovým stresem.	www.piatnik.cz
Trans Amerika	geografické znalosti, strategické myšlení.	www.corfix.cz
Twister	fyzickou obranost, týmovou spolupráci.	www.hasbro.cz
Upwords	slovní zásobu, strategické myšlení.	www.hasbro.cz



PŘEDMĚT	VHODNÉ HRY
Český jazyk	Activity, Česko, Fazole, Kris kros, Osadníci z Katanu, Tik tak bum, Upwords.
Cizí jazyk	Logo 7, Pippo, po úpravě hry Activity, Česko, Fazole, Kris kros, Osadníci z Katanu, Tik tak bum, Upwords.
Matematika	~6 bere, Alhambra, Blokus, Digit, Fazole, Hotely, Jungle speed, Královská čtyřka, Lobo 77, Logo 5, Make'n break, Rummikub.
Prvouka	Halali, Logo 6, Pippo.
Zeměpis	Česko, Trans America.
Občanská výchova	Activity, Česko, Hotely, Paragraf 11/55
Tělesná výchova	Twister
ANP (Ambulantně-nápravná péče o děti s poruchami učení)	Activity, Alhambra, Blokus, Carcassonne, Digit, Jungle speed, Make' n break, Pippo, Rumikub, Twister.

Osmileté gymnázium Bud'ánka o.p.s. a projekt Inkluzivní škola



Osmileté gymnázium Bud'ánka o.p.s. se od roku 1993, kdy vzniklo, specializuje na práci s mimořádně nadanými žáky. Zkušenosti získané touto praxí – která je v ČR jedinečná – nabízí ve spolupráci s Českou pedagogickou komorou pražským základním školám v projektu Inkluzivní škola.

V čem Vám může projekt pomoci?

- Učitelům z vaší školy pomůžeme při **hledání způsobů práce** s různě nadanými dětmi v rámci jedné třídy.
- Pomůžeme vám se **zpracováním analýzy reálných podmínek** na vaší škole
- Pomůžeme Vám při zpracování školního vzdělávacího plánu.
- Nabídneme Vaším učitelům **několik dní seminářů** v průběhu roku 2007 a 2008.
- Se školou bude spolupracovat **psycholog, který škole pomůže s diagnostikováním** žáků, zvláště s identifikací různých potřeb dětí vymykajících se průměru. Od ledna 2007 vám je k dispozici.
- **Metodik projektu se bude chodit dívat na hodiny** zapojených učitelů a bude jim pomáhat vidět co by mohli změnit.
- Budete se moci podívat na práci kolegů z jiných škol.
- Získáte **metodické materiály** s návody a inspiracemi.
- Školám, které budou splňovat určitý standard udělíme **certifikát Inkluzivní škola**. Budeme se podílet na prezentaci těchto škol na veřejnosti a pomáhat jim, aby se rodičovská veřejnost dozvěděla, že jde o školy splňující určitý standard kvality.
- Školu to nebude nic stát – krom práce zapojených učitelů.

Kolik lidí z jedné školy se na projektu bude podílet?

Počítáme se cca pětičlennými skupinami, nejlépe učitelů, kteří učí ve stejné třídě (třídách) a budou moci spolupracovat na mezioborových aktivitách, konzultovat atd. Toto číslo ale vůbec není závazné.



Podrobnosti najdete na webu www.mojeskola.net.