

2025-2026

DUHOVÝ ZPRAVODAJ

Metody v oddílové činnosti

1. zadání - Smyslové hry

Formy a metody práce v oddíle

Trocha teorie na úvod.

V činnosti našich dětských oddílů uplatňujeme spoustu pedagogických forem a metod, které mají za cíl rozvíjet u dětí jejich dovednosti a sociální vazby. Jaký je rozdíl mezi formou a metodou?

Formy práce představují organizační uspořádání činností. Jsou to zejména:

- Pravidelné oddílové schůzky
- Družinová setkání
- Jednodenní a vícedenní výpravy
- Tábory (letní/zimní): nejkomplexnější forma práce, která nabízí ucelený program, intenzivní zážitky a prostor pro dlouhodobé projekty.
- Dlouhodobé hry: např. celoroční hra s příběhem, které motivují děti k dlouhodobému úsilí a spolupráci.

Metody práce určují konkrétní postupy a způsoby. V dětských oddílech jsou to hlavně aktivizující a praktické metody:

- Didaktické hry: předávání znalostí a dovedností zábavnou a poutavou formou.
- Problémové a projektové hry: Děti řeší konkrétní úkoly nebo pracují na projektech, což rozvíjí jejich kritické myšlení, plánování a spolupráci.
- Kooperativní činnosti - týmové hry: Práce v týmech/družinách, která podporuje týmovou spolupráci, komunikaci a dělení rolí.
- Dramatizace a situační metody: Hraní rolí a simulace reálných situací pomáhá dětem lépe porozumět sociálním interakcím a řešit konflikty.
- Názorně-demonstrační metody: Pozorování, předvádění, pokusy a exkurze, které zapojují více smyslů a usnadňují učení.
- Slovní metody: Rozhovor, diskuze, argumentace, vyprávění příběhů, předčítání (např. oddílové četby), které slouží k předávání informací, sdílení zkušeností a reflexi.
- Praktické činnosti (dovednostní): Rozvoj manuální zručnosti, práce s náradím, tvoření, experimentování, badatelství, rukodělné práce.
- Osobní příklad vedoucího: V oddíle je chování a jednání vedoucího pro děti klíčovým vzorem.
- Metody kritického myšlení: Práce s informacemi, která učí děti číst s porozuměním, analyzovat a vytvářet vlastní myšlenkové mapy.

Toto jsou ty nejvíce používané v oddílech. Metod je mnohem víc a je ideální střídat je podle potřeb dětí a oddílu.

Úkoly v tomto zadání :

Smyslovky

- Hmatové hry - kimovka, hmatová štafeta
- Hra na rozvoj chutí - ochutnávka
- Zrakové hry - stíny, bludiště...
- Sluchové hry - pastičky, tetička...
- Příběh ostrova - barvy zvuků



Uzávěrka prvního zadání: 30.1.2026

Podělte se o fotky z plnění duhových střípků v naší fotogalerii

Adresa pro odeslání fotek z úkolů:
sekc.ebrdo@brontosaurus.cz

Fotografie z předešlých úkolů:
<https://duhovestripky.rajce.idnes.cz/>

SMYSLOVÉ HRY

Smyslové hry jsou typickým příkladem metod aktivního učení. Děti se učí a získávají zkušenosti skrze vlastní aktivitu a přímý prožitek, ne pasivním přijímáním informací. Užijí si je všechny věkové kategorie.

Vyzkoušejte některé z našich smyslových aktivit, nebo klidně vymyslete svoje vlastní.

1. Hmatové hry

• Hmatová kimovka

Do pytlíku vložte dostatek předmětů, které patří k vánocům nebo právě probíhajícímu ročnímu období. Mohou to být vánoční ozdoby, šiška, lojová koule, zvoneček, kus ledu... Děti postupně hádají předměty pomocí hmatu a vytahují je z pytlíku.

Varianta:

Nechte kolovat cca 8 - 10 předmětů. Děti je v tichosti ohmatávají a posílají dál. Úkolem je zapamatovat si předměty, které poznaly pouze hmatem. Na konci sejmou šátek a napíší věci v pořadí, v jakém šly za sebou. Potom postupně posíláme znovu předměty a kontrolujeme.

Toto lze hrát i jako variantu ve skupinkách např. po 3 dětech, kdy necháme celkové provedení na dětech.

• Poznej mě

Klasická, trochu zapomenutá hra. Děti sedí v kruhu, uprostřed je jeden z hráčů se zavázanýma očima. Třikrát se otočí kolem své osy, poté dá ruce před sebe jako zombie a kráčí pomalu vpřed dokud nedorazí k dalšímu hráči. Opatrně ohmatá hlavu, vlasy, obličej a hádá. Kromě prostředního hráče nikdo nemluví. Hráči se vymění.

• Technika všímavosti

Hráči sedí v kruhu se zavázanýma očima. Každý dostane do rukou nějaký předmět - nejlépe přírodninu (šišku, klacík, kámen, kůru, kaštan, ořech...) a tu ohmatává za slovního vedení vedoucího. Tato fáze by měla být vědomě dlouhá, např. 8 minut, důležité je slovní vedení - např. osahujte celý povrch předmětu, je teplý, studený, měkký, tvrdý?... , má nějaké prohlubně, nerovnosti? Voní nějak? Zkuste si jím pohladit tvář, Jakou má asi barvu? vydává nějaký zvuk? zaťukajte na něj...

V druhé fázi si hráči odváží oči, prohlédnou si předmět a mohou sdílet pocity. "Překvapilo vás něco? Jak jste si předmět představovali?..."

Ve třetí fázi tvoří postupně z přírodnin na zemi krajinu.

Ve čtvrté fázi ji ožíví sebou - každý si vymyslí, co by mohl v krajině představovat a postupně se do vytvořené krajiny z přírodnin zapojuje - představují např. zvířata, vodu, vítr, stromy, rostliny....

Na konci mohou sdílet pocity a dojmy z aktivity.

• Hmatová štafeta psaná na záda

Hráči si sednou za sebe tak, aby měl každý hráč před sebou záda dalšího hráče, na která může psát prstem symbol nebo písmeno. Takto se vytvoří 2 družstva. Začínajícímu hráči vedoucí vždy ukáže nakreslený symbol, který má začínající hráč nakreslit prstem symbol na záda dalšího hráče. Poslední hráč kreslí symboly na papír. Místo symbolů lze psát písmena.



2. Hra na rozvoj chuti

• Ochutnávka exotického ovoce jinak

Předem koupíme několik druhů exotického ovoce (mango, papája, liči, dračí ovoce...) a rozkrájíme na malé ochutnávkové kousky - o něco víc, než je hráčů. Stačí opravdu malý kousek.

Postupně představíme ovoce, pojmenujeme je, na základě zkušeností dětí nasdílíme, jak asi dané ovoce chutná - uděláme hypotézu :-) a potom společně ochutnáme. Sdílíme, jestli je chuť stejná, nebo jiná, než jsme očekávali. Jaká je chuť, konzistence... Komu chutná, kdo už někdy jedl...

Ochutnáváme s otevřenýma očima.

Před samotnou aktivitou zjistíme případné alergie. Nikoho do ochutnávky nenutíme.

Můžeme připravit vodu na zapití.



Víte že:

Název *Kimova hra* je odvozen od románu "Kim" z roku 1901 od spisovatele Rudyarda Kiplinga, v němž hlavní postava Kim tuto hru hraje během svého špiónského výcviku. Jedná se o trénink zrakové paměti a postřehu.

3. Hry na rozvoj zraku

• Stíny předmětů

Jednoduchá a zábavná hra.

Rozdělíme hráče na dvě stejně početné skupiny. Každá skupina sedí u jednoho stolu (stůl A a B). Každý hráč dostane list papíru a tužku. Úkolem hráčů je najít v místnosti několik menších předmětů nejlépe specifického tvaru, které položí na svůj list papíru a obkreslí obrys. Všechny předměty lze potom umístit doprostřed stolu.

Následně si skupiny vymění stoly. (stůl A jde ke stolu B a opačně). Hráči si vyberou jeden list se stíny (obrysy) předmětů a zkouší najít, co tam patří.

Pokud se nedaří najít a přiřadit některý předmět, poradí autor.

Se staršími hráči lze hru ztížit tak, že se předměty nedávají na společný stůl, ale vrátí na místo v klubovně.

Pro mladší děti může připravit obrysy vedoucí. Záleží na tom, jak přesně jsou děti schopné obkreslit obrys :-)

• Puzzle schůzka

Puzzle výborně rozvíjí zrakové vnímání, analyticko - syntetické myšlení a propojuje obě mozkové hemisféry.

Nachystejte více druhů puzzle, můžete požádat děti, ať přinesou na schůzku svoje.

Počet dílků závisí na čase, který chcete skládání věnovat a věku dětí.

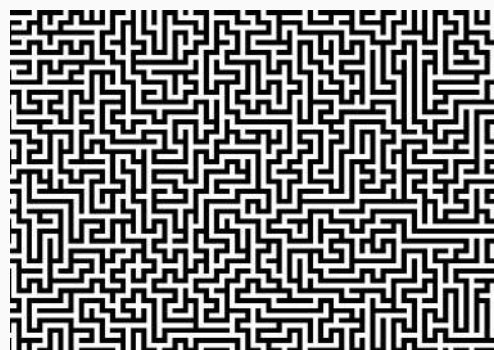
Může se pohybovat od 50 do 300 dílků. Děti skládají samy, nebo mohou tvořit skupinky. Výběr obtížnosti nechejte na nich. A můžete se pustit do skládání.

• Bludiště

vytiskněte a nakopírujte několik různě obtížných bludišť a hledejte cesty.

z klasických her, které se dají zařadit na schůzku:

- turnaj v pexesu, Dobble nebo Brainboxu
- klasická kimovka - 10 předmětů, které se potom schovají pod šátek
- kimovka po cestě - obrázky nebo předměty rozmístěné podél cesty, kudy procházíme a děti si je mají zapamatovat
- dají se využít i nápad z Duhových střípků 2021 -2022, 2. zadání Stínohra



4. Hry na rozvoj sluchu

• Pastičky

"Během zasažení města přemnožením krys se sedlák Hürsch rozhodne zapastičkovat si celý dům, postavil pasti, bohužel je musí ovládat manuálně, a jeho přítomnost potvůrky odrazuje. A tak je chytá po tmě. Jak? No má sluch jako ostříž!"

Dva soupeřící týmy nastupují do hry střídavě v roli sedláků (Pastičkáři) a v roli krys. Pastičky (stoly) jsou v odstupu asi 3 metrů postaveny v přímce. Pastičkáři (u každé pastičky jeden) sedí se zavázanýma očima na stolech a čekají, až se pod nimi objeví krysa. Tu pouze slyší a odhadují. Krysy se likvidují upuštěním míčku. Krysa musí dokončit celou trasu pod stoly. Na signál vyrazí po přímce krysa, jejím cílem je dostat se do cíle s co nejméně zásahy během časového limitu. Během pokusu musí být absolutní ticho, tak, aby sedláci mohli slyšet pohyb krysy. Ve chvíli, kdy se sedlák domnívá, že má krysu pod pastí, použije ji, aby krysu zlikvidoval. Krysa smí schválně bušit do země před sebou, zpomalovat, zrychlovat, nesmí však vydat ani hlásku a musí se do cíle dostat v limitu. Za každé dosažení cíle se týmu připisuje (počet pastí - počet zásahů) bodů.

• Na dvorku

Dětem přidělíme role zvířat. Na daný pokyn začnou vydávat zvuk přiděleného zvířete. Najdou se stejná zvířata?

• Přijela tetička a přivezla....aneb známe se?

Zahrejte si obměnu této hry, při které se o sobě něco dozvíte.

Cílem hry je opakovat slova řadící se postupně za sebou. V každém kole se slova přidávají podle určeného zadání.

Můžeme začít jménem, druhé kolo barva, potom oblíbený zpěvák, kde bydlí moje babička, oblíbené jídlo, můj kamarád, hračka z dětství, číslo, pohádka, zvíře, den v týdnu....



5. Příběh ostrova - barvy zvuku

Napadlo vás někdy, že zvuky mohou lidé vnímat i v barvách? Nebo, že různí lidé vnímají stejný zvuk různě? Pojďte to zkusit.

Zvuky a barvy

Cíl: uvědomit si, jak vnímám svět kolem sebe sluchem, že různí lidé mohou vnímat a interpretovat stejné zvuky různě, že intonace hlasu ovlivňuje vnímání obsahu.

Věk: 6 - 17 let

dobu cca 40 minut

Pomůcky: nahrané zvuky (cca 10 - ptačí zpěv, zvuk vln, dopravní prostředky, hrom, déšť, rušná ulice, potok, hlasy živočichů...), pracovní list s příběhem: "Tia: růžová či žlutá"

Postup:

Začněte cvičením zvyšujícím citlivost na zvuky. Všichni zavřou oči a naslouchají všem zvukům, které přichází.

Poté společně sestavte seznam zvuků, které jste slyšeli. Ptejte se dětí, co jim běželo hlavou, když uslyšely nějaký zvuk. Viděly nějaký obraz? Spojily si okamžitě zvuk s něčím známým? Potom děti požádejte, aby se zaposlouchaly do 10 připravených zvuků a napsaly, jakou barvu ten který zvuk vyvolal v jejich mysli. V této fázi se vyvarujte poznámek a diskuze, nebo vzájemného sdělování dojmů.

- poslech nahrávek, po každém zvuku kratičká přestávka na zapsání nebo vybarvení

V diskuzi si sdělte své volby barev a společně uvažujte, proč jeden zvuk vyvolal takovou škálu asociací. Můžete zde vidět nějakou shodu a pravidelnost? Může být vnímání ovlivněno pohlavím, věkem, zkušenostmi? Může tón a intonace hlasu ovlivnit působení na posluchače?

Na závěr přečtete dětem příběh "Tia: Růžová, či žlutá?"

(text lze přečíst i na začátku aktivity, jako motivační příběh)

Použité zdroje:

Graham Pike, David Selby: Cvičení a hry pro globální výchovu 1, Portál 2000, str. 167



Hnutí Brontosaurus, sekce Brd'o,
Hvězdová 10, 602 00 Brno
sekce.brd'o@brontosaurus.cz
(Duhové střípky - Alfík)

Víte že:

Kromě základních smyslů, kam patří zrak, sluch, hmat, čich a chuť moderní věda zahrnuje i další smysly, jako je vnímání rovnováhy, polohy těla nebo bolesti.

Další smysly

- **Vnímání rovnováhy:** Umožňuje vnímat polohu a pohyb těla v prostoru.
- **Propriocepce:** Vnímání polohy a pohybu vlastního těla bez nutnosti vidění
- **Nocicepce:** Vnímání bolesti
- **Termorecepce:** Vnímání tepla a chladu

