

# Program seznamovacího pobytu

Školní třída tvoří svébytný kolektiv, který si ale žáci nových prvních ročníků musí teprve vytvořit. Navazují nové vztahy se spolužáky, s nimiž budou trávit velkou část svého života, a utvářejí si také vztahy k novým vyučujícím. Přejít na novou školu, jiný typ školy a vůbec do nového kolektivu představuje pro každého jedince duševně náročnou situaci. Pro snížení této zátěže jsme pro žáky prvních ročníků připravili seznamovací pobyt. Náplň pobytu je zážitkový program, převážně zaměřený na seznamovací hry, hry podporující týmovou práci. Program bude realizován jak ve společenské místnosti v kolektivu celé třídy, tak v přírodě NP České Švýcarsko.

## Cílem třídenního pobytu je:

1. vytvoření a stmelení nového třídního kolektivu
2. posilování sociálních dovedností
3. vzájemné poznávání mezi žáky
4. posílení spolupráce mezi žáky
5. začlenění třídního učitele

## Průběh pobytu:

Každý den má stejnou strukturu: dopoledne seznamovací hry, odpoledne výlet do přírody, po cestě opět sociální hry (koheze, důvěra), večer týmové a zábavné hry ve společenské místnosti. Program her je koncipován jako 3x3, tzn. hrají se třikrát denně vždy 3 hry. Přičemž vždy je důležité před použitím sociálních her použít nějakou rozcvičku.

1. den: dopoledne: - příjezd, ubytování  
- seznamovací hry (jméno s pohybem, zip-zap, pravda a lež)  
odpoledne: - výlet po okolí (Kyjovská přehrada)  
- hry na důvěru (kolečko, trojice, pád)  
večer: - společenské hry (kohezní hra Mořská příšera, osobní dotazník, sociální odhad)
2. den: dopoledne: - seznamovací hry (co by o mě řekli..., erb)  
odpoledne: - výlet po NP České Švýcarsko (odborná přednáška)  
- sociální hry na hřišti (monstrum, gordický uzel, boj o vlajku)  
večer: - společenské hry (blázinec, poznej činnost, městečko Palermo)  
- stezka odvahy
3. den: dopoledne: - úklid  
- hodnocení pobytu  
- dopis svému budoucímu já

## 1) seznamovací dopoledne ve společenské místnosti

- jméno s pohybem - Skupina sedí v kruhu. Jedna hráčka začne hru slovy jako například: „Jmenuji se Karolína a dělám tohle...“ Přitom udělá libovolný pohyb, poškrábe se třeba levou rukou za levým uchem. Soused nalevo od ní pokračuje dále: „Ty se jmenuješ Karolína a děláš tohle,“ a poškrábe se levou rukou za levým uchem, „a já se jmenuji Tomáš a dělám tohle...“ a zvedne pravou nohu vodorovně do výšky. Každý další hráč musí zopakovat všechna dosud vyslovená jména spolu s příslušnými pohyby a přidat své vlastní.  
*obvyklé užití: jako první seznamovací hra*
- zip-zap - Hráči jsou v kruhu, představí se křestním jménem oběma svým sousedům. Když vedoucí na někoho ukáže, musí říci jméno podle tohoto pravidla. Řekne-li zip, představí toho vlevo. Při zap toho vpravo. Když už znají své sousedy, je potřeba vyměnit místa v kruhu a pokračovat.  
*obvyklé užití: první dopoledne pro lepší zapamatování jmen*  
*varianty: lze doplnit dalšími povely. Řekne-li zip zip, představí ob jednoho vlevo. Při zap zap ob jednoho vpravo.*
- pravda a lež – každý na papír napíše 4 výroky o sobě. 3 pravdivé a 1 nepravdivý. Postupně pak hráči přečtou všechny výroky a vždy se vyberou jiného (někoho neznámého, u koho předpokládají, že je nezná) hráče, který má uhodnout, který výrok je nepravdivý. Ten pak pokračuje.

## 2) odpoledne venku – budování důvěry

- lístečky na čele – hra slouží k rozdělení dětí do trojic. Vedoucí si připraví lepítka podle počtu žáků (dělitelné 3) a napíše na ně čísla. Žáci si stoupnou do řady a vedoucí jim na čelo nalepí lístečky s číslem, aby ho neviděli. Při hře je zakázáno mluvit a gesty ukazovat druhému, jaké číslo má na čele. Společným úkolem žáků je vytvořit trojice, aby jejich součet dával dohromady 100. Vítězí, pouze pokud je celá třída rozdělená.
- hry na důvěru – je potřeba hrát na rovné louce (u Kyjovské přehrady),
  - trojice – každá trojice si vytvoří kolem sebe volný prostor. Dva hráči si stoupnou těsně k sobě čelem k sobě. Potom udělají krok zpět. Mezi ně si čelem k jednomu stoupne třetí hráč. Ruce má připážené, tělo zpevní, nohy u sebe a nesmí je zvedat. Začne padat dopředu. Hráč před ním ho zachytí a opatrně pošle zpět na zadního hráče. Vytvoří tak jakési kyvadlo. Hráč uprostřed má přitom zavřené oči. Pak se prostřídají, aby si roli uprostřed vyzkoušel každý.
  - kolečko – polovina či třetina třídy utvoří kolečko, tak že všichni stojí těsně u sebe čelem dovnitř. Doprostřed si stoupne jeden dobrovolník. Připaží, paty k sobě a tělo jako prkno. Zavře oči a začne padat dopředu. Žáci v kruhu ho opatrně zachytí a postupně si ho předávají doleva, takže se prostřední hráč pomalinku točí dokola. Uprostřed se vystřídají všichni.
  - ulička důvěry – třídu rozdělíme na polovinu. Obě poloviny si stoupnou do řad proti sobě do vzdálenosti natažených paží. Tím mezi nimi vznikne ulička důvěry. Žáci předpaží ruce a to ještě na střídačku s žákem naproti sobě. Jeden dobrovolník se pak postaví několik metrů před řady a má za úkol uličku proběhnout stejnou rychlostí. Překáží mu tam ovšem ruce, které se budou zvedat až těsně před ním. Proběhnout uličku by měl každý člen. Kdo proběhne, se zařadí na konec a dotvoří uličku.
  - pád – pro odvážnější. Je potřeba nějaké zvýšené místo, z kterého se bude padat. Mělo by být výš, než jsou předpažené ruce žáků. Nejméně 16 žáků se postaví do dvou řad proti sobě na vzdálenost předpažených rukou. Musí stát těsně u sebe a předpažené ruce musí být v zipu a zakročenou nohou. Dobrovolník na vyvýšeném místě se postaví zády ke spolužákům a po ujištění, že jsou připravení, spadne na jejich ruce. Může zavřít oči.

### 3) večer ve společenské místnosti

- Mořská příšera – hraje se ve společenské místnosti s židlemi. Vedoucí představuje mořskou příšeru a žáci námořníky, kteří se snaží přeplout moře na lodi. Každý žák začíná na vlastní židli. Všichni si své židle vyrovnají na jeden konec místnosti a stoupnou si na ně. Nikdo nesmí stoupnout jinam, jinak by se utopil. Úkolem je dostat se na těchto židlích na druhou stranu místnosti. A vyhrává se pouze, pokud se celá posádka dostane na druhou stranu. Tzn. nikdo se nesmí utopit ani zůstat na moři. Mořská příšera ovšem žere loď a pluje vždycky podle zvuku, takže když někde uslyší zvuk (mluvení žáků, bouchání, skřípání židlí, atd.), tak v tom místě sežere jednu židli. Hráč, který je na židli, může přestoupit na nejbližší židli.
- osobní dotazník – vedoucí má připravené nakopírované osobní dotazníky pro každého žáka. Na dotazníku je k výběru 40 – 50 otázek na osobní život. Žáci si nejdříve otázky přečtou. Jeden začíná a má možnost vybrat si otázku a žáka, kterého se na ni chce zeptat. Ten musí po pravdě odpovědět a pak může vybírat další otázku a dalšího žáka. Otázky i žáci se mohou opakovat.
- sociální odhad – třídní si připraví test. Asi 10 vět o sobě, podle toho, které informace chce, aby žáci o něm věděli. Ke každé větě připojí 4 možnosti, jako v klasickém testu. Např. Můj nejoblíbenější předmět na střední škole byl: a) tělocvik, b) matematika, c) čeština, d) angličtina. Jen jedna možnost je správná. Všichni pak sedí dohromady a učitel čte věty. Žáci si každý sám tipují správné odpovědi a zaznamenává si je na lísteček. Na konci se správné odpovědi zkontrolují a každý si spočítá správné tipy.

#### 2. den

---

### 4) dopoledne ve společenské místnosti

- co by o mně řekli... - všichni sedí společně a na papír si každý poznamená odpovědi na zadané otázky. Vedoucí zadá žákům napsat: Co by o mně (myslí se každý žák osobně) řekli... a vybere 5 různých věcí. Např. moje klíče, mobil, tužka, postel, boty. Potom první žák přečte své odpovědi nahlas a vybere si dalšího, koho by chtěl slyšet.
- erb – hra slouží k hlubšímu poznávání žáků. Vždy jde o to, že každý žák dostane A4, na kterou na výšku nakreslí obrys klasického erbu, tak, aby zabíral co největší plochu papíru. Bude se kreslit dovnitř erbu.
  - varianta 1 – žáky rozdělíme do dvojic. Dvojice bude kreslit erby vzájemně. Úkolem bude do erbu zaznamenat co nejvíce informací (vlastnosti, zájmy, rodina, atd.) o druhém spolužákovi pomocí obrázků symbolů. Nesmí se ovšem nic psát. A také ten, kdo zrovna nekreslí, smí odpovídat pouze na otázky toho, kdo mu kreslí erb. Nesmí mu říkat nic navíc. Úkolem ilustrátora je tedy a vhodně a hlavně hodně se ptát. Potom si role vymění, aby každý měl erb. Dáme jim na to nějaký čas a po skončení musí následovat kolečko představování erbů. Autor erbu předstoupí před třídu a představí podle erbu svého kamaráda ve dvojici. Dvojice je vhodné udělat tak, aby to byli lidé, kteří se ještě moc neznají.
  - varianta 2 – necháme žáky erb rozdělít křížem na 4 stejně velká pole. A do každého pole pak mají pomocí obrázků, symbolů, ale ne slovy zaznamenat odpovědi na tyto otázky:
    1. levý horní díl: Jaký jsi?
    2. pravý horní díl: Co očekáváš od svého života?
    3. levý spodní díl: Co očekáváš od nového třídního kolektivu?
    4. pravý spodní díl: Co očekáváš od nové školy?Po přečtení 1 otázky vždy nechat nějaký čas na rozmyšlení a zakreslení. Na konci Všichni svůj erb představí třídě.  
Do stužky pod erb se dá napsat nějaké životní motto.

## 5) odpoledne venku – někde na hřišti

- tři proti jednomu – obměna klasické honičky. Slouží jako rozehríváčka. 3 hráči se chytanou za ruce a 1 představuje cíl. Čtvrtý hráč stojí mimo trojúhelník a snaží se svůj cíl chytit. Trojice se však otáčí a tak, aby mu znemožnila se cíle dotknout.
- gordický uzel – hru je možné zkoušet v různě početných skupinách. Všichni ve skupině se stoupnou do kruhu čelem k sobě a předpaží levou ruku a chytanou se někoho ze spolužáků. Potom přepaží pravou a opět někoho chytanou. Nejlépe provést chytání se zavřenými očima. Teď jsou dokonale propleteni a jejich úkolem je se rozplést a vytvořit kruh. Většinou vedoucí bude muset pomoci a to přerušením jednoho spojení.
- monstrum – rozdělíme žáky na stejně početné skupiny. Skupiny pak mají vytvořit monstrum, které se bude dotýkat země jen zadaným počtem (dle zdatnosti skupiny) končetin. Monstrum musí být schopno pohybu a ujít alespoň 5 metrů.
- boj o vlajku – rozdělíme třídu na dvě stejně početné části. Hřiště upravíme tak, že od prostředního bodu nakreslíme na obou stranách hřiště 2 stejně vzdálené čáry, na nichž pak budou stát žáci. Každé skupině rozdáme stejná čísla (je-li 10 žáků ve skupině, pak 1-10, druhá skupina by neměla vědět, kdo má jaké číslo. Vedoucí stojí uprostřed a drží v předpažené ruce vlajku. Obě skupiny stojí na čarách a čekají na pokyn. Vedoucí pak zakřičí jedno číslo. Z každé skupiny žák s tímto číslem vyběhne a snaží se získat vlajku dřív, než druhá skupina.
- dvě země – dvě stejně početné skupiny představují dvě poslední země na planetě. Hřiště rozdělíme čarou uprostřed. Každou polovinu obývá jedna polovina. Vaším úkolem je v co nejkratším čase do země přivést co nejvíce obyvatel. Doporučuji sundat hodinky, řetízky, atd. Zakázáno je tahat za vlasy, za oděv, škrábat, atd. Vhodné je vyzkoušet různé časové úseky.
- demonstranti – třídu rozdělíme na 2 stejně početné skupiny. Jedna bude představovat demonstranty, druhá policii. Demonstranti musí držet při sobě a nesmí je policie rozehnat. Rozehnaný je ten, kdo se nedrží alespoň jednoho dalšího demonstranta. Úkolem policie bude demonstranty rozehnat/roztrhat. Počítá se časový limit, za který se to policii povede. Pak se úlohy vymění. Doporučuji sundat hodinky, řetízky, atd. Zakázáno je tahat za vlasy, za oděv, škrábat, atd.

## 6) večer ve společenské místnosti

- blázinec - Hráči sedí v kruhu. Vybere se jedna oběť a pošle se z doslechu. Ostatní si domluví systém, jakým budou odpovídat (každá odpověď musí začínat písmenem p, posunutí o 1 nebo více hráčů, končí-li věta na souhlásku - ano, když na samohlásku - ne, atd..). Vybraný hráč se potom pozve doprostřed kruhu. Vysvětlíme mu, že se ocitl uprostřed lidí, kteří z neznámého důvodu odpovídají zcela zmateně. Na něm pak je určit, zdali se zbláznili a on je s nimi v blázcinci, nebo zda je v jejich odpovědích nějaký systém a tento systém odhalit. Středový hráč se může ptát na cokoliv. Pokud neuhádne systém do 30 minut, můžeme mu nějak napovědět.
- poznej činnost - Hráči sedí v kruhu. Vybere se jedna oběť a pošle se z doslechu. Ostatní si domluví nějakou činnost (např. učení, čištění zubů, létání letadlem, atp.), kterou musí oběť uhodnout. Když je činnost vybraná a všichni ji znají, pozve se vybraný hráč zpět. Ten se pak může každého ptát pouze zjišťovacími otázkami na danou činnost. Počítá se, jak dlouho mu bude trvat poznat činnost, na které se skupina domluvila. Pak si může vybrat dalšího.

### 3. den

---

## 7) dopoledne v prostoru

- dopis svému budoucímu já – každý musí mít obálku a papír. Jde o závěr seznamováku a jakési zamyšlení. Žáci dostanou volný čas alespoň hodinu a prostor, aby si někde v klidu napsali dopis svému budoucímu já. Pro první ročníky je to dopis k maturitě. K zadání je potřeba říci žákům, aby byli, co nejkonkrétnější a říci jim návodné otázky, co by měl dopis asi obsahovat. Jak se teď

cítíte? Co čekáte od nové školy? Co čekáte od spolužáků? Dejte si nějaké předsevzetí. Jak se připravíte na maturitu? Které předměty to budou? Co vás teď baví? Co máte rádi? atd.

## Rozehrávky

- místa si vymění – všichni sedí na místech v kruhu. Vedoucí vyvolává a všichni, které vedoucí vyvolá, musí změnit židli. Např. místa si vymění ti, co mají sourozence.
- molekuly1 - hráči se pohybují prostorem. Na jeho pokyn se hráči zastaví a vytvářejí molekuly. Za ruce se musí chytit přesně tolik žáků, jaká zazněla číslovka. Ostatní vypadnou
- molekuly2 - Hráči se pohybují prostorem. Na jeho pokyn se hráči zastaví a vytvářejí molekuly na základě pokynů vedoucího. Například: „Vaše jména začínají stejným písmenem.“ „Vaše jména mají stejný počet slabik.“ „Jména chlapců, jména dívek.“
- padající koště – žáci sedí v kruhu a jeden je uprostřed a drží koště. Vyvolá jméno a jednoho sedícího a koště pustí. Vyvolaný žák ho musí chytnout dříve, než dopadne na zem, jinak jde doprostřed on.
- nálet – děti volně korzují prostorem, pak vedoucí zakřičí nálet a děti se běží schovat do jednoho rohu místnosti. Pak si zástupce každého rohu místnosti přijde vylosovat lísteček od vedoucího. Pouze na jednom je tečka, což znamená, že úkryt vyletěl do povětří a děti vypadávají.
- kuličkové ložisko – všichni si sednou na židle dokolečka. Jeden dobrovolník si stoupne doprostřed kruhu a na pokyn hra začne. Hráč uprostřed si musí sednout, hráči na židlích mu ji musí zasednout dřív, než tam doběhne. Když se mu povede si sednout, tak hráč po jeho levici jde do středu. Každý musí sedět jen na jedné židli.
- plácáná - Kruh, uprostřed někdo s ruličkou novin. Jedno z dětí začíná, zavolá jméno některého dítěte v kruhu. Ten, co je uprostřed, se snaží plácnout po hlavě toho zvaného. Ten se snaží být rychlejší a zavolat jméno někoho jiného. Kdo je plácnutý musí se vystřídat s tím co je uprostřed. Ten pak musí zavolat první jméno a to dřív, než si sedne, jinak může být okamžitě znovu praštěn a vrací se doprostřed. Automaticky jde doprostřed ten, kdo zavolá neexistující jméno, nebo jméno toho, kdo je právě uprostřed.