1. Hádej, na co myslím / Hádej, kdo jsem

Dospělý myslí na nějakou věc nebo živého tvora. Pohádkovou postavu, člena rodiny, populární či historickou osobnost, Dítě dává otázky, na které můžete odpovídat jen Ano / Ne. Např. Je to živé? Je to ze dřeva? Máme to doma? Jsi muž? Žiješ v našem městě? Po uhodnutí správné odpovědi se může dospělý s dítětem vyměnit.
Tip: Tato hádanková hra se dá i ozvláštnit a můžete ji hrát i jako následující hru „Reklamace".

2. Reklamace

V této hře je větší prostor pro improvizaci v odpovědích než Ano / Ne. Čistě hádanková hra se tedy vlastně tak trochu mění ve scénku s hádankou: Dítě hraje prodavače, dospělý přijde reklamovat věc, kterou si koupil. Zapomněl ale, co to přesně bylo, a kladením otázek se tedy snaží zjistit, co si asi tak mohl v prodejně koupit. Příklad: „Dobrý den, pane prodavači. Tak jsem přišel reklamovat to, co jsem si tu u vás koupil. Dal jsem to doma do elektrické zásuvky, pustil jsem to a ono to nefunguje..." Prodavač odpovídá: „Ale pane, to slyším poprvé, opravdu do zásuvky? No nedivte se, že to nyní nefunguje!" (Pokud dítě myslí třeba na akvarijní rybičky nebo syreček, může to být docela legrace.)

3. Hra s citáty

Kdo řekl: „Babičko, proč máš tak velké oči?"
a) Sněhurka
b) Kouzelný dědeček
c) Červená Karkulka
d) Drak
Tip: Pro malé děti musí být tři možnosti ze čtyř tak absurdní, aby byly schopné vybrat správnou odpověď. Podle citátu se mohou hádat i názvy pohádek, knížek, filmů.

4. „Stop" – Uhádni, kdy uplynula minuta

Díváme se na hodinky s vteřinovou ručičkou nebo připravíme stopky v mobilu a řekneme Start.
Hra spočívá v tom, že děti vykřiknou Stop, když si myslí, že uběhl stanovený čas. Zpočátku budou chyby v odhadech větší, ale hráči se rychle vycvičí a jejich Stop se bude stále více blížit k tomu správnému momentu.
Tip: Můžeme nechat hádat i jiné jednotky než minuty. Při jízdě autem třeba i kilometry.

5. Vyber si odpověď

Nabídneme dětem různé definice nějakého neznámého slova.
Například: Meteorolog je člověk, který:
a) uklízí ulice
b) hraje metanou
c) hlásí zprávy v televizi
d) je odborníkem na počasí
Tip: Verpánek, houžev, ornitolog, termostat, orloj, kosatka, kompas...

6. Slovní řetěz

První hráč řekne A a doplní slovo začínající na A, tedy např. A jako auto. Druhý hráč pokračuje písmenem B, např. B jako beran, ale musí zopakovat i to, co vyslovil předcházející hráč, a tudíž řekne A jako auto,B jako beran. Třetí hráč přidá slovo na písmeno C a také musí zopakovat předcházející písmena a slova. Čím dále se ve hře dostáváme, tím složitější a náročnější je slova si zapamatovat. S mladšími dětmi můžete počítat jen s 5-6 písmeny, se staršími hrajeme, dokud si pamatují. Kdo zkazí vypadne. Vyhrává poslední, kdo zbyl.

Varianta: Jinou verzi slovního řetězu můžeme hrát tak, že si první hráč na začátku řekne **Až půjdu na výlet, vezmu si s sebou** .... Hráči se opět střídají a doplňují, co si sami vezmou. Každý hráč vždy musí říci úvodní větu a vše, co si s sebou berou ti, kteří hovořili před ním. Kdo zkazí, má ještě jeden pokus. Zkazí-li podruhé, vypadne. Vyhrává poslední, kdo zbyl.
Tip: Až půjdu na výlet nahraďte: Až poletím na Měsíc, vezmu si... Viděl jsem z okna... V tajném trezoru schovávám...

Varianta: Zvlášť na cestu se pak hodí kombinace s počítáním: Kdo první uvidí 3 červená auta, 3 lidi s černým deštníkem...

14. Co je tam? Hmatovka

Do látkového pytlíku nebo do tašky, případně pod šátek uložíme drobné předměty, které máme k dispozici. Děti musí po hmatu poznat, co je v pytlíku schované. Jinou variantou může být hledání konkrétního předmětu mezi ostatními. Vytáhni klíč. Najdi kuličku...
Tip: Poznávání předmětů rukama je docela snadné. Jak to ale zvládnete nohama? Dejte předmět pod peřinu a děcko musí poznat, co jste tam schovali.

15. Čtení ze rtů

Odezírání ze rtů je dovednost, kterou je třeba nějaký čas nacvičovat. Můžete z ní však utvořit hru a zároveň se této dovednosti učit. Vymyslete si zajímavou větu, pro menší děti vyberte první větu známé říkanky. Nehlasně „řekněte", zřetelně artikulujte slova rty. Kdo uhádne celou větu první, vymýšlí další.

16. Přezdívky nebo záliby

Smyslem hry je vymýšlet zábavné přezdívky nebo neobvyklé záliby či vlastnosti členů rodiny nebo třeba kamarádů – podle iniciál jejich jmen a příjmení. Např. Jana Kopecká: jarní květinka (ječivě kvoká). Pokud hraje víc hráčů, je možné hru hrát i tak, že někdo vymyslí přezdívku podle iniciál jiného přítomného, řekne ji nahlas, dotyčný se musí poznat a pak zas on vyvolává dalšího.

17. 60 sekund na dané téma

Úkolem je mluvit co nejzajímavěji po dobu 60 sekund na téma zadané (vylosované). Příklady témat: Můj pokoj, Jak bych utratil 1000 Kč, Nejlepší zážitek, Nejošklivější šaty apod.

LOUTKY V NEMOCNICI

Přinášíme za dětmi do nemocnice spoustu loutek - malých i velkých, přinášíme pohádky a písničky, přinášíme možnost hrát si a povídat. Jevištěm se může stát třeba i nemocniční postýlka.

Víme, že léčba může být dlouhá, spojená nejen s bolestí, ale i s nudou, čekáním, nervovým vypětím. Dítě však potřebuje svoji dětskou hru, svůj svět i v nemocnici. Zkusme na chvíli vystoupit z role dospělých, obout dětské střevíce a hrát si s dětmi. ***Vytvořme kolem postele bublinu dětského světa, dětského hřiště, na kterém je možné i nemožné.***

Hraní her na posteli může „velkým" pomoci na chvíli zastavit běh těžkých myšlenek a obav spojených s tím, „co bude, když" a dítěti se na chvíli odpoutat od nemocničního světa. ***Prostě být opravdově spolu. Teď a tady.***

www.loutkyvnemocnici.cz

HRAVÁ RULETA

Otočte tento herní plán na druhou stranu. Najdete zde kolo s čísly. Roztočte uprostřed třeba pastelku. Hrajte hru skrývající se pod číslem, na které ukáže špička. Po skončení hry opět vybírejte další hru stejným způsobem. Pokud se špička zastaví na obrázku, zahrajte si hru, která se vám předtím líbila nejvíc. K jednotlivým hrám obvykle nepotřebujete žádné speciální pomůcky. Pokud je přece jen něco potřeba, jsou to věci, které určitě míváte u sebe.

Hry se dají hrát v nemocnici, ale stejně tak vás zabaví při dlouhé cestě vlakem, nebo když zrovna venku začne pršet. Přejeme vám spoustu zábavy!

7. Známé melodie

Jeden hráč začne notovat melodii známé písničky a ostatní se ji snaží uhádnout. Kdo uhádne, vyhrává, má bod a zpívá další melodii.

8. Společná věta

V této hře každý hráč přispívá k výslednému příběhu, aniž by věděl, jak přispěli ostatní. Rozdělte pruh papíru přeložením na několik dílů. Tyto díly představují části příběhu a mohou mít třeba následující charakteristiky:

Rozdělte papír na 8 dílů a vyplňujte:
Jméno osoby s krátkým popisem. / Jméno druhé osoby s popisem. / Místo, kde se potkaly. / Jak se potkaly. / Co první osoba řekla druhé. / Odpověď druhé osoby. / Co se stalo pak. / Jaké to mělo následky.

Jednodušší varianta: Rozdělte papír na 5 dílů a vyplňujte:
Jaký / kdo/ kdy / kde / co dělá

První hráč zapíše podle dané charakteristiky slovo do 1. části a papír přehne, takže jeho slovo není vidět. Pokračuje dalším zápisem do 2. části atd. Nakonec se papír rozloží a společně vytvořená věta se přečte.
Pokud nemáte tužku ani papír nebo nemůžete psát, pokračujte ke hře č. 11.

9. Odebírání slámek

Potřebujeme 16 kusů slámek (nebo jiných tyček – zápalek, brček, pastelek, špejlí nebo malých ruliček papíru), které položíme na stůl do čtyř řad pod sebe. V horní řadě je jedna slámka, pod ní tři, pod ní pět a v nejspodnější sedm. První hráč začíná: může z útvaru na stole odebrat vždy alespoň jednu slámku, avšak vždy může odebírat jen z jedné řady. Podle stejného pravidla odebere jednu či více slámek druhý hráč, pak zas první... Střídají se, a kdo je přinucen sebrat poslední tyčku, prohrál.

10. Kupec z ciziny – pantomima

Představte si, že návštěvník z ciziny přijel k nám a jde nakupovat. Jeden hráč hraje kupce, ostatní prodavače. Kupec nerozumí našemu jazyku, prodavači nerozumí jeho jazyku, angličtinu nezná ani jeden:-). Jediný způsob, jak se může kupec vyjádřit, je věc, kterou chce koupit, "zahrát". Prodavači musejí hádat, co chce. Kupec pantomimou předvede věc, kterou chce koupit. Prodavač, který uhádne, se stává kupcem. Tip: Začněte lehkými – jablko, banán, housle.

11. Společný příběh

Na vymyšlení příběhu se podílejí postupně všichni hráči.
Varianta 1: Každý přidá jen jedno slovo, tři slova nebo jednu celou větu.
Varianta 2: Hráč mluví po určený čas nebo se rozhodne přestat, kdy sám chce.
Varianta 3: Každému hráči je přidělen jeden předmět, který najdete u sebe (klíče, jablko). Hráč pak musí tento předmět zmínit ve své části příběhu.
Varianta 4: Napište různá slova na papírky a papírky pak složte, aby nebylo vidět, co je na nich napsáno. Z papírků si losujte několik slov. Cílem je, aby byly postupně všechny předměty zahrnuty do společného příběhu.

12. Nejkratší cesta

Proč si trochu nezopakovat zeměpis? Navrhněte dětem, aby se vydaly například z Čech do Španělska. Kterými zeměmi musí projet? V mobilu nebo v diáři s mapkou můžeme trasu ověřit. Můžete hledat cestu z města k městu.
Tip: Tato je hra je vhodná pro starší školáky, pro ty menší je možné nechat popsat, jak se třeba dostat k babičce nebo odněkud domů.

13. Co vidím / Co se změnilo ...

Hráč uvidí nějaký objekt a řekne: Hádejte, co vidím červeného / modrého? Ostatní se rozhlédnou a hádají.
Tip: Můžete také hádat, co se v místnosti / nebo třeba na stole změnilo. (Jeden hráč zavře oči – druhý v místnosti či na stole něco upraví a hráč, který měl zavřené oči, musí poznat, co zmizelo, co se ocitlo na jiném místě, co přibylo ...

18. Co mám v kabelce?

Ať děti uhodnou co nejvíce předmětů, které má maminka v kabelce. Nejlépe kontrolovat opravdu s kabelkou. :) I máma se pak často diví, co všechno v kabelce opravdu je. Když není po ruce mámina kabelka, může to být třeba kamarádova aktovka, pytlík s hračkami nebo dědova kapsa.

19. Příběhy o lidech

Když už máte dost soutěživých her, je zábavné vymýšlet příběhy o neznámých lidech, které vidíte v okolí. Jak se asi jmenují? Kam zrovna jdou / jedou? Co budou dělat, až se tam dostanou? Čím humornější historka, tím více děti baví.

20. Znalost slov

Dospělý vždy každé kolo řekne jedno písmeno a počet písmen, které musí slova, jež se snaží hráči vymýšlet – například dospělý řekne P4, a hráči se snaží napsat co nejvíce slov začínajících na P a majících 4 písmena, tj. třeba Pepa, pusa, pivo, pata, pěst atd. Pokud je hráčů více, potřebují papír a něco na psaní, aby mohli svá slova zaznamenat a navzájem si je „nekradli".
Tip: Menší děti mohou jen vymýšlet slova, která začínají na dané písmeno. Úroveň je nejlepší postupně zvyšovat, některé kombinace jsou lehké, jiné velice obtížné. Lze hrát i na počet slabik: P1 = pes, P2 = pata

21. Básničkovaná

Staňte se básníky, vymýšlejte básničky... Připravte slova, která se k sobě rýmují např.: malá - bála, hlav - dav,... Děti musí tyto slova dát na konec jedné řádky verše. např. Princeznička malá
moc se draka bála.
Přiletěl, měl devět hlav.
Čekal tam však princů dav.
Tip: Když vymýšlí více dětí zároveň, může být legrační srovnávat, jak se příběh se stejnými slovy různě vyvíjí. Můžete zkusit i jinou strukturu veršů: místo AABB, například ABAB, nebo třeba pětiveršové schéma AABBA.

22. Vyměň písmeno

Jak jednoduché. Vyprávějte příběh, básničku nebo zpívejte písničku, ale místo každého D říkejte R. Opravdu je to tak jednoduché? Zkuste třeba nějaký příběh o doktorovi ... Písmena můžete libovolně kombinovat.

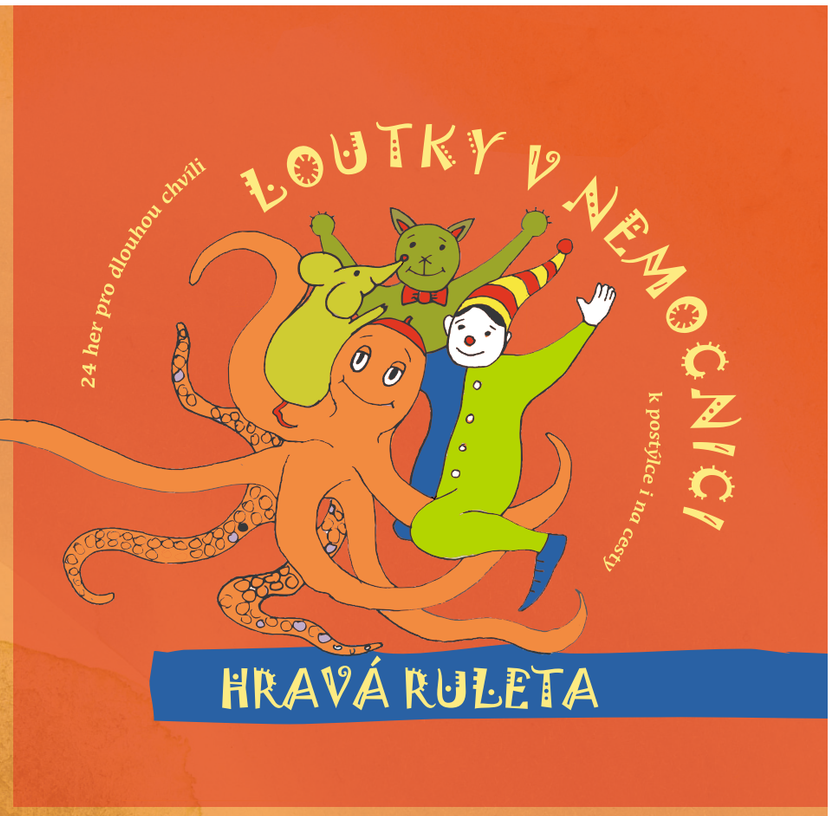
23. Slovní fotbal

Vykopávající hráč řekne slovo. Následující hráč musí říci slovo, které začíná na poslední slabiku (nebo písmeno), na kterou končí uvedené slovo. Slova se nesmí opakovat. Kdo neví, má gól a vykopává další slovo.

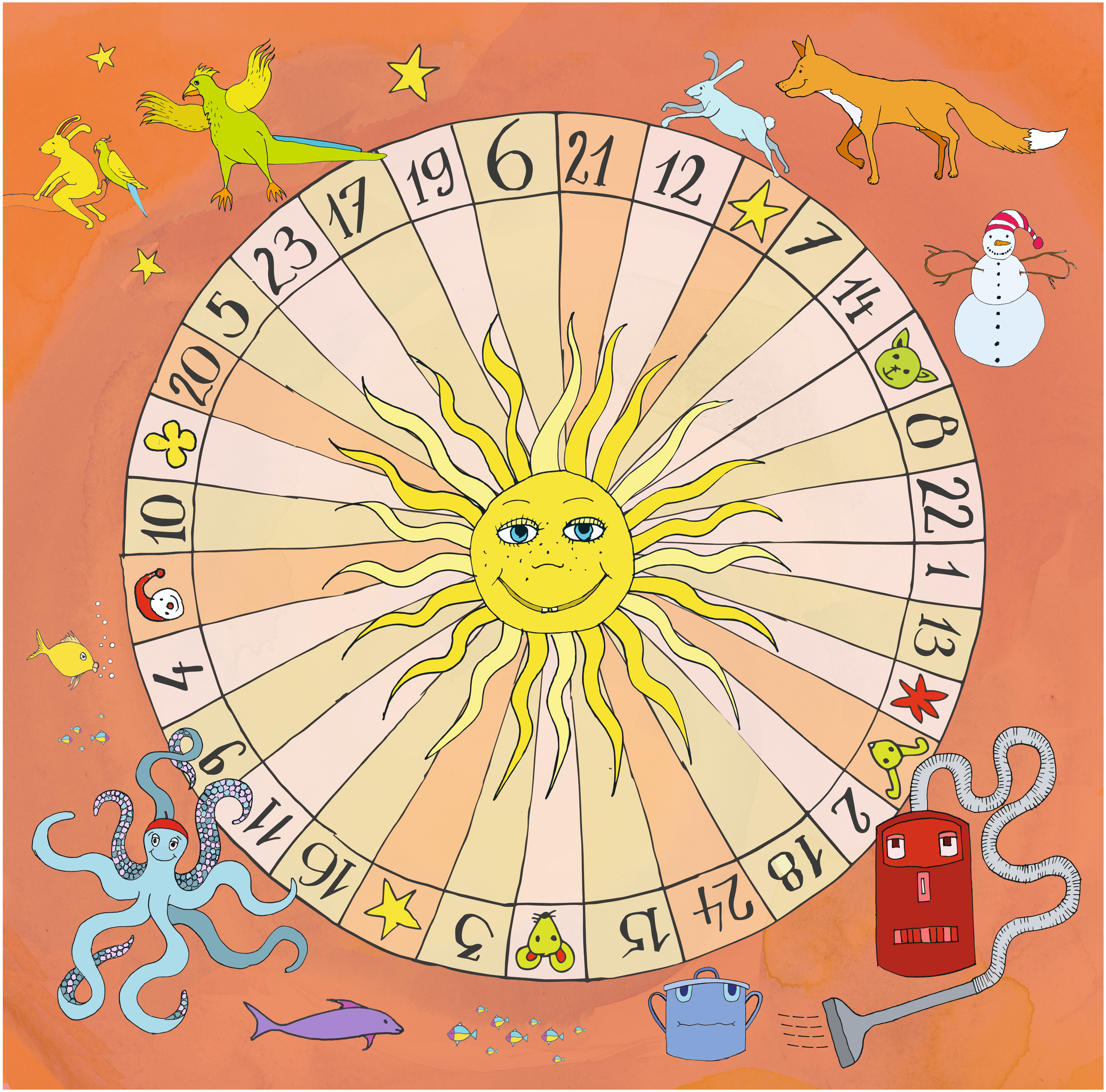
Varianta: S většími dětmi můžete hrát tzv. skrývaný slovní fotbal
První řekne slovo, například žid-LE. Další slovo má začínat slabikou LE-. Druhý si myslí slovo LE-pidlo. Nahlas ho však nerekne. Ostatním ho sdělí skrytě, takže vše popíše: Použiješ to, když se ti rozbije hrneček. Třetí si řekne, že to bude asi LE-pid-LO. Myslí si tedy další slovo od LO-. Opět ho popíše, třeba: Používá se na nabírání písku. (Tedy LO-pata). Tak se pokračuje, dokud někdo neztratí nit. Zastavit hru může ten, kdo nevěří, že jiný hráč ví, na které slovo navazoval. Trestný bod má ten, kdo neví jak pokračovat, nebo ten, kdo zastavil hru neoprávněně.

24. Ach néééé!

První hráč si vymyslí větu, která oznamuje nějaké reálné nebo zcela vymyšlené nebezpečí, pohromu, ohrožení.
Například: Ach ne! Řítí se na nás prázdné auto! Druhý hráč si musí vymyslet větu, která situaci nějak zachraňuje. Například: Ale teď na něj z vedlejšího vozu skáče Spiderman a vlézá do vozu, aby vybral zatáčku a zastavil! První hráč opět vidí katastrofickou situaci: Ach ne, utrhl se mu volant. Druhý hráč uklidňuje: Ale naštěstí funguje ruční brzda. Tímto způsobem hra pokračuje až do okamžiku, kdy jeden z hráčů neví, jak by pokračoval. Pak si oba role vymění. Náměty mohou být zcela libovolné, od invaze mimozemšťanů přes přírodní katastrofy až po situaci z říše pohádek.



LVN_CD3__BOOKLET_NEMOCNICE_A_INDIES_PRESS
19. června 2017 13:49:59



LVN_CD3__BOOKLET_NEMOCNICE_A_INDIES_PRESS
19. června 2017 13:50:06