



# Kůň má větší hlavu

**Cíl:** procvičování znalostí, komunikace ve skupině, spolupráce a vztahy ve skupině, pohyb, radost, zážitek

**Věková kategorie:** 5 - 18 let, nebo rodiče s dětmi

**Počet dětí:** max 12 - 30

**Časová náročnost:** Příprava 1 hodina, realizace 15 min, hru lze až 3x zopakovat (záleží na počtu dětí)

**Pomůcky:** dvě stejné sady stručných otázek z dřívě probrané látky (nejčastěji přírodověda, dějepis, místopis, zeměpis...) na kartičkách, ideálně zalaminovaných, pro menší děti obrázky

**Prostředí:** Hřiště – ideálně travnaté, rovná louka, tělocvična, větší klubovna, rovná širší cesta

**Popis:** Cílem této aktivity je hravou formou procvičit a upevnit dřívě probranou látku – v podstatě jakékoliv téma, které lze rozdělit do jednoduchých otázek.

**Vedoucí hry** připraví dvě stejné sady otázek ze zvoleného oboru, otázek by mělo být alespoň 2x více, než dětí.

**Vedoucí děti** pro hru rozdělí do dvou (ideálně) stejných skupin, ale není ani problém, pokud je lichý počet dětí, při hře se vystřídají. Skupiny se postaví do řady zhruba 10-20 metrů od pozice vedoucího (odvisle od věku dětí, starší děti stavíme do větší vzdálenosti). Startovní čáru vyznačíme klackem nebo jiným předmětem. Do poloviny vzdálenosti položíme METU - vhodný dostupný předmět nebo část oděvu (např. čepici).

Z každého družstva vybíhá vždy dvojice, kde jeden představuje koně, druhý jezdce. Kůň nese jezdce na zádech. Doběhnou k metě, tam kůň zůstane, jezdce sesedne a běží si pro otázku. Pokud ví správnou odpověď, řekne jí vedoucímu a běží zpět ke koni, nasedne a vracejí se na konec své řady. Pak může vyběhnout další připravená dvojice, jezdce nasedá až po „plácnutí“ prvního v řadě. Pokud však jezdce odpověď neví, vrací se ke koni pro radu (odtud název hry „Kůň má větší hlavu“). Pokud kůň zná odpověď, jezdce s ní běží k vedoucímu, pak zpět ke koni a na něm k družstvu. Když ani kůň odpověď nezná, naloží jezdce a jedou se poradit s družstvem, pak se vrací zpět stejným způsobem odpovědět vedoucímu. Pokud ani družstvo nezná odpověď, vedoucí otázku odloží jako chybnou.

Hra by měla mít spád, aby si jezdci nestíhali v řadě sdělovat otázky a odpovědi, aby opakování hry neztratilo smysl.

Vítězí družstvo, které rychleji odpovědělo celou sadu otázek a mělo méně nezodpovězených. Při opakování hry je dobré otázky promíchat, aby nebyly ve stejném pořadí.

Na závěr se všemi společně vedoucí probere otázky a zopakuje správné odpovědi. Dále provede s dětmi zpětnou vazbu – co se jim Ne/líbilo, jak spolupracovali.

Doporučení je napsat si otázky do Excel souboru – co otázka, to jedna buňka tabulky – snadno se pak vytvoří druhá sada a soubor je připraven pro další editování. Otázky je třeba formulovat stručně, jednoduše a jednoznačně. Pro menší děti mohou mít formu obrázku.

Pro realizaci je výhodné, aby hru vedli dva až tři vedoucí, popř. vedoucí + 1-2 instruktoři, učitel + asistent, případně lze zapojit imobilní dítě pro rozdávání otázek. Při třech lidech je jeden v roli pozorovatele a zapisuje si zajímavé momenty z jednání dětí pro následnou zpětnou vazbu.



# Kůň má větší hlavu

## Metodické pokyny:

-Promyslet dobře obtížnost otázek, nesmí být příliš snadné, hra by ztratila na záživnosti, ale ani nesmí být pro děti zcela neznámé, vznikl by u dětí pocit nespravedlnosti

-Rozdělení do skupin musí být s ohledem na jistou fyzickou náročnost citlivé, spravedlivé – kompetitivní prvek hry může vést k diskriminaci méně šikovných dětí, v předpubertálním věku se projeví nechuť fyzického kontaktu chlapců-dívka. Je třeba hlídat střídání dětí na pozici kůň – jezdec, každý by si měl několikrát vyzkoušet obě pozice. Děti se ve dvojicích mění.

-Vedoucí-učitel sleduje kooperaci v týmech, to má pak jako téma při rozboru hry s dětmi.

**Příklad témat a otázek:**

**Přírodověda – hmyzožravci:**

-Kolik bodlin má ježek

-Kolik vajíček klade ježek (otázky mohou být i zdánlivě matoucí, popř. vtipné.. )

-Kde ježek v zimě nocuje....

-.... Atd.