



# Metodika

pro organizace dětí a mládeže

## MEZIGENERAČNÍ DIALOG





# Obsah

---

<b>Obsah</b>	<b>3</b>
<b>Partneři</b>	<b>4</b>
<b>Úvodní slovo</b>	<b>5</b>
<b>Aktivity</b>	<b>6 – 25</b>
1. Představování hostů	6 – 7
2. Můj osobní erb	9 – 9
3. Pozorovatel	10 – 11
4. Moje zvířátko	12 – 13
5. Stavitelé	14 – 15
6. Básnický svitek	16 – 17
7. Gagarin	18 – 19
8. Šestý smysl	20 – 21
9. Společné vaření	22 – 23
10. Teploměr	24 – 25
<b>Tipy, jak najít partnera pro realizaci aktivit</b>	<b>26</b>

# Partneři

---

Metodiku společně připravovali zástupci těchto subjektů:



Vznik metodiky finančně podpořily tyto subjekty:



Za podporu všem zapojeným moc děkujeme.

# Úvodní slovo

---

Téma propojování generací se týká nejen rodin, ale i organizací dětí a mládeže. Možnost čerpat ze zkušeností starších členů oddílů nebo rodinných příslušníků je velkou příležitostí pro rozšíření a prohloubení oddílových aktivit. Tuto metodiku jsme vytvořili, abychom na konkrétních příkladech ilustrovali, jak je možné v rámci naší běžné činnosti propojit více generací ke společnému užítku.

I když to tak na první pohled nevypadá, příslušníci starší generace jsou často hraví stejně jako mladší členové oddílů. Mají ale také zážitky a zkušenosti, které můžou autenticky předávat. Oddílový program s jejich přítomností tak získá úplně jiný rozměr. Vyprávění dědečka o zážitcích z mládí působí realističtěji než hra na podobné téma s informacemi na papírcích. Stejně tak vaření s babičkou může rozšířit obzory i nám vedoucím.

V této metodice najdete několik inspirací na programy, které můžete realizovat napříč generacemi. To nejjednodušší ale je pozvat jako hosta na schůzku někoho staršího a najít činnost, ve které by mohl být oddílů prospěšný. Může to být poslední stanoviště bojovky, v rámci které účastníci odhalují tajemství jejich domovského města. Společné pečení vánočního pečiva je také příležitostí pro zapojení někoho z venku. Pamatuji si, že jsme s několika nacvičenými písničkami jako oddíl navštívili prarodiče jednoho našeho člena. Senioři si velmi cení, když si pro ně mladí připraví nějaký program (písničky, básničky, divadlo), který představi v domově seniorů.

Chtěli bychom Vás inspirovat pro aktivity ve Vašich oddílech napříč generacemi. Není to nic složitého. Nejen že to může obohatit oddílovou činnost, můžete přispět k tomu, že se senioři nebudou cítit tak osaměle. A je jedno, jestli se rozhodnete pozvat na schůzku bývalého člena oddílu, navštívíte něčí babičku s dědečkem doma nebo vyrazíte s oddílem do blízkého domova seniorů. Každá aktivita se totiž počítá.

**Bc. Jakub Fraj** – mluvčí Komory krajských rad

Veškeré aktivity v této metodice jsou inspirací pro společné trávení volného času a předávání úsměvů a dobré nálady mezi vzdálenějšími generacemi. Společné zapojení jak dětí a mládeže, tak seniorů by mělo být dobrovolné, a tedy v samotném principu spontánní. Cílem společné aktivity je tedy vzájemné poznávání přístupů různých generací k řešení různých úkolů, sebereflexi a schopnosti komunikovat. Přidanou hodnotou je tak i rozvoj vlastních schopností a dovedností, který během života díky ostatním lidem kolem nás nikdy nekončí.

**Mgr. Vlastimil Jura** – manažer sekce Vzdělávání ČRD

## Aktivita č. 1

# Představování hostů

- ✓ **Fyzická zátěž:** nízká
- 🕒 **Čas na přípravu:** 10 minut
- 🕒 **Čas na aktivitu:** 45 minut
- 👥 **Počet hráčů:** 5 až 30
- 🏠 **Prostředí:** místnost

### Materiál

Seznam přítomných účastníků, seznam různých zajímavých povolání, seznam možných důvodů návštěvy, seznam možných destinací pro dovolenou (vždy v počtu účastníků). Místo seznamů povolání, návštěv a destinací je možné mít nastříhané kartičky, aby si účastníci přidělené informace lépe pamatovali.

### Cíl aktivity

Seznámit zábavnou formou neznámé účastníky ve skupině. Aktivita má přinést dobrou náladu a radost z jednoduché hry, kde se současně i procvičí kreativní myšlení a odbourá strach a stud z mluvení před ostatními.


### Charakteristika aktivity

Seznamovací aktivita rozvíjející kreativní myšlení a komunikaci.

### Realizace

Do aktivity je dobré mít tři instruktory na jednodušší zadávání aktivity. Dá se ale případně využít jen jeden, který bude využívat náhodně informací ze všech tří předem připravených seznamů. Instruktor shromáždí účastníky do místnosti tak, aby se jim dalo něco v tichosti pošeptat (nebo tak, aby to neslyšeli ostatní). První instruktor se seznamem povolání obejde jednotlivé účastníky a každému pošeptá jedno z nich. Druhý instruktor se seznamem důvodů





návštěvy obejde stejným způsobem jednotlivé účastníky a pošeptá každému jeden z nich. Třetí instruktor takto využije třetího seznamu s možnými cíli na dovolenou a pošeptá poslední informaci každému účastníkovi. Každý účastník bude mít za úkol se následně představit svým pravým jménem, příjmením nebo přezdívkou a následně k tomu přidá tři informace, které obdržel od instruktorů.

### **Metodické pokyny**

Jedná se o aktivitu na zábavné seznámení účastníků různých věkových skupin s využitím kreativity a fantazie. Je tedy možné, že někteří budou mít více zábavnější příběhy, jiné méně.

Při aktivitě je vhodné, aby se účastníci spolu běžně bavili a rozvíjeli další konverzaci. Tedy není žádoucí, aby bylo hrobové ticho a účastníci se soustředili. Instruktor by měl podpořit případně stydlivější účastníky a případně individuálně drobně poradit tak, aby všichni zůstali aktivně ve hře a panovala dobrá nálada.

### **Doporučení**






Aktivitu lze s drobnými obměnami opakovat dalšími koly s tím, že půjde čistě o zábavu i v případě, že se již účastníci znají jmény. Případně také tak, že účastníci přidají další novou informaci, kterou o nich ještě ostatní nevěděli. V aktivitě je při zapojení dětí i seniorů zvláště přínosné právě sdílení různých vznikajících fantazií, které by si aktéři ale neměli navzájem negativně hodnotit.

Aktivita ukáže všem účastníkům, že se umí povznést a zasmát čemukoliv, co na ně zrovna vyjde. Ať už zastávají jakoukoli pozici nebo mají různý životní příběh. Je ke zvážení, aby instruktoři předem vyřadili možná kontroverzní povolání, důvody návštěv nebo destinace v závislosti na účastnících a jejich životních příbězích. Nevnikne tak nebezpečí, že by se někdo urazil nebo získal negativní pocity.

## Aktivita č. 2

# Můj osobní erb



-  **Fyzická zátěž:** nízká
-  **Čas na přípravu:** 5 minut
-  **Čas na aktivitu:** 45 minut
-  **Počet hráčů:** 3 až 30
-  **Prostředí:** místnost

### Materiál

Tvrdé papíry A4 na erby (početně minimálně jeden pro každého účastníka), blok nebo obyčejné papíry na návrhy, potřeby na malování nebo kresbu (vodovky, tempery, fixy, pastelky) podle potřeby a preferencí účastníků.

### Cíl aktivity

Umělecké vyjádření a zmapování důležitých životních milníků a hodnot, ujasnit si a umět své myšlenky formulovat a prezentovat.

### Charakteristika aktivity

Kreativní sebe analyzační aktivita pro jednotlivce.

### Realizace

Instruktor shromáždí účastníky do místnosti tak, aby se sesedli v kruhu. Všichni dostanou blok nebo papíry pro návrhy a instruktor představí aktivitu.

Každý účastník si sám navrhne na papír nebo do bloku svůj vlastní erb. Zamyslí se nad svým dosavadním životem a zformuluje si pro sebe, které činnosti anebo myšlenky jsou pro něj důležité nebo ho zásadně ovlivnily. K tomu si vymyslí grafické znázornění, jež by v erbu vhodně prezentovalo jeho osobnost. Pointou je, aby vlastním erbem představil sám sebe a svůj životní příběh nebo budoucí směr.

Pro inspiraci si každý může na papír nebo do bloku před návrhem odpovědět na následující otázky:



1. Co považuji za svůj největší osobní úspěch, jehož jsem doposud dosáhl nebo chci dosáhnout?
2. Co bych dělal, kdybych měl před sebou v následujícím roce záruku, že cokoliv začnu, také zdárně dokončím?
3. Co by pro mě mohli ostatní udělat, abych se cítil šťastný?
4. Ve kterých nejméně třech věcech jsem dobrý?
5. Kým nebo čím bych se chtěl stát nebo jsem se již stal?
6. Podle jakého osobního hesla žiji nebo se snažím řídit?

Po uplynutí času vymezeného k vymýšlení a tvorbě erbů všechny poprosíme, aby své erby rozložili po místnosti a jako na vernisáži se mezi nimi procházeli a prohlíželi si je a pokud uvidí nějaký erb podobný svému, přiloží je k sobě. Tak mohou vzniknout skupinky podobných erbů. Potom se účastníci opět sesednou do kruhu a každý svůj erb vystaví na viditelném místě před sebe a představí ostatním.

### **Metodické pokyny**

Jedná se o aktivitu kreativně osobnostně rozvíjející, proto je dobré, aby účastníci zachovali při kreativní části mlčení. Může znít pouze vhodná podkresová hudba – už jen proto, aby se ti rychlejší z nich nenudili.

Aby aktivita neskouzla k dlouhé a precizní tvorbě erbů, je třeba, aby instruktor stanovil dobu určenou pro jednotlivé části. Tedy na návrh erbu, kdy si účastníci předem rozmyslí a rozvrhnou, kolik polí bude mít jejich erb a co budou obsahovat jednotlivá pole. Tato část by neměla být příliš krátká, aby každý měl čas dostatečně zapřemýšlet nad tím, co ho vystihuje. V druhé kreativní části by měl každý dle zvolené výtvarné pomůcky stihnout alespoň rámcově vytvořit svůj erb. Případné precizní grafické zpracování je vhodné nechat na schopnostech jednotlivých účastníků.

Prezentace jednotlivých erbů je na jejich tvůrcích. Na nich také záleží, do jaké hloubky chtějí ostatním sdělovat svůj životní příběh a proč je znázorněn na erbu právě takto. Hloubka příběhu jedněch by však neměla být vzorem pro všechny ostatní, aby se necítili nuceni sdělovat i to, co nechťejí. Stejně tak je na instruktorovi, aby zamezil zbytečné teatralitě a exhibicionismu, které zde také nemají místo.

### **Doporučení**






Pokud se členové skupiny již lépe a déle znají, mohou podle obsahu erbu navzájem tipovat, který erb je koho. V aktivitě je při zapojení dětí i seniorů zvláště přínosné, aby senioři představovali svůj erb i formou životního příběhu nebo více krátkými vysvětleními k jednotlivým polím erbu.

Aktivita ukáže všem věkovým skupinám, jak zajímavé příběhy buď někdo zažil, anebo je pro ně důležité určité téma pro budoucí život. Prohloubí to tak pochopení a vzájemné porozumění ve skupině.

## Aktivita č. 3

# Pozorovatel



-  **Fyzická zátěž:** nízká
-  **Čas na přípravu:** 5 minut
-  **Čas na aktivitu:** 45 minut
-  **Počet hráčů:** 2 až 15 (možno několik týmů)
-  **Prostředí:** příroda, dopravní prostředek

### Materiál

Záznamový arch nebo tabulka s kolonkami (pro každého účastníka nebo tým).

### Cíl aktivity


Při procházce nebo jiném pohybu krajinou (cestování) účastníci pozorují okolní prostředí a sbírají body za předem určené věci, zvířata atd.

### Charakteristika aktivity

Rozvoj pozorovacích schopností a postřehu, seznámení.

### Realizace

Účastníci při procházce nebo jiném pohybu krajinou – ať už pěšky, anebo v dopravním prostředku – pozorují okolí a vzájemně si hlásí, co si předem určili. Na začátku se instruktor dohodne nebo sám určí – dle typu krajiny nebo prostředí, kde se skupina bude pohybovat – hledané objekty. Vhodná jsou například zvířata anebo při cestování dopravní prostředky či přímo i jejich konkrétní typy nebo barvy. Určí se a zapíše, které zvíře (či daná věc) je za kolik bodů. Například: pes 1 bod, zajíc 2 body, kočka 3 body, srnka 4 body, kráva 5 bodů, ovce 6 bodů, kůň 7 atd.



Kdo uvidí některé z bodovaných zvířat jako první, ohlásí je a připočítává si příslušný počet bodů. Kdo má štěstí a uvidí pohromadě například dvě nebo tři zvířata, dostává body za každý kus zvlášť. Jestliže je někde stádo o čtyřech a více kusech, přiznává se pozorovateli jen tolik bodů, jako by viděl čtveřici zvířat.

Kdo nasbírá cestou k cíli nejvíce bodů, zvítězí a dostává čestný titul „Pozorovatel dne“.

### **Metodické pokyny**

Jedná se o aktivitu na zabavení účastníků při cestování a pro rozvoj jejich postřehu při pozorování ubíhající krajiny.

Při aktivitě je vhodné, aby se účastníci spolu běžně bavili a rozvíjeli další konverzaci. Tedy není žádoucí, aby bylo hrobové ticho a účastníci se soustředili a následně řevem bojovali a hádali se o každý bod. Instruktor má právo rozhodnout o přidělování bodů a měl by to dělat tak, aby účastníci zůstali aktivně ve hře a panovala dobrá nálada. Aby aktivita neupadla obrovským počtem přidělených bodů, je vhodné případně rozdělit cestu na různé úseky. Například k nějakému známému bodu v lese nebo do stanovené přestávky.

### **Doporučení**

Do aktivity je vhodné zapojit skupinu dětí, které se zapojí jako partáci, a vytvoří tak dvojice nebo i malé týmy. Aktivita tak poskytne prostor pro další seznámení jednotlivých účastníků a nabídne jim prostor pro konverzaci v jiném kontextu a složení.

## Aktivita č. 4

# Moje zvířátko



- ✓ **Fyzická zátěž:** nízká
- 🕒 **Čas na přípravu:** 5 minut
- 🕒 **Čas na aktivitu:** 45 minut
- 👥 **Počet hráčů:** 3 až 20
- 🏠 **Prostředí:** místnost

### Materiál

Plastelína (modelovací hmota).

### Cíl aktivity

Umělecké vyjádření emocionálních dojmů a postřehu jednotlivce.

### Charakteristika aktivity

Kreativní sebe analyzační aktivita pro jednotlivce.

### Realizace

Instruktor shromáždí účastníky do místnosti tak, aby se sesedli v kruhu. Všichni dostanou kus plastelíny a instruktor představí aktivitu.

Každý účastník vymodeluje ze svého kusu plastelíny zvířátko podle vlastní volby a vkusu. K tomu vymyslí vlastní příběh. Pointou je, aby na pozadí příběhu zvířátka představil sám sebe a svůj životní příběh.

Po uplynutí času vymezeného k modelování a tvorbě příběhu se účastníci opět sesednou do kruhu, kde jednotlivě představí ostatním svá zvířata a povypráví příběhy.



### **Metodické pokyny**

Jedná se o aktivitu psychologicko-meditační, proto je dobré, pokud účastníci zachovají při kreativní části mlčení a pouze jako doprovod je zvolena vhodná podkresová hudba., aby se rychlejší nenudili

Aby aktivita nesklouzla k dlouhému modelování detailů zvířátek nebo vymýšlení složitých příběhů, je třeba, aby instruktor stanovil dobu určenou na kreativitu. Ta by neměla být příliš krátká, aby každý stihl alespoň rámcově vytvořit, co potřebuje, ale ani příliš dlouhá, aby se rychlejší nenudili.

Prezentace příběhů zvířátek je na jednotlivých účastnících. Na nich také záleží, do jaké hloubky chtějí ostatním sdělovat svůj životní příběh. Hloubka příběhu jedněch by však neměla být vzorem pro všechny ostatní, aby se necítili nuceni sdělovat i to, co nechtějí. Stejně tak je na instruktorovi, aby zamezil na druhé straně zbytečné teatralitě a exhibicionismu, které zde také nemají místo.

### **Doporučení**

Do aktivity je možné zapojit skupinu dětí které se zapojí jako běžní účastníci. Aktivita ukáže všem věkovým skupinám, jak zajímavé příběhy buď někdo zažil anebo, zvláště u dětí, si mohl vymyslet.

## Aktivita č. 5

# Stavitelé

- ✓ **Fyzická zátěž:** nízká
- 🕒 **Čas na přípravu:** 5 minut
- 🕒 **Čas na aktivitu:** 20+ minut / kolo
- 👥 **Počet hráčů:** 6 až 20 (3 osoby na jeden tým minimálně)
- 🏠 **Prostředí:** uvnitř budovy, příroda

### Materiál

Sady barevných fix (podle počtu týmů + jedna sada pro zadání od instruktora), možno využít také další stejné sady například kamenů nebo kusu provazu či jiného materiálu.

### Cíl aktivity

Hledání řešení při komunikaci za ztížených podmínek a rozvoj paměti účastníků.

### Charakteristika aktivity

Modelová situace komunikace a přenos informací za různých ztížených podmínek mezi zónami.



## Realizace

Instruktor rozdělí účastníky na menší týmy ve složení 3–6 členů na jeden tým. Poté vysvětlí jednotlivé role v týmu. Role jsou následující:

Architekt	se pohybuje u modelu stavby a předává informaci o umístění jednotlivých jejích prvků na hranici zóny inženýrovi.
Inženýr	se pohybuje mezi architektem a dělníkem. Nikdy ale nevidí ani architektův model, ani výslednou stavbu dělníků.
Dělník	staví výslednou stavbu, která by měla odpovídat modelu postavenému instruktorem na základě informací, které na hranici zóny získá od inženýra.

Tým nepracuje společně, ale každý její člen ve svém vymezeném prostoru (zóně). Předávání informací o umístění jednotlivých stavebních prvků může probíhat jen na jejich okraji. Přičemž zóna inženýra a dělníka spolu nesmí sousedit ani být v dohledu. Hra končí pro každý tým, jakmile jsou si jeho členové jisti a oznámí instruktorevi, že postavili stavbu, která je totožná s instruktorovým modelem.

## Metodické pokyny

Při zadání se týmům neurčuje, kolik si zvolí členů do jednotlivých rolí. Týmy si toto na základě zkušenosti mohou změnit v dalším herním kole. Instruktor postaví model stavby tak, aby v prvním kole byla stavba nejjednodušší a v dalších kolech složitost konstrukce stupňuje.

Při využití fix nebo jiného různě barevného stavebního materiálu může instruktor zadat, že v prvním kole jde pouze o přesnost tvaru stavby, nikoliv i barevné provedení. Výrazně se tak zjednoduší úvodní kolo pro účastníky.






## Doporučení

Mezi jednotlivými koly je vhodné, aby instruktor provedl reflexi spolupráce v týmu, a pomohl tak zefektivnit činnost do dalšího kola.

V aktivitě se dá dále pracovat i s neverbální komunikací. Například se omezí komunikace slovy, a přinutí se tak účastníci v jednotlivých rolích, aby využili kreativně věci kolem sebe nebo různých obecně známých znaků a signálů. Pro tuto aktivitu je vhodné mít i více instruktorů, aby dohlíželi na dodržování zón a případně dalších stanovených pravidel v prostoru celé aktivity.

## Aktivita č. 6

# Básnický svitek

-  **Fyzická zátěž:** nízká
-  **Čas na přípravu:** 5 minut
-  **Čas na aktivitu:** 30 minut
-  **Počet hráčů:** 3 až 20
-  **Prostředí:** místnost

### Materiál

Papíry a tužky.

### Cíl aktivity

Společná zábava a kreativita.

### Charakteristika aktivity

Kreativní básnická tvorba ve skupině.

### Realizace


Instruktor shromáždí účastníky v místnosti tak, aby se sesedli v kruhu a mezi sebou si mohli předávat lístek papíru.

Každý obdrží tužku a papír. Na pokyn napíše každý na svůj papír kousek pod horní okraj svého pruhu jednu větu, verš nebo krátký výrok. Věta by neměla být delší než jeden řádek, tj. vejde se přesně na jeden řádek šířky papíru. Každý píše sám za sebe, tedy nesdělují druhým, co napsal.

Poté předá svůj papír s napsanou větou sousedovi po pravici a převezme totéž od souseda zleva.







Nyní je úkolem každého účastníka napsat na papír, který obdržel od souseda, pod jeho větu verš, který se rýmuje s výše uvedenou větou. Poté přeloží papír tak, že ohyb zakryje předchozí větu a ponechá viditelný pouze nově připsaný verš. Pak papír pošle sousedovi vpravo a převezme další od souseda zleva. Opakuje se situace jako v předchozím kroku.

Tímto způsobem putují papíry stále v kruhu účastníků, předchozí verše a věty se zakrývají novými a novými přehyby tak, aby čitelný byl vždy jen poslední napsaný verš.

Když už není možné na konci papíru nic dalšího dopsat, tvorba končí. Takto se počká, až se zaplní a doputují všechny papíry, a začne vrcholné čtení básnických svitků.

### **Metodické pokyny**

Je potřebné poskytnout každému účastníkovi dostatečný čas na vymýšlení verše. V rámci plynulosti hry však není potřeba, aby se ti méně zdatní kreativci pouštěli do vymýšlení složitých veršů. Naopak zdatnější mohou jednodušší verše během svého času vhodně rozvíjet.

Účastníci by se měli vyvarovat při psaní odborných termínů, které nemusí všichni znát, a vulgarit či nepřiměřených osobních narážek či útoků, které při veřejné prezentaci působí na náladu dotčených účastníků negativně.

### **Doporučení**

Při zapojení dětí se může aktivita rozvinout i tak, že účastníci budou místo psaného textu doplňovat papír střídavě obrázkem. Následně další pišící vychází z toho, co pochopil, že je znázorněno na obrázku.

## Aktivita č. 7

# Gagarin

- ✓ **Fyzická zátěž:** nízká
- 🕒 **Čas na přípravu:** 10 minut
- 🕒 **Čas na aktivitu:** 60 minut
- 👥 **Počet hráčů:** 5 až 40
- 🏠 **Prostředí:** místnost



### Materiál

Papíry, špejle, tužky, nafukovací balónky, kelímky, brčka, lepidla, lepicí pásky, nůžky, provázky, gumičky, syrová vejce (vše v počtu skupin tak, aby měli všichni naprosto totožný materiál).

### Cíl aktivity


Rozvoj spolupráce a tvůrčího přístupu ve skupině.

### Charakteristika aktivity

Kreativní a týmové řešení úkolu s výsledným ověřovacím experimentem.

### Realizace

Instruktor rozdělí účastníky do několika shodně velkých skupin a uvede aktivitu vhodnou motivací. Je možno použít audionahrávku z přenosu z některé z vesmírných expedic obsahující hlášku: „Hustone, máme problém!“ atd. Poté každá skupina obdrží jedno syrové vejce a vybrané množství materiálu spolu s pokynem, aby sestrojila ochranný modul pro nouzové přistání, kde by syrové vejce (Gagarin) při pádu z předem určené výšky na konkrétní povrch přežilo. Jednotlivé skupiny mají přesně vymezený čas na sestrojení jediného modulu z přiděleného materiálů totožného kvalitou i množstvím pro všechny skupiny.



Po uplynutí času vyhrazeného pro tvorbu konstrukcí zahájí instruktor testovací fázi. Za účasti všech skupin se provede shoz jednotlivých modulů za stejných podmínek. Po dopadech jsou moduly vyhodnoceny a při rozebrání je zjištěno které, skupině se vejce nerozbilo a pilot (Gagarin) přežil.

### **Metodické pokyny**

Princip náročnosti a kreativního užití přímo závisí na přiděleném materiálu. Nedostatek způsobí nemožnost splnění úkolu a velké množství materiálu zase rychlé a jednoduché řešení, které se bude u všech skupin opakovat.

V případě, že by některá ze skupin nedokončila svůj modul, je potřeba, aby i přesto prošel závěrečným testem na dopadovém místě.

### **Doporučení**

Díky velmi pestrému složení týmů z dětí i seniorů se v této aktivitě realizují všichni účastníci týmu, ať už jako inženýři, vizionáři, pečovatelé o vejce, či třeba skladníci přiděleného materiálu. Není malých rolí a každý kousek materiálu je nenahraditelný. Z tohoto důvodu je nutné, aby v každé skupině byl zastoupen vůdčí typ, který dotáhne aktivitu ke zdárnému dokončení a na konci provede reflexi s pochvalou jednotlivých členů s jejich rolemi.

## Aktivita č. 8

# Šestý smysl

- ✓ **Fyzická zátěž:** nízká
- 🕒 **Čas na přípravu:** 10 minut
- 🕒 **Čas na aktivitu:** 20 minut
- 👥 **Počet hráčů:** 3 až 30
- 🏠 **Prostředí:** místnost

### Materiál

Papíry a tužky.

### Cíl aktivity

Ověření schopnosti odhadu myšlení spoluhráčů a schopnost empatie.

### Charakteristika aktivity

Zábavná aktivita pro kolektiv, sebepoznání a rozvoj empatie.

### Realizace

Instruktor čte z připravovaného seznamu „výzvy“ a hráči mají za úkol odhadnout nejpravděpodobnější odpověď, kterou by na danou výzvu mohla dát většina účastníků. Odpovědi si zaznamenávají na papír. Cílem každého hráče je, aby uhodl, co odpoví ostatní.

Body získávají hráči, kteří se shodnou na nějaké volbě, tedy kteří dali stejnou odpověď. Čím více hráčů se shodne, tím více bodů dostanou: každý z nich si započítá tolik bodů, kolik je hráčů, kteří zvolili stejně. V případě, že se odpověď liší od všech ostatních, hráč nezískává bod žádný.

Příklad: Na výzvu „Jmenujte den v týdnu“ zvolili čtyři hráči středu, dva pátek a jeden zvolil neděli. Hráči, kteří zvolili středu, dostanou 4 body, hráči, kteří napsali pátek, dva body a hráč, který napsal neděli, nedostane bod žádný.

### **Seznam úkolů I.**

- Rozhodněte se pro pannu, nebo orla.
- Jmenujte měsíc v roce.
- Napište si slova: plíce, játra, slezina, srdce, ledviny a zakroužkujte jedno z nich.
- Jmenujte číslo od 1 do 9.
- Uved'te druh ovoce.
- Jmenujte konkrétní píseň.
- Jmenujte zahraniční finanční měnu.
- Uved'te ženské jméno.
- Nakreslete čtverec, kruh, trojúhelník a přímku a zakroužkujte jeden z těchto znaků.
- Uved'te druh pečiva.

### **Seznam úkolů II.**

- Jmenujte písmeno.
- Uved'te druh zeleniny.
- Jmenujte český film.
- Uved'te mužské jméno.
- Jmenujte hudební nástroj.
- Vymyslete dárek, který by byl vhodný pro všechny přítomné.
- Jmenujte písmeno.
- Jmenujte jeden z lidských smyslů.
- Udělejte pár teček.
- Uved'te náměstí v Praze.

### **Metodické pokyny**

Hra vyžaduje, aby se každý účastník snažil přijít na to, jak budou odpovídat druzí, a podle toho zvolil vlastní odpověď. Odpovědi tedy nemají nic společného s vlastním vkusem, oblibou nebo zkušeností atd.

Své odpovědi nesmějí dát během aktivity hráči nijak najevo žádnými gesty, znameními nebo nepřímými poznámkami. Teprve po ukončení záznamu na poslední výzvu si začnou hráči navzájem sdělovat své odpovědi.

### **Doporučení**

Do dalších her si instruktor může připravit další seznamy úkolů i s různými tematicky zaměřenými otázkami, jako je například téma svět, zvířata, pohádky atd. Aktivita ukáže všem věkovým skupinám, jak zajímavé příběhy buď někdo zažil, anebo zvláště u dětí, si mohl vymyslet.

## Aktivita č. 9

# Společné vaření



- ✓ **Fyzická zátěž:** střední
- 🕒 **Čas na přípravu:** 10 minut
- 🕒 **Čas na aktivitu:** 45 minut
- 👤 **Počet hráčů:** dle kapacity prostoru
- 🏠 **Prostředí:** kuchyně, přípravná místnost

### Materiál

Ingredience dle zvoleného receptu, vytištěný recept včetně postupu přípravy.

### Cíl aktivity

Rozvoj spolupráce a tvůrčího přístupu ve skupině.

### Charakteristika aktivity

Schopnost přesného a týmového řešení úkolu s výsledným ověřovacím experimentem.

### Realizace

Instruktor zadá dle prostoru a množství účastníků jeden či více pokrmů (receptů). Následně vyzve, aby se účastníci sami rozdělili, kdo by chtěl na kterém pokrmu pracovat. Ti účastníci, kteří nemají žádné zkušenosti se zadanými recepty, mohou být přiděleni k již zkušenějším, aby získali nové znalosti a dovednosti v této oblasti. Instruktor může od začátku aktivity motivovat účastníky v týmech nabídnutím několika rolí, jako je šéfkuchař, vrchní kráječ, míchač, stylista, mistr pekař atd. S důrazem na to, že všechny role jsou důležité pro úspěšné dokončení pokrmu a že všichni se zapojí.

Jednotlivé skupiny v předem vymezeném čase společně připraví vybraný pokrm a jako výsledek ho prezentují ostatním týmům s možností ochutnávky nebo přímo společně konzumace s dalšími připravenými pokrmy.



### **Metodické pokyny**

Instruktor by se měl co neméně zapojovat a měl by sloužit spíše jako pozorovatel a případně rádce, pokud by si některým úkonem, například mícháním v novém mixéru, nebyly členové týmu jisti.

### **Doporučení**

Tutu aktivitu je vhodné zařadit před nějakou oslavu, nebo slavnost, kde část slavnostní tabule si připraví účastníci sami a zbytek bude jako překvapení dodán od jiného týmu anebo zakoupen od profesionálů. Důležité je před začátkem vhodně zvolit jednotlivé pokrmy, aby nebyly příliš složité a časově nebo technologicky náročné. Při samotné přípravě je vhodné, aby starší a zkušenější vedli svými zkušenostmi mladší a méně zdatné kuchaře k vyzkoušení si jednotlivých úkonů v kuchyni.

U je třeba zvýšené opatrnosti kvůli možnému poranění (popáleniny, řezné rány). Proto je nutné zdůraznit, že se nejedná o závod, ale o přesnou a trpělivou práci, a dávat pozor, aby členové týmu prováděli činnosti vždy úměrné jejich věku.

## Aktivita č. 10

# Teploměr



- ✓ **Fyzická zátěž:** nízká
- 🕒 **Čas na přípravu:** žádný
- 🕒 **Čas na aktivitu:** 5 minut
- 👥 **Počet hráčů:** neomezeno
- 🏠 **Prostředí:** kdekoliv

### Materiál

Žádný.

### Cíl aktivity

Zpětná vazba na proběhlé programy nebo na průzkum nálady.

### Charakteristika aktivity

Neverbální způsob vyjádření aktuálního osobního postoje.

### Realizace

Instruktor uvede aktivitu vhodnou motivací. Například: „Jistě jste už někdy slyšeli výrok Nálada klesla pod bod mrazu.“ Teploměr, respektive jeho příměr se stal běžným měřítkem pro hodnocení aktuálního stavu nálady ve skupině. Pomocí pomyslného měřítka teploměru, které si každý fiktivně představí před očima, si nyní můžeme zhodnotit svoje aktuální nálady, dojmy atd.

Následně vyzve přítomné účastníky, aby si představili pomyslnou stupnici teploměru, jako by ji měli před sebou. Nula se nachází uprostřed na úrovni ramen (vodorovně natažená ruka), kladné stupně jsou nad a záporné pod touto úrovní.

Na výzvu instruktora nyní každý ukáže na své stupnici, jak se cítí. Poloha nad nulou je pozitivní a poloha pod nulou negativní. Stejným způsobem je možné hodnotit jakoukoliv další skutečnost: kvalitu jídla, dopolední výlet, fyzickou únavu atd.





### **Metodické pokyny**

Hodnocení dává instruktorovi i všem účastníkům rychlý a přehledný ukazatel, jak na tom kdo z přítomných je (co se komu jak líbilo). Zároveň se tak může každý nenásilným způsobem vyjádřit, aniž by se musel slovně projevovat.

Tato forma hodnocení je vhodná jako součást komplexnější zpětné vazby na konci různých bloků aktivit pomocí vhodně položených otázek nebo jako rychlý ukazatel aktuálního stavu jednotlivců ve skupině po té které aktivitě.

### **Doporučení**

Touto formou nehodnotíme nikdy osobnost člověka nebo jiné komplexnější problémy, protože se nejedná (bez dalších otázek) o konstruktivní zpětnou vazbu.

Při této aktivitě doporučujeme používat jako ukazatel pouze levou ruku.

# Tipy, jak najít partnera pro realizaci aktivit

---

U některých aktivit je dobré je realizovat v partnerství s nějakou další organizací. Nabízí se navázat spolupráci s dobrovolnickým centrem v okolí nebo s poskytovatelem sociálních služeb.

V případě dobrovolnického centra je možné obrátit se přímo na některou z místních organizací nebo najít tzv. regionální dobrovolnické centrum, které by mělo mít přehled o dobrovolnických aktivitách v celém kraji.

Pokud byste chtěli spolupracovat s poskytovatelem sociální služby, je třeba vědět, že existují různé typy sociálních služeb. Mezi ně patří služby terénní (například osobní asistence pro klienty přímo v domácnostech nebo práce adiktologických služeb na ulici), ambulantní (například odlehčovací služby) a pobytové (například domovy seniorů). Nižší uvádíme tipy, jak najít potenciálního partnera z řad poskytovatelů sociálních služeb.

## **Sociální odbor krajského úřadu**

Každý krajský úřad má svůj sociální odbor, který se obvykle věnuje podpoře sociálních služeb, rodinné politice, problematice stárnutí, mezigeneračnímu dialogu či podpoře znevýhodněných osob. Ze zákona kraje spravují tzv. krajskou síť poskytovatelů sociálních služeb a také evidují registrace sociálních služeb na svém území. Proto by měly mít dostatek informací k tomu, aby vás nasměrovaly ke konkrétní sociální službě, která by mohla stát o spolupráci. Zároveň je možné informace najít přímo na webu krajského úřadu. V sekci sociální problematiky určitě bude k nahlédnutí strategický dokument s názvem „Střednědobý plán rozvoje sociálních služeb“, který shrnuje všechny informace týkající se aktuální situace v sociální oblasti s platností na obvykle tři roky. Přílohou takového dokumentu je pak akční plán nebo přehled sítě poskytovatelů sociálních služeb. Z toho je pak možné vyčíst konkrétní poskytovatele sociálních služeb. Některé kraje zveřejňují i mapku konkrétních poskytovatelů nebo alespoň sborník s jejich přehledem.

## **Registr poskytovatelů sociálních služeb**

Ministerstvo práce a sociálních věcí ČR na svém webu spravuje Registr poskytovatelů sociálních služeb. V rámci této veřejně dostupné databáze je možné dostat se k informacím o tom, kdo kde poskytuje jakou sociální službu. V registru se dá hledat i dle lokality nebo typu služby. Zároveň zde jsou k dohledání i konkrétní kontakty na jednotlivá pracoviště. Z těchto údajů se také dá vycházet. Pochází totiž přímo z registrace sociálních služeb, která je pravidelně aktualizována, aby odpovídala skutečnosti.

## **Konkrétní zařízení sociálních služeb v okolí**

Pokud se nedostanete k potřebným údajům prostřednictvím dvou výše zmíněných zdrojů, není nic jednoduššího, než se porozhlédnout po tom, zda nějaký poskytovatel sociálních služeb nepůsobí v blízkém okolí. Stejně tak je možné využít sociální odbor v místní obci či městě. I tam by měli mít přehled o lokálních poskytovatelích sociálních služeb.

Metodika pro organizace dětí a mládeže – Mezigenerační dialog  
Grafické zpracování: Jakub Renz

© Česká rada dětí a mládeže  
Senovážné náměstí 977/24, 110 00 Praha 1 – Nové Město  
[www.krajskeradymladeze.cz](http://www.krajskeradymladeze.cz)

Vydání první  
Náklad 1800 ks

