



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Noc v království FYCHEBI: Komunikační hra

Příloha: osnova pro realizátora

Posloupnost jednotlivých kroků hry:

- Realizační a motivační **úvod** k aktivitě (odkaz na argumentační aktivitu, komunikace se stroji).
- **Výklad pravidel** – společně.
- **Rozdělení** rolí v týmu. Pokud má tým jiný počet členů než 4, úprava/rozšíření jednotlivých rolí (je možné přidat bod, kdy jeden člen dalšímu členu kreslí obrázek, případně lze vícekrát zařadit dětmi oblíbenou pantomimu – na konci a na začátku štafety). Takové rozšíření aktivity nepotřebuje žádné pomůcky navíc, jen vyznačení stanoviště, kde k předání informace má dojít.
- **Ukázka** (příklad pantomimy, ověření, že každé dítě zná a chápe svou roli, zda všichni v týmu ví, jaký je cíl hry), seznámení se s místem a reáliemi hry (jak vypadají kartičky; místa, kde si členové týmu předávají zprávu atd.).
- **Odstartování aktivity**, případná kontrola u pantomimy; sběr odpovědí od týmů, které hlásí hotovo.
- **Upozorňování na případné nepřesně předané sdělení**, prostor pro opravu zprávy.
- **Pochvala účastníků**, zaskandování získaného hesla (VEČEŘE) a přesun na večeři.