# 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.