Metodický list DESKOVKÁŘ/DESKOVKÁŘKA

# Informace pro vedoucí

Společenské hry podporují u dětí smysl pro pravidla, fairplay, učí je prohrávat i vyhrávat. Podporují tvořivost, trénují paměť, postřeh, slovní zásobu, logické myšlení atp. Je možné plnit Deskovkáře/Deskovkářku ve dvojici či v celé šestce najednou.

Propojení se stezkou u prvního úkolu **Oblíbená hra** je z 3. stupně Můj kamarád.

U úkolu č. 2. ***Hodně her****. Hrál/a jsem deset různých stolních her. Vyberu dvě z nich a zahraju si je s kamarády a kamarádkami.* Úkol lze ověřit tím, že vlče/světluška představí hry, co hráli, popíší svoje oblíbené či přinesou jejich seznam. Znalost her se projeví i vhodným doporučením pro kamarády.

Úkol č. 3. ***Hry s tužkou a papírem****. Zahraju si se šestkou tři hry, ke kterým je třeba pouze papír a tužka.* Lze si zahrát “[jméno, město, zvíře, věc](https://cs.wikipedia.org/wiki/Jm%C3%A9no,_m%C4%9Bsto,_zv%C3%AD%C5%99e,_v%C4%9Bc)”, lodě, piškvorky, šibenici. Velké množství inspirace je i na internetu. Pokud si vlče/světluška vymyslí vlastní smysluplnou hru, je to možné. Šestka může plnit úkol dohromady (tzn. pokud je v šestce šest dětí, nemusí hrát 18 různých her, ale jet tři).

Úkol č. 5 ***Vlastní pomůcky.*** *Vyrobím si vlastní figurku nebo hrací kostku.* Občasse stane, že se v ze hry něco ztratí a je potřeba si to vyrobit. Nebo je prostor si hrát hru a nemáme figurku nebo kostku. Kreativitě se meze nekladou a důležitá je funkčnost. Lze si také vyrobit vlastní pomůcku k vlastní hře. Cílem tohoto bodu je také vytváření vztahu k herním komponentým (dávám pozor na ztrácení, neohýbám karty).

## Tipy na zapojení do programu

Jedete dlouho autobusem nebo vlakem? Vyzkoušejte hry s tužkou a papírem (úkol č. 3). Ať už známé (lodě a piškvorky se dají dobře hrát v autobuse na sedadlech), nebo nechte děti vyhledat nějaké nové na internetu (či v knížce Hry s tužkou a papírem).

Prší vám několik dní v kuse na táboře? Nechte šestku vymyslet si vlastní hru! Namalujte si plán, vyrobte figurky (úkol č. 5), vymyslete si pravidla (úkol č. 10). Vysvětlete pravidla druhé šestce (úkol č. 4). O vymyšlenou hru se pěkně starejte, uklízejte ji po každém hraní, aby se nic neztratilo (úkol č. 6). A na závěr si uspořádejte turnaj (úkol č. 7).

Máte v klubovně nějaké množství her, co moc nepoužíváte? Nechte vlčata/světlušky nastudovat pravidla hry a vysvětlit je (úkol č. 4). Vyberte nejzajímavější hru, uspořádejte v ní turnaj (úkol. č 7)