CARD BARDS

ODVÁŽNI OBJAVITELIA

TROPICKÁ DŽUNGĽA

HERNÝ MANUÁL

MY SME ODVÁŽNI OBJAVITELIA.

HOHÓ!

SME VEĽKÍ DOBRODRUHOVIA!

ČO SA DOZVIEM?

1. AKÁ JE MOJA ROLA
2. AKO SA STANEM NAJVÄČŠÍM HRDINOM DETÍ
3. AKO VYTVORÍM ZÁBAVNÝ PRÍBEH
4. AKO SA BUDEM HÝBAŤ
5. AKO SA HRU MÔŽEM HRAŤ INAK (HERNÉ MODULY)
6. NAJČASTEJŠIE OTÁZKY A ODPOVEDE
7. AKO FUNGUJE OBJAVITEĽSKÝ HRAVÝ ROZVOJ

1. AKÁ JE MOJA ROLA

Odvážnym Objaviteľom sa môže stať každý. Sestra, brat, ocino, mamina, babka a aj pani učiteľka. Každý objaviteľ má svoju rolu a každé dobrodružstvo má svoj návod.

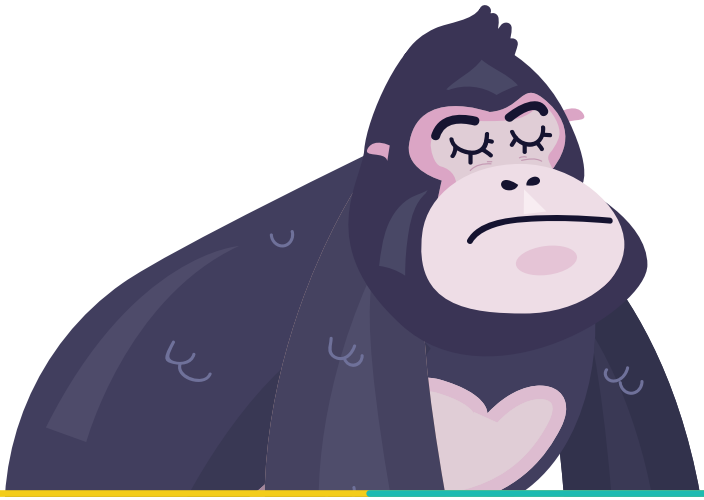
Odvážni Objavitelia sú:

Malí Hrdinovia

Malí Hrdinovia sú hlavné postavy nášho príbehu.
Sú malými Odvážnymi Objaviteľmi, ktorí zažívajú dobrodružstvá.
Malí Hrdinovia sú naše deti, mladší súrodenci či žiaci.

Tvorca Príbehu

Tvorca Príbehu je veľký hrdina, ktorý usmerňuje hru. Môže príbeh čítať, vymyslieť si ho alebo motivovať Malých Hrdinov k jeho dotvoreniu. Pomáha pri prechode príbehom a ide príkladom.
Tvorca Príbehu je rodič, učiteľ, či starší súrodenec.



2. AKO SA STANEM NAJVÄČŠÍM HRDINOM DETÍ

Existujú dva piliere, ktoré Tvorcom Príbehu na ich ceste pomáhajú. Je to **Kódex Hrdinu** a **Kniha Kúziel**. Premenia každého rodiča na najväčšieho hrdinu svojich detí. Skúste ich použiť!

KÓDEX HRDINU

SOM TU A TERAZ

Buďte TU a TERAZ, v prítomnom okamihu.
Venujte Malým Hrdinom a vašej hre svoju nerozptýlenú, 100% pozornosť.

SOM VZOROM

Buďte takí, akí chcete aby boli aj vaši Malí Hrdinovia.
Tešiví, trpezliví, akční, odvážni, zvedaví, tvoriví, plní energie.

IDEM DO AKCIE!

Choďte do akcie! Prežívajte príbeh naplno a buďte opäť deťmi! Šantite sa, plazte, lozte alebo sa gúľajte po koberci. Do toho! Nebojte sa, nikto vás nevidí.

KNIHA KÚZIEL

KÚZLO PLNEJ MOCI - Nechajte to na deti

Kúzlo dáva Malým Hrdinom moc vymyslieť, povedať, alebo spraviť to, čo majú v hlavičke, na srdci a na jazyku.

Pýtajte sa: Kde sa plní úloha? Čo musíme spraviť? Ako to spravíme? Prečo to tak je?

KÚZLO POKOJA - Dajte im čas

Pomáha Tvorcom Príbehu zachovať si chladnú hlavu. Nechá-va Malým Hrdinom potrebný čas na to, aby úlohy a dobrod-ružstvá vyriešili sami.

Toto kúzlo rodičovi zabráni skočiť dieťaťu do jeho myšlienky, aktivity, či nápadu.

KÚZLO MAGICKÉHO SVETA - Vytvorte magickú atmosféru

Spraví z obyčajného sveta svet čarovný, ktorý deťom pomôže vnoriť sa do príbehu.

Toto kúzlo vie: meniť hlas, výraz v tvári, či premeniť rodiča na kameň alebo zvieratko.

KÚZLO SMIECHU - Tešte sa!

Prinesie uvoľnenú atmosféru plnú radosti a smiechu. Neberte úlohy príliš vážne. Je to predsa hra!

Toto kúzlo sprevádzajú: výbuchy smiechu, srandy, vtipy, dobrá nálada.

3. AKO VYTVORÍM ZÁBAVNÝ PRÍBEH

Na vytvorenie vášho rodinného epického príbehu budete potrebovať:
DOBRODRUŽNÚ MAPU, **AKČNÉ KARTY**, **PRÍBEHOVNÍK**

DOBRODRUŽNÁ MAPA

Každý správny Objaviteľ potrebuje poriadnu mapu.
Dobrodružná Mapa dokresľuje váš príbeh.
Môžete ju použiť dvoma spôsobmi:

Ako herný plán
(pre Tvorcov Príbehu začiatočníkov)

Použite mapu ako herný plán.
Vyložte akčné karty na mapu, akoby ste išli hrať pexeso.
Karty otáčajte v poradí, ako nasledujú.

Ako dobrodružnú mapu
(pre pokročilých Tvorcov Príbehu)

Zoraďte akčné karty do kôpky. Vykladajte ich na mapu počas hry. Po ktorej cestičke sa spolu vyberiete? Kde zažijete ďalšie dobrodružstvo? Vytvorte si svoju originálnu cestu džungľou!

ŽLTÁ AKČNÁ KARTA

(Čarovný Cestostroj)

Kde sme? Čo vidíme?
Žltá akčná karta je vždy prvá a otvára váš príbeh.

Objavitelia! Skutočné dobrodružstvo začína!
Cestostroj štartuje motory a vyráža do sveta!

Pýtajte sa Malých Hrdinov: Kde ste? Čo vidíte? Čo počujete? Vyzývajte ich, nech ukazujú. Podnecujte ich, nech vymýšľajú. Tak sa aj oni stanú aktívnou súčasťou tvorby príbehu.

AKČNÉ KARTY

Akčné karty predstavujú dobrodružstvá, ktoré Odvážni Objavitelia na svojej ceste zažijú. Zoznam všetkých akčných kariet nájdete vo vašom **Objaviteľskom Príbehovníku**.

ZELENÉ AKČNÉ KARTY

Zelené akčné karty sú hlavné stavebné prvky celej hry.
V hre môžete zažiť 4 typy dobrodružstiev:

ZVIERACIE - dobrodružstvá, kde sa premeníte na zvieratká
TÍMOVÉ - dobrodružstvá, kde spolupracujete v páre či tíme
ZÁBAVNÉ - dobrodružstvá, pri ktorých sa aj zasmejete :)
ODDYCHOVÉ - dobrodružstvá, kde sa troška zrelaxujete

TIP

Nájdite si jedno miesto, kde sa bude hra hrávať. Môže to byť koberec v obývačke, kút v detskej izbe, vaša jogamatka, či kdekoľvek inde. Toto miesto bude vašim domácim **Čarovným Cestostrojom**. Miesto nemeňte, nech si vaše deti vytvoria s miestom a hrou spojenie.

MODRÁ AKČNÁ KARTA

(Počúvajúci Táborák)

Modrá akčná karta je vždy posledná a príbeh uzatvára.

Vaše dobrodružstvo sa skončilo. Slnko zapadlo za horizont a v celej džungli zavládol pokoj.

Spýtajte sa Malých Hrdinov: čo sa im najviac páčilo? Nechajte im dosť času aby sa zamysleli. Venujte tejto myšlienke vašu 100 % pozornosť. Schválne! Koľko krát vás prekvapí, čo povedia? :)

OBJAVITEĽSKÝ PRÍBEHOVNÍK

Príbehovník je váš pomocník. Nájdete v ňom tri jedinečné vzorové príbehy. Rozprávky, podľa ktorých môže Tvorca vyrozprávať celé dobrodružstvo.

Vo vzorovom príbehu je poradie akčných kariet presne určené. Nezabudnite ich preto správne namiešať.

4. AKO SA BUDEM HÝBAŤ

Ako Odvážni Objavitelia na svojej ceste zažijete veľa dobrodružstiev. Stretnete najrôznejšie zvieratá džungle, na ktoré sa premeníte. Do cesty vám prídu všakovaké prírodné prekážky, ktoré budete musieť zdolať.

Počas dobrodružstiev budete zapájať vaše **ruky**, **nohy**, **trupy** aj **chrbty**.

Pri **ZVIERACÍCH** dobrodružstvách sa budete hýbať po štyroch, plaziť, naťahovať, chodiť v podrepe, gúľať alebo skákať.

Pri **TÍMOVÝCH** dobrodružstvách potrénujete vašu silu. Budete tlačiť, ťahať, váľať, odvaľovať či dvíhať.

HRDINOVIA, NEZABUDNITE!

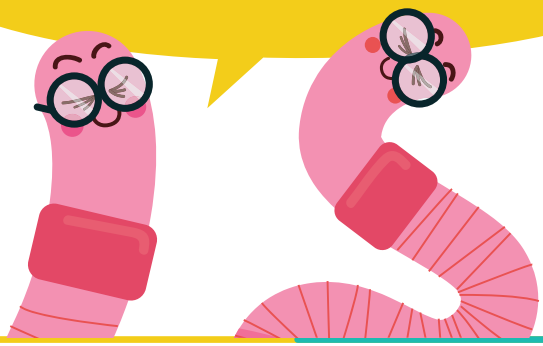
Objaviteľský pohyb nie je o cvikoch. Popisy dobrodružstiev v **Príbehovníku** vám majú pomôcť lepšie pochopiť ako dané zvieratko či prekážku znázorniť.

Sú len vašim pomocníkom, nie pravidlom.

Prečo by sa napríklad malá gorila nemohla šplhať po veľkej? Alebo domorodci skákať pri ohni? **Všetko je správne!**

Aktivity v hre Odvážni Objavitelia vychádzajú z metód cirkomotoriky a vývojovej motoriky podľa Veronicy Sherborne.

Viac sa dozviete na: www.sherbornemovementuk.org



5. AKO SA HRU MÔŽEM HRAŤ INAK (HERNÉ MODULY)

S Odvážnymi Objaviteľmi sa nikto nudiť nebude!
Hru môžete hrať až piatimi rôznymi spôsobmi.
Ktorý skúsite dnes?

1. PRÍBEHOVKA

Prejdite hru podľa vami vybraného vzorového príbehu z Objaviteľského Príbehovníka.

2. MIEŠAČKA

Prejdite hru v ľubovoľnom počte a poradí dobrodružstiev. Zamiešajte balíček akčných kariet alebo ich zoraďte podľa seba.

3. VYMÝŠĽAČKA

Vymyslite si k akčným kartám vaše vlastné príbehy a dobrodružstvá alebo príbeh tvorte spolu s Malými Hrdinami.

4. HĽADAČKA

Zahrajte sa všade! Rozmiestnite akčné karty ľubovoľne po izbe, byte alebo záhrade. Napredujete od dobrodružstva k dobrodružstvu.

5. MIXOVAČKA

Zmixujte náhodne otočené karty a vytvorte úplne nové dobrodružstvá! Otáčajte karty vždy po dvoch či po troch a skombinujte ich. Ako? To je na vás! :)

TIP

Vaši Malí Hrdinovia sa doma radi hrajú na schovku? Radi počúvajú rozprávky? Sú veľkí výmyselníci? Alebo skôr hĺbavé bytosti?
Skúste si na hranie vybrať modul, ktorý im bude najviac vyhovovať. Alebo spolu objavte ďalšie možnosti ako sa hru zahrať a podeľte sa o ne s nami!

6. NAJČASTEJŠIE OTÁZKY A ODPOVEDE

Čo ak chcem hru hrať s viacerými Malými Hrdinami?

“Chceli by sme sa zahrať, no v našej domácnosti sú 2-3-4 deti. Ako na to?”

To je skvelá správa! Čím viac dobrodruhov, tým väčšie dobrodružstvo! Určite sa hry s viacerými deťmi nebojte. Deti si už sami vyriešia, ako budú úlohy, kde treba vzájomne spolupracovať, prechádzať. Nechajte to na Malých Hrdinov.

Čo ak moji Malí Hrdinovia nehrajú podľa pravidiel?

“Začali sme sa hrať, no deti sa začali jašiť a vôbec nehrali podľa pravidiel.”

Práve vďaka jašeniu sa medzi vami a vašimi deťmi buduje vzťah. Odvážni Objavitelia sú hlavne o zábave.
Pravidlá by mali byť len vašim vodítkom. Vôbec nie sú pre konečný výsledok dôležité. Skúste sa hru zahrať nabudúce v inom hernom module. Možno budú aj deti zvedavé, ako môže hra v inom prevedení vyzerať.

Čo ak môj Malý Hrdina len pozerá obrázky, no nechce sa mu hýbať?

“Začali sme sa hrať, no moje dieťa najviac zaujali obrázky na kartičkách a ich príbehy. K pohybu sa mu vôbec nechcelo.”

Aj to je správne! Odvážni Objavitelia budujú vzťah. Či ho budete budovať šantením, alebo tak, že si ku kartám spoločne vymyslíte vlastné príbehy, je len a len a len na vás. Pravdepodobne pre vás bude najlepší modul **VYMÝŠĽAČKA**, kde si môžete vytvoriť vlastný príbeh. Nechajte dieťa nech vám všetko rozpovie.
Pýtajte sa ho sprievodnými otázkami. Ak sa pri hre nechce hýbať, nevadí. Skúste mu hru navrhnúť nabudúce a postupne ho vyzvať k tomu, aby dobrodružstvo, ktoré vymyslelo, skúsilo aj znázorniť.

Čo ak moji Malí Hrdinovia nevedia správne vykonať daný pohyb?

“Skúšali sme hru, no deti nevedeli správne zahrať krabov. Miesto hlbokého drepu len chodili zohnuté.”

Rodičia, verte svojim ratolestiam. Ak podľa dieťaťa krabík chodí skrčený, tak asi je to tak. Chcete aby dieťa predsa len skúsilo hlboký drep? Nezabudnite, že deťom idete príkladom! Spravte drep a navrhnite dieťaťu, nech to skúsi s vami. Alebo si spravte drepovú výzvu - kto si drepne nižšie bez toho, aby spadol na zadok? Hlavne vaše deti do “správnych” pozícií nenúťte nasilu. Ide predsa o hru a zábavu, nie o prípravu na Olympijské hry.

Môjho Malého Hrdinu hra nebaví.

“Bolo pre mňa extrémne náročné dieťa pri hre udržať. Stále menilo pozornosť a odbehovalo.”

Tu sa mohli stať dve veci. Buď dieťa na hru akurát nemalo náladu, alebo je ešte príliš maličké. Skúste si zahrať skrátenú verziu **MIEŠAČKA**, kde neprechádzate celým príbehom, no len otáčate kartičky. Nechajte ho, nech kartičky otáča ono a oznamuje vám, aké dobrodružstvo na karte našlo. Prispôsobte trvanie dobrodružstva aj celej hry pozornosti dieťaťa. Ak to ani tak nepôjde, počkajte pár mesiacov a zahrajte sa opäť.

7. AKO FUNGUJE OBJAVITEĽSKÝ HRAVÝ ROZVOJ

Odvážni Objavitelia je set spoločenských pohybových hier, ktoré spájajú deti a rodičov. Vďaka kooperatívnemu hravému pohybu vo forme príbehu prispievajú k celkovému neurobiologickému a sociálnemu vývoju detí. Ako?

MAGICKÝ ĽUDSKÝ DOTYK

Odvážni Objavitelia sú založení na fyzickom kontakte. Na tlačení, plazení či váľaní sa po sebe. Ľudský dotyk má na nás čarovné účinky.

Pomáha nám totiž rýchlejšie emocionálne, fyzicky aj kognitívne rásť a rozvíjať sa.

POHYB PLNÝ RADOSTI

Odvážni Objavitelia vytvárajú dobrodružné "ihrisko plné preliezačiek". Je len na vás, ako preliezku použijete. Ako zahráte Gregora Gorilu? Tak, že budete skákať z nohy na nohu? Alebo sa budete biť do hrude? Všetko je správne.

Rozvíjame tak hrubú motoriku, koordináciu a budovanie sily.

SPOLUPRÁCA NAMIESTO SÚPERENIA

V Odvážnych Objaviteľoch sme všetci na jednej lodi. Spoluprácou budujeme väčšie veci! Deti, rodičia aj učitelia. Všetci sme súčasťou príbehu. Sme jeden tím.

Rozvíjame tak vzťahy v skupine, komunikáciu či empatiu.

JEDEN VEĽKÝ PRÍBEH

Odvážni Objavitelia ponúkajú príbehy plné dobrodružstva. Príbehy sú čarovné. Učia nás rozmýšľať. Používať našu myseľ a predstavivosť. Najmä ak ich tvoríme a vymýšľame.

Rozvíjame tak našu kreativitu, schopnosť rozhodovať sa či kritické myslenie.

CARD BARDS

1. Rozložte dobrodružnú mapu

2. Vyberte si príbeh

3. Namiešajte akčné karty

4. Hurá do hry!

1. otočte akčnú kartu
2. prečítajte príbeh
3. zažite dobrodružstvo
4. opakujte, kým sa bavíte :)