

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

Přírodovědecká fakulta

Katedra geografie

Bc. Petra ŠEVČÍKOVÁ

**ZEMĚPISNÉ DIDAKTICKÉ HRY V NEFORMÁLNÍM  
VZDĚLÁVÁNÍ**

Diplomová práce

Vedoucí práce: Mgr. Jan Hercik, Ph. D.

Olomouc 2022

## **Bibliografický záznam**

**Autor (osobní číslo):** Bc. Petra Ševčíková (R180506)  
**Studijní obor:** Učitelství geografie pro SŠ (kombinace Bi-Z)  
**Název práce:** Zeměpisné didaktické hry v neformálním vzdělávání  
**Title of thesis:** Geographical didactic games in non – formal education  
  
**Vedoucí práce:** Mgr. Jan Hercik, Ph.D.  
**Rozsah práce:** 116 stran, 31 vázaných příloh

**Abstrakt:** Tato diplomová práce se zabývá zeměpisnými didaktickými hrami, které lze hrát s dětmi v 6. – 9. třídě v neformálním vzdělávání, ale lze je také aplikovat ve formálním vzdělávání. Cílem práce bylo vymyslet tolik didaktických her, aby v nich byla obsažena všechna témata Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání v předmětu zeměpis. V práci je popsán pojem výchova a vzdělávání, pedagogika volného času, didaktická hra se zaměřením na její tvorbu. Praktická část práce je zaměřena na tvorbu a ověření didaktických her. Celkem bylo vymyšleno 17 didaktických her, které pokryly celé spektrum zeměpisných témat v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání, z toho 5 her bylo zrealizovaných v neformálním vzdělávání (na letním dětském táboře a oddílových schůzkách). Součástí realizace her byla provedena zpětná vazba formou dotazníků, které ověřily jejich úspěch u hráčů. Diskuze práce obsahuje pojmovou mapu k tvorbě didaktické hry a porovnání zrealizovaných her mezi sebou.

**Klíčová slova:** Didaktická hra, zeměpis, neformální vzdělávání, tvorba didaktické hry, metodický list

**Abstract:** This diploma thesis covers a topic about geographical didactic games that can be played with children in the 6th – 9th grade in non – formal education, but they can also be applied in formal education. The aim of the work was to invent so many didactic games to cover all topics in the Framework Educational Program for Basic Education in the subject of geography. The work describes the concept of education,

leisure pedagogy, didactic game with a focus on its creation. The practical part of the thesis is focused on the creation and verification of geographical didactic games. A total of 17 didactic games were devised, which covered the whole spectrum of geographical topics in the Framework Educational Program for Basic Education, of which 5 games were implemented in non-formal education (at the summer children's camp and the „Pionýr“ club meetings). Feedback was provided by players in the form of questionnaires, which verified their success, as part of the implementation of the games. The discussion of the thesis contains a concept map for the creation of a didactic game and a comparison of the realized games between each other.

**Keywords:**

Didactic game, Geography, non – formal education, didactic game creation, methodical sheet

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně a všechny použité zdroje informací jsem uvedla v seznamu literatury.

V Olomouci dne:

Podpis:

Mé poděkování patří vedoucímu diplomové práce Mgr. Janu Hercikovi, Ph.D. za jeho odborné vedení, shovívavý a vstřícný přístup při vedení diplomové práce. Dále děkuji oddílu Skokanů z Pionýru Jedovnice za ochotu a spolupráci při realizaci didaktických her. V neposlední řadě chci poděkovat kamarádovi Adamu Kolářovi za cenné rady a připomínky v průběhu psaní práce a své rodině za podporu během studia.

# UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Přírodovědecká fakulta

Akademický rok: 2018/2019

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: Bc. Petra ŠEVČÍKOVÁ  
Osobní číslo: R180506  
Studijní program: N1501 Biologie  
Studijní obor: Učitelství biologie pro střední školy  
Učitelství geografie pro střední školy  
Téma práce: Zeměpisné didaktické hry v neformálním vzdělávání  
Zadávací katedra: Katedra geografie

### Zásady pro vypracování

Diplomová práce se zabývá propojením zeměpisných témat a mimoškolního vzdělávání. Jejím cílem je návrh a realizace zeměpisných aktivit formou didaktických her. Teoretická část práce se zabývá neformálním vzděláváním, motivací a tvorbou didaktických her. Praktická část práce se zabývá návrhem a realizací jednotlivých didaktických her.

Rozsah pracovní zprávy: 20 000 – 24 000 slov  
Rozsah grafických prací: Podle potřeb zadání  
Forma zpracování diplomové práce: tištěná

#### Seznam doporučené literatury:

1) HÁJEK, B., HOFBAUER, B. a PÁVKOVÁ, J. (2008): *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy*. Praha: Portál, 240 s. ISBN 978-80-7367-473-1. 2) HENDL, J. (2005): *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace. Vyd. 1*. Praha: Portál, 407 s. ISBN 8073670402. 3) PÁVKOVÁ, J. a kol. (2001): *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času, 2. vydání*. Praha: Portál, 230 s. ISBN 80-7178-711-6. 4) ŘEZNIČKOVÁ, D. a kol. (2008): *Náměty pro geografické a environmentální vzdělávání: Výjuka o krajině*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Přírodovědecká fakulta, 184 s. ISBN 978-80-86561-63-9

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Jan Hercik, Ph.D.  
Katedra geografie

Datum zadání diplomové práce: 30. listopadu 2018  
Termín odevzdání diplomové práce: 10. dubna 2020

L.S.

---

**doc. RNDr. Martin Kubala, Ph.D.**  
děkan

---

**prof. RNDr. Marián Halás, Ph.D.**  
vedoucí katedry

V Olomouci dne 30. listopadu 2018

## Obsah

Úvod.....	14
Cíle práce .....	15
1 Teoretická východiska .....	16
1. 1 Výchova a vzdělávání.....	16
1. 1. 1 Vzdělávání.....	16
1. 1. 1. 1 Zájmové vzdělávání .....	17
1. 1. 1. 2 Neformální vzdělávání .....	17
1. 1. 2 Výchova.....	17
1. 2 Pedagogika volného času.....	19
1. 2. 1 Volný čas.....	19
1. 2. 2 Výchova ve volném čase.....	19
1. 2. 3 Výchova mimo vyučování.....	21
1. 2. 4 Zážitková pedagogika.....	21
1. 2. 5 Subjekty zabývající se výchovou ve volném čase.....	22
1. 2. 5. 1 Nestátní neziskové organizace .....	22
1. 2. 5. 1. 1 Junák – svaz skautů a skautek ČR .....	23
1. 2. 5. 1. 2 Pionýr, z. s. ....	23
1. 3 Hra a didaktická hra.....	24
1. 3. 1 Klasifikace didaktických her .....	25
1. 3. 2 Využití didaktické hry ve výuce zeměpisu.....	25
1. 4 Tvorba didaktických her .....	27
1. 4. 1 Výběr hry.....	28
1. 4. 2 Didaktický záměr hry .....	28
1. 4. 3 Motivace hry.....	29
1. 4. 4 Volba prostředí .....	29
1. 4. 5 Rozdělení hráčů do týmů.....	29
1. 4. 6 Pravidla hry .....	30
1. 4. 7 Příprava hry .....	30
1. 4. 8 Průběh hry .....	30
1. 4. 9 Reflexe.....	31



2 Metody práce.....	32
2. 1 RVP – výběr témat.....	32
2. 2 Tvorba předlohy karty pro didaktické hry .....	32
2. 3 Tvorba didaktických her .....	33
2. 4 Evaluační dotazník.....	33
2. 4. 1 Tvorba evaluačních dotazníků.....	34
2. 4. 2 Položky evaluačního dotazníku.....	35
2. 4. 3 Evaluační dotazník pro zhodnocení her .....	36
2. 4. 4 Vyhodnocení otázek .....	37
3 Výsledky .....	39
3. 1 Metodické listy k didaktickým hrám .....	39
3. 2 Realizace didaktických her .....	78
3. 2. 1 Realizace didaktické hry Kdo přežije v džungli? .....	78
3. 2. 2 Realizace didaktické hry Šifrovaná .....	81
3. 2. 3 Realizace didaktické hry Topografické značky v terénu.....	84
3. 2. 4 Realizace didaktické hry Riskuj!.....	87
3. 2. 5 Realizace didaktické hry Jenga věž (Česká republika) .....	88
3. 3 Vyhodnocení evaluačních dotazníků.....	91
3. 3. 1 Vyhodnocení dotazníku ke hře Kdo přežije v džungli? .....	92
3. 3. 2 Vyhodnocení dotazníku ke hře Šifrovaná .....	95
3. 3. 3 Vyhodnocení dotazníku ke hře Topografické značky v terénu .....	98
3. 3. 4 Vyhodnocení dotazníku ke hře Riskuj! .....	101
3. 3. 5 Vyhodnocení dotazníku ke hře Jenga věž (Česká republika).....	104
4 Diskuse.....	107
Závěr .....	110
Summary .....	112
Přehled použité literatury .....	113
Seznam příloh .....	117

## **Seznam obrázků**

**Obr. 1:** Složky didaktické hry podle Piageta (2010)

**Obr. 2:** Starší hráči na stanovišti č. 1 - azimut

**Obr. 3:** Hráči na stanovišti č. 6 – kvízová stezka

**Obr. 4:** Stanoviště č. 6 – kvízová stezka

**Obr. 5:** Hráči na stanovišti č. 6 – kvízová stezka

**Obr. 6:** Tým 1 lušticí šifry před klubovnou

**Obr. 7:** Tým 2 lušticí šifry v klubovně

**Obr. 8:** Tým 3 u stanoviště Kostel

**Obr. 9:** Tým 4 u cílového stanoviště - klubovny

**Obr. 10:** Hráči kreslící topografické značky vyfocených objektů / útvarů

**Obr. 11:** Hráči kreslící topografické značky vyfocených objektů / útvarů

**Obr. 12:** Nakreslené topografické značky v porovnání s jejich natištěnou podobou

**Obr. 13:** Nakreslené topografické značky v porovnání s jejich natištěnou podobou

**Obr. 14:** Hráč držící nakreslenou a vytištěnou topografickou značku

**Obr. 15:** Hráči před zahájením hry Riskuj!

**Obr. 16:** Kartičky ze hry Riskuj!

**Obr. 17:** Hráčka vytahující kostku z Jenga věže

**Obr. 18:** Hráči hledající pojem na slepé mapě České republiky

**Obr. 19:** Přiložená slepá mapa na mapu České republiky se zaznačeným pojmem

**Obr. 20:** Hráči porovnávající shodu jimi přiloženého bodu s bodem v mapě

**Obr. 21:** Hráčka hledající obrázek k pojmu České republiky

**Obr. 22:** Evaluační dotazník

**Obr. 23:** Vyhodnocení kategorie: Hodnocení jednotlivých částí hry (odpovědi na otázky č. 1, 4, 5, 6 a 7)

**Obr. 24:** Vyhodnocení otázek č. 2 a 3

**Obr. 25:** Vyhodnocení odpovědí na otázku č. 12

**Obr. 26:** Vyhodnocení kategorie: Hodnocení jednotlivých částí hry (odpovědi na otázky č. 1, 4, 5, 6 a 7)

**Obr. 27:** Vyhodnocení odpovědí na otázky č. 2 a 3

**Obr. 28:** Vyhodnocení odpovědí na otázku č. 12

- Obr. 29:** Vyhodnocení kategorie: Hodnocení jednotlivých částí hry (odpovědi na otázky č. 1, 4, 5, 6 a 7)
- Obr. 30:** Vyhodnocení odpovědí na otázky č. 2 a 3
- Obr. 31:** Vyhodnocení odpovědí na otázku č. 12
- Obr. 32:** Vyhodnocení kategorie: Hodnocení jednotlivých částí hry (odpovědi na otázky č. 1, 4, 5, 6 a 7)
- Obr. 33:** Vyhodnocení odpovědí na otázky č. 2 a 3
- Obr. 34:** Vyhodnocení odpovědí na otázku č. 12
- Obr. 35:** Vyhodnocení kategorie: Hodnocení jednotlivých částí hry (odpovědi na otázky č. 1, 4, 5, 6 a 7)
- Obr. 36:** Vyhodnocení odpovědí na otázky č. 2 a 3
- Obr. 37:** Vyhodnocení odpovědí na otázku č. 12
- Obr. 38:** Pojmová mapa k tvorbě didaktické hry
- Obr. 39:** Porovnání celkového hodnocení realizovaných her

## Seznam tabulek

**Tab. 1:** Srovnání oblastí výchovy ve volném čase s formálním vzděláváním (podle Průchy, 2009 a Pávkové, 2014).

**Tab. 2:** Maňák 2003: Metodická příprava k začlenění didaktických her do výuky

**Tab. 3:** Metodický list ke hře – předloha (zdroj vlastní)

**Tab. 4:** Přehled didaktických her podle okruhů osnov v RVP pro ZV pro předmět zeměpis

**Tab. 5:** Metodický list ke hře Kdo přežije v džungli?

**Tab. 6:** Metodický list ke hře Skládání mapy

**Tab. 7:** Metodický list ke hře Hra k odměnám

**Tab. 8:** Metodický list ke hře Šifrovaná

**Tab. 9:** Metodický list ke hře Topografické značky v terénu

**Tab. 10:** Metodický list ke hře Tvorba plánu

**Tab. 11:** Metodický list ke hře Riskuj!

**Tab. 12:** Metodický list ke hře Desková hra „Letem světem“

**Tab. 13:** Metodický list ke hře Co na to Češi (Zeměpis)

**Tab. 14:** Metodický list ke hře Kdo dá víc? – Státy Evropy

**Tab. 15:** Metodický list ke hře Jenga věž (Česká republika)

**Tab. 16:** Metodický list ke hře Sázka na vědomosti

**Tab. 17:** Metodický list ke hře Snowballing (Pomoz planetě)

**Tab. 18:** Metodický list ke hře Ekologická Pecha Kucha

**Tab. 19:** Metodický list ke hře Scénky (Přírodní katastrofy)

**Tab. 20:** Vyhodnocení otázky č. 8: Vyber z možností, čím pro Tebe hra byla přínosná

**Tab. 21:** Vyhodnocení otázky č. 8: Vyber z možností, čím pro Tebe hra byla přínosná

**Tab. 22:** Vyhodnocení otázky č. 8: Vyber z možností, čím pro Tebe hra byla přínosná

**Tab. 23:** Vyhodnocení otázky č. 8: Vyber z možností, čím pro Tebe hra byla přínosná

**Tab. 24:** Vyhodnocení otázky č. 8: Vyber z možností, čím pro Tebe hra byla přínosná

## Seznam použitých zkratk

apod.	a podobně
atd.	a tak dále
m n. m.	metr nad mořem
MŠMT	Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy
např.	například
RVP (ZV)	Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání
str.	strana
z. s.	zapsaný spolek
ZŠ	základní škola

## Úvod

Předkládaná diplomová práce se zabývá tvorbou a realizací zeměpisných didaktických her, které lze využít jak v neformálním vzdělávání, tak ve výuce zeměpisu na druhém stupni základních škol nebo na nižším stupni víceletých gymnázií. Didaktické hry patří mezi jednu z vyučovacích metod ve vzdělávacím procesu. Hra doprovází vývoj dítěte již od útlého věku. Na prvním stupni základní školy je výuka založena hlavně na hrách. Na druhém stupni je tato vyučovací metoda učiteli méně využita a je podceňována, což vnímám jako nedostatek. K porovnání mám činnost organizace Pionýr Jedovnice, ve které jsem přes 10 let ve funkci oddílové vedoucí a poslední 4 roky jakožto vedoucí nejstaršího oddílu dětí, které navštěvují 6. – 9. třídu ZŠ. V rámci naší organizace s dětmi hrajeme hry na každé schůzce, víkendové akci či na tábore. Děti jsou za tuto metodu vděční a i ve svém „pubertálním“ věku hry ocení. Ostatně i dospělí si rádi hrají. S dětmi v Pionýru nehrajeme jenom hry, také se na schůzkách učíme novým znalostem a dovednostem, což se týká především tábornických dovedností nebo rozšíření znalostí o našem okolí - Jedovnic, takže se v naší činnosti promítají předměty ze školy, mezi které neodmyslitelně patří i zeměpis. Navíc jsem již v minulosti vyzorovala, že pokud se vyskytnou v hrách otázky z učiva, které děti ovládají, rádi předvedou své znalosti ostatním. Hodně mě v tomto poučily i praxe během magisterského studia. Metodu didaktické hry jsem volila do vyučovacích hodin a žáci v tomto případě lépe a s větším nadšením spolupracovali. Naopak, když jsem měla vyučovací hodiny frontálního typu (pod vedením učitele, který si to přál), hodina byla pro mě mnohem náročnější na organizaci, jelikož bylo obtížné udržet pozornost žáků. Smutný je fakt, že vedoucí učitel byl poměrně mladý a preferoval vyučovací hodiny frontálního typu.

Cílem této diplomové práce je vypracování didaktických her, které se dají využít především v neformálním vzdělávání, ale i do hodin zeměpisu na druhém stupni základních škol nebo na nižším stupni víceletých gymnázií. Snahou je poskytnout vedoucím (učitelům) materiál v podobě metodických listů jednotlivých didaktických her, které pomůžou zaktivizovat hráče a učení / opakování znalostí touto formou. Je však potřeba počítat se skutečností, že navržené hry mohou mít delší realizaci než 45 minut a k jejich provedení je potřeba prostory mimo školu. Součástí diplomové práce je popis realizace některých didaktických her a provedená zpětná vazba reflektující, jestli byly hry dobře zrekonstruované a splnily svůj didaktický aspekt.

## Cíle práce

Didaktickou hru lze úspěšně zapojit ve všech vyučovacích předmětech a také ji lze použít jako vyučovací metodu, tedy způsob organizace a realizace výchovně vzdělávacího procesu, a to v jakékoli části vyučovací hodiny. Pojmout hru jako metodu učení navíc zdůrazňuje její přínos pro výchovu dětí ve škole (Nae, 2019).

Mezi nejznámější organizace neformálního vzdělávání působící na celém území České republiky patří například Junák – český skaut, Pionýr, Duha, Česká tábornická unie nebo Sbor dobrovolných hasičů (Hájek a kol., 2008). Obecně je známé, že v neformálním vzdělávání bývá nejčastěji používaná metoda hry.

Hlavním cílem této diplomové práce je vytvořit metodické listy k didaktickým hrám napříč všemi zeměpisnými tématy Rámcového vzdělávacího programu pro děti z druhého stupně základní školy.

Tyto hry budou primárně sloužit k rozšíření zásobníku didaktických her v neformálním vzdělávání, to ovšem nevylučuje možnost, že najdou uplatnění i ve výuce zeměpisu na školách. Půjde tedy o propojení formálního a neformálního vzdělávání pomocí této vyučovací metody. Součástí hodnocení této části diplomové práce bude zodpovězení následujících výzkumných otázek:

- Na která zeměpisná témata se lépe vymyslí didaktické hry a na která hůře?
- Na jaká zeměpisná témata nelze vymyslet didaktické hry?
- Pro kterou část vyučovacího procesu se hry vymyslí lépe?

Jedním z dílčích cílů této práce je zrealizování vybraných didaktických her na pionýrském táboře „Tajemství křišťálové lebky“ v termínu 14. - 21. 8. 2021 a na oddílových schůzkách během podzimu školního roku 2021/2022.

Součástí realizace didaktických her bude provedení zpětné vazby hráčů prostřednictvím evaluačního dotazníku. Cílem evaluačních dotazníků je zpětná vazba pro výzkumníka a vyhodnocení cílů diplomové práce. Jejich účelem je zjistit splnění didaktického aspektu realizovaných her, subjektivní hodnocení didaktických her a jejich celkové vyhodnocení.

Ve vyhodnocení didaktických her budou data z dotazníků roztríděna pro odpovědi na následující otázky:

- Byly splněny základní body pro tvorbu hry?
- Byl naplněn didaktický aspekt hry?
- Jak se hra hráčům líbila?

# 1 Teoretická východiska

## 1. 1 Výchova a vzdělávání

Významnou součástí procesu celoživotního učení je výchova a vzdělávání. Obě tyto složky jsou charakterizovány jako záměrné rozvíjení schopností, vloh, morálních a charakterových vlastností jedince. Tyto dva pojmy od sebe lze teoreticky oddělit, avšak v každodenním životě spolu úzce souvisí.

Výchova je proces, který zajišťuje předávání „duchovního majetku“ společnosti z generace na generaci (Průcha a kol., 2009). Kdežto vzdělávání je obecně v pedagogické praxi chápáno jako proces záměrného a organizovaného osvojování poznatků, dovedností a postojů jedincem (Malach, 2007).

Výchova se více zaměřuje na osobnost jedince, na jeho potřeby, motivaci, emoce, vztahy s lidmi, zatímco vzdělávání se týká především poznávací sféry lidské psychiky a rozvoje osobnosti, ale není to jeho zásadním cílem (Malach, 2007).

### 1. 1. 1 Vzdělávání

Podle působení můžeme rozdělit vzdělávání na:

- 1) Formální – Zahrnuje působení škol nebo jiných odborných vzdělávacích zařízení. Dokončení vzdělávání je potvrzeno příslušným dokladem, osvědčením, vysvědčením nebo jiným dokumentem.
- 2) Informální – Je to učení záměrné a cílené, ale i zcela nahodilé v běžných životních situacích. Souvisí s nejširším výkladem pojmu výchova. Zahrnuje také formativní působení vlivu prostředí.
- 3) Neformální – Jedná se o cílené a strukturované aktivity člověka, které probíhají ve volném čase mimo vyučování. Mohou, ale nemusí být zakončeny udělením dokladu o absolvování. Zahrnuje celoživotní výchovu a vzdělávání, respektuje požadavek dobrovolnosti, demokratismu či participace (Hájek a kol., 2008).

*„Zájmové a neformální vzdělávání významně zasahuje do oblasti naplňování volného času jedince, a je zvláště důležité pro děti a mládež. Volný čas je významnou sociologickou, ekonomickou a pedagogickou kategorií a jeho smysluplné využívání přispívá k rozvoji osobnosti jedince, jeho zájmů a nadání. Často může pozitivně ovlivnit i budoucí profesní dráhu jedince a je významným prostředkem prevence rizikového chování, především dětí a mládeže.“* (MŠMT, 2021).



### **1. 1. 1. 1 Zájmové vzdělávání**

Zájmové vzdělávání tvoří nedílnou součást procesu celoživotního učení. Je charakterizováno jako vzdělávání poskytující účastníkům naplnění volného času zájmovou činností se zaměřením na různé oblasti. Bývá uskutečněno ve školských zařízeních pro zájmové vzdělávání, zejména pak ve školních družinách, střediscích volného času nebo školních klubech. Střediska volného času se podílejí také na další péči o nadané děti, žáky a studenty a ve spolupráci se školami a dalšími institucemi rovněž na organizaci soutěží dětí a žáků. Zájmové vzdělávání napomáhá naplňovat vzdělávací cíle stanovené školským zákonem (MŠMT, 2021).

### **1. 1. 1. 2 Neformální vzdělávání**

Neformální vzdělávání se uskutečňuje mimo formální vzdělávací systém a nevede k ucelenému školskému vzdělání. Jedná se o organizované výchovně vzdělávací aktivity mimo rámec oficiálního školského systému, které zájemcům nabízí záměrný rozvoj životních zkušeností, dovedností a postojů, založených na uceleném systému hodnot. Tyto aktivity jsou zpravidla dobrovolné. Organizátory neformálního vzdělávání bývají sdružení dětí a mládeže a další nestátní neziskové organizace. Školská zařízení pro zájmové vzdělávání jsou především střediska volného času, kluby, kulturní zařízení, vzdělávací agentury a další (MŠMT, 2021).

## **1. 1. 2 Výchova**

Výchova dětí vždy byla, je a bude nedílnou součástí lidského života. Je to specificky lidská činnost, především úkol starší generace předávat mladší generaci hodnoty společnosti, zprostředkování poznatků, které chceme uchovat. Hartl a Hartlová (2015, s. 680) vymezují výchovu jako „*záměrné, více či méně systematické rozvíjení citových a rozumových schopností člověka, utváření jeho postojů, způsobů chování, v souladu s cíli dané skupiny, kultury apod.*“

Průcha a kol. (2009) ve svém díle Pedagogická encyklopedie uvádí, že výchova je záměrné působení zpravidla na dítě nebo adolescenta ve snaze ovlivnit jeho osobnostní rozvoj a jedná

se o proces záměrného a cílevědomého působení na vychovávaného jedince.

Malach (2007) ve své publikaci uvádí, že výchova je uvědomělé a záměrné pedagogické působení zaměřené na osvojení trvalých změn v osobnosti vychovávaného.

Výchovu dětí ovlivňuje především rodina, škola, různí lidé, se kterými děti pravidelně či nepravidelně přicházejí do kontaktu, ale i tisk, internet, televize nebo rozhlas (Grecmanová a kol., 1998).

Z pohledu role pedagoga a dítěte ve výchovném procesu se setkáváme nejčastěji se třemi základními způsoby výchovy. První vyzdvihuje rozhodující roli pedagoga. Výchova

je chápána jako plně řízený proces, ve kterém ovlivňujeme „nehotového“ člověka pedagogem nebo institucí. Pedagog je naplněný snahou podřítit jej normám společnosti a instituce. Druhý způsob zdůrazňuje úlohu samotného vychovávaného jako subjektu vlastního formování. V tomto případě je těžištěm a základem výchovy samo dítě. Třetí proud vychází z interakce pedagoga a vychovávaného. Tento způsob se řadí k modernímu vymezení výchovy (Průcha a kol., 2013).

## 1. 2 Pedagogika volného času

„Pedagogika volného času je disciplína pedagogiky, zaměřena na výchovné a vzdělávací prostředky, napomáhající autonomnímu a smysluplnému využívání volného času dětí, dospívajících i dospělých.“ (Průcha a kol., 2009, s. 395).

Pedagogika volného času je mladý vědní obor pedagogiky, který se zabývá teorií i praxí výchovy ve volném čase. Její vznik zasahuje do 2. poloviny 19. a 1. poloviny 20. století. Mezi základní pojmy pedagogiky volného času patří pojmy volný čas, výchova ve volném čase, výchova mimo vyučování, výchova mimotořiční a mimoškolní, teorie a metodika výchovy ve volném čase. Pedagogičtí pracovníci v oblasti volného času jsou pedagogové volného času a vychovatelé.

Ve světě je tento pojem známý také jako *mimoškolní vzdělávání*. Zabývá se tím, jak tráví děti a mládež svůj volný čas. Činnostmi ve volném čase jsou například sportovní aktivity, kulturní aktivity nebo také příprava na školu. Mnohdy se v různých společenských vrstvách vyskytují i negativní činnosti, kterými jsou například kriminalita nebo užívání návykových látek. Proto patří mezi poslání pedagogiky volného času i prevence vzniku těchto negativních jevů (Pávková, 2014).

### 1. 2. 1 Volný čas

V dnešní době se jedná o velmi rozšířený pojem. Přesto, že se volný čas zdá být pojmem známým a jasným, jeho přesná definice není zcela jednoduchá. Každý z nás má určitou představu o tom, co volný čas znamená, ačkoliv se naše představy liší podle způsobu života nebo věku. Volný čas dětí a mládeže se od volného času dospělých většinou liší rozsahem, obsahem, mírou samostatnosti a nezbytností pedagogického ovlivňování (Hofbauer, 2004).

Znaky volného času lze vymezit takto: Je to doba svobodné volby činností. Člověk dělá to, co chce, nikoliv to, co musí. Zvolené činnosti jsou pro člověka příjemné, přináší mu potěšení a radost. Činnosti ve volném čase dávají příležitost k rekreaci, osobnostnímu rozvoji, odpočinku nebo obnově sil. Důležitou součástí volného času jsou zájmové činnosti, kterými mohou být různé koníčky (sport, četba, sběratelství atd.). I když jsou představy o volném čase u každého člověka různé, shodují se jistě v tom, že volný čas v nás vyvolává pocity pohody nebo něčeho příjemného (Pávková, 2014).

### 1. 2. 2 Výchova ve volném čase

„Výchova ve volném čase zahrnuje veškeré působení v čase, který neslouží realizaci základních biologických potřeb ani školních nebo pracovních povinností.“ (Hájek a kol., 2008, s. 24).

Výchova dětí a mládeže by měla být komplexní. Je potřeba se zabývat výchovou celé osobnosti, v níž lze vybudovat i různé dovednosti nebo vlastnosti, které jsou realizovány ve volném čase. Důraz bychom měli klást na ty stránky činností, které vychovávaný bude používat i v dospělosti (Veselá, 1999).

Hlavními znaky výchovy ve volném čase jsou (stejně jako u výchovy) cílevědomost, záměrnost a skutečnost, že probíhá ve specifických podmínkách a má zvolené specifické cíle.

Podle Průchy (2009) nabízí oblast výchovy ve volném čase mnoho zajímavých možností rozvoje osobnosti mladého jedince. Tyto potenciály vyniknou nejlépe, srovnáváme-li je s oblastí formálního vzdělávání, kterého se dětem dostává především ve škole. Tyto poznatky jsou shrnuty v tab. 1.

**Tab. 1:** Srovnání oblasti výchovy ve volném čase s formálním vzděláváním (podle Průchy, 2009 a Pávkové, 2014).

<b>Výchovné prostředky</b>	<b>Výchova ve volném čase</b>	<b>Formální vzdělávání</b>
<b>Subjekty výchovy</b>	Rodina, zájmové činnosti školy, středisko volného času, nestátní neziskové organizace.	Škola.
<b>Obsah výchovy</b>	Vychází ze znalostí, potřeb, zájmů a schopností vychovávaných jedinců, respektuje jejich přání.	Je charakteristický svojí kurikulární uceleností a rovněž je definován prostřednictvím edukačních výstupů – kompetencí.
<b>Docházka</b>	Je nepovinná, dobrovolná. Může být pravidelná nebo nepravidelná.	Povinná školní docházka – „nesvobodná“.
<b>Motivace</b>	Častěji převažuje vnitřní.	Častěji převažuje vnější.
<b>Výchovné metody</b>	Využívání především metod, které kladou důraz na aktivitu účastníků. Např. hra, skupinová kooperace, animace nebo zážitky. Ze slovních metod bývá používána především metoda rozhovoru.	Formální vzdělávání je stále zatíženo omezenou škálou výukových metod, v nichž převažuje výklad učitele a pasivita žáka.
<b>Prostředí</b>	Samotná edukace probíhá v různých prostředích (v lese, u řeky, v klubovně, na moři, v prostředí tábora atd.).	Převažuje škola a její blízké okolí.

<b>Autorita</b>	Neformální autorita v podobě vedoucího či vychovatele, který má k dětem často méně formální vztah, sdílí s nimi společné činnosti, bývá přijímán jako kamarád.	Formální autorita, kterou představuje učitel.
-----------------	--	---

### 1. 2. 3 Výchova mimo vyučování

Je důležité zmínit tento pojem, jelikož často bývá ztotožňován s výchovou volného času. Výchova mimo vyučování se týká jedinců, kteří chodí do školy a jsou vyučováni. Jedná se o výchovné působení v době mimo povinné vyučování, ale nikoliv výlučně ve volném čase. Nezahrnuje pouze zcela dobrovolné volnočasové aktivity, patří sem například také plnění školních povinností. Je důležitou součástí režimu dne například ve školní družině, domově mládeže nebo v dětském domově. Toto působení bývá zajišťováno některou institucí a probíhá mimo bezprostřední vliv rodiny (Pávková, 2001).

Hájek a kol. (2008) vymezil čtyři znaky charakterizující výchovu mimo vyučování: Probíhá mimo povinné vyučování, probíhá převážně ve volném čase, probíhá mimo bezprostřední vliv rodiny a je zajištěna institucemi.

### 1. 2. 4 Zážitková pedagogika

Do pedagogiky volného času spadá i zážitková pedagogika, která bývá nazývaná též jako výchova zážitkem. Jedná se o druh pedagogiky, vyhledávaný lidmi všech věkových kategorií. Základními rysy tohoto způsobu prožitku jsou dobrodružství a adrenalin. Záměrem těchto aktivit je rozvoj osobnostních kompetencí jednotlivce v nejširším smyslu slova. Hlavní výzvou je překonání strachu a stresu. Účastník tímto prožitkem poznává svoji osobnost nebo místo v kolektivu. Dělíme ji na „indoorovou“ a „outdoorovou“ podle toho, v jakém prostředí probíhá (Šerák, 2009).

Zájem je spojován s aktivitami, které přinášejí zážitek každému účastníkovi. Je však možné, že ze stejné skupinové činnosti bude mít každý účastník jiný prožitek. Aktivity se opírají o intenzivní zážitky a prožitky získané aktivní účastí na programu a jsou především zaměřeny na rozvoj sebepoznání a sociálních vztahů. Kromě fyzického výkonu zahrnují obvykle i sebereflexi nebo reflexi sociálních vztahů. Tyto aktivity budují psychickou odolnost, sebevědomí a sebedůvěru (Hájek a kol., 2008).

Výchova zážitkem klade důraz na bezprostřední zkušenosti a smyslové poznání. Nikoliv slovy, ale zajímavou činností s dobrodružnými prvky. Činnosti přinášejí určité napětí, nutnost zdolávat překážky, někdy i značnou zátěž, kdy si člověk sáhne až na samé dno svých sil.

Ve většině případů účastníci zjistí, že dokážou víc, než předpokládali. Objevování nových schopností účastníků je velkým přínosem výchovy zážitkem (Pávková, 2001).

Má-li být ve výchově prožitkem dosaženo výchovných cílů a jejich následného uplatnění v praktickém životě, sestavuje se program tak, aby obsahoval tyto prvky: Ujasnit si s účastníky cíle akce i způsoby, jakými bude cíle dosaženo. Vybrat cíle a program s ohledem na složení skupiny. Nabídnout účastníkům širokou škálu aktivit a prožitků, které vytvářejí možnosti pro získávání zážitků a zkušeností a které obsahují určitý stupeň rizika či dobrodružství. Propojit pohybové aktivity s činnostmi vyžadujícími přemýšlení a rozhodování. Zajistit vyvážené šance na úspěch pro všechny účastníky. Pokud jsou aktivity v přírodě, měli bychom zařazovat do programu ekologickou tematiku. Snažit se zprostředkovat také činnosti, u nichž je možný transfer poznatků (zkušeností ze života). Zajistit všestrannou bezpečnost účastníků (tělesnou, sociální, emoční). Zajistit přítomnost a vedení kvalifikovaným vedoucím. Pracovat s účastníky i po skončení akce a zážitky dále pedagogicky „vytěžit“ (Hájek a kol., 2008).

## **1. 2. 5 Subjekty zabývající se výchovou ve volném čase**

Kromě rodiny, školy a školských zařízení se na výchově ve volném čase podílí celá řada různorodých subjektů, mezi které patří mimo jiné nestátní neziskové organizace, církve a náboženské společnosti, nízkoprahová zařízení pro děti a mládež, obce nebo dobrovolnictví (Pávková, 2014). V následující kapitole se zaměříme na nestátní neziskové organizace.

### **1. 2. 5. 1 Nestátní neziskové organizace**

Hájek a kol. (2008) ve svém díle uvádí, že nestátní neziskové organizace svou činností významně obohacují a doplňují výchově – vzdělávací činnost škol, školských zařízení a rodin. Představují důležitý prvek ve vytváření nabídky pro aktivní využití volného času dětí a mládeže. Umožňují dětem rozvíjet přirozeným způsobem jejich schopnosti, dovednosti a talent a připravují děti na budoucí život.

Nestátní neziskové organizace se dají členit podle různých hledisek, například podle celkové orientace, obsahu činnosti, skladby členů, vnitřního uspořádání nebo podle míry vlivu na děti a mládež (Pávková, 2014). Organizace lze rozdělit na působící v rámci celé České republiky, kam patří například Junák – český skaut, Pionýr, Duha, Česká tábornická unie nebo Sbor dobrovolných hasičů. Velké množství sdružení má však pouze místní působnost, jako například sdružení přátel při školách a školských zařízení (Hájek a kol., 2008).

Mezi nestátní neziskové organizace uznané MŠMT na léta 2022 – 2023 patří mimo jiné: Asociace turistických oddílů mládeže ČR, Česká tábornická unie, z. s., Duha, Hnutí Brontosaurus, Junák – český skaut, z. s., Pionýr, z. s. nebo Sdružení hasičů Čech, Moravy

a Slezska (MŠMT, 2021). Všechny uznané nestátní neziskové organizace uznané MŠMT na léta 2022 – 2023 jsou vloženy v příloze č. 1. V následujících kapitolách se zaměříme na popis nestátních neziskových organizací Junák a Pionýr.

#### 1. 2. 5. 1. 1 Junák – svaz skautů a skautek ČR

Skauting je celosvětově nejpočetnější výchovné hnutí pro děti a mládež. Junák je dobrovolné, nezávislé a nepolitické sdružení, které navštěvují děti a mladí lidé s rozdílnými schopnostmi, různých národností nebo odlišného náboženského vyznání. Je druhou největší výchovnou organizací v České republice čítající téměř 70 tisíc členů (Junák – český skaut, z. s., 2021).

Junák ve svém programu klade především důraz na pobyt v přírodě, osvojování praktických dovedností, rozvíjení morálních vlastností a zvyšování fyzické zdatnosti. Skauting podporuje vlastenectví, zároveň však jakožto celosvětová organizace vede k bratrství mezi národy a ke globální odpovědnosti (Pávková, 2014).

#### 1. 2. 5. 1. 2 Pionýr, z. s.

*„Pojem PIONÝR vyjadřuje hledání, touhu po poznání, modernost a průkopnictví. I v mezinárodním pojetí označuje objevitele nových cest, směrů a hlasatele pokrokových myšlenek. Svým konáním chceme plně dostát významu názvu Pionýr.“* (Pionýr, z. s., 2021).

Pávková (2014) ve svém díle uvádí, že Pionýr je druhé největší sdružení dětí a mládeže u nás. Současný Pionýr vznikl v roce 1990. Vymezuje se jako demokratické, nezávislé, otevřené a nepolitické hnutí. Pionýr obhajuje zájmy a potřeby svých členů a nabízí jim pravidelné volnočasové aktivity.

Pionýr vyvíjí veřejně prospěšnou činnost v oblasti výchovy dětí a mládeže ve volném čase a v oblasti neformálního vzdělávání. Zakládá si zejména na práci dobrovolníků a vnitřních demokratických principech. Mezi základní principy Pionýru patří například podpora zvědavosti a touhy po poznání, vedení členů k odpovědnosti za osobní růst, k týmové spolupráci, využívání výchovné metody v podobě hry, usilování o zapojení dětí se specifickými vzdělávacími potřebami nebo podpora samostatného rozhodování o činnosti kolektivů (Pionýr, z. s., 2021).

### 1. 3 Hra a didaktická hra

Hru charakterizujeme jako jednu ze základních forem činnosti, která děti baví. Je to dobrovolně volená aktivita, jejímž sekundárním produktem může být učení. V tomto případě se jedná o didaktickou hru (Pecina a Zormanová, 2009).

V pedagogickém slovníku od Průchy, Walterové a Mareše (2013) je tato definice didaktické hry: „*Didaktická hra je analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, v tělocvičně, na hřišti, v obci, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života*“.

Maňák a Švec (2003) píše, že základním rozdílem mezi hrou a hrou didaktickou je to, že didaktické hry se přizpůsobují pedagogickým cílům, a tak ztrácí hlavní složku hry, kterou je spontánnost.

Skalková (2007) naopak tvrdí, že v didaktických hrách jsou žáky zachována jistá pravidla, tímto způsobem je podporována socializace a žák je veden k sebekontrolě. Dochází tedy k nenásilné formě učení, a to ze spontánního zájmu. Zásadní složkou didaktické hry je sledování předběžně vymezeného pedagogického cíle. Tomuto cíli jsou přizpůsobena pravidla a téma hry.

Zormanová (2012) navíc ve svém díle uvádí, že předností didaktické hry je její stimulační náboj, jelikož tento náboj probouzí u hráčů zájem, zvyšuje motivaci dětí a jejich angažovanost v prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, kooperaci, soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností nebo zapojovat zkušenosti ze života.

Pomocí hry lze cvičit různé dovednosti, simulovat různé situace, které nastávají v reálném životě. Hrou si získáváme nové zkušenosti a obohacujeme vlastní žití. Je tedy třeba docenit význam hry v učení nejen dětí a dát jí promyšleně prostor ve školní práci jako významnému výchovnému prostředku (Sochorová, 2011).

Didaktickou hru jako činnost lze úspěšně realizovat ve všech předmětech. Jako metodu, tedy způsob organizace a uskutečnění vzdělávacího procesu, a to v kterékoliv fázi vyučovací hodiny. Pojmout hru jako metodu učení zdůrazňuje její přínos pro výchovu školního dítěte. Díky hře učitel poznává studentovy schopnosti a studenti rozvíjejí svoji představivost, rychlost a hloubku myšlení, paměť i ducha pozorování. Didaktické hry zapojené do výuky přinášejí pestrost, radost, zabraňují jednotvárnosti nebo monotónnosti vyučování. Zařazení hry do výuky zvyšuje efektivitu hodin, což se odráží i ve výsledcích studentů (Nae, 2019).



### 1. 3. 1 Klasifikace didaktických her

Didaktické hry lze roztrždit podle různých hledisek, záleží, na který aspekt hry se chceme zaměřit. Můžeme je klasifikovat například podle délky jejich trvání na hry krátké či dlouhodobé. Dále podle místa, kde se hra odehrává, což může být například ve třídě nebo v přírodě. Rozlišovacím hlediskem může být i převládající činnost, která je během hry realizována, jestli si žáci osvojují vědomosti, rozvíjejí své pohybové dovednosti během fyzicky náročnější aktivity nebo fixují již získané znalosti (Maňák, 2003).

Zormanová (2012) rozděluje hry následovně:

- a) Interakční didaktické hry – Podstata spočívá v interakci s hráči, patří sem např. hry společenské, hry s pravidly, sportovní skupinové hry nebo učební hry.
- b) Simulační hry – Podstatou je simulace situace nebo prostředí z reálného světa. Patří sem např. hraní rolí, konfliktní hry, maňasci nebo řešení případů.
- c) Scénické didaktické hry – Návaznost na divadelní hry, rozlišuje hráče a diváky

Kožuchová a Korčáková (1998, s. 105) rozdělují hry podle dvou následujících kritérií:

Podle toho, co didaktická hra rozvíjí, třídí hry na:

- senzorické (rozvoj smyslů)
- rozvoj paměti
- rozvoj myšlení
- rozvoj komunikace
- rozvoj tvořivosti
- rozvoj kooperace

Podle toho, ve které části vyučovacího procesu didaktickou hru využijeme, se hry dělí dále na:

- motivační
- získávání nových znalostí a zkušeností
- upevňování znalostí

### 1. 3. 2 Využití didaktické hry ve výuce zeměpisu

Ve výuce zeměpisu lze využít didaktické hry, ve kterých nejde jen o zeměpisné poznatky (převážně místopisné), ale o uplatnění vědomostí, dovedností nebo komunikačních schopností souvisejících s plánováním a rozhodováním v prostoru (Kühnlová, 1999).

Podle Solarevice et al (2013, s. 46) existuje minimálně 14 principů uplatnění zajímavosti a atraktivity pro výuku geografie. Každý učitel si volí metody podle konkrétních

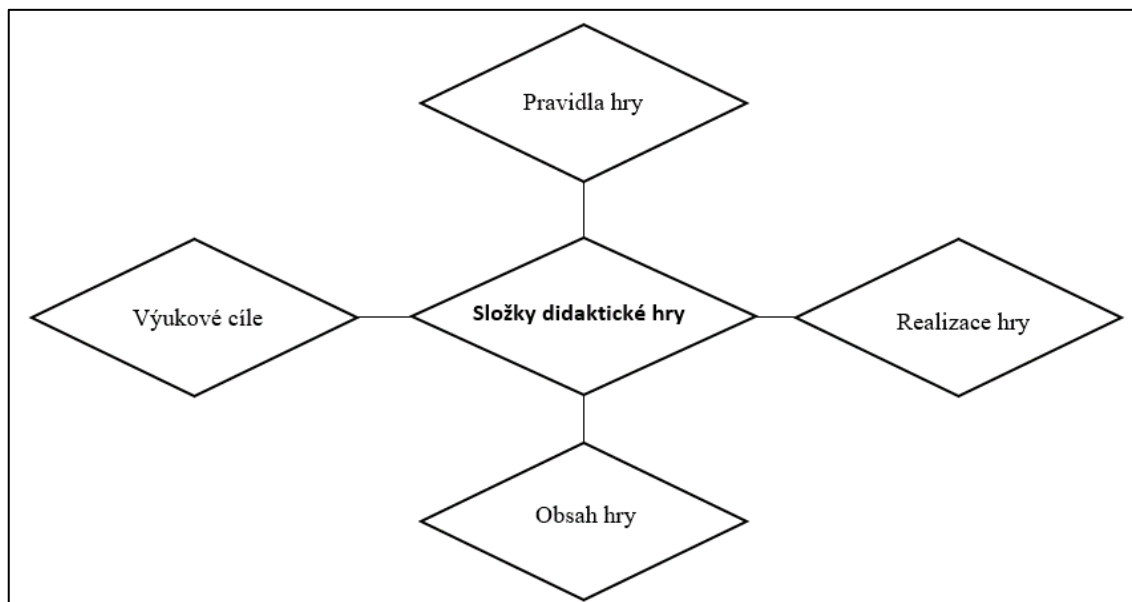
podmínek výuky. Jako první způsob autor uvádí zavedení hry do vyučovacího procesu. V době, kdy je zeměpis zaveden jako předmět, bývá dětem kolem 11 let a v tomto věku je pro ně hra v procesu vzdělávání důležitá, navíc uvolňuje atmosféru ve třídě. Hra, která je navržena do vzdělávacího procesu, by měla být funkčně kompatibilní s cíli vyučovacího procesu. Studenti se tak budou více zajímat o obsah výuky.

Využitím hry jako didaktické metody ve výuce zeměpisu dochází aktivně k získávání a upevňování znalostí prostřednictvím prožitku. Hra usnadňuje přístup ke znalostem a učení, zahrnuje skupinové aktivity nebo samostatnou činnost. Tato metoda optimalizuje proces učení tím, že v něm hraje důležitou roli student a získávání znalostí během sebeučení. Učitel zde má roli koordinátora. V důsledku toho učitel vybírá takové hry, díky kterým žáci získávají nové znalosti nebo jsou již získané znalosti fixovány a korespondují s navrženými cíli a obsahem hodiny. Příklady druhů her využívaných v hodinách zeměpisu: orientační hry, demonstrační hry, pexesa, symbolické hry, logické hry, rébusy a hádanky (Nae, 2019).

Tvorba zeměpisných didaktických her je tedy přínosným prvkem pro výuku zeměpisu a tyto hry by měly být zapojovány do procesu učení především u mladších žáků, což vyplývá i z výše zmíněných zdrojů.

## 1. 4 Tvorba didaktických her

Než začneme hrát jakoukoliv hru, je vždy potřeba si dopředu promyslet jednotlivé body, které nám usnadní přípravu a realizaci hry a které předejdou případným komplikacím ve hře. Piaget (2010) uvádí ve svém díle následující mentální mapu se základními složkami, které by měly obsahovat didaktické hry.



**Obr. 1:** Složky didaktické hry (upraveno dle Piageta, 2010).

Každá didaktická hra musí mít určený didaktický cíl, jasně vymezená pravidla a obsah hry. Jen za těchto podmínek má didaktická hra své opodstatnění ve vyučovacím procesu. Didaktická hra má svůj cíl pouze tehdy, když není improvizovaná. Pro žáka má velký výchovný význam její spravedlivé hodnocení. Učitel by měl dbát na vyrovnané síly vytvořených týmů u soutěžních her (Sochorová, 2011).

Maňák (2003) shrnul přípravu didaktické hry do devíti bodů (viz tab. 2). Doležalová (2004) ve svém díle zase uvádí desatero při tvorbě her (viz níže). V následujících kapitolách se budeme jednotlivými body tvorby her zabývat více dopodrobna.

**Tab. 2:** Metodická příprava k začlenění didaktických her do výuky

Metodická příprava k začlenění didaktických her do výuky
a) <b>Vytyčení cílů hry</b> (kognitivních, sociálních, emociálních, ujasnění důvodů pro volbu konkrétní hry)
b) <b>Diagnóza připravenosti žáků</b> (potřebné vědomosti, dovednosti, zkušenosti, přiměřená náročnost hry)
c) <b>Ujasnění pravidel hry</b> (jejich znalost žáky, upevnění, eventuelně jejich obměna)
d) <b>Vymezení úlohy vedoucího hry</b> (řízení, hodnocení - svěřeni této funkce žákům)

je možné, až získají zkušenosti)

- e) **Stanovení způsobu hodnocení** (diskuse, otázky subjektivity)
- f) **Zajištění vhodného místa** (uspořádání místností, úprava terénu)
- g) **Příprava pomůcek, materiálů, rekvizit** (možnost improvizace, vlastní výroba)
- h) **Určení časového limitu hry** (rozvrh průběhu hry, časové možnosti účastníků)
- i) **Promyšlení případných variant** (možné modifikace, iniciativa žáků, rušivé zásahy)

Zdroj: Maňák (2003)

Desatero podle Doležalové (2004):

1. Zajistit při hrách bezpečnost pro účastníky
2. Promyslet dobře organizaci hry
3. Vysvětlit srozumitelně pravidla, při nejasnostech ihned reagovat na dotazy
4. Zapojit do hry co nejvíce dětí vhodně zvolenou motivací
5. Sestavit přibližně stejně zdatné týmy
6. Kromě plánovaného času mít vždy časovou rezervu při realizaci hry
7. Zapojit děti do přípravy hry a úklidu po jejím skončení
8. vést děti k dodržování sportovního chování podle zásady fair play
9. Pochválit úspěšné hráče, povzbudit méně úspěšné
10. Zohlednit věkové a mentální odlišnosti dětí, vhodným způsobem zapojit do her také děti handicapem.

#### 1. 4. 1 Výběr hry

Při výběru hry bychom si v první řadě měli určit cíle, které budou prostřednictvím hry naplňovány. Výběr hry by měl být ovlivňován prostředím, roční dobou, denní dobou, věkem a zkušenostmi dětí, pro které hru připravujeme. Na všechny tyto faktory je třeba při výběru hry myslet (Mikšík a kol., 2008).

Při výběru didaktické hry je potřeba brát ohled na probranou látku. Hru bychom neměli vybírat jen podle tématu, ale také je potřeba důkladně promyslet, ve které hodině a části vyučovacího procesu hru aplikujeme. Zda je jejím cílem obsah učiva přiblížit či zopakovat. Výběr hry musí být promyšlený tak, aby samotná hra splnila cíl, pro který byla vybrána (Sochorová, 2011).

#### 1. 4. 2 Didaktický záměr hry

Podstatu didaktické hry tvoří čtyři hlavní znaky: cíl, činnost, pravidla a výsledek hry. Výběr didaktické hry je podmíněný obsahem učiva rozloženého v učebních osnovách v jednotlivých vyučovacích předmětech, které respektují didaktické zásady (Manniová, 2001).

Pro lepší účinnost didaktické hry musí učitel volit didaktické hry podle vzdělávacích cílů, proto je vybírá on sám. Dále by se měl vyhýbat momentům monotónnosti, podněcovat iniciativu žáků, sledovat atmosféru při hraní her, zájem hráčů a jejich úspěšnost při hře. Učitel by měl zhodnotit, jak byla hra úspěšná, chování žáků při hře, doporučení pro individuální nebo obecné hodnocení (Nae, 2019).

### **1. 4. 3 Motivace hry**

Motivace má velký podíl na výkon hráčů, proto by neměla chybět u žádné hry. Dostatečná motivace hráčů může z obyčejné hry udělat velmi úspěšnou hru, avšak skvělá hra bez správné a dostatečné motivace může dopadnout neúspěchem (Pišlová, 2016).

Vhodně zvolená motivace zvyšuje efektivitu učení. Motivaci rozdělujeme na vnější a vnitřní. Vnější motivace bývá způsobena vnějšími činiteli, mezi které patří například odměny a tresty. Hráči, kteří jsou motivováni vnitřně, vykazují vyšší úspěšnost, bývají spontánnější, pružnější a tvořivější (Jančář, Musilová, 2004).

Do vhodné motivace řadíme název, který by měl být zajímavý a který by měli hráči znát již před začátkem hry. Motivovat hráče lze různými způsoby. Mezi nejčastější a nejefektivnější patří přečtení nebo převyprávění příběhu, či sehrání scénky. Další motivací může být příslib odměny, např. materiální odměny, získání privilegií, získání bodů do dlouhodobé hry, výzva nebo čisté nadšení (instruktoři Brno, 2007).

### **1. 4. 4 Volba prostředí**

Didaktickou hru lze realizovat v různém prostředí, např. v klubovně, ve škole, u řeky, v lese, ve městě atd.. Výběr vhodného prostředí může podtrhnout nebo naopak pokazit efekt hry. Vybrané prostředí můžeme využít i pro didaktičnost hry (například hledání geomorfologických jevů přímo v terénu, orientace v terénu, pozorování, měření, mapování atd.) (Řezníčková, 2008). Při výběru prostředí je potřeba dbát na bezpečnost účastníků při realizaci.

### **1. 4. 5 Rozdělení hráčů do týmů**

Vzniklé týmy by měly být při každé hře vyrovnané. Rozdělení dětí do týmů posiluje nejen pozitivní vazby v kolektivu, ale i napínavost a zajímavost hry. Při rozdělování hráčů do týmů má vedoucí důležitou roli jako pozorovatel, který by měl znát vztahy ve skupině. V případném rozdělování do týmů hráči by se mohlo stát, že vznikne tým „výběru“ a tým „zbyly jsme si na sebe“. Před samotným rozdělením je vždy potřeba si uvědomit, kolik potřebujeme na hru týmů, kolik je hráčů a jaké je jejich věkové složení (instruktoři Brno, 2007).

#### **1. 4. 6 Pravidla hry**

Pravidla her by měla být předem jasně daná a neměla by se měnit během hry. Vedoucí, který hru vysvětluje, musí pravidla velmi dobře znát a musí dbát na srozumitelnost při jejich výkladu (Mikšík a kol., 2008).

Příliš náročné hry se hráčům hůře vysvětlují (což je nevhodné zvláště u mladších dětí) a pochopení pravidel může být náročnější než samotná hra. Musíme dbát na přísnost pravidel, neboť příliš striktní pravidla mohou hráče spíše otrávit než přinést námi žádoucí efekt. Pravidla by měla být promyšlená, jejich výklad by měl být stručný a jasný. Po vysvětlení pravidel by měl být prostor na dotazy (Neumann, 2000).

Instruktoři Brno (2007) dále doplňují pravidla her o tyto prvky: Hru vysvětlujeme od obecných věcí k detailům. Samotné vysvětlení vyžaduje udržení si pozornosti hráčů, správnou artikulaci a neuspěchané ale ani příliš pomalé tempo vysvětlování. Závěrem vysvětlování pravidel je potřeba zmínit herní území a časový limit, který je na hru určený.

#### **1. 4. 7 Příprava hry**

Přípravě hry předchází představa a výběr hry (viz kapitola 1. 4. 2). Příprava je většinou rozdělena na dvě části: příprava předem a příprava hry na místě před samotnou realizací. Platí pravidlo „co si mohu připravit předem, to si připravím“. Předem si připravíme pravidla hry, která si zapíšeme a veškerý potřebný materiál ke hře, který i zajistíme. Na místě je především potřeba připravit herní území a pomůcky potřebné ke hře. Dále rozdělit role vedoucím (pokud na hru nějaké potřebujeme) a informovat účastníky o hře samotné (instruktoři Brno, 2007).

#### **1. 4. 8 Průběh hry**

Průběh hry je pro hráče nejdůležitější fází hry. Zde dochází k didaktickému působení hry. Hra je schopna žákům přiblížit jindy komplikovaně představitelné situace či problémy, které díky hře mohou modelově vyřešit. Pokud se nám podaří hru dobře sestavit, je možné, že hráči sami její didaktický směr nezaregistrují. „*Didaktická hra si zachovává většinu znaků hravých činností, takže žáci si jistou omezenost didaktické hry danou jejím usměrňováním a cílovou orientací při správném pedagogickém vedení ani neuvědomují.*“ (Maňák, Švec, 2003 s. 127).

Vedoucí využívá hru pro její didaktický záměr, ale hráč ji hraje hlavně pro její hravou činnost. Právě hravá činnost je tím, co hru dělá hrou. Bez hravé činnosti by didaktický úkol ztratil pro hráče kouzlo a nepodněcoval by tolik jejich aktivitu. Hravou činností dosahujeme didaktického cíle, hráč řeší zadaný úkol (Petty, 1996).

Na samotný průběh hry vždy dohlíží vedoucí, který hru vymyslel a připravil. Ten by neměl být nijak vázaný rolí a musí znát pravidla hry. Tento člověk sleduje průběh hry

a případně do hry zasahuje. V průběhu hry je potřeba hráče neustále povzbuzovat, motivovat a udržovat je v atmosféře daného tématu. Hráči musí vědět, že hra byla ukončena. Nejlépe ihned po jejím skončení vyhlášíme výsledky a provedeme reflexi (instruktoři Brno, 2007).

#### **1. 4. 9 Reflexe**

Součástí každé hry by měla být reflexe. Slouží nám k tomu, abychom zhodnotili, zpracovali, pochopili a převedli do běžného života zážitky z dané hry. Jejím výsledkem by měly být sdílené pocity hráčů, které jsou jak pro děti, tak pro vedoucí cennou zpětnou vazbou. Reflexi zařazujeme po psychicky náročnějších hrách nebo po těch, které naplňují námi zvolené cíle (Mikšík a kol., 2008).

Zhodnocení hry je kontrolou, jak hráči zachovali pravidla a splnili úkol, který jim byl zadán. Závěr hry obvykle směřuje k hodnocení činností hráčů při hře, popřípadě k odměňování účastníků, kteří podali nejlepší výkony. Didaktické hry by měly být voleny tak, aby v nich našli uspokojení z činnosti jak výborní, tak průměrní hráči. Hra by nikdy neměla vyústit do konfliktů mezi hráči nebo k podceňování schopností jednotlivých účastníků (Petty, 1996).

## **2 Metody práce**

Praktická část diplomové práce se věnuje analýze jednotlivých zeměpisných témat podle Rámcového vzdělávacího programu. K tématům byly navrženy didaktické hry a připraveny materiály k jejich realizaci. Další částí byla realizace a následné zhodnocení vybraných didaktických her na pionýrském táboře „Tajemství křišťálové lebky“ v termínu 14. – 21. 8. 2021 a na oddílových schůzkách během podzimu školního roku 2021/2022 v organizaci Pionýr Jedovnice. Didaktické hry byly realizovány s dětmi, které navštěvují druhý stupeň základního vzdělávání.

Tato kapitola je zaměřena na témata her, popis postupu přípravy her, popis realizace didaktických her a na evaluační dotazníky včetně jejich vyhodnocení. Hodnocení didaktických her evaluačním dotazníkem proběhlo vždy ihned po skončení didaktické hry.

### **2. 1 RVP – výběr témat**

Při výběru hry bychom měli zprvu myslet na výběr tématu, kterého se bude didaktická hra týkat, a promyslet, ve které části vyučovacího procesu hru aplikujeme. Dále je důležité určit cíle, které chceme prostřednictvím hry naplnit.

Výběr témat a vzdělávacích cílů didaktických her vycházel z Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání (příloha č. 2). Některé didaktické hry jsou zaměřeny na konkrétní téma, jiné hry v sobě zahrnují více nebo dokonce všechna témata podle RVP pro ZV (např. desková hra „Letem světem“, která obsahuje otázky ze všech zeměpisných témat). Nejvíce je v didaktických hrách obsaženo téma Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie a Terénní geografická výuka, praxe a aplikace. To z toho důvodu, protože jsou to témata, na která se zaměřujeme v rámci činnosti s dětmi v neformálním vzdělávání.

### **2. 2 Tvorba předlohy karty pro didaktické hry**

Vzorem pro tvorbu metodického listu byl pionýrský projekt Klíčení realizovaný v letech 2010 – 2013 a prezentace od Zieleniecové (2014).



**Tab. 3:** Metodický list ke hře – předloha (zdroj vlastní)

<b>Čas přípravy:</b>	<b>Čas realizace:</b>	<b>Prostor:</b>	<b>Počet účastníků:</b>	<b>Věková kategorie:</b>
<b>Název hry:</b>				
<b>Motivace hry:</b>				
<b>Cíl hry:</b>				
<b>Začlenění do RVP:</b>				
<b>Rozvoj kompetencí:</b>				
<b>Potřeby:</b>				
<b>Prekoncept hráčů:</b>				
<b>Provedení hry:</b>				
<b>Poznámky:</b>				

### **2. 3 Tvorba didaktických her**

K tvorbě didaktických her bylo čerpáno především z vlastních zkušeností jakožto oddílové vedoucí v Pionýru Jedovnice. Dále byla inspirace čerpána z již zmíněného projektu Klíčení, knižních souborů her a na internetovém sborníku her Hranostaj. Při vytváření didaktických her bylo dodržováno postupu podle jednotlivých položek, které jsou sestaveny v metodickém listu pro vedoucí v kapitole 2. 2.

### **2. 4 Evaluační dotazník**

*„Slovo „dotazník“ se spojuje s „dotazováním“, s otázkami. Je to způsob, je to způsob písemného kladení otázek a získávání písemných odpovědí. Dotazník je nejfrekventovanější metodou zjišťování údajů.“ (Gavora, 2010, s. 99).*

Nezvalová (2007) uvádí definici evaluace podle Bennet et al. (1994): „*Evaluace je proces systematického shromažďování a analýzy informací podle určitých kritérií za účelem dalšího rozhodování.*“

Jedná se o velmi frekventovanou metodu získávání dat v pedagogickém výzkumu. Kladené otázky se mohou vztahovat k jevům buď vnějším (např. názory) nebo vnitřním (např. postoje a motivy). Dotazník je soustava předem připravených a pečlivě formulovaných otázek, které jsou promyšleně seřazené a na které respondent odpovídá písemně (Chráska, 2016).

Jedním z hlavních cílů evaluace by měla být zpětná vazba a následné poučení pro autora. Evaluace by tedy měla přinášet náměty na zlepšení, případně odstranění určitých nedostatků, čímž by současně měla zvyšovat efektivitu naší práce (Hendl, 2005).

Hlavní rozdíl mezi hodnocením a evaluací je zejména ve vymezení kritérií, evaluačním plánu a v použitých metodách. V případě hodnocení nejsou kritéria jasně vymezena a indikátory výkonu nejsou jasně stanoveny, zatímco při evaluaci jsou stanoveny specifické cíle a kritéria jsou jasně vymezena. Můžeme tedy říct, že hodnocení je neřízené, kdežto evaluace je hodnocení řízené (Nezvalová, 2007).

#### **2. 4. 1 Tvorba evaluačních dotazníků**

Chráska (2016) ve svém díle uvádí pravidla a zásady, které by se měly dodržovat při tvorbě evaluačního dotazníku:

- Položky v dotazníku musí být jasné a srozumitelné.
- Formulace položek musí být jednoznačná a nesmí připouštět chápání více způsobů.
- Pokud to jde, otázkám typu „proč“ bychom se měli vyhnout.
- Dotazník by neměl být příliš rozsáhlý. Položky dotazníku by měly zjišťovat pouze nezbytné údaje, které nelze získat jiným způsobem.
- Otázkami bychom neměli napovídat k jejich zodpovězení – neměly by být sugestivní.
- Dotazník vždy musí obsahovat jasné pokyny k jeho vyplňování.
- Při konstrukci dotazníku je vhodné myslet na to, aby získané údaje bylo možno snadno roztřídit, tabelovat a zpracovat.
- Při řazení položek v dotazníku bychom měli dát přednost psychologickému pořadí před logickým. Dotazník by měl začínat jednoduchými, konkrétními otázkami, dále navazují obsahové položky, které podle potřeb lze proložit položkami filtračními, kontrolními a funkcionálně psychologickými.

Dotazník by měl mít promyšlenou strukturu. Obvykle se skládá ze tří částí: Vstupní část, ta se skládá z hlavičky (název dotazníku, vysvětlení cíle dotazníku). Obvykle vysvětluje i význam respondentových odpovědí při vyplnění dotazníku a obsahuje pokyny, jak vyplňovat.

Tím motivuje respondenta k pečlivému vyplnění dotazníku a případnému navrácení. Druhá část obsahuje vlastní otázky. Úplně na konci dotazníku bývá poděkování respondentovi za vyplnění a spolupráci (Gavora, 2010).

#### 2. 4. 2 Položky evaluačního dotazníku

Chráska (2016) rozděluje otázky v dotazníku podle tří hledisek: Cíl, forma a obsah.

**Podle cíle**, pro který je položka určena, rozlišujeme položky na obsahové (výsledkové), které zajišťují údaje, jež jsou nutné pro splnění výzkumného záměru, a funkcionální položky - ty mají optimalizovat průběh dotazování. Řadíme mezi ně položky kontaktní, funkcionálně psychologické, filtrační a kontrolní.

Kontaktní položky (snadné a nenáročné) plní funkci úvodu k dotazování a uvádějí respondenta do zkoumané problematiky. Funkcionálně psychologické položky slouží k odstranění nežádoucího napětí u respondenta. Kontrolní otázky mají za úkol prověřit věrohodnost získávaných údajů. Často se dotazujeme na jednu otázku více způsoby. Filtrační položky se využívají při zkoumání problémů, které se netýkají všech zkoumaných jedinců.

**Forma požadované odpovědi:** Podle způsobu, jakým má respondent v určité položce odpovídat, lze rozdělit otázky na otevřené, uzavřené a polouzavřené (Gavora, 2010). U otevřených otázek respondent odpovědi sám vytváří, v neotevřených položkách manipuluje s navrženými odpověďmi (Chráska, 2016). Otevřená otázka dává respondentovi volnost v odpovídání. Výhodou otevřených otázek je, že neomezují respondenta. Nevnučují mu žádnou volbu, proto bývají často zdrojem nových nebo neznámých údajů. Uzavřená otázka nabízí hotové alternativní odpovědi (dichotomické / polytomické). Úlohou respondenta je zaznačit vhodnou odpověď (Gavora, 2010). U uzavřených otázek je též možnost polouzavřených položek, kde můžeme napsat vlastní odpověď v případě, že nám nevyhovuje žádná jiná z daných alternativ.

Dále můžeme využít škálové položky, u nichž respondent odpovídá tak, že vybírá určitý bod na předložené škále. Například škála Likertova typu: respondent má možnost vyjádřit stupeň svého souhlasu / nesouhlasu na hodnotící sedmibodové škále. Jednou z možností uzavřených otázek jsou výčtové položky, které se vyznačují možností výběru více odpovědí. Jedním z nejčastějších typů otázek jsou stupnicové položky, kde respondent odpovědi vybírá podle určitého kritéria (př. podle oblíbenosti).

**Obsah, který položka dotazníku zjišťuje:** Zde lze rozdělit položky zajišťující fakta, znalosti a vědomosti, a položky zajišťující mínění, motivy a postoje (Chráska, 2016).

### 2. 4. 3 Evaluační dotazník pro zhodnocení her

Pro zhodnocení jednotlivých didaktických her byl vytvořen evaluační dotazník, který sloužil k ověření kvality a zpracování her a k ověření, zda byl dodržen didaktický aspekt hry. Při tvorbě dotazníku byl kladen důraz na přehlednost, snadné vyplňování a redukci počtu otázek na co nezákladnější, které korespondují s vytyčenými cíli.

Dotazník obsahuje celkem 8 uzavřených, 1 polouzavřenou a 3 otevřené otázky, čímž by mělo být docíleno rychlého vyplnění, ale zároveň vyšší vypovídající hodnoty (především u otevřených otázek k získání nových a nezmíněných položek). Dotazník je rozdělen do dvou částí. První část – úvodní, která obsahuje název hry a úvodní slovo autora. Druhá část – dotazování, ve které by mělo být jádrem zjištění, jak hráči hodnotí jednotlivé části hry, jestli byl z jejich pohledu naplněn didaktický aspekt hry, co se hráčům na hře líbilo nejvíce a co nejméně. Poslední otázkou dotazníku je celkové hodnocení didaktické hry známkou jako ve škole.

Standardizované otázky měly předem stanovené odpovědi ve formě škály, pro které bylo využito již výše zmíněné Likertovo škálování.

**Název hry:**

**Dokončená třída:**

---

**Milý hráči,**

prosím Tě o vyplnění tohoto krátkého dotazníku, kterým ohodnotíš didaktickou hru: (*název hry*), jež byla vytvořena v rámci mé diplomové práce „Zeměpisné didaktické hry v neformálním vzdělávání“. Dotazník je zcela anonymní, proto budu velice ráda za Tvé upřímné hodnocení a případné komentáře.

**Zaškrtni nejvhodnější odpověď ve škále 1 – 5 podle následujících možností:**

Zcela souhlasím	Spíše souhlasím	Nevím	Spíše nesouhlasím	Zcela nesouhlasím
1	2	3	4	5

OTÁZKA	1	2	3	4	5
1. Hra mě bavila					
2. Dozvěděl/a jsem se při hře něco nového					
3. Zopakoval/a jsem si dovednosti/znalosti, které již umím					
4. Pravidla hry pro mě byla jasná a srozumitelná					
5. Hra byla dynamická a měla spád					
6. Byl/a jsem při hře dostatečně motivován/a					
7. Hra byla pro mě moc náročná					

8. Vyber z možností, čím pro Tebe hra byla přínosná (můžeš zaznamenat víc odpovědí):
- a) Spolupráce v týmu
  - b) Nové dovednosti
  - c) Nové znalosti
  - d) Další (napiš) \_\_\_\_\_
9. Na hře se mi nejvíce líbilo:
10. Na hře se mi nejméně líbilo:
11. Další připomínky ke hře:
12. Celkové hodnocení hry (oznámkuj jako ve škole):      1      2      3      4      5

**Velice Ti děkuji za vyplnění.**

**Pet'a**

#### **2. 4. 4 Vyhodnocení otázek**

Evaluační dotazníky byly účastníkům předloženy vždy ihned po realizaci a řádném ukončení konkrétní hry. Dotazník obsahuje celkem 12 otázek. Otázky dotazníku byly konstruované tak, aby získaly co největší zpětnou vazbu na kvalitu a zpracování jednotlivých her z pohledu hráčů. V dotazníku se vyskytují především uzavřené otázky s výběrem možností, na které se respondentům obecně lépe odpovídá. Otevřené otázky sloužící ke slovnímu hodnocení respondentů bývají obecně méně využívány, avšak ty se během vyplňování také vyskytovaly, i když v menší míře.

Didaktické hry byly realizovány na pionýrském táboře „Tajemství křišťálové lebky“ v termínu 14. – 21. 8. 2021 a na oddílových schůzkách během podzimu školního roku 2021/2022. Tábora se zúčastnilo celkem 44 dětí napříč celým spektrem prvního a druhého stupně ZŠ. Dotazníky byly rozdány pouze dětem, které v době tábora měly dokončený 6. – 9. ročník na druhém stupni základního vzdělávání, což bylo celkem 18 dětí (13 dívek a 5 chlapců). Dvě děti měly v době tábora dokončenou 6. třídu, dvě děti měly dokončenou 7. třídu, dvanáct dětí mělo dokončeno 8. třídu a dva hráči měli v době tábora dokončenou 9. třídu. Kromě pěti účastníků navštěvují všichni hráči základní školu v Jedovnicích a zároveň Pionýr Jedovnice.

Her na oddílových schůzkách se účastnilo pravidelně celkem 14 dětí - 11 dívek a 3 chlapci. Všichni hráči navštěvují základní školu v Jedovnicích. V oddílu je ve školním roce 2021/2022 jedno dítě v šesté třídě, tři v sedmé, jedno v osmé a devět dětí v deváté třídě. Vyplňování dotazníků bylo anonymní.

Při vyhodnocování evaluačních dotazníků bylo dodržováno následujícího postupu:

1. převedení hodnot z dotazníků do tabulky,
2. roztřídění odpovědí do tří kategorií, dle jejich obsahu:
  - hodnocení jednotlivých částí hry (otázky č. 1, 4, 5, 6 a 7)
  - didaktický aspekt hry (otázky č. 2, 3 a 8)
  - celkové hodnocení hry (otázky č. 9, 10, 11 a 12),
3. tvorba výsledných grafů,
4. popis grafů.

### 3 Výsledky

V této kapitole jsou shrnuty výsledky diplomové práce.

#### 3.1 Metodické listy k didaktickým hrám

Podle témat jednotlivých didaktických her byly metodické listy pro vedoucí rozděleny do okruhů v souladu s učebními osnovami Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání (viz tab. 4).

**Tab. 4:** Přehled didaktických her podle okruhů osnov v RVP (ZV) pro předmět zeměpis

Okruh podle RVP	Hra, ve které je okruh obsažen
<b>Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie</b>	Kdo přežije v džungli? Skládání mapy Hra k odměnám Šifrovaná Topografické značky v terénu Tvorba plánu Riskuj! Desková hra "Letem světem" Sázka na vědomosti
<b>Přírodní obraz Země</b>	Desková hra "Letem světem" Co na to Češi (Zeměpis) Sázka na vědomosti
<b>Regiony světa</b>	Riskuj! Desková hra "Letem světem" Co na to Češi (Zeměpis) Kdo dá víc? Státy Evropy Sázka na vědomosti
<b>Společenské a hospodářské prostředí</b>	Desková hra "Letem světem" Co na to Češi (Zeměpis) Sázka na vědomosti
<b>Životní prostředí</b>	Kdo přežije v džungli? Desková hra "Letem světem" Snowballing (Pomoz planetě) Ekologická Pecha Kucha Scénky (Přírodní katastrofy)

<p><b>Česká republika</b></p>	<p>Šifrovaná  Riskuj!  Desková hra “Letem světem“  Co na to Češi (Zeměpis)  Jenga věž (Česká republika)  Sázka na vědomosti</p>
<p><b>Terénní geografická výuka, praxe a aplikace</b></p>	<p>Kdo přežije v džungli?  Skládání mapy  Hra k odměnám  Šifrovaná  Topografické značky v terénu  Tvorba plánu  Desková hra “Letem světem“  Co na to Češi (Zeměpis)  Sázka na vědomosti</p>



**Tab. 5:** Metodický list ke hře Kdo přežije v džungli?

<b>Čas přípravy:</b> 60 min	<b>Čas realizace:</b> 2 h	<b>Prostor:</b> Les – okolí tábora	<b>Počet účastníků:</b> Minimálně 10	<b>Věková kategorie:</b> 6. – 9. třída
<b>Název hry</b>	Kdo přežije v džungli?			
<b>Motivace hry</b>	<p>Než se děti vydají dobrodružné cestě vstříc, je třeba, aby si udělaly obraz o tom, co všechno je může po cestě takovou džunglí potkat. A správný archeolog přece musí vědět, jak reagovat.</p> <p>V rébusu, který přeložil Indiana Jones, stojí, že křišťálová lebka se ukrývá v Lufaově hrobce, k níž se dá dostat pouze přes velmi hustou džungli. Navíc toto území patří domorodému kmeni, který hrobku brání zuby nehty.</p>			
<b>Cíl hry</b>	<p>Najít pomocí mapy a buzoly v okolí tábora všechna stanoviště, na kterých hráči splní připravené úkoly.</p> <p><u>Zeměpisné vzdělávací cíle:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pomocí mapy se orientuje v přírodě</li> <li>- Umí používat buzolu</li> <li>- Sestaví vlastní kompas</li> <li>- Získává nové poznatky</li> </ul>			
<b>Začlenění do RVP</b>	Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie; Životní prostředí; Terénní geografická výuka, praxe a aplikace			
<b>Rozvoj kompetencí</b>	K učení, k řešení problémů, komunikativní, občanské			
<b>Potřeby</b>	<p>Vytištěná mapa / nakreslený plán se zaznačenými stanovišti, buzola, papír, tužka (pro každého hráče), vedoucí, startovní lístek pro všechny hráče (příloha č. 3)</p> <p>+ úkoly na jednotlivých stanovištích (pro lepší přehled vypsané pod jednotlivými stanovišti)</p>			
<b>Prekoncept hráčů</b>	Práce s mapou a buzolou, orientace v terénu			
<b>Provedení hry</b>	<p><u>Příprava hry:</u></p> <p>Vedoucí hry připraví pomůcky na jednotlivá stanoviště, které předá ostatním vedoucím. Ti si svoje konkrétní stanoviště nachystají na místě sami (důležité je, aby místo, kde bude stanoviště, bylo správně zaznačené v mapě).</p>			

Realizace hry:

Hra se uskuteční první táborový den, kdy děti nejsou ještě rozděleny do týmů, proto utvoří čtyřčlenné skupinky. Ve skupince bude vždy alespoň jedno dítě z druhého stupně ZŠ, které bude na trase dohlížet na mladší spoluhráče. Závod děti absolvují každý sám za sebe. V okolí tábora bude rozmístěno 6 stanovišť, která budou zakreslená v mapě. Na každém stanovišti budou 2 vedoucí, kontrolující příchod skupin a správné plnění úkolů na stanovišti. Úkoly jsou rozděleny na dvě kategorie (mladší a starší). Mladší kategorie zahrnuje hráče, kteří mají v době tábora dokončenou 1. – 5. třídu, do starší kategorie patří všichni hráči s dokončenou 6. – 9. třídou.

STANOVIŠTĚ:

1 – První kroky v džungli

**Starší děti:** Odhad: Snažit se co nejlíže odhadnout vzdálenost 1 metru (měříme krok nebo vzdálenost dlaní od sebe – přeměří se svinovacím metrem). Stopnutí minuty (řekne se „ted“ v ten moment se odstartuje čas a hráči ho musí po minutě stopnout), výška stromu – bude jim vybrán strom, hráči se budou snažit odhadnout jeho výšku (mohou zkusit vypočítat, pokud vědí, jak na to).

**Mladší děti:** Poznávání předmětů, které by si měl vzít každý správný objevovatel džungle s sebou, po slepu. V nabídce předmětů jsou: dalekohled, lžice, jídelní nůž, hrnek, kartáček, pasta na zuby, šátek, čelovka, ešus, repelent.

Potřeby: Svinovací metr, stopky, papír, tužka, látková taška, předměty do tašky.

2 – Orientace v džungli

**Starší děti:** Azimut – v okolí stanoviště bude 20 obrázků, hráči dostanou 5 souřadnic, ke kterým musí přiřadit obrázky. Druhá část: Výroba kompasu pomocí jehly a magnetu.

**Mladší děti:** Vyjmenují alespoň 3 způsoby, podle kterých se mohou orientovat v přírodě. Pokud nebudou vědět, budou v okolí stanoviště rozmístěny obrázky jako nápověda (některé obrázky z úkolu pro starší). Druhá část: Výroba dalekohledu (ze dvou ruliček toaletního papíru, provázku a pomůcek na ozdobení).

Potřeby: Kompas (hráči mají s sebou), 20 obrázků (s obrázky objektů / věcí atd., a podle čeho se orientovat v přírodě, příloha č. 4), rýsováčky, papíry se souřadnicemi, jehla, magnet, misky s vodou (alespoň 3), ruličky od toaletního papíru (pro každého mladšího hráče 2), lepidlo, provázky (pro každého mladšího hráče 1), barevné papíry, fixy, ozdoby.

3 – Pohyb v džungli (úkoly na tomto stanovišti budou pro všechny hráče společné)

Překážková dráha v lese, kterou budou hráči muset proběhnout, aniž by je strefili vedoucí látkovými koulemi.

Potřeby: Lana, pneumatiky, klády, látkové koule.

4 – Lov divoké zvěře

**Starší děti:** Střelba prakem.

**Mladší děti:** Hod na cíl šiškami.

Potřeby: Praky, šišky.

5 – Zoologie

**Starší děti:** Na stanovišti bude trasa, kterou budou hráči muset projít. Na trase bude 10 zvířat, jejichž jména si budou hráči zapisovat a papír na konci trasy odevzdají.

**Mladší děti:** Sbíráání tarantulí pomocí kuchyňských kleští z území do skleniček (vyrobení pavouci z pet víček a drátků). Hráči se nesmí dotknout tarantulí rukama.

Potřeby: Obrázky s 10 zvířaty (příloha č. 5), provázek na trasu (nemusí být), rýsováky, vyrobení pavouci, zavařovačky (alespoň 5), kuchyňské kleště na?? (alespoň 5).

6 – Kvízová stezka

Úkolem hráčů bude společně projít správně bludiště s otázkami, na které budou odpovídat pouze starší nebo mladší hráči následovně:

**Starší hráči:** otázky na bílém papíře


**Mladší hráči:** otázky na červeném papíře.

Potřeby: Otázky s variantou pro starší a mladší hráče (příloha č. 6), ruličky od toaletního papíru, fixa, rýsováky.

	Jakmile vytvořený tým absolvuje všechna stanoviště, vrátí se na start a všichni hráči odevzdají svoji startovní kartu. Bodují se jednotlivá stanoviště a dále i celkový čas zdolání (nebo čas pro všechny maximálně 2 hodiny).
<b>Poznámky</b>	Je potřeba hráče obeznámit s tím, jaký je čeká program v případě, že hru dokončí dříve než ostatní týmy.

**Tab. 6:** Metodický list ke hře Skládání mapy

<b>Čas přípravy:</b> 15 minut	<b>Čas realizace:</b> 60 minut	<b>Prostor:</b> Les	<b>Počet účastníků:</b> 11 a víc	<b>Věková kategorie:</b> 6. – 9. třída
<b>Název hry</b>	Skládání mapy			
<b>Motivace hry</b>	<p>Kanibalové mají v džungli poschovávané drahokamy. Jeden z drahokamů se dětem hodí do portálu na ochranu džungle. Aby je ale hráči nehledali, kanibalové zajali několik vedoucích pod výhrůžkou, že si vedoucí upečou k večeři. Jednomu z vedoucích se podařilo kanibalům utéct a navíc informuje hráče o kouscích mapy v území kanibalů, která hráče dovede k drahokamu.</p> <p>Hádanka ze hry Jumanji:</p> <p style="text-align: center;"><i>Přes území kanibalů rychle se dej, hádku těžkou ale dobře poslouchej, mysli chytře a část mapy získáš, neboj se, vše na sebe navazuje, tak neváhej, džungle tě opravdu nutně potřebuje.</i></p>			
<b>Cíl hry</b>	<p>Děti musí získat kousky mapy a zachránit zajatce, aby se dostaly k dalšímu drahokamu.</p> <p><u>Zeměpisné vzdělávací cíle:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pomocí plánu se orientuje v přírodě</li> <li>- Zná základní zeměpisné pojmy</li> <li>- Získává nové znalosti</li> </ul>			
<b>Začlenění do RVP</b>	Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie; Terénní geografická výuka			
<b>Rozvoj kompetencí</b>	Komunikační, k řešení problémů			
<b>Potřeby</b>	Části mapy, otázky (příloha č. 7), lano, nápovědy k otázkám na stromy (příloha č. 8), dostatek vedoucích			
<b>Prekoncept hráčů</b>	Orientace v terénu a v mapě			
<b>Provedení hry</b>	<u>Příprava hry:</u>			

	<p>Připravíme hrací pole – území kanibalů označíme pomocí lana. Rozvěsíme nápovědy k otázkám na stromy a vedoucí se rozmístí do hracího prostoru (4 kanibalové, 3 zajatci).</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Realizace hry:</u></p> <p>Děti probíhají přes území kanibalů. Na tomto území děti chytají kanibalové. Pokud je chytí, hráč ztrácí život a musí se vrátit zpět do bezpečného území (viz obrázek).</p> <p>Za koncem území kanibalů jsou zajatci (jsou umlčeni kletbou a můžou dětem pouze dávat otázky). Dítě, které zná odpověď na otázku, dostane část mapy, na které je vyznačené místo ukrytého drahokamu – míst na mapě bude vyznačeno více, ale jen na jednom bude drahokam.</p> <p>Jakmile dítě chytí kanibal při cestě od zajatce do bezpečného území, musí mu část mapy odevzdat a ten ji dá zase zakletému zajatci. Pokud dítě otázku neuhodne, musí se vrátit zpět a opět se probojovat přes území kanibalů. Zajatci budou otázky, na které hráči odpověděli špatně, dále opakovat. Hráči mohou správné odpovědi na otázky vyhledat v bezpečném území, kde bude na stromech nápověda k otázkám.</p> <p>Jakmile hráči složí celou mapu, hledají na vyznačených místech drahokam.</p>
<p><b>Poznámky</b></p>	

**Tab. 7:** Metodický list ke hře Hra k odměnám

<b>Čas přípravy:</b> 30 minut	<b>Čas realizace:</b> 1 h	<b>Prostor:</b> Okolí tábora	<b>Počet účastníků:</b> 40	<b>Věková kategorie:</b> 6. – 9. třída
<b>Název hry</b>	Hra k odměnám			
<b>Motivace hry</b>	<p>Jelikož děti společně porazily hru, dostanou se zpět domů. Za splnění úkoly během celého tábora dostávaly bonusové body, díky kterým se jim otevřel speciální level, kde mohou získat hodnotné ceny (hra Jumanji je totiž opravdová). Aby se hráči dostali k odměnám, musí se k nim ale probojovat nelehkou cestou.</p> <p style="text-align: center;"><i>Hádanka ze hry Jumanji:</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Hru jste sice porazili, máte ovšem ještě síly? Svým směrem se vydejte, odměny si získejte.</i></p>			
<b>Cíl hry</b>	<p>Určit správně azimut a dojít si do cíle pro odměny.</p> <p><u>Zeměpisné vzdělávací cíle:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientuje se v terénu</li> <li>- Umí pracovat s kompasem</li> <li>- Vysvětlí, jak se nastavuje hodnota azimutu</li> <li>- Ovládá azimut</li> </ul>			
<b>Začlenění do RVP</b>	Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie; Terénní geografická výuka			
<b>Rozvoj kompetencí</b>	K řešení problémů, komunikativní			
<b>Potřeby</b>	Buzola, papír, tužka, připravené azimuty pro všechny týmy, odměny pro hráče			
<b>Prekoncept hráčů</b>	Co je to azimut (děti by měly zvládat, protože jsme na táboře již dělali podobnou aktivitu – Kdo přežije v džungli?)			
<b>Provedení hry</b>	<p><u>Příprava hry:</u></p> <p>Vedoucí se vydají na čtyři světové strany od tábora každý ke svému výchozímu bodu, ze kterého připraví 10 hodnot azimutů včetně kroků. Pod těmito azimuty položí balíček s cenami za tábor.</p>			

	<p><u>Realizace hry:</u></p> <p>Každý tým bude mít svůj výchozí bod azimutu (losují si 4 světové strany – každý tým jednu). Vydají se směrem k světovým stranám, až dojdou ke startovnímu bodu. Zde si každý z členů týmu vylosuje jednu hodnotu azimutu a počet kroků. To je místo, kde se nachází jeho balíček s cenami za tábor.</p>
<b>Poznámky</b>	Starší děti pomůžou mladším, ale nesmí úkol plnit za ně.



**Tab. 8:** Metodický list ke hře Šifrovaná

<b>Čas přípravy:</b> 1h	<b>Čas realizace:</b> 3h	<b>Prostor:</b> Město	<b>Počet účastníků:</b> Minimálně 9	<b>Věková kategorie:</b> 6. – 9. třída
<b>Název hry</b>	Šifrovaná			
<b>Motivace hry</b>	Šifrování neboli kryptografie je nauka o metodách utajování smyslu zpráv převodem do podoby, která je čitelná jen se speciální znalostí. V historii se s ní můžeme setkat již ve starém Egyptě, Mezopotámii nebo Indii. Známa je například Caesarova šifra (pojmenovaná po Juliu Caesarovi), který k zašifrování svých zpráv používal posun o tři písmena, nebo známý přístroj Enigma, jenž byl využíván k šifrování zpráv mezi vojáky za druhé světové války. Pokud máme k dispozici klíč, je pro nás luštění zprávy snadné, občas se ovšem stane, že klíč nemáme a musíme si poradit jinak.			
<b>Cíle hry</b>	Cílem hry je vyluštit zašifrovaná stanoviště a navštívit tato místa po Jedovnicích. Na jednotlivých stanovištích splnit zadané úkoly a dostat se co nejrychleji do cíle, dříve než ostatní týmy.  <u>Zeměpisné vzdělávací cíle:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ovládá azimut</li> <li>- Orientuje se v terénu</li> <li>- Pracuje s mapou</li> <li>- Umí vyhledat informace z dostupných zdrojů</li> <li>- Vyhodnocuje pozitiva a negativa své obce (místního regionu)</li> <li>- Navrhne vylepšení negativ své obce</li> </ul>			
<b>Začlenění do RVP</b>	Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie; Terénní geografická výuka, praxe a aplikace; Česká republika			
<b>Rozvoj kompetencí</b>	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální i personální			
<b>Potřeby</b>	Mapa Jedovnic pro hráče (příloha č. 9), mapa se zaznačenými stanovišti pro vedoucího (příloha č. 10), obálky se zašifrovanými stanovišti (přílohy č. 11 – 14), 5 stanovišť s QR kódem (příloha č. 16), telefon s aplikací na čtení QR kódu, papír, tužka, lepidla, rýsovačky, tabulka pro vedoucího na zaznamenávání průběhu soutěže (příloha č. 15)			
<b>Prekoncept hráčů</b>	Znát základy šifrování			

<p><b>Provedení hry</b></p>	<p><u>Příprava hry:</u></p> <p>Po Jedovnicích rozmístit 5 stanovišť (4 zašifrovaná a 5. finální). Nachystat obálky pro týmy, v každé obálce budou: 4 zašifrovaná stanoviště a mapa Jedovnic (bez označení stanovišť).</p> <p><u>Realizace hry:</u></p> <p>Hru zahájíme v klubovně. Děti se rozdělí do týmů po třech nebo po čtyřech hráčích (podle počtu, ve kterém se sejdou). Týmy můžeme rozdělit náhodně nebo můžeme nechat rozdělit hráče do týmů podle sebe.</p> <p>Dětem se nejprve vysvětlí pravidla hry a odpoví na případné dotazy. Nezapomeneme zopakovat pravidla bezpečného pohybu po Jedovnicích a fair play. V případě, že si děti nebudou vědět rady, mohou zavolat vedoucímu o pomoc (za trestných 5 minut).</p> <p><u>Pravidla hry (pro děti):</u></p> <p>Hra probíhá po Jedovnicích. Cílem hry je navštívit celkem 5 stanovišť v Jedovnicích, v co nejrychlejším čase. Na stanovištích se nachází papír s QR kódem, který hráči načtou a splní pokyny ve zprávě.</p> <p>Jakmile navštíví všech 5 stanovišť, musí se co nejrychleji dostat do Rakovanu (táborová základna Pionýru Jedovnice nacházející se u rybníku Olšovec v Jedovnicích). Tým, který se dostane do Rakovanu jako první, vyhrává. Ke zjištění odpovědí na otázky mohou využít dostupných zdrojů – přítelky na telefonu (kromě vedoucího), lidí, které potkají v Jedovnicích, internetu (ten však není dětem moc doporučován v případě, že v některých týmech jsou všichni hráči bez internetu v telefonu).</p> <p><u>1. část (v klubovně):</u></p> <p>Děti dostanou obálku s pokynem rozluštit jednotlivé šifry v klubovně. V obálce budou pouze 4 šifry. Jakmile šifry rozluští, jejich správnost zkontroluje vedoucí. Poté se mohou vydat na cestu. Pokud hráči nerozluští správně některou šifru, vrací se zpět luštit. V případě, že si s šiframi neví rady, můžeme jim dát nápovědu za trestných 5 minut.</p> <p>Pořadí, ve kterém daná stanoviště budou navštěvovat, necháváme na nich (přiloženou mapu v obálce mohou využít k zakreslení stanovišť pro lepší orientaci).</p>
-----------------------------	--

Stanoviště:

1 – Kostel

2 – Zastávka

3 – Škola

4 – Pošta

5 – Cílové stanoviště (klubovna) – hráči se dozví o posledním stanovišti až z SMS od vedoucího po zaslání odpovědí ze všech 4 předchozích stanovišť.

Na stanovištích bude vždy přidělaný papír s QR kódem. Po načtení tohoto kódu se dětem zobrazí na telefonu otázka, na kterou odpoví prostřednictvím SMS zprávy (vedoucí tak bude mít přehled, která stanoviště hráči již navštívili).

Text QR kódů jednotlivých stanovišť:

**1 – Kostel:** Paráda! Stanoviště u kostela máte v kapse. Pošlete na číslo 731 387 661 (Peťa) SMS ve tvaru: KOSTEL\_(zde napiš *NÁZEV TÝMU*)\_(zde napiš ODPOVĚĎ NA OTÁZKU).

Otázka zní: „Komu je místní kostel zasvěcen?“ A vyčkejte na odpověď.

**2 – Zastávka:** Skvělé! Stanoviště na zastávce jste zvládli. Pošlete na číslo 731 387 661 (Peťa) SMS ve tvaru: ZASTÁVKA\_(zde napiš *NÁZEV TÝMU*)\_(zde napiš ODPOVĚĎ NA OTÁZKU).

Otázka zní: „Kolik rybníků je v Jedovnicích + vypište názvy alespoň tři z nich.“ A vyčkejte na odpověď.

**3 – Škola:** Výborně! Právě jste splnili stanoviště u školy. Pošlete na číslo 731 387 661 (Peťa) SMS ve tvaru: ŠKOLA\_(zde napiš *NÁZEV TÝMU*)\_(zde napiš ODPOVĚĎ NA OTÁZKU).

Otázka zní: „Jak se jmenuje ředitel/ka školy, školky a SPŠ Jedovnice, kolik dětí navštěvuje místní ZŠ (tipni si)?“ A vyčkejte na odpověď.

**4 – Pošta:** Fantastické! Právě jste zdolali stanoviště u pošty. Pošlete na číslo 731 387 661 (Peťa) SMS ve tvaru: POŠTA\_(zde napiš *NÁZEV TÝMU*)\_(zde napiš ODPOVĚĎ NA OTÁZKU)

Otázka zní: „Co je to PSC a k čemu nám slouží?“ A vyčkejte na odpověď.

	<p>Po odeslání SMS dětem přijde odpověď s částí GPS souřadnice, která týmy dále zavede k cílovému stanovišti, kde bude obálka s otázkami.</p> <p>ZASTÁVKA: Super, zapište slovo: V čem spávají králíci Bob a Bobek? (klobouk)</p> <p>POŠTA: Super, zapište si slovo: Co je to za topografickou značku: červený obdélník se střechou? (ubytovna)</p> <p>ŠKOLA: Paráda, zapište si slovo: Kam patří banán, jablko, hruška? (ovoce)</p> <p>KOSTEL: Šikulové, zapište si slovo: když je poptávka, tak je i..? (nabídka)</p> <p>Ted' jste došli na poslední stanoviště. Dejte dohromady začínající písmena zjištěných slov a navštivte váš cíl, kde čeká poslední úkol.</p> <p><b>5 – Cílové stanoviště (klubovna):</b></p> <p>GRATULUJI! Došli jste téměř do cíle. Ted' máte 2 úkoly:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vyfoťte selfie se znakem Pionýru (vlastovka na zdi klubovny) (ukážete v cíli).</li> <li>- Vezměte si 1 obálku a splňte úkoly v ní.</li> </ul> <p>Čas se Vám stopne po odevzdání obálky s úkoly v Rakovanu. Peř'a &lt;3</p> <p>Týmy ví předem, že cílem hry není Rakovan. Musí napřed projít cílovým stanovištěm a poté teprve běží do Rakovanu, kde odevzdají vyplněné otázky z posledního stanoviště.</p> <p>Úkoly v cílovém stanovišti (nacházející se v obálce, kterou si hráči vezmou):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Napište 5 míst v Jedovnicích, kam byste pozvali návštěvu a proč.</li> <li>- Napište místo (klidně i víc), které byste na Jedovnicích změnili a proč.</li> </ul> <p>Týmy budou hodnoceny podle času, ve kterém došly do Rakovanu. Mohou jím být načtené trestné minuty za nápovědu nebo za špatně zodpovězené odpovědi. Nejde tedy jen o rychlost.</p> <p>Součástí vyhodnocení hry je společné projití odpovědí ze stanovišť, vyhodnocení otázek z posledního stanoviště (formou brainstormingu) a povídání si i o místním regionu (již mimo soutěž).</p>
<p><b>Poznámky</b></p>	<p>Hráči nepotřebují mít internet v mobilu, protože čtečka QR kódů funguje i offline.</p>

**Tab. 9:** Metodický list ke hře Topografické značky v terénu

<b>Čas přípravy:</b> 0 minut	<b>Čas realizace:</b> 1, 5 hodiny	<b>Prostor:</b> Město	<b>Počet účastníků:</b> 9 - 25	<b>Věková kategorie:</b> 6. – 9. třída
<b>Název hry</b>	Topografické značky v terénu			
<b>Motivace hry</b>	Topografické (též mapové) značky jsou symboly, díky kterým jsou v mapě vyznačeny objekty a útvary. Některé značky bývají vyobrazením nebo schématem objektu, který vyznačují. Jiné však nikoliv. Přehled použitých značek a jejich vysvětlení poskytuje mapová legenda. Každý pionýr umí minimálně základní topografické značky. A my je dnes budeme hledat přímo v terénu.			
<b>Cíl hry</b>	Najít v terénu objekty a útvary, které bývají zobrazovány topografickými značkami, a správně je nakreslit.  <u>Zeměpisné vzdělávací cíle:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vyhledá topografické značky přímo v terénu</li> <li>- Vytvoří si vlastní kartičky s topografickými značkami</li> <li>- Vyhledá topografické značky v mapě</li> </ul>			
<b>Začlenění do RVP</b>	Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie; Terénní geografická výuka, praxe a aplikace			
<b>Rozvoj kompetencí</b>	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální			
<b>Potřeby</b>	Fotoaparát / telefon, papír, tužka, pastelky, mapa, karty s topografickými značkami			
<b>Prekoncept hráčů</b>	Mapové značky			
<b>Provedení hry</b>	<u>Realizace hry:</u> 1. část: Děti rozdělíme do týmů po třech nebo čtyřech (uděláme tak náhodně), vysvětlíme pravidla hry, nezapomeneme zopakovat pravidla bezpečného pohybu po Jedovnicích. V první části hry dětem dáme 45 minut času, aby prošly Jedovnice a vyfotily všechny objekty a útvary, pokud si myslí, že patří mezi topografické značky. Čím víc RŮZNÝCH značek nafotí, tím lépe. Děti se musí vrátit do klubovny v předem daný čas – za každou pozdní minutu			

	<p>se týmu odečítá 1 bod.</p> <p>2. část:</p> <p>Jakmile se všichni vrátí do klubovny, dostanou lístečky, na které budou během 10 minut muset zakreslit jimi vyfocené objekty nebo útvary. Pokud děti neví, jak daná topografická značka vypadá, snaží se i tak značku nakreslit.</p> <p><u>Vyhodnocení:</u></p> <p>Po skončení hry bude následovat její vyhodnocení. V klubovně na koberci budou vyskládané všechny topografické značky, které používáme. Tým, který bude mít nejvíce nakreslených topografických značek, začíná: Vezme topografickou značku, kterou jeho členové nakreslili, k ní topografickou značku z koberce a dá je do sloupce na zem – poté ještě vedoucímu ukáže fotografii objektu nebo útvaru. Pokud tým topografickou značku nakreslil správně, získává bod. Takhle to udělá se všemi topografickými značkami, které v týmu nakreslili.</p> <p>Tým s druhým nejvyšším počtem nakreslených topografických značek přiřadí jejich nakreslené značky k již vytvořenému sloupci a ukáže fotky těchto míst. Pokud první tým některou topografickou značku nenakreslil, vybere topografickou značku z koberce.</p> <p>Tak pokračujeme, dokud všechny týmy nepřidají svoje topografické značky do sloupce.</p> <p>3. část:</p> <p>Na závěr hry děti vezmou svoje topografické značky a vyhledají je přímo v mapě. Na mapě nemusí být město, po kterém se pohybovaly, aby bylo pro ně těžší tyto objekty hledat.</p>
<b>Poznámky</b>	<p>Hra se dá realizovat v jakémkoliv terénu - v přírodě to může být větší výzva. Jednodušší variantou této hry může být nafocení topografických značek a hledání mezi kartičkami (bez samotného kreslení).</p>

**Tab. 10:** Metodický list ke hře Tvorba plánu

<b>Čas přípravy:</b> 30 min	<b>Čas realizace:</b> 2 x 1, 5 hodiny	<b>Prostor:</b> Venku	<b>Počet účastníků:</b> 10	<b>Věková kategorie:</b> 6. – 9. třída
<b>Název hry</b>	Tvorba plánu			
<b>Motivace hry</b>	Plán je mapa velkého měřítka, což znamená, že zobrazuje malou plochu povrchu Země se zanedbatelným zakřivením. My se s plánkem můžeme setkat, například pokud chceme zakreslit okolí tábora, klubovny nebo část krajiny, kde se zrovna nacházíme. A co všechno vlastně má takový plánec obsahovat?			
<b>Cíl hry</b>	Naučit se správně kreslit plánec.  <u>Zeměpisné vzdělávací cíle:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zvládá správně nakreslit plánec</li> <li>- Ví, co vše má obsahovat plánec</li> <li>- Orientuje se v prostoru</li> </ul>			
<b>Začlenění do RVP</b>	Geografická informace, zdroje dat, kartografie a topografie; Terénní geografická výuka, praxe a aplikace			
<b>Rozvoj kompetencí</b>	K učení, řešení problému, komunikativní			
<b>Potřeby</b>	Papír, tužka, pracovní papír – jak má vypadat plánec (příloha č. 17), ukázka plánu (příloha č. 18)			
<b>Prekoncept hráčů</b>	Přehled topografické značky, práce s mapou			
<b>Provedení hry</b>	<u>Realizace hry:</u> 1. část Děti rozdělíme do skupinek po třech nebo čtyřech a půjdeme společně do centra jejich města. Zde hráči dostanou úkol nakreslit plánec náměstí. Na kreslení jim dáme dostatek času (nanejvýš však 30 minut), poté se vrátíme do klubovny. Nejprve dětem ukážeme náš plánec (vedoucí kreslí také nebo má předem připravený plánec). Týmy si mezi sebou vymění plány a dostanou za úkol porovnat plány protihráčů a plánec vedoucího. Během této činnosti konzultují všichni společně, co na jednotlivých plánech chybí a co by bylo potřeba vylepšit. Vedoucí je v této části hry moderátorem.			

	<p>Tuto hru vyhodnotíme tak, že dáváme „trestné body“ týmům v případě, pokud jim chybí některé důležité body z plánu. Na závěr schůzky vezmeme velký arch, kde hráči postupně napíší všechny body, které by měl obsahovat správný plán. Na závěr dětem dáme pracovní list, jak má správný plán vypadat.</p> <p>2. část</p> <p>Další schůzku (nemusí to být hned následující) vezmeme děti opět do centra jejich města a dáme jim znovu úkol, ať nakreslí plán, avšak tentokrát ať zkusí nakreslit plán podle pravidel, která jsme si řekli na konci předešlé schůzky.</p> <p>V klubovně poté porovnáme první a druhé obrázky a hru vyhodnotíme.</p> <p>3. část</p> <p>Vedoucí si předem připraví plány z jiných (reálných) míst, než z jejich města, které ukáže hráčům. Týmy pak budou mít za úkol popsat plán tak, jako kdyby stáli uprostřed něj. Pro kontrolu správnosti pak vedoucí ukáže fotografie z daných míst.</p>
<b>Poznámky</b>	3. část: Nezapomenout do plánu vyznačit bod, odkud mají děti kreslit. Tato část může být náročnější na objektivní hodnocení.



**Tab. 11:** Metodický list ke hře Riskuj!

<b>Čas přípravy:</b> 10 minut	<b>Čas realizace:</b> 1 hodina	<b>Prostor:</b> Klubovna	<b>Počet účastníků:</b> 6 - x	<b>Věková kategorie:</b> 6. – 9. třída
<b>Název hry</b>	Riskuj!			
<b>Motivace hry</b>	Hra Riskuj! je inspirována známou televizní soutěží moderovanou Janem Rosákem, ve které hráči poměřovali své znalosti se soupeři. My takovou hru máme vytvořenou v klubovně a můžeme si ji zahrát společně s kamarády. A kdo neriskuje, ten nic nevyhraje.			
<b>Cíl hry</b>	Procvičení a zopakování různých témat zábavnou formou.  <u>Zeměpisné vzdělávací cíle:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Získává nové poznatky</li> <li>- Fixuje si vědomosti, které již má</li> </ul>			
<b>Začlenění do RVP</b>	Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie; Česká republika; Regiony světa			
<b>Rozvoj kompetencí</b>	K učení, k řešení problémů, komunikativní			
<b>Potřeby</b>	Karty s body v barvě okruhů témat (příloha č. 19), okruhy témat s otázkami (příloha č. 20), papír, tužka			
<b>Prekoncept hráčů</b>	Znalosti zeměpisu pro 2. stupeň ZŠ a tábornických dovedností.			
<b>Provedení hry</b>	<p><u>Příprava hry:</u></p> <p>Na stůl vyložíme připravené kartičky v 5 barvách (5 témat) s hodnotami 1000, 2000, 3000, 4000, 5000 (v každé barvě). Celkem tedy bude 30 kartiček (25 s hodnotami a 5 s názvy témat, pod kterými budou schované bonusové otázky).</p> <p><u>Realizace hry:</u></p> <p>Děti rozdělíme do skupin (mohou hrát dvě proti sobě, ale lepší jsou alespoň 3 skupinky). Každý tým si určí jednoho mluvčího, který bude po poradě týmu odpovídat na otázku. Určí se pořadí a hráči si postupně vybírají otázky z vybraných témat.</p> <p>Pokud správně odpoví, získají daný počet bodů. Jestliže tým odpoví špatně, body nezískává ani neztrácí a ostatní týmy nemají možnost hádat</p>			

	<p>správnou odpověď. V případě, že se pod otázkou skrývá zlatá cihla, dostává tým body „zdarma“.</p> <p>Na konci hry se odkrývají bonusy (obrázková otázka), za kterou děti mohou získat další body (každá bonusová karta má jiný počet bodů, který předem určíme, například 10 000, pokud chceme hru na závěr zdramatizovat). Vyhrává tým s nejvyšším počtem bodů.</p>
<b>Poznámky</b>	

**Tab. 12:** Metodický list ke hře Desková hra „Letem světem“

<b>Čas přípravy:</b>	<b>Čas realizace:</b>	<b>Prostor:</b>	<b>Počet účastníků:</b>	<b>Věková kategorie:</b>
<b>Název hry</b>	Desková hra „Letem světem“			
<b>Motivace hry</b>	Desková hra „Letem světem“ je kombinací oblíbených deskových her Activity, Dostihy a sázky a Člověče nezlob se! Hráči musí projít pomocí svých figurek celý svět dokola. Na této cestě je čeká spousta nástrah formou otázek ze zeměpisu a tábornických dovedností, úkolů, kreslení, pantomimy nebo vysvětlování pomocí popisu. Kdo bude mít štěstí na kartičky a jako první obletí svět?			
<b>Cíl hry</b>	Cílem hry je procestovat pomocí figurek celý svět dokola zpět na startovní pole dříve než soupeřní týmy.  <u>Zeměpisné vzdělávací cíle:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Získává nové poznatky</li> <li>- Fixuje si vědomosti, které již má</li> </ul>			
<b>Začlenění do RVP</b>	Všechna témata RVP			
<b>Rozvoj kompetencí</b>	K učení, k řešení problémů, komunikativní			
<b>Potřeby</b>	Desková hra „Letem světem“ – obsahuje pravidla (příloha č. 21), hrací pole (příloha č. 22*), karty „úkol, otázka, náhoda“ (příloha č. 23), figurky, hrací kostky, přesýpací hodiny na 30 vteřin, papír, tužka  *Příloha č. 22 obsahuje fotografii hracího pole (zakoupená mapa) a jednotlivé části, které lze vytisknout na samolepící papír a přímo vlepit do mapy. Tím si vytvoříte vlastní deskovou hru.			
<b>Prekoncept hráčů</b>	Učivo zeměpisu pro 2. stupeň ZŠ a tábornické dovednosti			
<b>Provedení hry</b>	<u>Příprava hry:</u> Nejprve rozdělíme hráče do 2 – 6 týmů. V každém týmu musí být minimálně dva hráči (ideální počet hráčů v týmu je tři až čtyři).  <u>Realizace hry:</u> Hráči budou hrát deskovou hru. V rámci hry se mohou posunout na následující políčka:			

	<p><b>Na pole s žárovkou (otázka)</b> - Hráč z týmu po pravici vezme kartu „otázka“ a přečte týmu otázku. Pokud hráči odpoví správně =&gt; zůstávají na daném poli / pokud hráči neodpoví správně =&gt; vrací se zpět o tolik polí, kolik hodili kostkou.</p> <p><b>Na pole s vykřičníkem (úkol)</b> - Reprezentant týmu nejprve hodí kostkou s obrázky: Podle toho, co padne, bude příslušný úkol plnit (pusa = mluvení, tužka = kreslení, ruka = pantomima), následně vezme kartu „úkol“, přečte si pojem, který musí předat svým kolegům: otočí přesýpací hodiny a v časovém limitu musí svým kolegům v týmu daný pojem popsat / nakreslit / předvést. Pokud hráči pojem uhodnou =&gt; zůstávají na daném poli / pokud hráči pojem neuhodnou =&gt; vrací se zpět o tolik polí, kolik hodili kostkou.</p> <p><b>Na pole s otazníkem (náhoda)</b> - Reprezentant týmu vezme z balíčku kartu „náhoda“, přečte ji ostatním a splní daný úkol.</p> <p><b>Na pole s rozcestím (křižovatka)</b> – Hráči se při dalším hodů smí vydat zkratkou. Pokud však tohle pole mívají, po zkratce se nevydávají. Vítězí ten tým, který nejdříve dojde do cíle (na výchozí pozici).</p> <p>Tým, který dojde nejdříve do cíle, vyhrává.</p>
<b>Poznámky</b>	Desková hra se dá vyrobit doma i úpravou deskové hry „Člověče, nezlob se“.

**Tab. 13:** Metodický list ke hře Co na to Češi (Zeměpis)

<b>Čas přípravy:</b> 1 hod	<b>Čas realizace:</b> 2 hod	<b>Prostor:</b> Klubovna	<b>Počet účastníků:</b> 8 - 12	<b>Věková kategorie:</b> 6. – 9. třída
<b>Název hry</b>	Co na to Češi (Zeměpis)			
<b>Motivace hry</b>	Co na to Češi je společenská hra na motivy stejnojmenného televizního pořadu. Znáš nějaká pohoří v České republice? Vyjmenuješ nějaké pouště na světě? A co si o tom myslí Češi? Proto „sta Čechů jsme se zeptali a nyní hledáme nejčastější odpovědi na otázku...“. Díky této hře si zábavnou formou ověříte nejen vaše znalosti ze zeměpisu. Tipujte a navyšujte skóre, abyste porazili tým protihráčů.			
<b>Cíl hry</b>	Předvést nejen svoje znalosti z oblasti zeměpisu, ale zároveň se snažit přemýšlet jako jiní lidé.  <u>Zeměpisné vzdělávací cíle:</u> - Získává nové poznatky - Fixuje si vědomosti, které již má			
<b>Začlenění do RVP</b>	Napříč všemi tématy RVP			
<b>Rozvoj kompetencí</b>	K učení, k řešení problémů, komunikativní			
<b>Potřeby</b>	Předem vytvořené otázky s posbíranými sty odpověďmi zpracované na kartičkách, počítač s powerpointovou prezentací + dataprojektor (není nutné, pokud jsou karty v papírové podobě), papír na zapisování bodů (příloha č. 27), předmět na stole, odměny pro vítěze			
<b>Prekoncept hráčů</b>	Učivo zeměpisu druhého stupně ZŠ			
<b>Provedení hry</b>	<u>Příprava hry:</u> Nejprve vytvoříme dotazník na survio.com – jakmile získáme potřebný počet odpovědí, vytvoříme soutěžní karty s body pro vedoucí a pro hráče (příloha č. 24 a 25). Hru je možné připravit v podobě powerpointové prezentace. Připravíme dva stoly naproti sobě, u kterých budou sedět / stát hráči, a pult, u kterého bude stát vedoucí s právě hrajícími hráči.			

Realizace hry:

Hráče rozdělíme do dvou týmů (nejlépe náhodně). Nejblíže vedoucímu bude sedět kapitán. Podle počtu hráčů v týmech přizpůsobíme počet kol hry (ideální počet hráčů v týmu je pět nebo šest).

1 kolo:

Zástupci z obou týmů přijdou k hracímu stolu a je jim položena otázka např. „*Sta Čechů jsme se zeptali a nyní hledáme nejčastější odpovědi na otázku: Jakou znáte poušť?*“

Hráč, který dříve vezme do ruky předmět na stole (dále *hráč, který vyhrál*), má možnost odpovídat. Pokud hráč, který vyhrál, odpoví podle dotazníku první nejčastější odpověď, má možnost výběru, jestli si kolo nechá pro sebe (a tím možnost týmu odpovídat na otázku), nebo přenechá otázku soupeři.

Pokud hráč, který vyhrál, odpoví správně (ale ne první nejčastější odpověď), nebo špatně (a odpověď nepatří mezi nejčastější možnosti), má možnost odpovídat hráč ze soupeřícího týmu.

Jakmile tým získá možnost odpovídání pro svůj tým, odpovídají postupně všichni hráči v týmu (nesmí si radit), dokud neodkryjí všechny odpovědi nebo dokud nebudou mít třikrát X (což znamená, že jejich odpověď není v nejčastějších odpovědích od sta Čechů).

V případě, že hráči, odpoví třikrát špatně, má protější tým možnost krátké porady. Po poradě kapitán týmu jmenuje tip na odpověď na vybranou otázku. V případě, že druhý tým odpoví správně, všechny nahrané body tohoto týmu jsou jejich. V případě, že odpoví špatně, načtené body získává první tým, který ony body nahrál.

Jednotlivá kola hry (počet kol hry odpovídá počtu hráčů v týmech):

1. kolo

2. kolo

3. kolo (1. dvojitá šance) = získaný počet bodů se násobí dvěma

4. kolo (2. dvojitá šance) = získaný počet bodů se násobí dvěma

5. kolo (1. trojitá šance) = získaný počet bodů se násobí třemi

V případě týmů po čtyřech hráčích se doporučuje následující pořadí kol: 1. kolo, 2. kolo, 3. kolo (dvojitá šance), 4. kolo (trojitá šance).

	<p>V případě týmů po šesti hráčích se doporučuje následující pořadí kol: 1. kolo, 2. kolo, 3. kolo, 4. kolo (1. dvojitá šance), 5. kolo (2. dvojitá šance), 6. kolo (1. trojitá šance).</p> <p>Po skončení všech kol vyhrává tým s vyšším počtem bodů a postupuje do finále hry, kde má možnost bojovat o ceny.</p> <p><u>Finále hry:</u></p> <p>Ve finále určí kapitán vítězného týmu dva hráče, kteří budou odpovídat na 5 otázek v časovém intervalu. První finalista má časový interval 20 sekund, druhý 25 sekund.</p> <p>Pokud hráči společně nahrají 100 – 149 bodů, získává tým odměnu č. 1 (např. lízátka), pokud hráči společně nahrají 150 – 199 bodů, získává tým odměnu č. 2 (např. čokoláda). Pokud hráči společně nahrají 200 a více bodů, získává tým odměnu č. 3 (např. hrnek).</p>
<b>Poznámky</b>	

**Tab. 14:** Metodický list ke hře Kdo dá víc? – Státy Evropy

<b>Čas přípravy:</b> 0 minut	<b>Čas realizace:</b> 2x 1, 5 hodiny	<b>Prostor:</b> Klubovna	<b>Počet účastníků:</b> 6 - 20	<b>Věková kategorie:</b> 8. – 9. třída
<b>Název hry</b>	Kdo dá víc? – Státy Evropy			
<b>Motivace hry</b>	<p>Při této hře si hráči nejen procvičí již získané informace o státech Evropy, budou mít i možnost si tyto kartičky vyrobit a tak vybírat z velkého množství informací, dostupných z jakýchkoliv zdrojů, pouze ty, které jim o daném státě přijdou nezajímavější a nedůležitější.</p> <p>Rozlož vyrobené kartičky, uhodni víc států než soupeř, nahraj se svým týmem větší počet bodů a jako bonus získej nové informace!</p>			
<b>Cíl hry</b>	<p>Vytvořit si pomocné kartičky ke státům světa.</p> <p><u>Zeměpisné vzdělávací cíle:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vytvoří si pomocné kartičky se státy</li> <li>- Pracuje s textem</li> <li>- Vybírá pro něho důležité informace o státech</li> <li>- Získává nové poznatky</li> <li>- Fixuje si vědomosti, které již má</li> </ul>			
<b>Začlenění do RVP</b>	Regiony světa			
<b>Rozvoj kompetencí</b>	K učení, k řešení problémů, komunikativní, pracovní			
<b>Potřeby</b>	Internet, barevné tvrdé papíry, tužka, pastelky, laminovací stroj, laminovací folie, nůžky			
<b>Prekoncept hráčů</b>	Regiony světa – hra je vhodná k opakování, ale může sloužit i k získání nových znalostí.			
<b>Provedení hry</b>	<p><u>Realizace hry:</u></p> <p>1. část: Vytváření kartiček - Evropa</p> <p>Nejprve dáme na stůl kartičky s názvy států a děti budou mít 15 minut na to, aby k jednotlivým státům dopsaly informace, které o nich ví (brainstorming).</p> <p>Poté se děti rozdělí do skupinek po třech nebo po čtyřech a rozdělí si mezi sebe všechny kartičky. Následně budou mít týmy za úkol vyrobit kartičky s jednotlivými státy Evropy (k této části mohou použít internet, sešit</p>			



do školy nebo jako inspiraci deskovou hru „brainbox – svět“). Kartičky budou mít jednotnou velikost A7. Na kartičkách nesmí být uveden název státu (ten bude napsaný malým písmem zezadu každé kartičky).

Je na hráčích, jestli budou na kartičky psát nebo kreslit. Každá kartička však musí obsahovat alespoň 1 obrázek. Dále budou děti předem upozorněny, že na každé kartičce musí být alespoň 5 informací a nanejvýš 10 informací, které budou nakreslené nebo psané heslovitě a ve zkratce (nikoliv větami).

Na tuto část budou mít hráči čas po zbytek schůzky (tedy zhruba 60 – 70 minut). Pokud nestihnou kartičky dodělat, dostanou na začátku další schůzky maximálně 15 minut.

Jakmile budou mít hráči kartičky vyrobené, mohou si ještě mezi sebou poradit a doplnit informace do kartiček. Následně pak všechny kartičky zalaminují a rozstříhají.

## 2. část: Kdo dá víc?

V samotné hře rozdělíme hráče do dvou týmů (nejlépe rozdělit hráče náhodně), týmy si určí svého kapitána (mluvčí týmu). Hráči si určí hodem kostkou, který tým začne (začíná tým, co hodí větší číslo).

### 1 kolo:

Před tým, který vyhrál rozhoz, se rozloží 10 vyrobených kartiček se státy Evropy. Zástupce týmu po poradě určí počet, kolik států jsou schopni identifikovat podle indicií na kartičkách (například 6).

V tento moment má soupeřní tým možnost sebrat body prvnímu týmu, pokud určí, že uhodne víc států (tedy 7 a více). V případě, že tomu tak není, vzdává se odpovědi.

Tým, který odpovídá, musí uhodnout minimální počet vybraných států (v případě prvního týmu to je 6 států, v případě druhého týmu to je 7 států). Pokud uhodne všechny státy, získává tak daný počet bodů (za každý stát jeden). Pokud neuhodne všechny státy / určí jakýkoliv stát špatně, přičítají se body soupeři).

### Další kola:

V dalším kole začíná ten tým, který minulé kolo nevyjmenovával státy. Další kola se přidávají státy do počtu 10 (nemění se všechny státy, jen se doplňují). V případě, že žádný z týmů neví ani jednu kartičku z deseti,

	<p>vyměňuje se do dalšího kola 5 kartiček.</p> <p>Konec hry:</p> <p>Hra končí, jakmile dojdou všechny kartičky / pokud hráči ani jednoho týmu neznají více jak 2 kola po sobě ani jednu kartičku.</p> <p>Vítězí tým, který získá víc bodů.</p>
<b>Poznámky</b>	<p>K první části hry lze použít hru „Brain box – státy světa“.</p> <p>Kartičky lze vyrobit na všechny státy světa (v tomto případě doporučujeme, aby kartičky jednotlivých světadílů měly různé barvy) nebo i jako opakování na různá zeměpisná témata.</p>

**Tab. 15:** Metodický list ke hře Jenga věž (Česká republika)

<b>Čas přípravy:</b> 30 minut	<b>Čas realizace:</b> 1, 5 hodiny	<b>Prostor:</b> Klubovna a okolí	<b>Počet účastníků:</b> 8 - 20	<b>Věková kategorie:</b> 8. – 9. třída
<b>Název hry</b>	Jenga věž (Česká republika)			
<b>Motivace hry</b>	Jenga je moderní společenská hra, díky které si můžete ověřit zručnost a trpělivost. Jejím účelem je postavit z dřevěných kvádrů věž a poté vysouvat jednotlivé špalíky a dávat je na vrchol věže, aniž by věž spadla.			
<b>Cíl hry</b>	Vytahovat dřevěné kostky z věže tak, aby věž nespádla, a k tomu zodpovědět záludné otázky.  <u>Zeměpisné vzdělávací cíle:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Získává nové poznatky</li> <li>- Fixuje si vědomosti, které již má</li> </ul>			
<b>Začlenění do RVP</b>	Česká republika			
<b>Rozvoj kompetencí</b>	K učení, k řešení problémů, komunikativní			
<b>Potřeby</b>	Papír, tužka, mapa České republiky velikosti A4, folie (euroobal) se zaznačenými hranicemi České republiky, karty s místopisnými pojmy (příloha č. 28), obrázky jednotlivých pojmů			
<b>Prekoncept hráčů</b>	Místopis České republiky			
<b>Provedení hry</b>	<p><u>Příprava hry:</u></p> <p>Nejprve si připravíme mapu České republiky s pojmy (vedoucí hry by měl vědět, kde se tyto pojmy nachází). K tomu si připravíme na euroobal hranice České republiky, které obkreslíme podle mapy ČR (obr. č. 19). Na závěr vyrobíme kartičky s názvy pojmů a k těmto pojmům vytiskneme i jejich fotky.</p> <p><u>Realizace hry:</u></p> <p>Hráče rozdělíme náhodně do týmu po čtyřech. Týmy si mezi sebou určí pořadí. Postavíme na stůl jenga věž. Týmy se střídají ve vytahování kostek z věže.</p>			

	<p>1 kolo:</p> <p>Hráči si v rámci týmu mohou vybrat, kdo bude vytahovat kostku. Jakmile se podaří vytáhnout kostku, aniž by věž spadla, tým získává 1 bod.</p> <p>Následuje druhá část kola, kdy si hráči týmu vytáhnou z hromádky jeden pojem z místopisu České republiky. Následně mají 30 sekund na to, aby vyznačili tento pojem do slepé mapy České republiky (např. pomocí razítka / mince) a aby vyběhli před klubovnu a vybrali jeden obrázek, který patří k danému pojmu. Je na hráčích, jakou si zvolí strategii – kdo bude zakreslovat pojem, kdo bude hledat obrázek, kdo bude vytahovat kostku. Vedoucí následně přiloží euroobal na mapu České republiky a vyhodnotí, jestli byl pojem správně zaznačen.</p> <p>Pokud hráči správně zaznamenají do slepé mapy pojem, získávají další bod, a pokud správně donesou obrázek, získávají ještě jeden bod. Tedy za kolo mají možnost získat celkem 3 body.</p> <p>Konec hry:</p> <p>Hráči se postupně střídají, dokud některému týmu jenga věž nespadne.</p> <p><u>Varianta 1:</u> Hra na vypadávání: Tým, kterému věž spadne, vypadává ze hry a ostatní týmy hrají další hru.</p> <p><u>Varianta 2:</u> Odečtení bodů: Týmu, kterému věž spadne, se odečítá 5 bodů. Hraje se tolik her, kolik je času do konce schůzky.</p>
<b>Poznámky</b>	

**Tab. 16:** Metodický list ke hře Sázka na vědomosti

<b>Čas přípravy:</b> 0 minut	<b>Čas realizace:</b> 1,5 hodiny	<b>Prostor:</b> Klubovna	<b>Počet účastníků:</b> 3 - 30	<b>Věková kategorie:</b> 6. – 9. třída
<b>Název hry</b>	Sázka na vědomosti			
<b>Motivace hry</b>	Říká se, že risk je zisk. Vyzkoušet si riskovat můžete v této zábavné hře, kde si ověříte své vědomosti, nebo dokonce získáte nové. Za správně zvolené otázky můžete ve hře získat bonusové kolo, které vám může pomoci soupeřů nahrát další plusové body!			
<b>Cíl hry</b>	Procvičit a zopakovat různá zeměpisná témata zábavnou formou a získat co nejvíce bodů.  <u>Zeměpisné vzdělávací cíle:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Získává nové poznatky</li> <li>- Fixuje si vědomosti, které již má</li> </ul>			
<b>Začlenění do RVP</b>	Napříč všemi tématy RVP			
<b>Rozvoj kompetencí</b>	K učení, k řešení problémů, komunikativní			
<b>Potřeby</b>	Zápisový arch (příloha č. 29), žetony různých barev (v každé barvě 3) – je možné vyrobit z pet víček, papír, karty s otázkami (příloha č. 30), tužka, kostka			
<b>Prekoncept hráčů</b>	Učivo zeměpisu pro 2. stupeň ZŠ			
<b>Provedení hry</b>	<p><u>Realizace hry:</u></p> <p>Hráči mohou hrát samostatně, nebo je rozdělíme do početně stejných týmů. Každému týmu rozdáme zápisový arch a tři žetony stejné barvy označené písmeny „A“, „B“ a „C“. Na stůl vyložíme hrací karty.</p> <p>Varianta 1: Vedoucí je rozhodčí, který čte karty s otázkami. V každém kole hrají všechny týmy.</p> <p>Varianta 2: Hráči si sami dělají rozhodčí – v tomto případě tým, který čte otázku, dané kolo nehraje.</p>			

1 kolo (popisováno na variantě 1):

Začínající tým vybere téma. Vedoucí z příslušné hromádky vezme kartu s otázkou, kterou hráčům přečte, včetně tří variant odpovědi označenými písmeny.

Každý tým po domluvě skrytě vsadí na jednu odpověď (do záznamového archu). Hráči vezmou do ruky všechny tři žetony. Žeton s písmenem, o kterém si myslí, že představuje správnou odpověď, položí otočenou hranou nahoru (aby nebylo vidět písmeno) na číslo pět. Poté vsadí i ostatní žetony na zbývající odpovědi, podle toho, jak si jsou jistí. Tedy v případě, že si jsou odpovědi jistí, položí zbylé dva žetony na číslo 1 a 2. Pokud si jsou méně jistí, tak na číslo 3 a 4. Lze i položit například jeden žeton na 1 a jeden na 4.

Jakmile všichni hráči položí žetony na čísla, přečte vedoucí správnou odpověď. Týmy se podívají, u jakého čísla leží jejich žeton s písmenem správné odpovědi, a tolik bodů získávají za dané kolo.

Jestli si jsou hráči jistí svojí odpovědí a tedy více riskují (dají zbylé žetony na číslo 1 a 2), mohou získat v případě správné odpovědi bonusové hvězdičky – (na čísle 1 dvě bonusové hvězdičky, na čísle 2 jednu bonusovou hvězdičku).

V případě, že hráč špatně odpoví a jeho vybraná odpověď je na čísle 1 nebo 2, hvězdičku nezískává a získává daný počet bodů (např. správná odpověď je A, hráč dal písmeno A na 1, tedy za toto kolo získává pouze jeden bod). Hvězdičky se zapisují do zápisového archu k bodovému ohodnocení k danému kolu.

**Bonusové body:**

Jakmile tým získá 10 bonusových hvězdiček, vybere jednoho zástupce z týmu, který si vezme bonusovou kartičku, a buď popíše slovně, nebo nakreslí, popřípadě předvede pantomimou pojem na kartičce. Hráč před přečtením kartičky musí nahlásit, jakou aktivitu si vybral. Následně má zástupce 1 minutu čas, kdy všichni hráči mají možnost hádat pojem na kartičce.

V případě, že hráči uhodnou daný pojem, tak tým, jehož hráč popisoval / kreslil nebo předváděl pantomimu, i tým, kterého hráč uhodl daný pojem, mají možnost hodu kostkou. Jaké hodí číslo, tak tolik tým získává bodů (tedy jeden až šest bodů).

	<p>Konec hry:</p> <p>Hra končí v případě, když hráči vyplní sloupec s jedním tématem (každé téma má 8 políček na body). Nebo pokud dojdou karty (vedoucí může vybrat příslušný počet otázek napříč všemi tématy).</p> <p>Tým s nejvyšším počtem bodů vyhrává. Nepřeměněné hvězdičky za bonusové body hráči na konci hry ztrácí a neberou se v potaz při hodnocení.</p>
<b>Poznámky</b>	

**Tab. 17:** Metodický list ke hře Snowballing (Pomoz planetě)

<b>Čas přípravy:</b> 5 minut	<b>Čas realizace:</b> 1, 5 hodiny	<b>Prostor:</b> Klubovna	<b>Počet účastníků:</b> 12 - 30	<b>Věková kategorie:</b> 6. – 9. třída
<b>Název hry</b>	Snowballing (Pomoz planetě)			
<b>Motivace hry</b>	<p>Snowballing neboli sněhová koule je hra, kde hráči začínají jako jednotlivci a pracují na zadaném úkolu od vedoucího. Úkolem bývá vymyšlení / seřazení předem zadaných názorů podle důležitosti. Hráči se postupně spojují do čím dál větších týmů. Členové těchto týmů se musí dohodnout na kompromisu mezi vlastním pořadím názorů.</p> <p>Ve hře snowballing (Pomoz planetě) se budeme zamýšlet nad ochranou a pomocí životnímu prostředí a budeme začínat u sebe – tedy v naší domácnosti.</p>			
<b>Cíl hry</b>	<p>Pomoz planetě deseti drobnostmi, kterými můžeš chránit životní prostředí i ty. Seřaď jednotlivá prohlášení podle důležitosti.</p> <p><u>Zeměpisné vzdělávací cíle:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Získává nové poznatky</li> <li>- Obhajuje si svůj názor</li> <li>- Argumentuje</li> <li>- Navrhne pořadí důležitosti</li> </ul>			
<b>Začlenění do RVP</b>	Životní prostředí			
<b>Rozvoj kompetencí</b>	K učení, k řešení problémů, komunikativní, pracovní			
<b>Potřeby</b>	Natištěné a rozstřížené papíry s činnostmi, jak pomoci životnímu prostředí doma (příloha č. 31), tužka, nůžky			
<b>Prekoncept hráčů</b>	Je vhodné, aby při této hře měli hráči již nějaké povědomí o životním prostředí a ochraně životního prostředí.			
<b>Provedení hry</b>	<p><u>Příprava hry:</u></p> <p>Vytiskneme názory, jak pomoci životnímu prostředí, a rozdáme všem účastníkům hry.</p>			



	<p><u>Realizace hry:</u></p> <p>1. Jednotlivci</p> <p>Rozdáme hráčům papír s výroky a zadáme jim, aby je seřadili pro ně od nejdůležitějších po nejméně důležité. Na tuto část dáme hráčům 10 minut. Pokud hráči budou dříve hotoví, můžeme pokračovat dál.</p> <p>2. Skupiny</p> <p>Postupně hráče spojujeme do skupin. V rámci vytvořených týmů mají za úkol udělat kompromis mezi jimi vybraným pořadím názorů, jak pomoci životnímu prostředí.</p> <p>Nejprve hráči utvoří dvojice, poté čtveřice, dále tým po osmi. Můžeme tak pokračovat dál, dokud neutvoříme dva nebo tři konečné týmy.</p> <p>3. Kompromis</p> <p>Jakmile hráči utvoří velké týmy, budou vedoucím vyzváni mluvit týmům, aby prezentovali výsledky svých skupin a zdůvodnili je. Následně týmy vytvoří jedno společné pořadí názorů a diskutují společně.</p> <p>4. Vyhodnocení hry</p> <p>Hráči společně s vedoucím diskutují o pořadí názorů a o dalších variantách ochrany životního prostředí.</p>
<p><b>Poznámky</b></p>	<p>Tato hra se dá hrát i s jinými tématy, např. znečištění přírody, zdroje energie, nerovnoměrné rozložení přírodních zdrojů atd.</p> <p>Hráči si mohou názory vymyslet nebo jim je předem připravíme, popřípadě je možné tyto možnosti nakombinovat – 5 názorů dostanou vytištěných a až 5 názorů mohou sami vymyslet.</p>

**Tab. 18:** Metodický list ke hře Ekologická Pecha Kucha

<b>Čas přípravy:</b> 0 minut	<b>Čas realizace:</b> 1, 5 hodiny	<b>Prostor:</b> Klubovna	<b>Počet účastníků:</b> 12 - 30	<b>Věková kategorie:</b> 6. – 9. třída
<b>Název hry</b>	Ekologická Pecha Kucha			
<b>Motivace hry</b>	<p>Pecha Kucha (Peča kuča) je původně japonský projekt, jehož záměrem je vytvořit prostor pro vzájemné setkávání lidí, kteří jakýmkoli způsobem věnují architektuře.</p> <p>Ekologická Pecha Kucha je hra, ve které se přesuneme z oblasti umění do oblasti ekologie a ochrany životního prostředí. Realizace tohoto projektu se nazývá Pecha Kucha odpoledne (= odpoledne tlachů či povídání).</p> <p>Smyslem Pecha Kucha je, aby prezentace byly co nejhuťnější, aby si hráči dokázali udržet pozornost posluchačů. Během jednoho odpoledne tak má každý z přednášejících 2 minuty, během nichž musí přesvědčit své posluchače o smysluplnosti jeho projektu.</p>			
<b>Cíl hry</b>	<p>Vytvořit vlastní projekt, kterým podpoříme životní prostředí a jeho ochranu, a „prodat“ tento projekt svým protihráčům.</p> <p><u>Zeměpisné vzdělávací cíle:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Získává nové poznatky</li> <li>- Vytváří si vlastní projekt</li> <li>- Prezentuje projekt ostatním</li> </ul>			
<b>Začlenění do RVP</b>	Životní prostředí			
<b>Rozvoj kompetencí</b>	K učení, k řešení problémů, komunikativní, pracovní			
<b>Potřeby</b>	A2 papír, výtvarné potřeby, stopky			
<b>Prekoncept hráčů</b>	Ochrana životního prostředí			
<b>Provedení hry</b>	<p><u>Realizace hry:</u></p> <p>Příprava projektů:</p> <p>Nejprve hráče rozdělíme do skupin po třech až čtyřech. Všem týmům zadáme stejný úkol: „Vymyslete projekt, kterým pomůžete zlepšit životní prostředí a který jste na trhu ještě neviděli. K tomuto projektu vytvořte plakát,</p>			

	<p>kterým nalákáte zákazníka, a krátké představení projektu o délce 2 minuty (nikoliv více)“.</p> <p>Hráči budou mít k dispozici arch o velikosti A3 a výtvarné potřeby. Předem budou mít hráči na vymešlení a zrealizování projektu 1 hodinu.</p> <p>Prezentace projektů:</p> <p>Týmy si určí samy pořadí. Vedoucí bude představovat moderátora Pecha Kucha odpoledne a bude postupně vyzývat týmy, aby představili svůj projekt (je dobré udělat u toho trochu show, ať děti vtáhneme do atmosféry hry). Tím, že hráči budou mít pouze 2 minuty na představení jejich projektu, docílíme, že vystupování bude dynamické a bude mít spád.</p> <p>Vyhodnocení projektů:</p> <p>Na závěr prezentování bude mít každý hráč sám za sebe možnost vybrat jeden tým, jehož projekt se mu líbil nejvíc (nesmí vybrat svůj projekt), a tomu týmu udělí bod (bodování je možné udělat pomocí hrníčků, do kterých budou hráči vkládat korálky).</p> <p>Tým s nejvyšším počtem bodů získá ocenění „Ekologická Pecha Kucha“ (a dostane jako ocenění např. rostlinu v květináči).</p>
<b>Poznámky</b>	Vhodné před touto hrou zahrát hru Snowballing (Pomoz planetě).

**Tab. 19:** Metodický list ke hře Scénky (Přírodní katastrofy)

<b>Čas přípravy:</b> 0 minut	<b>Čas realizace:</b> 1, 5 hodiny	<b>Prostor:</b> Klubovna	<b>Počet účastníků:</b> 12 - 30	<b>Věková kategorie:</b> 6. – 9. třída
<b>Název hry</b>	Scénky (Přírodní katastrofy)			
<b>Motivace hry</b>	<p>Jednou z nejděčnějších motivací každé hry bývá scénka. Pomocí scénky diváky vtáhneme do světa, do kterého potřebujeme. Do děje, pocitů, situací, které bychom sami možná nikdy nezažili.</p> <p>Každá správná scénka vyžaduje kostýmy, rekvizity, tematickou hudbu a případně vůni, aby mohla být vnímána všemi smysly. Nejdůležitější jsou však na každé scéně herci a také jejich schopnost hrát, či dokonce improvizovat.</p> <p>Možnost zahrát si scénku z životní situace, která nás snad nikdy nepotká, může být v podání herců zábavné, nebo vážné. Nejdůležitější pro nás však bude ponaučení a získaná znalost, jak se v těchto situacích zachovat.</p>			
<b>Cíl hry</b>	<p>Vymyslet scénku na zadané téma a uvést ve scéně zadaná slova.</p> <p>Zeměpisné vzdělávací cíle:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formou scénky zahraje vybranou přírodní katastrofu</li> <li>- Zná příčiny vzniku přírodních katastrof</li> <li>- Diskutuje o prevenci vzniku přírodních katastrof</li> <li>- Zvládá správně reagovat během přírodních katastrof (zahraje formou scénky)</li> <li>- Uvědomuje si důsledky přírodních katastrof</li> </ul>			
<b>Začlenění do RVP</b>	Životní prostředí			
<b>Rozvoj kompetencí</b>	K učení, k řešení problémů, komunikativní, pracovní			
<b>Potřeby</b>	Rekvizity pro herce			
<b>Prekoncept hráčů</b>	Ochrana životního prostředí			
<b>Provedení hry</b>	<p><u>Realizace hry:</u></p> <p>Nejprve hráče rozdělíme do týmů po čtyřech až šesti lidech (podle počtu hráčů).</p>			

	<p>Nácvik scének:</p> <p>Hráčům zadáme slova, která se musí ve scéně vyskytnout (pět diváky volených slov – při vyslovení těchto slov ve scéně hráči získají bonusové body).</p> <p>Každý tým si vylosuje obrázek / slovo s přírodní katastrofou / téma, jakou mají zahrát scénku apod. Poté hráči dostanou čas na nacvičení scénky. Jak mají při situaci postupovat, to si mohou zjistit na internetu (např. na webové stránce <a href="http://www.zachrany-kruh.cz">www.zachrany-kruh.cz</a>) a jejich úkolem bude udělat ve scéně jednu viditelnou chybu, jak se v dané situaci nezachovat.</p> <p>Návrhy přírodních katastrof:  Povodeň, požár, zasažení bleskem, lavina, výbuch sopky, tornádo, zemětřesení atd.</p> <p>Sehrání scének:</p> <p>Po nacvičení scénky hráči budou představovat postupně svoje scénky a ostatní hráči budou kontrolovat vyslovení předem vybraných slov. Ostatní hráči budou vědět, o jakou přírodní katastrofu se jedná, a budou mít za úkol ve scéně danou chybu najít.</p> <p>Po skončení každé scénky si uděláme reflexi, kdy ostatní hráči mohou hodnotit výstupy skupiny. Po odehrání všech scének budou hráči hlasovat pro jeden vítězný tým (k získaným bodům od diváků se přičtou bonusové body za slova) + odborná porota (vedoucí) určí vítěze.</p>
<b>Poznámky:</b>	Po úplném skončení hry si s dětmi můžeme sednout a povídat si o přírodních katastrofách a zkušenostech.

## **3. 2 Realizace didaktických her**

Pro realizaci bylo zvoleno celkem pět didaktických her, z toho jedna hra (Kdo přežije v džungli?) byla realizovaná na táboře „Tajemství křišťálové lebky 2021“ v Hornici u Jemnice v termínu od 14. – 21. 8. 2021. Didaktická hra byla vymyšlena a vybrána podle motivace hlavního tématu tábora.

Didaktická hra Šifrovaná byla realizována s nejstarším oddílem dětí (6. – 9. třída ZŠ) v rámci „podzimního přespání Skokanů“, které proběhlo z pátku na sobotu poslední víkend v září na táborové základně Rakovan v Jedovnicích.

Didaktické hry Topografické značky v terénu, Riskuj! a Jenga věž (Česká republika) byly realizované na oddílových schůzkách nejstaršího oddílu dětí (6. – 9. třída ZŠ), který se ve školním roce 2021/2022 scházel pravidelně každý čtvrtek od 16:00 do 17:30 v klubovně v Jedovnicích.

Při realizaci jednotlivých her byla pořízena fotodokumentace. Fotografie účastníků byly použity v souladu s GDPR, který podepisovali rodiče společně s přihláškami na tábor nebo na začátku školního roku, protože byl součástí přihlášky do Pionýru na školní rok 2021/2022.

### **3. 2. 1 Realizace didaktické hry Kdo přežije v džungli?**

Didaktická hra Kdo přežije v džungli? se realizovala na táboře „Tajemství křišťálové lebky 2021“ v Hornici u Jemnice v termínu od 14. – 21. 8. 2021. Didaktická hra byla vymyšlena a vybrána na motivaci tábora. Pobytu se zúčastnilo 44 dětí napříč všemi ročníky základní školy, z nichž 18 dětí mělo v době tábora dokončenou 6. – 9. třídu.

Hra se hrála první táborový den odpoledne, kdy děti ještě nebyly rozdělené do týmů. Děti si utvořily na tuto hru týmy po čtyřech hráčích. V každé skupině byl minimálně jeden člověk z druhého stupně ZŠ. Pro děti, které navštěvovaly první stupeň, byly na stanovištích připravené jiné úkoly úměrné jejich věku.

Nejprve na nástup přišel vedoucí v obleku Indiana Jonese, aby převyprávěl dětem motivaci hry. Následně rozdál hráčům mapy se zaznačenými stanovišti v okolí tábora. Než se týmy vydaly na trasu, mohly požádat přítomné vedoucí o radu, jak pracovat s mapou, v případě, že si nebyli jistí. Tak se ale nestalo.

Hráči postupně absolvovali všechna stanoviště, na kterých plnili jednotlivé úkoly (obr. 2, 3, 4 a 5). Jakmile měly týmy všechna stanoviště navštívená nebo uběhly dvě hodiny od začátku hry, vrátily se do tábora, kde odevzdaly startovní lístky. Poté jim byly sečteny a uděleny body.



**Obr. 2:** Starší hráči na stanovišti č. 1 – azimut (foto Ševčíková, 2021).



**Obr. 3:** Hráči na stanovišti č. 6 – kvízová stezka (foto Ševčíková, 2021).



**Obr. 4:** Stanoviště č. 6 – kvízová stezka (foto Ševčíková, 2021).



**Obr. 5:** Hráči na stanovišti č. 6 – kvízová stezka (foto Ševčíková, 2021).



### 3. 2. 2 Realizace didaktické hry Šifrovaná

Didaktická hra Šifrovaná byla realizována 24. 9. 2021 s oddílem Skokanů (děti z druhého stupně ZŠ, které pravidelně navštěvují Pionýr Jedovnice). Hry se zúčastnilo celkem 14 hráčů, kteří byli losem rozděleni do čtyř skupin – dvě skupiny po 4 a dvě skupiny po 3 hráčích. Děti s tímto losováním předem souhlasily bez nároku na námitky kvůli nevyrovnaným silám v týmech.

Každý tým na začátku hry dostal obálku, ve které byla čtyři zašifrovaná místa v Jedovnicích a mapa Jedovnic. Hráčům byla vysvětlena pravidla hry, zásady sportovního chování podle fair play a připomenuta pravidla bezpečného pohybu po Jedovnicích. Jako motivace byly připraveny pro vítězný tým placky s názvem výzvy, které jsou součástí celoroční hry, kterou děti tento školní rok hrají.

První část hry spočívala v luštění šifer v klubovně nebo její bezprostřední blízkosti (obr. 6 a 7). Mezi šiframi byla morseova abeceda nebo azimut. Hráči mohli klubovnu opustit pouze se svolením vedoucího, který kontroloval, jestli správně vyluštili jednotlivá stanoviště.

Druhá část hry spočívala ve správném rozplánování a postupném navštívení jednotlivých stanovišť po Jedovnicích (záleželo na hráčích, jakou strategii zvolili). Na stanovištích byl vždy papír s QR kódem, který děti načetly a musely splnit úkol, který byl pod QR kódem ukrytý (obr. 8). Úkoly se týkaly především městyse Jedovnice (otázky na téma místní region). Hráči na otázky odpovídali vedoucímu přes SMS zprávy.

Jakmile týmy prošly všechna stanoviště, obdržely od vedoucího SMS: „Váš START je zároveň CÍL“, což znamenalo, že poslední stanoviště před táborovou základnou Rakovan (kde byl konec hry) byla klubovna. Na dveřích klubovny na hráče čekal poslední QR kód a obálka s posledními úkoly. Hráči se měli navíc za úkol vyfotit s vlaštovkou na klubovní zdi (obr. 9) a dostat se co nejrychleji do Rakovanu.

Hra byla zahájena v 17:30, první tým dorazil do Rakovanu v 19:30 a poslední tým dorazil ve 20:15.



**Obr. 6:** Tým 1 luštíci šifry před klubovnou  
(foto Ševčíková, 2021).



**Obr. 7:** Tým 2 luštíci šifry v klubovně (foto Ševčíková, 2021).



**Obr. 8:** Tým 3 u stanoviště Kostel (foto Bajerová, 2021).



**Obr. 9:** Tým 4 u cílového stanoviště - klubovny (foto Šnobl, 2021).

### 3. 2. 3 Realizace didaktické hry Topografické značky v terénu

Didaktická hra Topografické značky v terénu byla realizována na oddílové schůzce 30. 9. 2021. Hry se zúčastnilo 14 hráčů, kteří byli losem rozděleni do čtyř skupin – dvě skupiny po 4 a dvě skupiny po 3 hráčích.

Hráčům byla vysvětlena pravidla a odstartován čas 45 minut, během kterého měli za úkol vyfotit po Jedovnicích co nejvíce objektů a útvarů, o kterých si myslí nebo ví, že patří mezi topografické značky. Čím víc různých značek hráči během času nafotili, tím lépe pro ně.

Děti se musely vrátit do klubovny v 16:50, jinak by jim byl za každou zpožděnou minutu odečtený jeden bod z výsledného bodování. K tomu však nedošlo, protože všechny týmy dorazily do klubovny včas.

Po návratu do klubovny dostali hráči lístečky, na které kreslili jimi vyfocené objekty nebo útvary ve formě topografických značek (obr. 10 a 11). Tato část hráčům nedělala velké problémy, protože topografické značky měli z oddílových schůzek natrénované.

Ve vyhodnocovací části přiřazovali hráči topografické značky jimi vyrobené k natištěným kartám, které slouží v klubovně k procvičování (obr. 12, 13 a 14). Vítězný tým nakreslil správně 15 topografických značek, druhý tým 10, třetí tým v pořadí 9 topografických značek a čtvrtý tým 8. Celkem děti správně přiřadily 17 topografických značek po Jedovnicích.



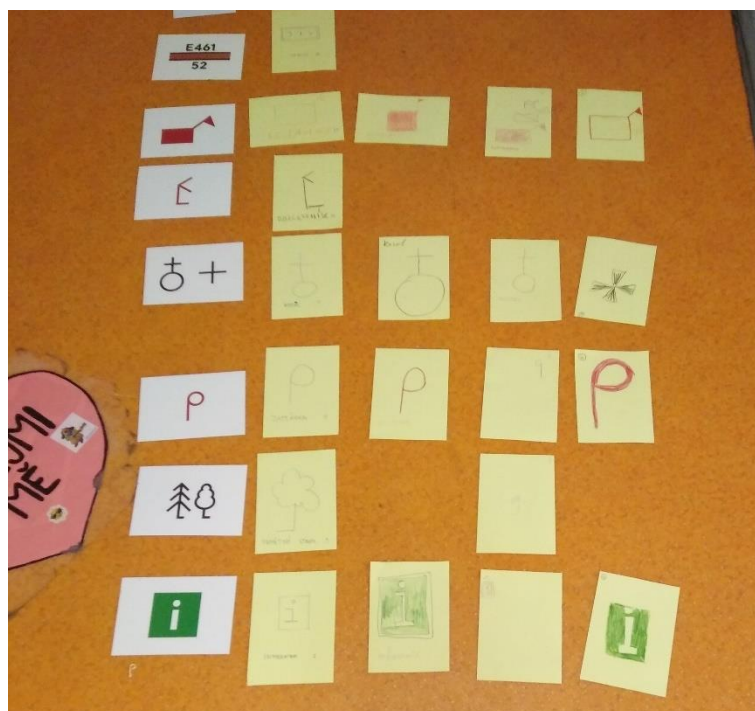
**Obr. 10:** Hráči kreslí topografické značky vyfocených objektů / útvarů (foto Ševčíková, 2021).



**Obr. 11:** Hráči kreslí topografické značky vyfocených objektů / útvarů  
(foto Ševčíková, 2021).



**Obr. 12:** Nakreslené topografické značky v porovnání s jejich  
natištěnou podobou (foto Ševčíková, 2021).



**Obr. 13:** Nakreslené topografické značky v porovnání s jejich natištěnou podobou (foto Ševčíková, 2021).



**Obr. 14:** Hráč držící nakreslenou a vytištěnou topografickou značku (foto Ševčíková, 2021).

### 3. 2. 4 Realizace didaktické hry Riskuj!

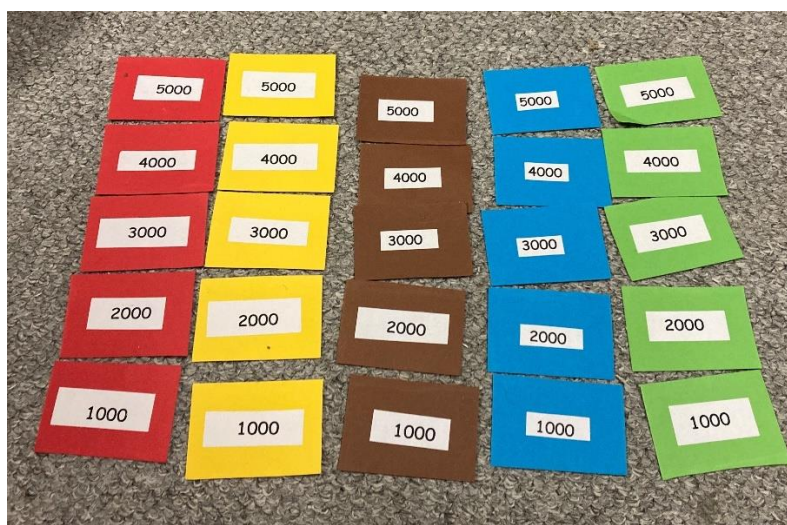
Didaktická hra Riskuj! byla realizována na oddílové schůzce 7. 10. 2021. Hry se zúčastnilo 14 hráčů, kteří byli losem, pomocí pingpongových míčků s obrázky, rozdělení do čtyř skupin – dvě skupiny po 4 a dvě skupiny po 3 hráčích.

Hra se odehrávala na koberci, kam si hráči posedali po týmech (obr. 15). Uprostřed koberce byly rozmístěny barevné karty do sloupců s bodovým ohodnocením 1000, 2000, 3000, 4000 a 5000 (obr. 16).

Během hry se hráči střídali ve výběru otázek, které jím předčítal vedoucí. Za správné odpovědi mohli hráči získat body. Po vyčerpání všech otázek hráči sečetli získané body ve hře. Vyhrál tým s největším počtem bodů.



**Obr. 15:** Hráči před zahájením hry Riskuj! (foto Ševčíková, 2021).



**Obr. 16:** Kartačky ze hry Riskuj! (foto Ševčíková, 2021).

### 3. 2. 5 Realizace didaktické hry Jenga věž (Česká republika)

Didaktická hra Jenga věž (Česká republika) byla realizována na oddílové schůzce 14. 10. 2021. Hry se zúčastnilo 14 hráčů, kteří byli losem podle pingpongových míčků rozděleni do čtyř skupin – dvě skupiny po 4 a dvě skupiny po 3 hráčích.

Hráči se usadili kolem stolu, před ně byla postavena Jenga věž a byla jim vysvětlena pravidla hry. Týmy se následně střídaly ve vytahování jednotlivých kostek ze hry a jejich následným doplnění (obr. 17). Druhou částí kola bylo losování kartičky s místem v České republice a správné přiložení razítka do slepé mapy. Hráči se nemuseli strefit úplně, stačilo se trefit do tolerance v podobě velikosti razítka (obr. 18, 19 a 20). Pokud se to hráčům podařilo, získali druhý bod v tomto herním kole. Poslední částí kola bylo najít obrázek, který odpovídá vylosovanému pojmu z území České republiky (obr. 21). Vzhledem k nepříznivému počasí byly obrázky rozmístěny ve vstupní chodbě klubovny a nikoliv v okolí klubovny, jak bylo původně plánováno a je v metodickém listu ke hře doporučováno.

Týmu, kterému spadla Jenga věž, bylo na konci hry odečteno 5 trestných bodů. Během 1,5 hodinové schůzky hráči stihli zahrát celkem 4 hry.



**Obr. 17:** Hráčka vytahující kostku z Jenga věže (foto Ševčíková, 2021).





Obr. 18: Hráči hledající pojem na slepé mapě České republiky (foto Ševčíková, 2021).



Obr. 19: Přiložená slepá mapa na mapu České republiky se zaznačeným pojmem (foto Ševčíková, 2021).



**Obr. 20:** Hráči porovnávají shodu jimi přiloženého bodu s bodem v mapě (foto Ševčíková, 2021).



**Obr. 21:** Hráčka hledající obrázek k pojmu České republiky (foto Ševčíková, 2021).

### 3.3 Vyhodnocení evaluačních dotazníků

V této kapitole se pokusíme o vyhodnocení získaných dat. Musíme počítat se skutečností, že veškeré závěry jsou relativní, neboť dotazníkové šetření je vždy spojené s rizikem záměrného či nezáměrného zkreslení ze strany dotazovaných.

Evaluační dotazníky (obr. 22) byly účastníkům předloženy vždy ihned po realizaci didaktické hry. Dotazník obsahuje uzavřené i otevřené otázky. Na konci dotazníku je možnost vyjádření dětí k realizovaným didaktickým hrám. Otázky dotazníku byly konstruované tak, aby co nejvíce ověřily kvalitu a zpracování jednotlivých her.

Tábora se zúčastnilo celkem 44 dětí napříč celým spektrem prvního a druhého stupně ZŠ. Dotazníky byly rozdány pouze dětem, které v době tábora měly dokončený 6. – 9. ročník na druhém stupni základního vzdělávání, což bylo celkem 18 dětí (13 dívek a 5 chlapců). Dvě děti měly v době tábora dokončenou 6. třídu, dvě děti měly dokončenou 7. třídu, dvanáct dětí mělo dokončeno 8. třídu a dva hráči měli v době tábora dokončenou 9. třídu. Kromě pěti účastníků navštěvují všichni hráči základní školu v Jedovnicích a zároveň Pionýr Jedovnice.

Her na oddílových schůzkách se účastnilo pravidelně celkem 14 dětí – 11 dívek a 3 chlapci, kteří navštěvují základní školu v Jedovnicích. V oddílu je jedno dítě v šesté třídě, tři v sedmé, jedno v osmé a devět dětí v deváté třídě. Vyplňování dotazníků bylo anonymní.

Název hry:  
Dokončená třída: \_\_\_\_\_

Milý hráči,  
prosim Tě o vyplnění tohoto krátkého dotazníku, kterým ohodnotíš didaktickou hru: (název hry), jež byla vytvořena v rámci mé diplomové práce „Zeměpisné didaktické hry v neformálním vzdělávání“. Dotazník je zcela anonymní, proto budu velice ráda za Tvé upřímné hodnocení a případné komentáře.

**Zaškrtni nejvhodnější odpověď ve škále 1 – 5 podle následujících možností:**

Zcela souhlasím	Spíše souhlasím	Nevím	Spíše nesouhlasím	Zcela nesouhlasím
1	2	3	4	5

OTÁZKA	1	2	3	4	5
1. Hra mě bavila					
2. Dozvěděl/a jsem se při hře něco nového					
3. Zopakoval/a jsem si dovednosti/znalosti, které již umím					
4. Pravidla hry pro mě byla jasná a srozumitelná					
5. Hra byla dynamická a měla spád					
6. Byl/a jsem při hře dostatečně motivován/a					
7. Hra byla pro mě moc náročná					

8. Vyber z možností, čím pro Tebe hra byla přínosná (můžeš zaznamenat víc odpovědí):  
a) Spolupráce v týmu  
b) Nové dovednosti  
c) Nové znalosti  
d) Další (napis) \_\_\_\_\_

9. Na hře se mi nejvíce líbilo:  
10. Na hře se mi nejméně líbilo:  
11. Další připomínky ke hře:

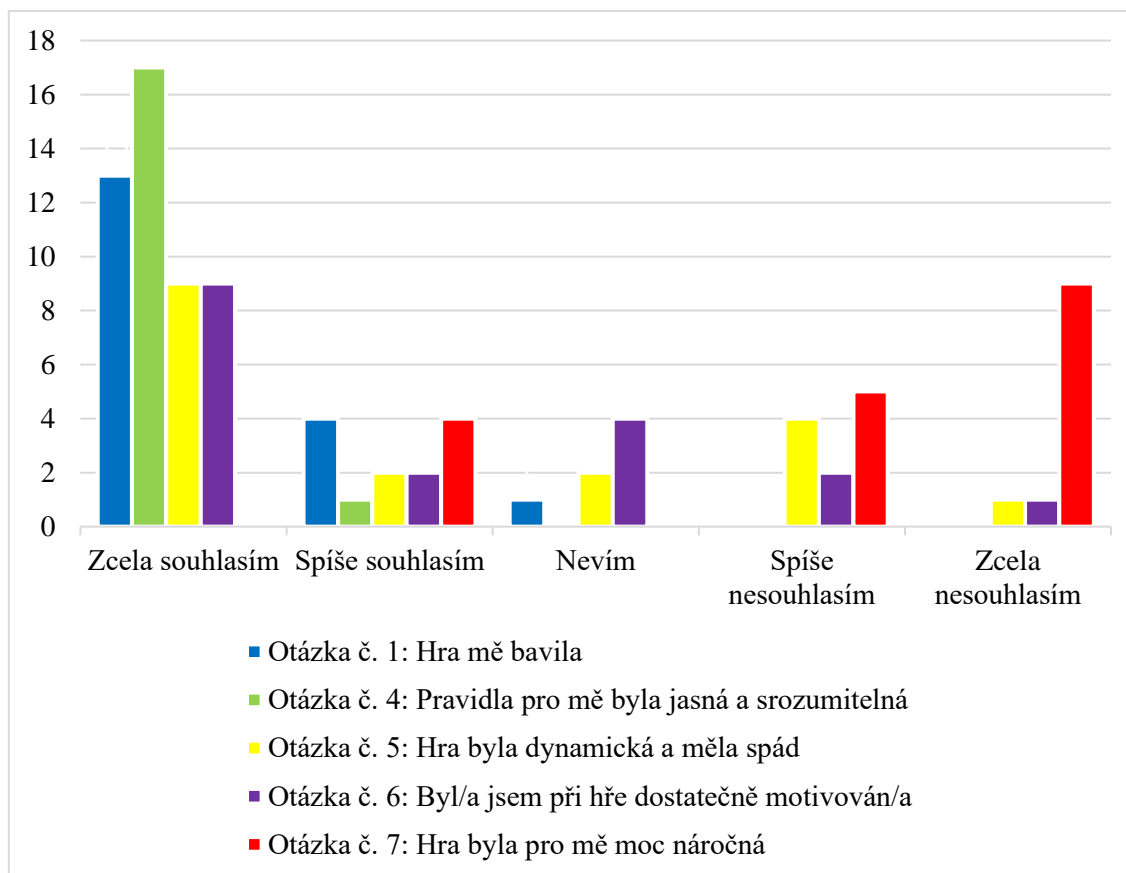
12. Celkové hodnocení hry (označuj jako ve škole): 1 2 3 4 5

Velice Ti děkuji za vyplnění.  
Pet'a

Obr. 22: Evaluační dotazník (zdroj: vlastní).

### 3. 3. 1 Vyhodnocení dotazníku ke hře Kdo přežije v džungli?

**Kategorie:** Hodnocení jednotlivých částí hry



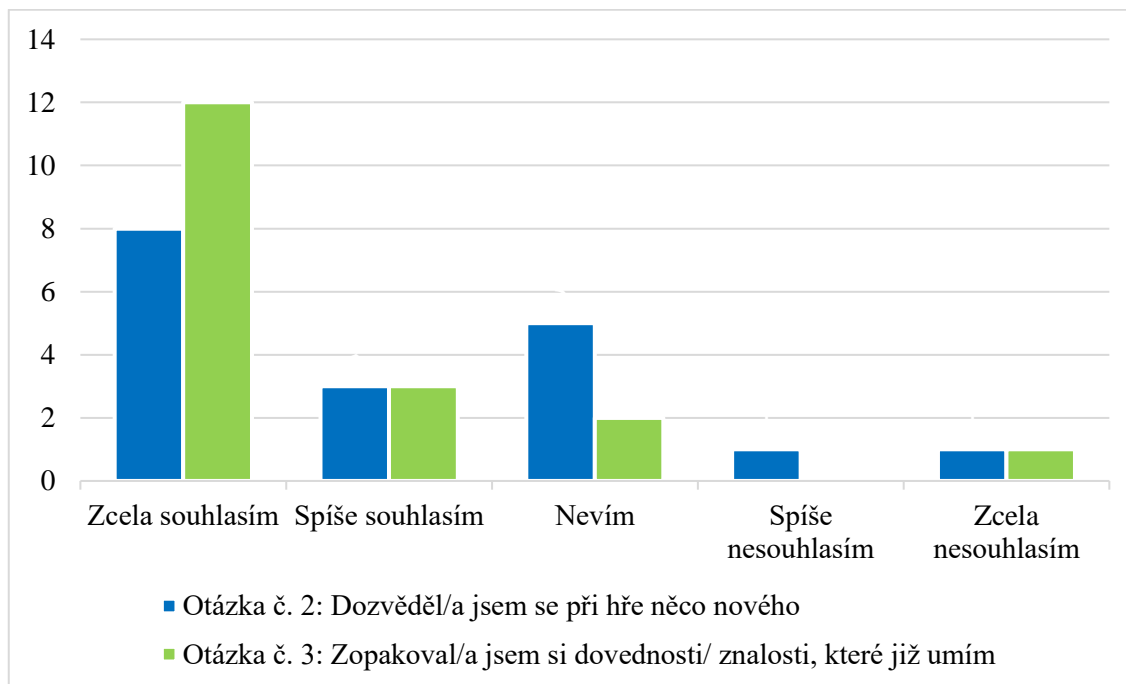
**Obr. 23:** Vyhodnocení kategorie: Hodnocení jednotlivých částí hry (odpovědi na otázky č. 1, 4, 5, 6 a 7) (zdroj: vlastní).

Hráči se k jednotlivým částem hry vyjádřili spíše pozitivně. Nejkladnější ohlasy byly na otázky č. 1 a 4, tedy zábavnost a srozumitelnost hry. Všichni hráči souhlasili, že pravidla hry jim byla jasná a srozumitelná a až na jednoho hráče, který vybral možnost „nevím“, si všichni hráči myslí, že hra byla zábavná.

Všechny možnosti odpovědí se vyskytovaly u otázek č. 5 a 6, tedy dynamičnosti a motivace hry. Více než polovina hráčů reagovala kladně, avšak našlo se i několik negativních odpovědí, především u otázky týkající se dynamičnosti hry.

Hráči hodnotili hru jako nenáročnou, neboť 14 hráčů s výrokem v otázce č. 7 nesouhlasilo. Pouze čtyři hráči souhlasili s tvrzením, že hra byla pro ně moc náročná.

**Kategorie:** Didaktický aspekt hry (otázky č. 2, 3 a 8)



**Obr. 24:** Vyhodnocení otázek č. 2 a 3 (zdroj: vlastní).

**Tab. 20:** Vyhodnocení otázky č. 8: Vyber z možností, čím pro Tebe hra byla přínosná (můžeš zaznamenat víc odpovědí)

Výběr z možností	Počet odpovědí/ odpovědi
Spolupráce v týmu	0x
Nové dovednosti	8x
Nové znalosti	11x
Další (napiš)	Spoléhání sami na sebe Stanoviště s otázkami

Zdroj: vlastní

Graf s tabulkou vypovídají o tom, že hra naplnila svůj didaktický aspekt. Většina hráčů souhlasila s tvrzením, že se při hře dozvěděli nové informace nebo si zopakovali dovednosti / znalosti, které již měli.

Celkem 11 hráčů vybralo u otázky č. 8 možnost, že se naučili při hře něco nového, což koresponduje s odpověďmi otázky č. 2. Nové dovednosti získalo podle dotazníku 8 hráčů.

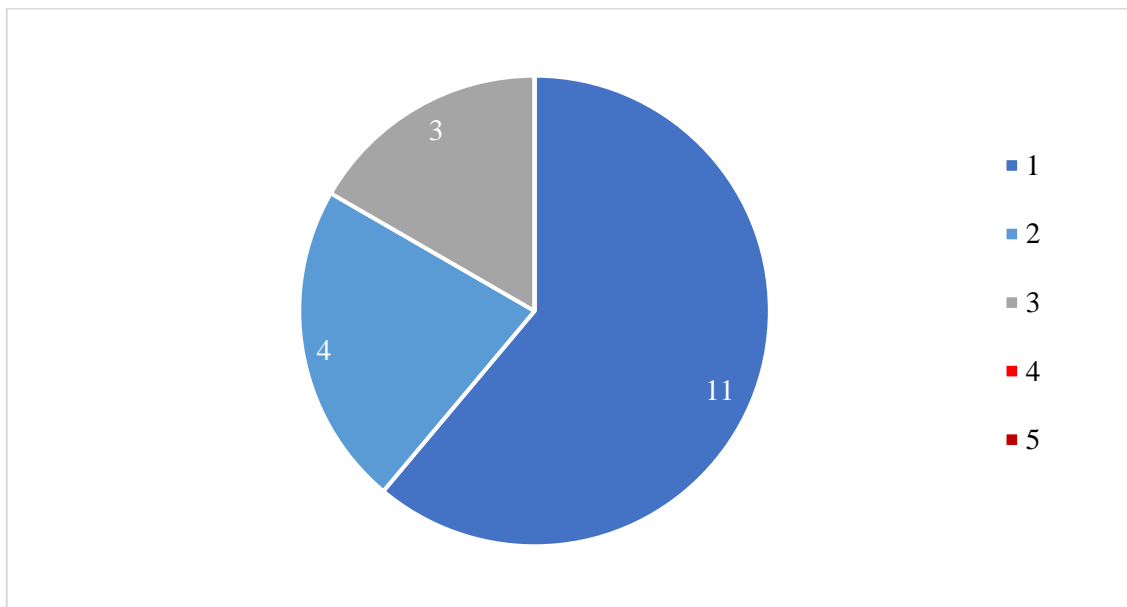
**Kategorie:** Celkové hodnocení hry (otázky č. 9, 10, 11 a 12).

U otázky č. 9, ve které jsou hráči dotazováni, co se jim na hře nejvíce líbilo, nejčastěji zmiňovali počet stanovišť a možnost výběru pořadí, která stanoviště navštíví jako první. Hráči také reagovali pozitivně na rozdílné úkoly pro mladší a starší žáky. Jedno dítě ocenilo u této hry práci s mapou.

Otázka č. 10: Co se hráčům na hře líbilo nejméně, byla zodpovězena pouze dvěma hráči, kteří reagovali na tempo hry a ocenili by, kdyby se stanoviště dala navštívit vícekrát.

Možnost odpovědět na otázku č. 11 využilo pouze jedno dítě, které napsalo do dotazníku tuto připomínku: „*Ocenil bych víc stanovišť, takto jsme to měli projítý jako první, a neměli jsme pak co dělat.*“

**Otázka č. 12:** Celkové hodnocení (oznámkuj jako ve škole)

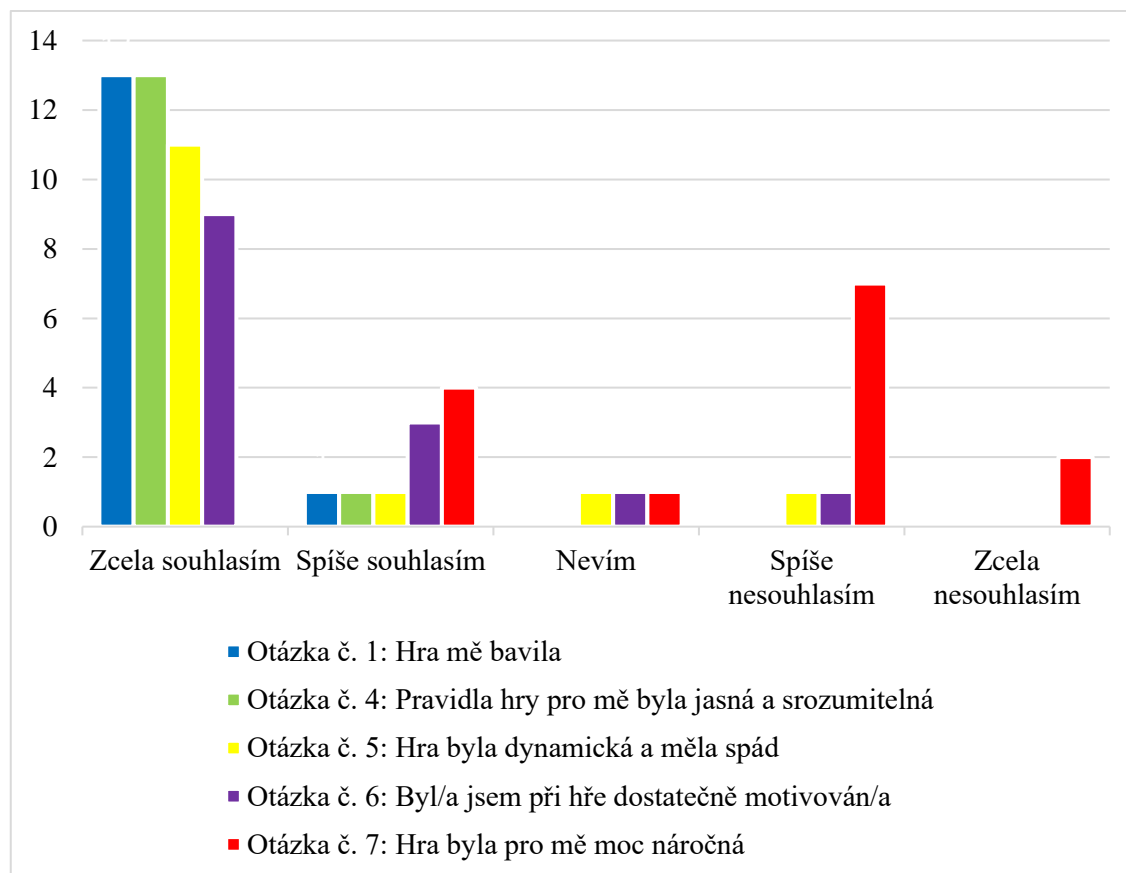


**Obr. 25:** Vyhodnocení odpovědí na otázku č. 12 (zdroj: vlastní).

Z grafu je patrné, že celkově měla hra u jejich účastníků úspěch. Při známkování jako ve škole udělilo hře 11 z 18 hráčů známku jedna, což je nadpoloviční část. Celkem 4 hráči hru ohodnotili známkou dvě a pouze 3 hráči hodnotili známkou tři.

### 3. 3. 2 Vyhodnocení dotazníku ke hře Šifrovaná

**Kategorie:** Hodnocení jednotlivých částí hry

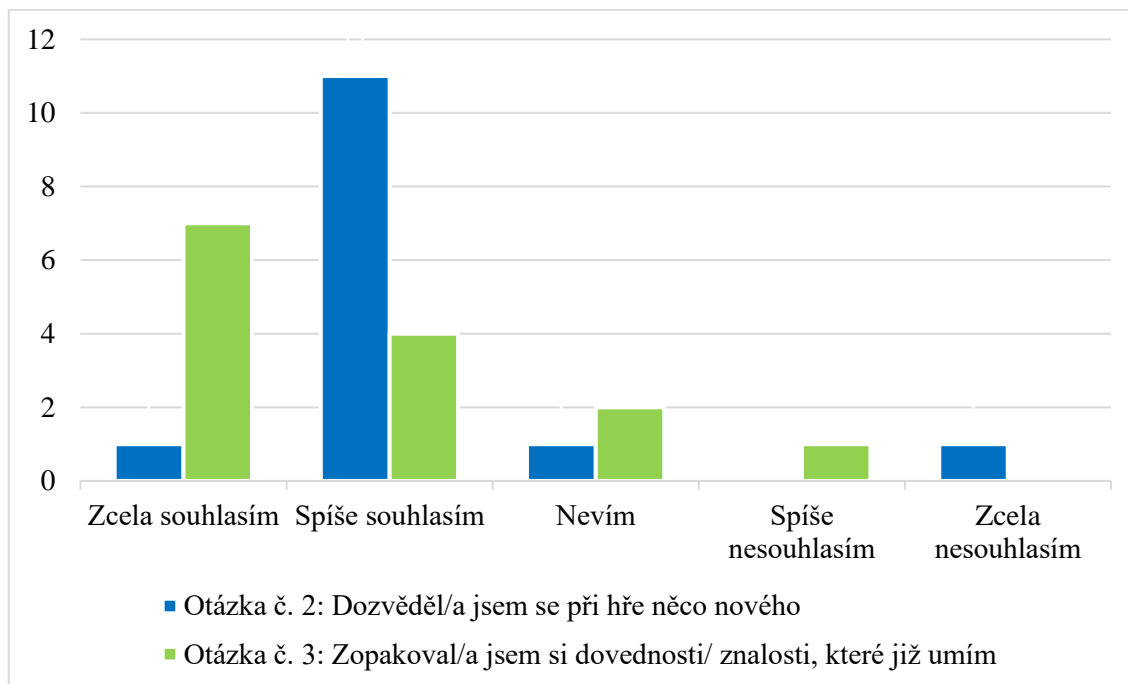


**Obr. 26:** Vyhodnocení kategorie: Hodnocení jednotlivých částí hry (odpovědi na otázky č. 1, 4, 5, 6 a 7) (zdroj: vlastní).

Hráči se k jednotlivým částem hry vyjádřili velmi kladně, což lze odvodit z jejich odpovědí na otázky č. 1, 4, 5 a 6, kde většina hráčů vyjádřila souhlas se srozumitelností, dynamičností, dostatečnou motivací a zábavností hry.

Hráči hodnotili hru jako méně náročnou, jelikož u otázky č. 8: hra byla pro mě moc náročná, většina s tvrzením nesouhlasila, pouze 4 hráči s tímto tvrzením spíše souhlasili.

**Kategorie:** Didaktický aspekt hry (otázky č. 2, 3 a 8)



**Obr. 27:** Vyhodnocení odpovědí na otázky č. 2 a 3 (zdroj: vlastní).

**Tab. 21:** Vyhodnocení otázky č. 8: Vyber z možností, čím pro Tebe hra byla přínosná (můžeš zaznamenat víc odpovědí)

Výběr z možností	Počet odpovědí/ odpovědi
Spolupráce v týmu	12x
Nové dovednosti	2x
Nové znalosti	5x
Další (napíš)	práce s aplikací, která se hodí, běh

Zdroj: vlastní

Podle většiny zúčastněných hra Šifrovaná naplnila svůj didaktický aspekt. Pouze 1 hráč u otázek č. 2 a 3 s danými výroky nesouhlasil.

Do otázky č. 8 vybrali 2 hráči možnost, že se při hře naučili novou dovednost, a 5 hráčů zaznačilo, že získali nové znalosti.

Zajímavé je, že pouze 5 hráčů zaznačilo možnost, že při hře získali nové znalosti, kdežto u otázky č. 2 souhlasilo se získanými znalostmi dokonce 12 hráčů.



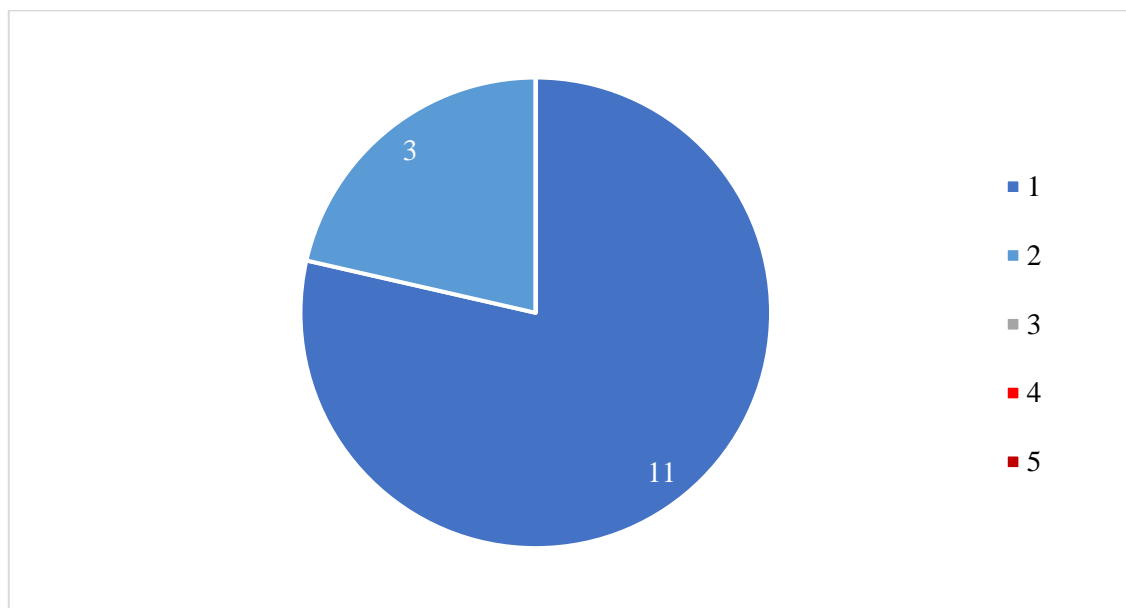
**Kategorie:** Celkové hodnocení hry (otázky č. 9, 10, 11 a 12).

U otázky č. 9, ve které jsou hráči dotazováni, co se jim na hře líbilo nejvíce, byla možnost otevřené odpovědi hojně využívána. Nejčastěji se vyskytovaly odpovědi, které se týkaly šifrování, akčnosti hry nebo rozmístění stanovišť, jak například dokazuje komentář od jednoho z hráčů: „nejvíc se mi líbilo, že jsme běhali po celých Jedovnicích“. Dále hráči reagovali pozitivně na interakci s mobilem a na rozdělení týmů. Jeden hráč u této otázky zmínil, že se mu líbily otázky, které se týkaly Jedovnic, tedy místa, kde žijí.

Možnost otevřené odpovědi na otázku č. 10: Co se ti na hře líbilo nejméně, využilo 6 hráčů, kteří u hry negativně hodnotili vzdálenost jednotlivých stanovišť, na která museli běhat. Jeden hráč reagoval na obtížnost úkolů na stanovištích, která se mu nezdála moc náročná.

Připomínky ke hře měli 4 hráči. Předmětem komentáře bylo přidání více stanovišť a rozdělení hráčů do týmů vedoucím, nikoliv losem. Celkem 2 hráči v této části dotazníku znovu napsali pozitivní zpětnou vazbu komentářem, že se jim hra velice líbila.

**Otázka č. 12:** Celkové hodnocení (oznámkuj jako ve škole)

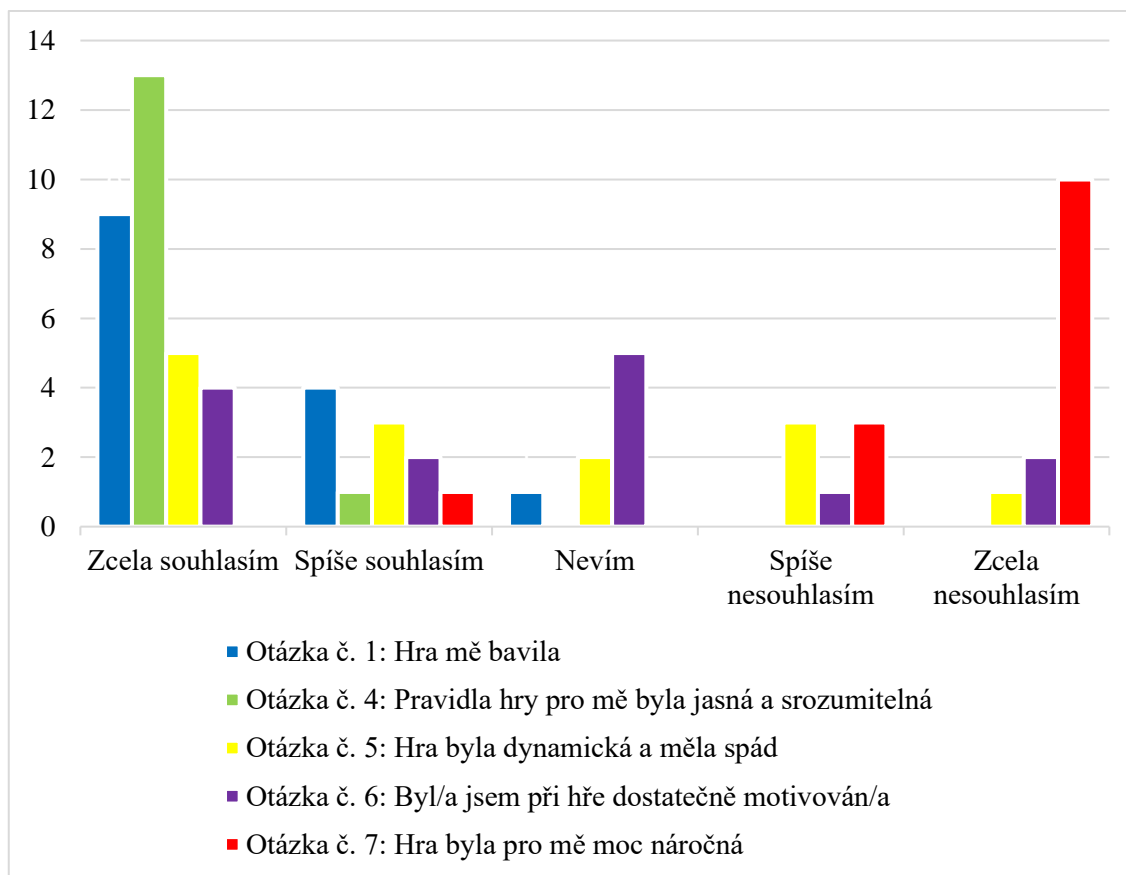


**Obr. 28:** Vyhodnocení odpovědí na otázku č. 12 (zdroj: vlastní).

Z grafu je patrné, že hra se hráčům velice líbila. Při známkování jako ve škole udělilo hře 11 ze 14 hráčů známku jedna. Celkem 3 hráči hru ohodnotili známkou dvě a žádný hráč neudělil hře horší známku.

### 3. 3. 3 Vyhodnocení dotazníku ke hře Topografické značky v terénu

**Kategorie:** Hodnocení jednotlivých částí hry



**Obr. 29:** Vyhodnocení kategorie: Hodnocení jednotlivých částí hry (odpovědi na otázky č. 1, 4, 5, 6 a 7) (zdroj: vlastní).

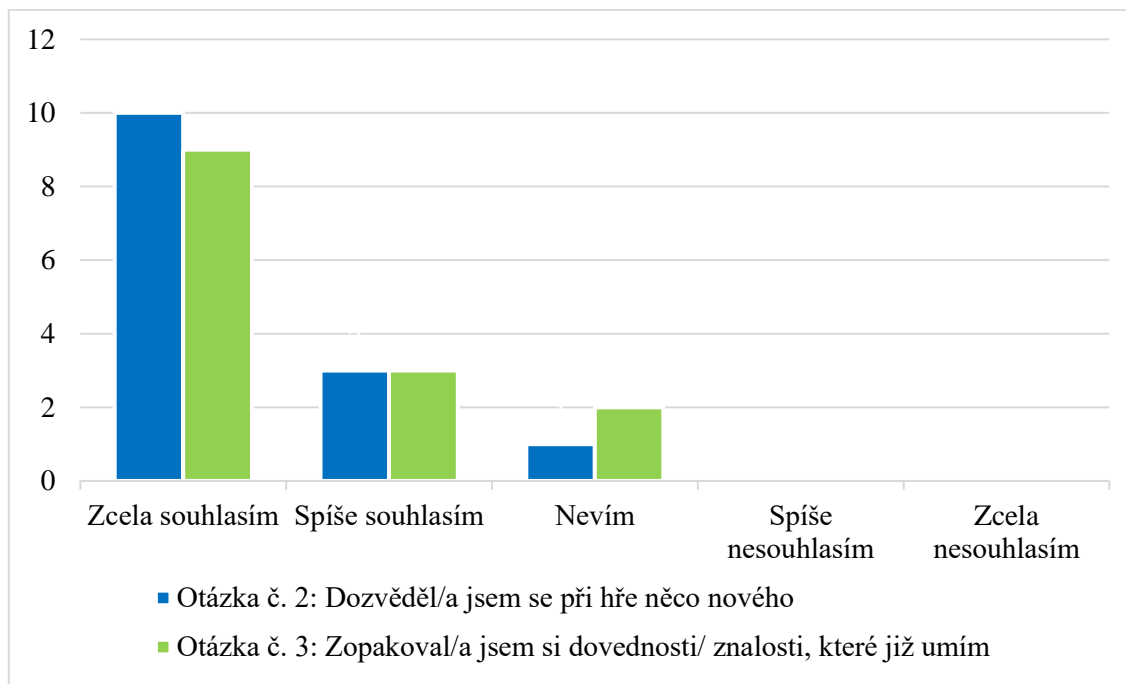
Nejvíce kladného hodnocení u struktury hry z pohledu hráčů získala otázka s jasností a srozumitelností pravidel hry, se kterou souhlasili všichni hráči. S otázkou č. 1: Hra mě bavila, souhlasili téměř všichni hráči, pouze 1 hráč se u této otázky nemohl rozhodnout, a proto dal možnost „nevím“.

U výroku „hra byla dynamická a měla spád“ se názory hráčů dosti rozbíhají. Vyskytují se zde všechny možnosti z nabídnuté škály. Největší zastoupení má možnost „zcela souhlasím“, kterou zvolilo 5 hráčů ze 14, což ovšem není ani polovina hráčů. Celkem 3 hráči spíše souhlasili, 2 hráči odpověděli „nevím“ a 3 hráči s tímto výrokem nesouhlasili.

Podobně různorodé názory mají hráči i na otázku týkající se motivace. Dohromady 5 hráčů se nemohlo rozhodnout, jestli byli dostatečně motivováni nebo ne, 6 hráčů s tímto výrokiem souhlasilo a 3 hráči podle dotazníku nebyli dostatečně motivováni.

Při hodnocení náročnosti se hráči téměř shodli, že hra pro ně nebyla příliš náročná, neboť 13 hráčů ze 14 vybralo možnost, že s tímto výrokiem nesouhlasí. 14. hráč s tímto výrokiem spíše souhlasil.

**Kategorie:** Didaktický aspekt hry (otázky č. 2, 3 a 8)



**Obr. 30:** Vyhodnocení odpovědí na otázky č. 2 a 3 (zdroj: vlastní).

**Tab. 22:** Vyhodnocení otázky č. 8: Vyber z možností, čím pro Tebe hra byla přínosná (můžeš zaznamenat víc odpovědí)

Výběr z možností	Počet odpovědí/ odpovědi
Spolupráce v týmu	9x
Nové dovednosti	4x
Nové znalosti	12x
Další (napíš)	Spoléhání sami na sebe

Zdroj: vlastní

Podle hodnocení hráčů lze soudit, že didaktický aspekt hry byl naplněn, neboť 13 hráčů ze 14 souhlasilo, že se při hře dozvěděli něco nového, a 12 hráčů ze 14 bylo toho názoru, že si zopakovali dovednosti nebo znalosti, které již měli. Zbylí hráči u otázek nebyli schopni tuto skutečnost zhodnotit, jelikož vybrali možnost „nevím“.

Otázka č. 2 koresponduje s otázkou č. 8, kde shodný počet hráčů uvedl, že získali díky hře nové znalosti.

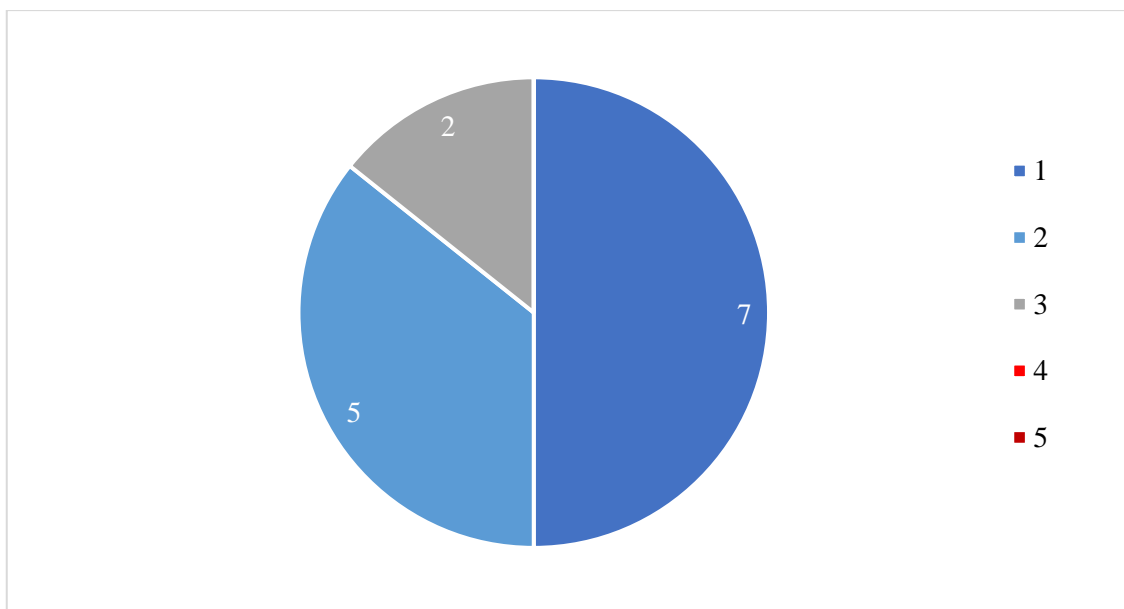
**Kategorie:** Celkové hodnocení hry (otázky č. 9, 10, 11 a 12).

U otázky č. 9, ve které jsou hráči dotazováni, co se jim na hře líbilo nejvíce, se vyskytovala pozitivní zpětná vazba na pohyb po Jedovnicích, práci s mapou a topografickými značkami. Dále hráči kladně hodnotili propojení hry a mobilního telefonu a spolupráci v týmech.

Otázka č. 10 (co se hráčům na hře líbilo nejméně) byla zodpovězena pouze třemi hráči. Celkem 2 hráči se při hodnocení shodli na výtce ohledně nedostatku času, zejména při první části hry, a 1 hráč nesouhlasil s obsahem hry (konkrétně s částí hry, kde hráči kreslili topografické značky).

Možnost odpovědět na otázku č. 11 využil pouze 1 hráč, který navrhl navýšení času u první části hry (focení topografických značek v terénu).

**Otázka č. 12:** Celkové hodnocení (oznámkuj jako ve škole)

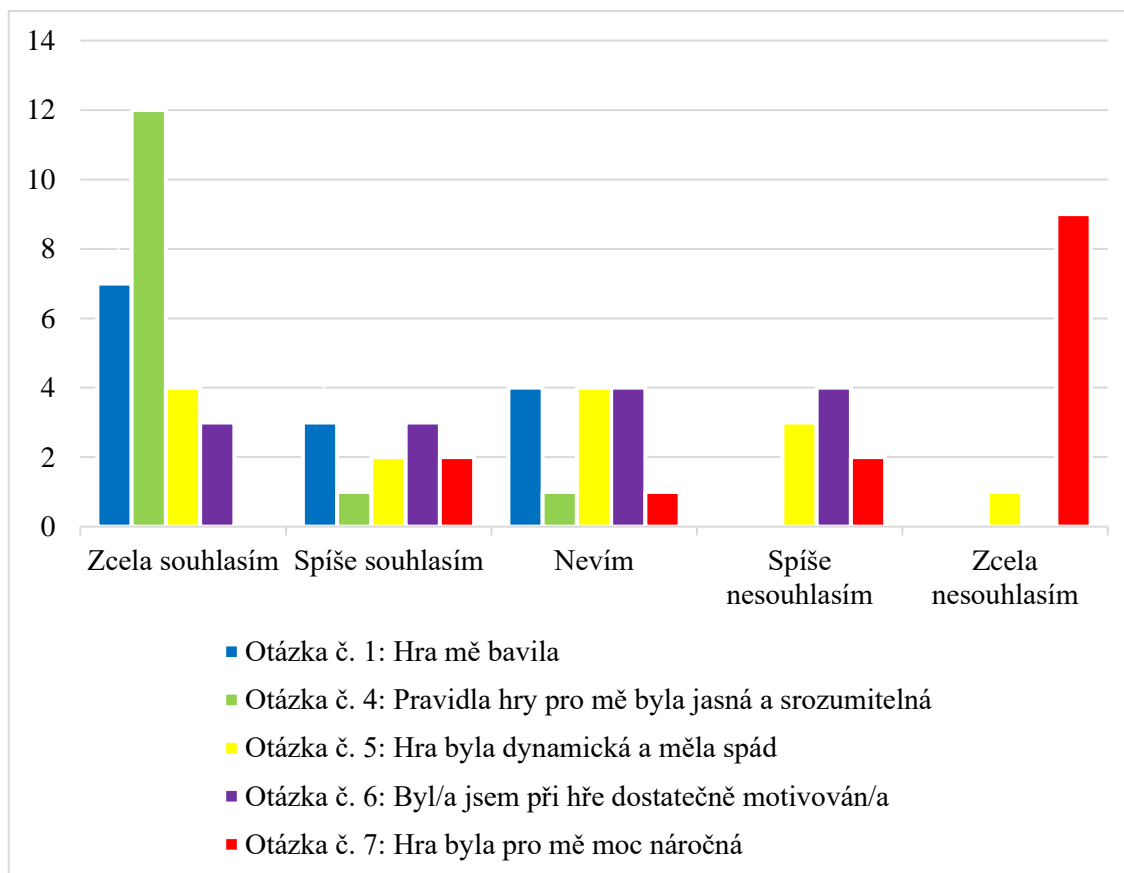


**Obr. 31:** Vyhodnocení odpovědí na otázku č. 12 (zdroj: vlastní).

Polovině hráčů se hra líbila na výbornou, 5 hráčů ohodnotilo hru známkou dvě a 2 hráči celkově ohodnotili hru známkou tři. Z grafu je tedy patrné, že celkově hráči hodnotili hru spíše kladně.

### 3. 3. 4 Vyhodnocení dotazníku ke hře Riskuj!

**Kategorie:** Hodnocení jednotlivých částí hry



**Obr. 32:** Vyhodnocení kategorie: Hodnocení jednotlivých částí hry (odpovědi na otázky č. 1, 4, 5, 6 a 7) (zdroj: vlastní).

Při hodnocení jednotlivých složek hry byly názory hráčů různorodé. Nejkladnější hodnocení z pohledu hráčů získala otázka s jasností a srozumitelností pravidel hry, se kterou souhlasilo 13 hráčů ze 14. Jeden hráč se nerozhodl pro žádnou možnost, proto odpověděl „nevím“.

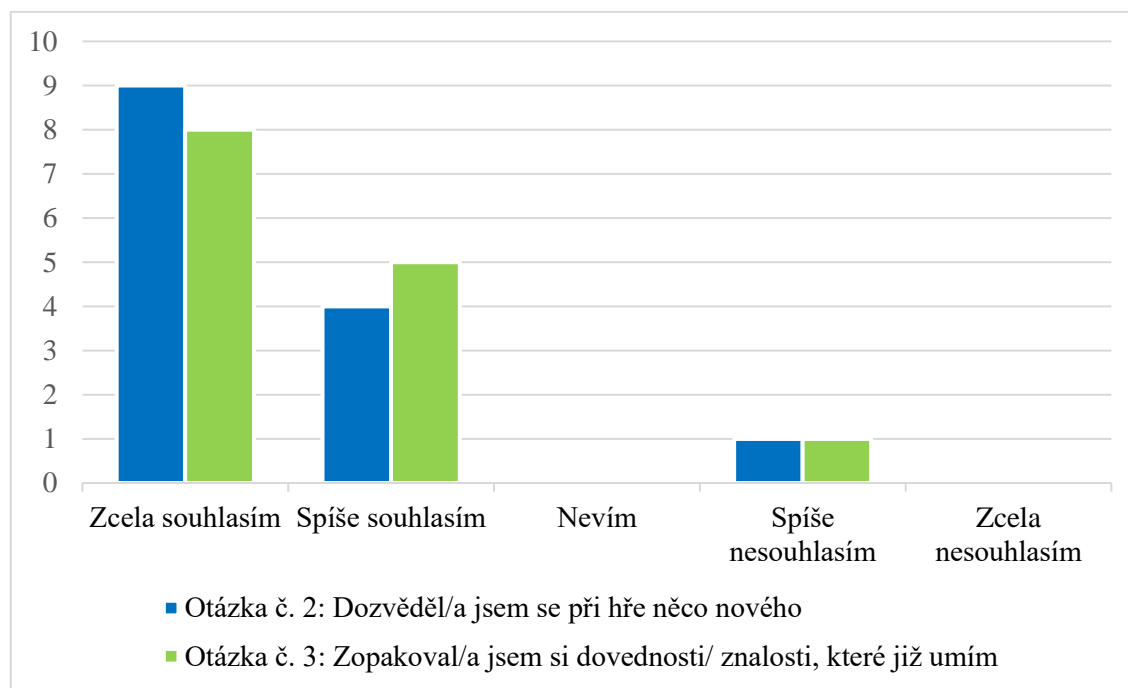
Kladně hráči reagovali také na otázku č. 1: hra mě bavila, se kterou souhlasilo 10 hráčů, 4 hráči se u této otázky nemohli rozhodnout, a proto vybrali možnost „nevím“.

U výroku „hra byla dynamická a měla spád“ jsou odpovědi různorodé. Vyskytují se zde všechny možnosti z nabídnuté škály. S daným výrokiem souhlasilo 6 hráčů, což není ani polovina. Hra nebyla dostatečně dynamická podle 4 hráčů. Stejně tak 4 hráči se nemohli rozhodnout pro souhlas či nesouhlas s výrokiem a zvolili možnost „nevím“.

Podle dotazníků bylo při hře dostatečně motivováno pouze 6 hráčů ze 14. Čtyři hráči vybrali možnost „nevím“ a stejně tak 4 hráči nesouhlasili. Lze tedy tvrdit, že hra nebyla dostatečně motivovaná. Toto hodnocení dále potvrzují odpovědi hráčů na otázky č. 9 a 10 (viz kategorie: celkové hodnocení hry).

Při hodnocení náročnosti se hráči téměř shodli, že hra pro ně nebyla příliš náročná, neboť 11 hráčů ze 14 s daným výrokem nesouhlasilo, 2 hráči s tímto výrokem spíše souhlasili a 1 hráč se nedokázal rozhodnout pro žádnou možnost, a vybral tedy možnost „nevím“.

**Kategorie:** Didaktický aspekt hry (otázky č. 2, 3 a 8)



**Obr. 33:** Vyhodnocení odpovědí na otázky č. 2 a 3 (zdroj: vlastní).

**Tab. 23:** Vyhodnocení otázky č. 8: Vyber z možností, čím pro Tebe hra byla přínosná (můžeš zaznamenat víc odpovědí)

Výběr z možností	Počet odpovědí/ odpovědi
spolupráce v týmu	6x
Nové dovednosti	5x
Nové znalosti	11x
Další (napiš)	zopakování znalostí, které už znám spolupráce propracovanost hry museli jsme v týmu táhnout za jeden provaz

Zdroj: vlastní

Graf a tabulka vypovídají o tom, že byl u hry naplněn její didaktický aspekt. Celkem 13 hráčů ze 14 souhlasilo s tvrzením, že se při hře dozvěděli něco nového nebo si zopakovali

dovednosti / znalosti, které již měli. V každé otázce se vyskytla jedna odpověď, kdy hráč s danými tvrzeními nesouhlasil.

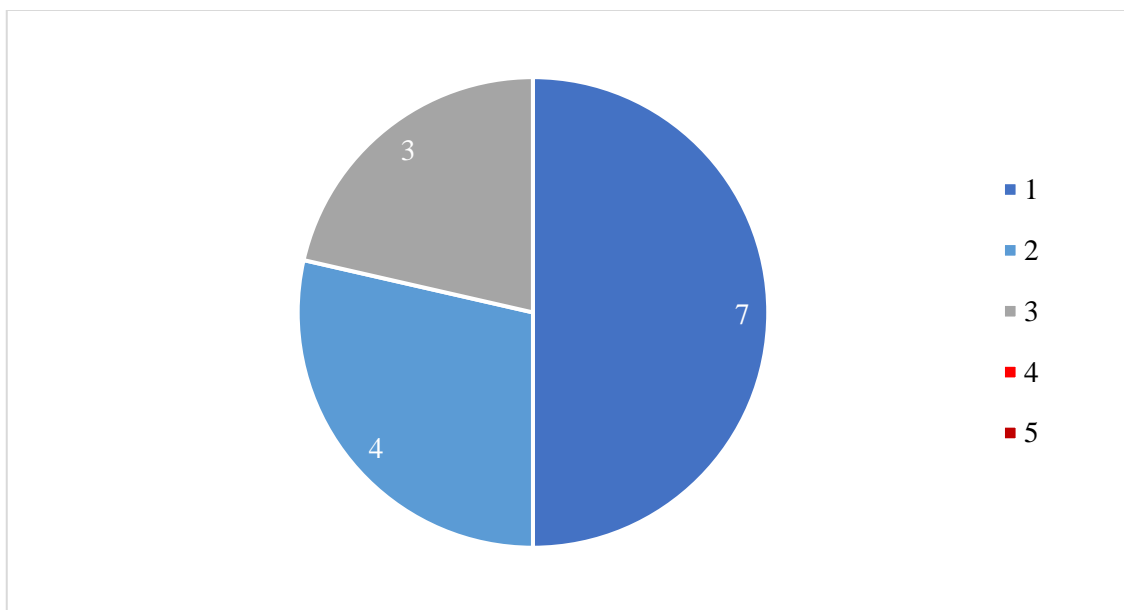
Dohromady 11 hráčů vybralo u otázky č. 8 možnost, že se při hře naučili něco nového, což nekoresponduje s hodnocením otázky č. 2, u které s tímto výrokem souhlasilo 13 hráčů, což je o 2 hráče víc.

**Kategorie:** Celkové hodnocení hry (otázky č. 9, 10, 11 a 12).

U otázky č. 9, ve které jsou hráči dotazováni, co se jim na hře líbilo nejvíce, reagovali 4 hráči, kteří zmínili zopakování a přiučení nových informací a výběr zajímavých otázek.

Otázka č. 10 (co se hráčům na hře líbilo nejméně) byla zodpovězena čtyřmi hráči, kteří negativně hodnotili atmosféru hry, konkrétně neustálé vyrušování ostatních týmů během hry. Dále 2 hráči negativně hodnotili neúměrné bodové ohodnocení k jednotlivým otázkám, jak je uvedeno v následujících komentářích: „*Otázky byly nevyrovnaný; otázky za 5000 byly moc lehký.*“ Možnost odpovědět na otázku č. 11 nevyužil žádný hráč.

**Otázka č. 12:** Celkové hodnocení (oznámkuj jako ve škole)

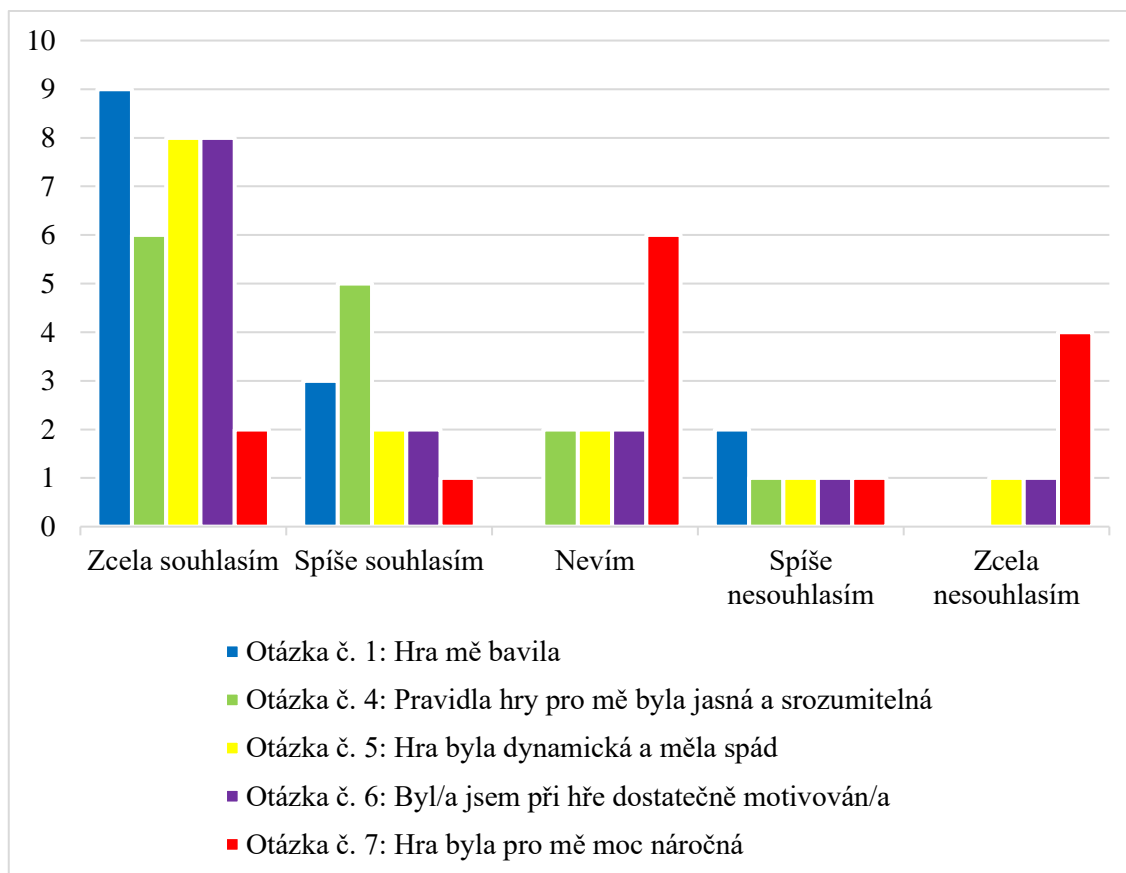


**Obr. 34:** Vyhodnocení odpovědí na otázku č. 12 (zdroj: vlastní).

Z grafu je patrné, že celkový dojem ze hry nebyl zcela kladný. Polovina hráčů udělila v celkovém hodnocení hry známku jedna, 4 hráči ohodnotili hru známkou dvě a 3 hráči celkově ohodnotili hru známkou tři.

### 3.3.5 Vyhodnocení dotazníku ke hře Jenga věž (Česká republika)

**Kategorie:** Hodnocení jednotlivých částí hry



**Obr. 35:** Vyhodnocení kategorie: Hodnocení jednotlivých částí hry (odpovědi na otázky č. 1, 4, 5, 6 a 7) (zdroj: vlastní).

Z grafu vyplývá, že hráči hodnotí jednotlivé složky hry spíše kladně. Celkem 12 hráčů ze 14 souhlasilo s výrokem, že je hra bavila, 2 hráči zvolili možnost „spíše nesouhlasím“.

Se srozumitelností pravidel hry souhlasilo 11 hráčů a 1 hráč nesouhlasil. Dohromady 2 hráči se nemohli rozhodnout, a proto zvolili možnost „nevím“.

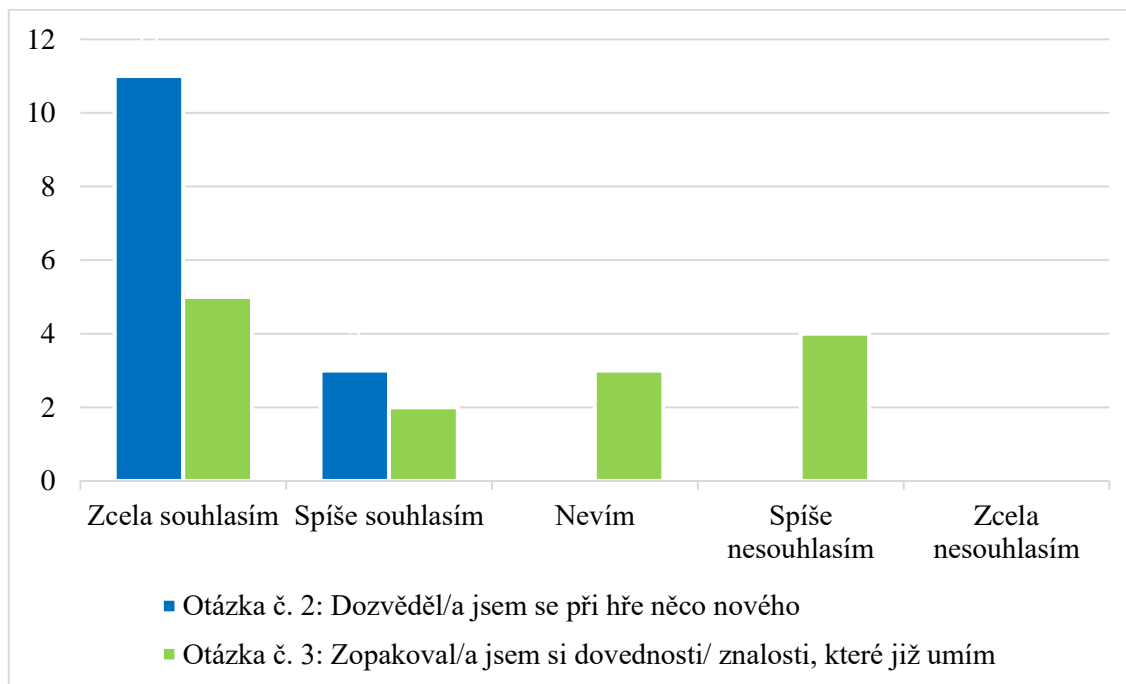
U výroku „hra byla dynamická a měla spád“ se názory hráčů dosti rozbíhají. Celkem 10 hráčů ze 14 s výrokem souhlasilo, 2 hráči s daným výrokem nesouhlasili a 2 hráči se u této otázky nemohli rozhodnout, a proto dali možnost „nevím“.

Hráči hodnotili jejich motivovanost ve hře spíše kladně, jelikož 10 hráčů s výrokem souhlasilo. Vyskytly se však 2 negativní odpovědi od hráčů, kteří nesouhlasili, a 2 hráči zvolili možnost „nevím“.

Na otázku, jestli hra byla pro hráče moc náročná, odpovědělo nejvíce z nich možností „nevím“, celkem tak v počtu 6 hráčů. V odpovědích byly opět zastoupeny všechny možnosti. Celkem 5 hráčů se shodlo, že hra pro ně nebyla moc náročná, jelikož s tvrzením nesouhlasili. Pouze pro 3 hráče byla hra moc náročná.



**Kategorie:** Didaktický aspekt hry (otázky č. 2, 3 a 8)



**Obr. 36:** Vyhodnocení odpovědí na otázky č. 2 a 3 (zdroj: vlastní).

**Tab. 24:** Vyhodnocení otázky č. 8: Vyber z možností, čím pro Tebe hra byla přínosná (můžeš zaznamenat víc odpovědí)

Výběr z možností	Počet odpovědí/ odpovědi
Spolupráce v týmu	8x
Nové dovednosti	3x
Nové znalosti	14x
Další (napiš)	

Zdroj: vlastní

Všichni hráči se shodli, že se při hře dozvěděli něco nového, tudíž lze tvrdit, že hra naplnila svůj didaktický aspekt. Celkem 6 hráčů ze 14 souhlasilo, že si zopakovali znalosti / dovednosti, které již mají. U této otázky 4 hráči s daným výrokiem nesouhlasili.

U otázky č. 8 všichni hráči zaznačili možnost, že hra pro ně byla přínosná díky novým znalostem, což koresponduje s otázkou č. 2.

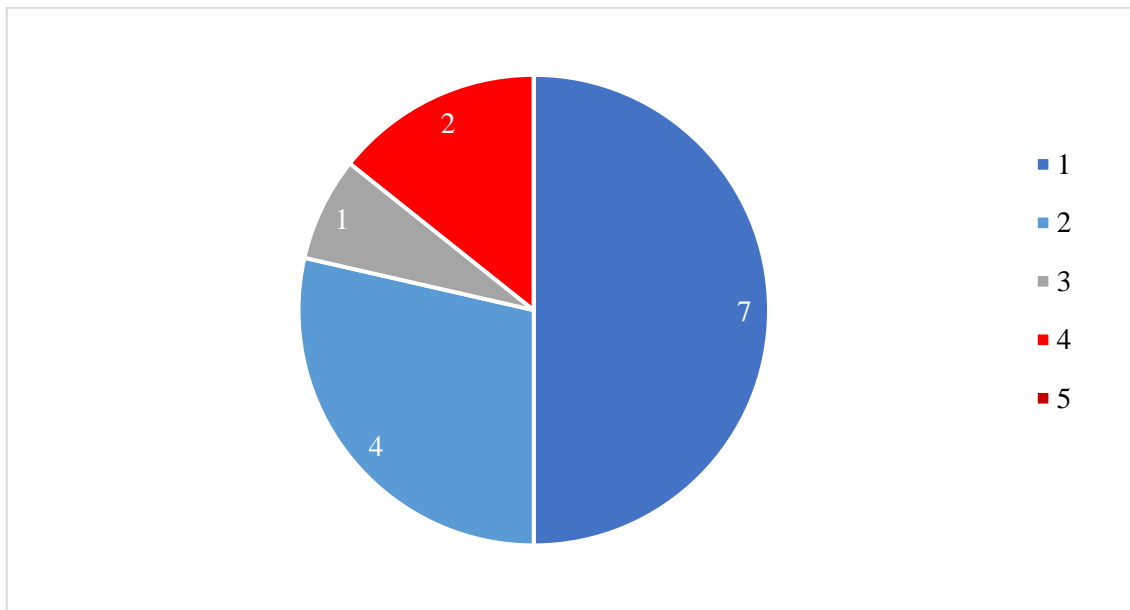
**Kategorie:** Celkové hodnocení hry (otázky č. 9, 10, 11 a 12).

Nejvíce se hráčům na hře líbilo propojení nápadu s jenga věží a mapou České republiky. Jeden hráč kladně hodnotil více možností jak získat body: „*pokud jsme nevěděli pojem, i tak jsme mohli získat bod za jenga věž*“.

Otázka č. 10 (co se hráčům na hře líbilo nejméně) byla zodpovězena pouze dvěma hráči, kteří shodně hodnotili negativně obtížnost slepé mapy.

Možnost odpovědět na otázku č. 11 (další připomínky ke hře) nevyužil žádný hráč.

**Otázka č. 12:** Celkové hodnocení (oznámkuj jako ve škole)



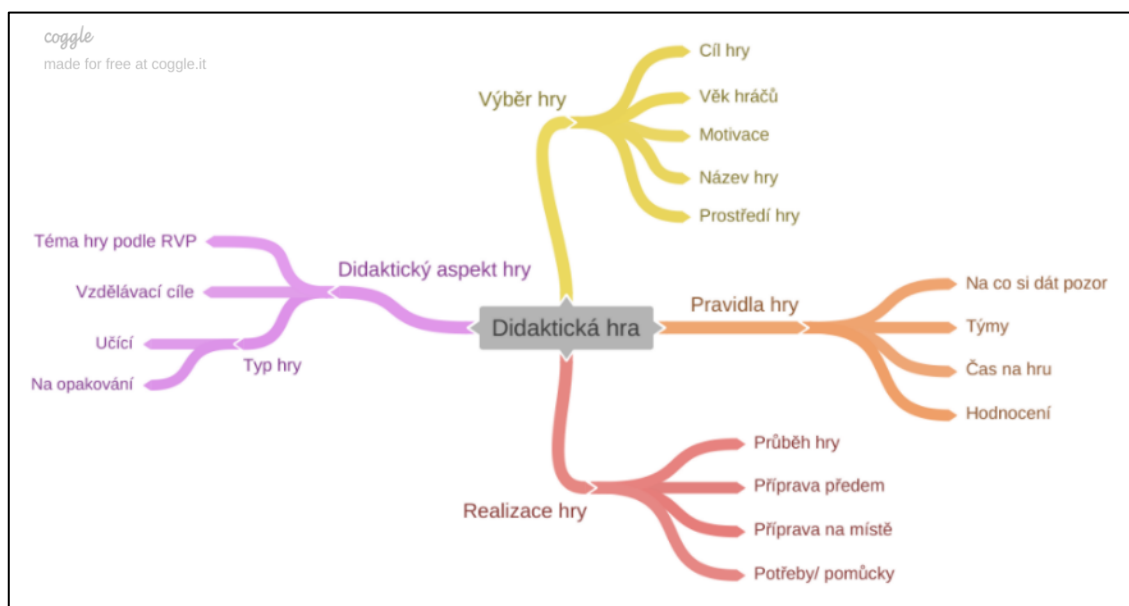
**Obr. 37:** Vyhodnocení odpovědí na otázku č. 12 (zdroj: vlastní).

Při známkování jako ve škole, udělila polovina hráčů známku jedna. Celkem 4 hráči hru ohodnotili známkou dvě, 1 hráč ohodnotil hru známkou tři a 2 hráči ohodnotili hru známkou čtyři. Vyplývá z toho fakt, že hra u hráčů nezískala příliš oblibu.

## 4 Diskuse

Teoretická část práce se zabývá didaktickou hrou a její tvorbou. Autoři odborné literatury pro pedagogy se shodují, že metoda didaktické hry je přínosná pro výuku. Využitím hry jako didaktické metody ve výuce zeměpisu dochází aktivně k získávání a upevňování znalostí prostřednictvím prožitku. Hra usnadňuje přístup ke znalostem a učení a důležitou roli zde hraje student, učitel má roli koordinátora (Nae, 2019). Někteří autoři však uvádí, že pokud do hry přidáme didaktickou část, hra ztratí svoji hlavní složku, kterou je spontánnost (Maňák a Švec, 2003). Pro jiné autory didaktická složka hry nemá na hru žádný vliv, neboť v této formě dochází k nenásilnému způsobu učení ze spontánního zájmu (Skalková, 2007).

Díky nastudování literatury a realizaci praktické části práce jsem navrhla svoji pojmovou mapu k vytváření didaktických her, inspirovanou podle „složky didaktické hry“ od Piageta (2010), tabulky s devíti body přípravy didaktické hry podle Maňáka (2003) a podle desatera při tvorbě hry od Doležalové (2004). Pojmová mapa zahrnuje všechny body didaktické hry, na které by neměl žádný autor zapomenout při jejím vytváření a realizaci.

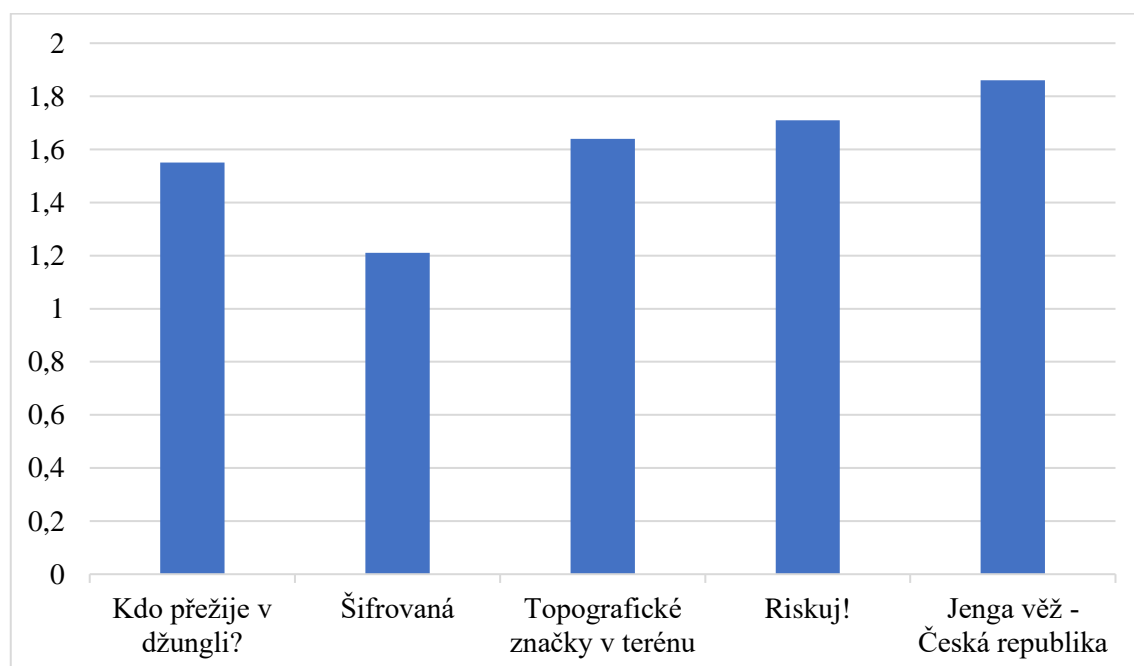


**Obr. 38:** Pojmová mapa k tvorbě didaktické hry (zdroj: vlastní).

V praktické části diplomové práce jsem se zaměřila na návrh zeměpisných didaktických her, které by měly sloužit k obohacení zeměpisných znalostí dětí v zájmových kroužcích. Celkem jsem navrhla a vytvořila podklad pro 17 didaktických her. Hry jsou rozdělené podle zeměpisných témat v RVP pro ZV. Didaktická hra „Kdo přežije v džungli?“ byla realizována na pionýrském letním táboře „Tajemství křišťálové lebky“ v termínu 14. – 21. 8. 2021“. Čtyři didaktické hry (Šifrovaná, Topografické značky v terénu, Riskuj! a Jenga věž (Česká republika)), byly realizované na oddílových schůzkách během podzimu 2021 dětmi, které navštěvují

6. – 9. ročník ZŠ Jedovnice. Jednotlivé didaktické hry byly po realizaci ohodnoceny hráči pomocí evaluačních dotazníků.

Z porovnání hodnocení jednotlivých her vyplývá, že nejvíce oblíbenou hrou byla Šifrovaná. Dostala nejlepší hodnocení v kategorii jednotlivých částí hry. Hráči tuto hru hodnotili v porovnání s ostatními hrami jako nejzábavnější, nejvíce dynamickou a nejlépe motivovanou. Jako autor a vedoucí této hry mohu potvrdit, že tato hra byla nejuspěšnější. Naopak nejkritičtějšího hodnocení se dočkala hra Jenga věž (Česká republika). Hráči se u hodnocení náročnosti hry spíše zdrželi hodnocení (ohodnotili možností „nevím“). Z pohledu autora byla hra náročnější právě díky určení místopisu České republiky, který byl kompenzován poměrně velkou tolerancí. Ačkoliv atmosféra během hry byla nepopsatelná (především díky části hry s vytahováním jenga kostek), hráči při hodnocení byli přísnější a tak kritické hodnocení pro mě, jako autora hry, bylo překvapivé. Nejhoršího hodnocení z pohledu jednotlivých částí hry se dočkala hra Riskuj!, toto hodnocení mě nijak nepřekvapilo, jelikož motivace hry se úplně nepovedla. Hráči byli během hry upovídání, nedávali pozor, měli nepřátelské poznámky na soupeřící týmy. Jak uvádí, Pišlová (2016): dostatečná motivace hráčů může z obyčejné hry udělat velmi úspěšnou hru, avšak skvělá hra bez správné motivace může dopadnout neúspěchem.



**Obr. 39:** Porovnání celkového hodnocení realizovaných her (zdroj: vlastní).

Z celkového hodnocení her účastníky také vyplývá, že větší úspěch měly hry, u kterých byla vyvinuta fyzická aktivita a které byly realizovány venku v přírodě (Kdo přežije v džungli?, Šifrovaná a Topografické značky v terénu). Naopak horší hodnocení měly hry, které byly pro

hráče náročnější a u kterých nebyla vyvinuta žádná fyzická aktivita. Vzorek zrealizovaných her je však malý, takže se tento názor nedá paušalizovat.

Hráči se u všech her shodli, že didaktický aspekt hry byl naplněn, neboť si buď zopakovali znalosti, které již mají, nebo získali nové znalosti či dovednosti. Zde bych chtěla upozornit na fakt, že během vyhodnocování dotazníků jsem dospěla k problému, kterým je terminologie. Týká se to používání pojmů „znalost“ a „dovednost“.

- Pod pojmem znalost („knowledge“) je myšlen *„soubor poznatků, dovedností a schopností k vykonávání určité činnosti“* (Průch a kol., 2013, s. 385).

- Pojem dovednost („skill“) definujeme jako *„způsobilost člověka k provádění určité činnosti“* (Průcha a kol., 2013, s. 59). Dovednosti, které si žáci osvojují ve škole, jsou vymezovány ve vzdělávacích programech jako vzdělávací cíle (Průcha a kol., 2013, s. 59).

Evaluační dotazník bych pro příště upravila, a to tak, že bych buď na začátku tyto dva pojmy vysvětlila, nebo použila pouze pojem znalost. Další úpravy by se týkaly hodnocení náročnosti hry, kde byl použit výrok „hra pro mě byla moc náročná“. Slovo „moc“ je zkreslující a mohlo tak ovlivnit hodnocení této položky hráči.

## Závěr

Tato diplomová práce se zabývala zeměpisnými didaktickými hrami, které lze hrát s dětmi v neformálním vzdělávání, ale lze je také aplikovat ve výuce zeměpisu na druhém stupni základních škol nebo na nižším stupni víceletých gymnázií.

Cílem této práce bylo vypracování didaktických her, které by byly v podobě metodických listů k dispozici všem vedoucím a pedagogům, kteří chtějí zábavnou a nenásilnou formou naučit něco děti na svých schůzkách nebo při hodinách zeměpisu.

Teoretická část práce je zaměřena na pojmy výchova, vzdělávání, pedagogika volného času a didaktická hra včetně její tvorby. V části práce věnované metodice byla vytvořena předloha metodického listu pro vedoucího hry. Tato šablona stanovila hlavní kritéria didaktických her, které autor následně v práci navrhoval. Celkem bylo vytvořeno čtrnáct atributů, které charakterizují každou geografickou hru. Mezi atributy jsou zahrnuty: název hry; čas přípravy hry; čas realizace hry; prostor, pro který je hra určena; počet účastníků; věková kategorie, pro kterou je hra určena; motivace hry; cíl hry a vzdělávací cíl hry; začlenění do RVP; rozvoj kompetencí; potřeby pro hru; prekoncept hráčů; provedení hry (příprava a realizace) a poznámky ke hře.

Stěžejní částí diplomové práce bylo vypracování zeměpisných didaktických her. Práce jich pojímá celkem 17. Úvod praktické části obsahuje rozdělení her do kategorií podle okruhů v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání. Některé hry jsou zařazeny do více okruhů najednou, což dokazuje jejich komplexnost. Z Rozdělení her do kategorií vyplývá, že didaktické hry lze vymyslet na všechna zeměpisná témata. Lépe se vymýšlí hry, kterými opakujeme nebo ukotvujeme již předem získané znalosti hráčů. Hůře se vytvářejí hry na témata, která zahrnují velký obsah učiva (např. Regiony světa; Společenské a hospodářské prostředí; Česká republika). Pokud chceme pokrýt celé téma, je potřeba vybírat spíše obecné otázky nebo vymyslet obsáhlejší hru (z pohledu získání / ověřování učiva). Obecně jsou tyto hry náročnější na přípravu, proto je lepší vymýšlet didaktické hry se zaměřením pouze na část tématu. Pro zájmové kroužky se nejlépe vytvářely hry k tématům: Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie; Životní prostředí a Terénní geografická výuka, praxe a aplikace. Výše zmíněná témata lze lépe aplikovat při hrách, které se hrají v terénu.

Dílčím cílem diplomové práce byla realizace vybraných didaktických her. Celkem bylo realizováno pět didaktických her: „Kdo přežije v džungli?“ (realizovaná na pionýrském letním táboře „Tajemství křišťálové lebky“ v termínu 14. – 21. 8. 2021“), Šifrovaná, Topografické značky v terénu, Riskuj! a Jenga věž (Česká republika) (realizované na oddílových schůzkách během podzimu 2021 dětmi, které navštěvují 6. – 9. ročník ZŠ Jedovnice). Jednotlivé didaktické hry byly po realizaci ohodnoceny hráči pomocí evaluačních dotazníků. Všechny realizované hry naplnily didaktický aspekt a splnily základní body pro tvorbu hry (zábavnost; srozumitelnost

pravidel hry; dynamičnost a spád hry; motivovanost hráčů při hrách; odpovídající náročnost her). Hry, u kterých byla vyvíjena vyšší fyzická aktivita, a které byly realizovány venku v přírodě (Kdo přežije v džungli?, Šifrovaná a Topografické značky v terénu) měly u hráčů větší úspěch než náročnější a méně dynamické hry.

Práce je obohacena o 31 příloh, jejichž obsahem jsou materiály pro všech 17 vypracovaných her. Materiály stačí pouze vytisknout a dle popisu hry ihned použít. Hlavní přínos práce spočívá právě v nově vytvořených didaktických hrách, které lze využít ke vzdělávání dětí nejen ve školních lavicích, ale i v čase stráveném mimo budovu školy. Přínosná by práce mohla být pro pedagogy, kteří hledají novou inspiraci pro zpestření výuky zeměpisu.

## Summary

This diploma thesis deals with geographical didactic games that can be played with children in the 6th – 9th grade in non-formal education, but can also be applied in formal education. The aim of the thesis was to develop enough didactic games to cover all topics in the Framework Educational Programme for Basic Education in the subject Geography. These didactic games are available in the form of methodological sheets to all leaders and teachers who want to teach children new knowledge of geography in a fun and non-violent way.

The theoretical part of the thesis is focused on the concepts of education, education, pedagogy of leisure time and didactic play including its creation. Methods of work are engaged in the creation of a methodological sheet for the game leader. This template sets out the main criteria of didactic games that were subsequently proposed in the work. In total, fourteen attributes were created that characterize each geographical game. Attributes include: game name; time of preparation of the game; time of implementation of the game; the space for which the game is intended; number of participants; the age category for which the game is intended; motivation of the game; the goal of the game and the educational goal of the game; inclusion in the FEP; competence development; needs for the game; preconcept of players; execution of the game (preparation and implementation) and notes on the game.

The practical part of the thesis is focused on the creation and verification of didactic games. A total of 17 didactic games were devised, covering the entire spectrum of geographical topics in the Framework Educational Programme for Basic Education. The five proposed games were implemented in non-formal education. Part of the implementation of the games was the implementation of feedback in the form of questionnaires, in which players evaluated individual parts of the game. The discussion of the thesis contains a conceptual map for the creation of a didactic game and a comparison of realized games with each other.

Invented didactic games will serve the leaders of the sections to prepare educational programs for children and teachers to diversify the teaching and enrich pupils with the expansion of new knowledge in geography lessons.



## Přehled použité literatury

### TIŠTĚNÉ ZDROJE

DOLEŽALOVÁ, E. (2004): *Hry na dětské tábory*. Praha: Grada, 303 s. ISBN 80-247-0702-0.

GAVORA, P. (2010): *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno: Paido, 261 s. ISBN 978-80-7315-185-0.

GRECMANOVÁ, H., URBANOVSKÁ E., a HOLOUŠOVÁ, D. (1998): *Obecná pedagogika I*. Olomouc: Hanex, Edukace (Hanex), 231 s. ISBN 80-85783-20-7.

HÁJEK, B., HOFBAUER, B. a PÁVKOVÁ, J. (2008): *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy*. Praha: Portál, 240 s. ISBN 978-80-7367-473-1.

HARTL, P., HARTLOVÁ, H. (2015): *Psychologický slovník. 3. aktualizované vydání*. Praha: Portál, 776 s. ISBN 978-80-262-0873-0.

HENDL, J. (2005): *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace. Vyd. 1*. Praha: Portál, 407 s. ISBN 8073670402.

HOFBAUER, B. (2004): *Děti, mládež a volný čas. 1. vydání*. Praha: Portál, 173 s. ISBN 80-7178-927-5.

CHRÁSKA, M. (2016): *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu. 2. aktualizované vydání*. Praha: Grada, 254 s. ISBN 978-80-247-5326-3.

JANČÁŘ, L., MUSILOVÁ, E. (2004): *Chemie hrou. 1. vydání*. Brno: Masarykova univerzita, 174 s. ISBN 80-210-3559-5.

KOŽUCHOVÁ, M., KORČÁKOVÁ, E. (1998): *Využití didaktické hry. Komenský, roč. 122, č. 5/6, s. 104–106. ISSN 0323-0449.*

MALACH, J. (2007): *Pedagogika jako obecná teorie edukace*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, Pedagogická fakulta, 132 s. ISBN 978-80-7368-291-0.

- MAŇÁK, J. a ŠVEC, V. (2003): *Výukové metody*. Brno: Paido. 219 s. ISBN 80-7315-039-5.
- NEZVALOVÁ, D. (2007): *Kvalita v přírodovědném vzdělávání*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 63 s.
- PÁVKOVÁ, J. a kol. (2001): *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času, 2. vydání*. Praha: Portál, 230 s. ISBN 80-7178-711-6.
- PÁVKOVÁ, J. (2014): *Pedagogika volného času*. Praha: Univerzita Karlova, 145 s. ISBN 978-80-7290-666-6
- PECINA, P. a ZORMANOVÁ, L. (2009): *Metody a formy aktivní práce žáků v teorii a praxi*. Brno: Masarykova univerzita, 147 s. ISBN 978-80-210-4834-8.
- PELÁNEK, R. (2008): *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 205 s. ISBN 978-80-7367-353-6.
- PETTY, G. (1996): *Moderní vyučování*. Praha: Portál, 380 s. ISBN: 80-7178-070-7.
- PIAGET, J. a BÄRBEL I. (2010): *Psychologie dítěte*. Praha: Portál, 144 s. ISBN: 978-80-7367-798-5
- PIŠLOVÁ, S. (2016): *Jazykové hry*. Praha: Fortuna, 112 s. ISBN 978-80-7373-130-4
- PRŮCHA, J., JANÍK, T. a RABUŠICOVÁ, M. (2009): *Pedagogická encyklopedie*. Praha: Portál, 935 s. ISBN 978-80-7367-546-2.
- PRŮCHA, J., WALTEROVÁ E. a MAREŠ, J. (2013): *Pedagogický slovník. 7., aktualizované a rozšířené vydání*. Praha: Portál, 400 s. ISBN 978-80-262-0403-9.
- ROD, A. (2012): Likertovo škálování. In *e-logos electronic journal for philosophy*. Praha: Vysoká škola ekonomická, 14 s., ISSN 1211-0442
- ŘEZŇÍČKOVÁ, D. a kol. (2008): *Náměty pro geografické a environmentální vzdělávání: Výuka v krajině*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Přírodovědecká fakulta, 184 s. ISBN 978-80-86561-63-9

ŠERÁK, M. (2009): *Zájmové vzdělávání dospělých*. Praha: Portál, 208 s. ISBN 978-80- 7367-551-6.

VESELÁ, J. (1999): *Základy sociologie volného času*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 80 s. ISBN 80-7194-187-5.

ZORMANOVÁ, L. (2012): *Výukové metody v pedagogice: tradiční a inovativní metody, transmisivní konstruktivistické pojetí výuky, klasifikace výukových metod*. Praha: Grada, 155 s. ISBN 978-80-247-4100-0.

## INTERNETOVÉ ZDROJE

ANONYMOUS. (2021): *Katalog her* [online]. [cit. 2021-08-01] Dostupné z: [Procházení hrami - HRANOSTAJ.cz](#)

ANONYMOUS (2021): *Základní informace* [online]. [cit. 2021-06-17] Dostupné z: [Klíčení \(kliceni.cz\)](#)

NAE, L. F. (2019): *Teaching-interactive method used in the teaching-learning process* [online]. [cit. 2021-08-01] Dostupné z: [no.1-year1-2019-proedu\\_nae-florentina.pdf \(pejjes.com\)](#)

JUNÁK – ČESKÝ SKAUT, Z. S. (2021): *Skautský program* [online]. [cit. 2021-08-06] Dostupné z: [Skautský program - skaut.cz](#)

MŠMT: *Zájmové vzdělávání* [online]. [cit. 2021-06-20] Dostupné z: [Zájmové vzdělávání, MŠMT ČR \(msmt.cz\)](#)

PIONÝR, Z. S. (2021): *Stanovy Pionýra a Program* [online]. [cit. 2021-08-06] Dostupné z: [Pionýr » Stanovy Pionýra a Program \(pionyr.cz\)](#)

SOCHOROVÁ, L., (2011): *Didaktická hra a její význam ve vyučování*. Metodický portál RVP. [online]. [cit. 2021-08-01]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VEVYUCOVANI.html>

SOLAREVIĆ, M. a kol (2013): *The possibility of applying the principles of interesting and attractiveness in geography teaching*. Researches Reviews of the Department of Geography, Tourism and Hotel Management [online]. [cit. 2021-8-14] Dostupné z: [05.pdf \(uns.ac.rs\)](#)

ZIELENIECOVÁ, P. (2014): *Pedagogika I.* [online]. [cit. 2021-08-03] Dostupné z: [Pedagogika \(cuni.cz\)](#)

## **Seznam příloh**

**Příloha č. 1:** NNO uznaná MŠMT pro práci s dětmi a mládeží (na léta 2022 - 2023)

**Příloha č. 2:** Rámcový vzdělávací program pro ZV – 2021: Zeměpis (Geografie)

**Příloha č. 3:** Startovní lístek pro hráče – Kdo přežije v džungli?

**Příloha č. 4:** Obrázky – azimut + orientace v přírodě – Kdo přežije v džungli?

**Příloha č. 5:** Obrázky zvířat – Kdo přežije v džungli?

**Příloha č. 6:** Kvízová stezka – otázky – Kdo přežije v džungli?

**Příloha č. 7:** Otázky – Skládání mapy

**Příloha č. 8:** Náповědy k otázkám – Skládání mapy

**Příloha č. 9:** Mapa Jedovnic (pro hráče) – Šifrovaná

**Příloha č. 10:** Mapa Jedovnice (s vyznačenými stanovišti) - Šifrovaná

**Příloha č. 11:** Stanoviště 1 – Kostel: šifra pro hráče – Šifrovaná

**Příloha č. 12:** Stanoviště 2 – Zastávka: šifra pro hráče – Šifrovaná

**Příloha č. 13:** Stanoviště 3 – škola: šifra pro hráče – Šifrovaná

**Příloha č. 14:** Stanoviště 4: šifra pro hráče – Šifrovaná

**Příloha č. 15:** Tabulka splněných stanovišť – Šifrovaná

**Příloha č. 16:** Stanoviště – QR kódy – Šifrovaná

**Příloha č. 17:** Jak má vypadat plánek – Tvorba plánu

**Příloha č. 18:** Ukázka plánu - Tvorba plánu

**Příloha č. 19:** Hrací karty – Riskuj!

**Příloha č. 20:** Okruhy otázek – Riskuj!

**Příloha č. 21:** Pravidla hry – Desková hra „Letem světem“

**Příloha č. 22:** Hrací pole – Desková hra „Letem světem“

**Příloha č. 23:** Hrací karty – Desková hra „Letem světem“

**Příloha č. 24:** Karty s herními koly – 1. hra – Co na to Češi (Zeměpis)

**Příloha č. 25:** Karty s herními koly – 2. hra – Co na to Češi (Zeměpis)

**Příloha č. 26:** Křížky - Co na to Češi (Zeměpis)

**Příloha č. 27:** Karty na zapisování bodů – Co na to Češi (Zeměpis)

**Příloha č. 28:** Pojmy z místopisu České republiky – Jenga věž (Česká republika)

**Příloha č. 29:** Zápisový arch – Sázka na vědomosti

**Příloha č. 30:** Karty s otázkami – Sázka na vědomosti

**Příloha č. 31:** Jednotlivá tvrzení – Snowballing (pomoz planetě)

**Příloha č. 1: NNO uznaná MŠMT pro práci s dětmi a mládeží (na léta 2022 - 2023)**

**Výsledky schválené poradou vedení MŠMT dne 23. září 2021**

Asociace středoškolských klubů České republiky z. s.

Asociace turistických oddílů mládeže ČR

Česká tábornická unie, z. s.

Český rybářský svaz, z. s.

Český svaz ochránců přírody

Duha

Hnutí Brontosaurus

Hudební mládež České republiky, z. s.

Junák-český skaut, z. s.

Klub Pathfinder, z. s.

Liga lesní moudrosti, z. s.

Mladí ochránci přírody, z. s.

Pionýr, z. s.

Royal Rangers v ČR z. s.

Salesiánské hnutí mládeže, z. s.

Salesiánské kluby mládeže, z. s.

Sdružení hasičů Čech, Moravy a Slezska

The Duke of Edinburghs International Award Czech Republic Foundation, o.p.s.

YMCA v České republice

MŠMT: *NNO uznaná MŠMT pro práci s dětmi a mládeží (na léta 2022 - 2023)* [online].  
[cit. 2021-12-09] Dostupné z: [NNO UZNANÁ MŠMT PRO PRÁCI S DĚTMI A MLÁDEŽÍ \(NA LÉTA 2022 - 2023\), MŠMT ČR \(msmt.cz\)](#)

## Příloha č. 2: Rámcový vzdělávací program pro ZV - 2021: Zeměpis (Geografie)

### 5.6.4 ZEMĚPIS (GEOGRAFIE)

#### Vzdělávací obsah vzdělávacího oboru

##### 2. stupeň

#### **GEOGRAFICKÉ INFORMACE, ZDROJE DAT, KARTOGRAFIE A TOPOGRAFIE**

##### Očekávané výstupy

žák

- Z-9-1-01** *organizuje a přiměřeně hodnotí geografické informace a zdroje dat z dostupných kartografických produktů a elaborátů, z grafů, diagramů, statistických a dalších informačních zdrojů*
- Z-9-1-02** *používá s porozuměním základní geografickou, topografickou a kartografickou terminologii*

##### Minimální doporučená úroveň pro úpravy očekávaných výstupů v rámci podpůrných opatření:

žák

- Z-9-1-02p** *rozumí základní geografické, topografické a kartografické terminologii*

##### Učivo

- **komunikační geografický a kartografický jazyk** – vybrané obecně používané geografické, topografické a kartografické pojmy; základní topografické útvary: důležité body, výrazné liniové (čárové) útvary, plošné útvary a jejich kombinace: sítě, povrchy, ohniska – uzly; hlavní kartografické produkty: plán, mapa; jazyk mapy: symboly, smluvené značky, vysvětlivky; statistická data a jejich grafické vyjádření, tabulky; základní informační geografická média a zdroje dat
- **geografická kartografie a topografie** – glóbus, měřítko glóbusu, zeměpisná síť, poledníky a rovnoběžky, zeměpisné souřadnice, určování zeměpisné polohy v zeměpisné síti; měřítko a obsah plánů a map, orientace plánů a map vzhledem ke světovým stranám; praktická cvičení a aplikace s dostupnými kartografickými produkty v tištěné i elektronické podobě

#### **PŘÍRODNÍ OBRAZ ZEMĚ**

##### Očekávané výstupy

žák

- Z-9-2-01** *prokáže na konkrétních příkladech tvar planety Země, zhodnotí důsledky pohybů Země na život lidí a organismů*
- Z-9-2-02** *rozlišuje a porovnává složky a prvky přírodní sféry, jejich vzájemnou souvislost a podmíněnost, rozeznává, pojmenuje a klasifikuje tvary zemského povrchu*
- Z-9-2-03** *porovná působení vnitřních a vnějších procesů v přírodní sféře a jejich vliv na přírodu a na lidskou společnost*

##### Minimální doporučená úroveň pro úpravy očekávaných výstupů v rámci podpůrných opatření:

žák

- Z-9-2-01p** *objasní důsledky pohybů Země*
- Z-9-2-03p** *uveďte příklady působení vnitřních a vnějších procesů v přírodní sféře a jejich vlivu na přírodu a na lidskou společnost*
- Z-9-2-03p** *uveďte příklady působení přírodních vlivů na utváření zemského povrchu*

##### Učivo

- **Země jako vesmírné těleso** – tvar, velikost a pohyby Země, střídání dne a noci, střídání ročních období, světový čas, časová pásma, pásmový čas, datová hranice, smluvený čas
- **krajinná sféra** – přírodní sféra, společenská a hospodářská sféra, složky a prvky přírodní sféry
- **systém přírodní sféry na planetární úrovni** – geografické pásy, geografická (šířková) pásma, výškové stupně
- **systém přírodní sféry na regionální úrovni** – přírodní oblasti

#### **REGIONY SVĚTA**

##### **Očekávané výstupy**

žák

- Z-9-3-01** *lokalizuje na mapách světadíly, oceány a makroregiony světa podle zvolených kritérií, srovnává jejich postavení, rozvojová jádra a periferní zóny*
- Z-9-3-02** *porovnává a přiměřeně hodnotí polohu, rozlohu, přírodní, kulturní, společenské, politické a hospodářské poměry, zvláštnosti a podobnosti, potenciál a bariéry jednotlivých světadílů, oceánů, vybraných makroregionů světa a vybraných (modelových) států*
- Z-9-3-03** *zvažuje, jaké změny ve vybraných regionech světa nastaly, nastávají, mohou nastat a co je příčinou zásadních změn v nich*

**Minimální doporučená úroveň pro úpravy očekávaných výstupů v rámci podpůrných opatření:**

žák

- Z-9-3-01p** *vyhledá na mapách jednotlivé světadíly a oceány*
- Z-9-3-02p** *rozliší zásadní přírodní a společenské znaky světových regionů*
- Z-9-3-02p** *charakterizuje polohu, rozlohu, přírodní, kulturní, společenské, politické a hospodářské poměry vybraných světadílů, oceánů a vybraných států*

#### **Učivo**

- **světadíly, oceány, makroregiony světa** – určující a porovnávací kritéria; jejich přiměřená charakteristika z hlediska přírodních a socioekonomických poměrů s důrazem na vazby a souvislosti (přírodní oblasti, podnebné oblasti, sídelní oblasti, jazykové oblasti, náboženské oblasti, kulturní oblasti)
- **modelové regiony světa** – vybrané modelové přírodní, společenské, politické, hospodářské a environmentální problémy, možnosti jejich řešení

#### **SPOLEČENSKÉ A HOSPODÁŘSKÉ PROSTŘEDÍ**

##### **Očekávané výstupy**

žák

- Z-9-4-01** *posoudí na přiměřené úrovni prostorovou organizaci světové populace*
- Z-9-4-02** *posoudí, jak přírodní podmínky souvisejí s funkcí lidského sídla, pojmenuje obecné základní geografické znaky sídel*
- Z-9-4-03** *zhodnotí přiměřeně strukturu, složky a funkce světového hospodářství, lokalizuje na mapách hlavní světové surovinové a energetické zdroje*
- Z-9-4-04** *porovnává předpoklady a hlavní faktory pro územní rozmístění hospodářských aktivit*
- Z-9-4-05** *porovnává státy světa a zájmové integrace států světa na základě podobných a odlišných znaků*



**Z-9-4-06** *lokalizuje na mapách jednotlivých světadílů hlavní aktuální geopolitické změny a politické problémy v konkrétních světových regionech*

**Minimální doporučená úroveň pro úpravy očekávaných výstupů v rámci podpůrných opatření:**

žák

*Z-9-4-02p* *uveďte příklady, jak přírodní podmínky souvisejí s funkcí a rozmístěním lidských sídel*

- *vyhledá na mapách nejznámější oblasti cestovního ruchu a rekreace*

**Učivo**

- **obyvatelstvo světa** – základní kvantitativní a kvalitativní geografické, demografické, hospodářské a kulturní charakteristiky
- **globalizační společenské, politické a hospodářské procesy** – aktuální společenské, sídelní, politické a hospodářské poměry současného světa, sídelní systémy, urbanizace, suburbanizace
- **světové hospodářství** – sektorová a odvětvová struktura, územní dělba práce, ukazatele hospodářského rozvoje a životní úrovně
- **regionální společenské, politické a hospodářské útvary** – porovnávací kritéria: národní a mnohonárodnostní státy, části států, správní oblasti, kraje, města, aglomerace; hlavní a periferní hospodářské oblasti světa; politická, bezpečnostní a hospodářská seskupení (integrace) států; geopolitické procesy, hlavní světová konfliktní ohniska

### **ŽIVOTNÍ PROSTŘEDÍ**

**Očekávané výstupy**

žák

*Z-9-5-01* *porovnává různé krajiny jako součást pevninské části krajinné sféry,*

*rozlišuje na konkrétních příkladech specifické znaky a funkce krajiny*

*Z-9-5-02* *uvádí konkrétní příklady přírodních a kulturních krajinných složek a prvků, prostorové rozmístění hlavních ekosystémů (biomů)*

*Z-9-5-03* *uvádí na vybraných příkladech závažné důsledky a rizika přírodních a společenských vlivů na životní prostředí*

**Minimální doporučená úroveň pro úpravy očekávaných výstupů v rámci podpůrných opatření:**

žák

*Z-9-5-01p* *umí pojmenovat různé krajiny jako součást pevninské části krajinné sféry, rozliší na konkrétních příkladech specifické znaky a funkce krajiny*

*Z-9-5-02p* *uveďte příklady přírodních a kulturních krajinných složek*

*Z-9-5-03* *uvádí na vybraných příkladech závažné důsledky a rizika přírodních a společenských vlivů na životní prostředí*

**Učivo**

- **krajina** – přírodní a společenské prostředí, typy krajiny
- **vztah přírody a společnosti** – udržitelný život a rozvoj, principy a zásady ochrany přírody a životního prostředí, chráněná území přírody, globální ekologické a environmentální problémy lidstva

### **ČESKÁ REPUBLIKA**

**Očekávané výstupy**

žák

*Z-9-6-01* *vymezí a lokalizuje místní oblast (region) podle bydliště nebo školy*

- Z-9-6-02** *hodnotí na přiměřené úrovni přírodní, hospodářské a kulturní poměry místního regionu*
- Z-9-6-03** *hodnotí a porovnává na přiměřené úrovni polohu, přírodní poměry, přírodní zdroje, lidský a hospodářský potenciál České republiky v evropském a světovém kontextu*
- Z-9-6-04** *lokalizuje na mapách jednotlivé kraje České republiky a hlavní jádrové a periferní oblasti z hlediska osídlení a hospodářských aktivit*
- Z-9-6-05** *uvádí příklady účasti a působnosti České republiky ve světových mezinárodních a nadnárodních institucích, organizacích a integracích států*

**Minimální doporučená úroveň pro úpravy očekávaných výstupů v rámci podpůrných opatření:**

žák

- Z-9-6-01p** *vymezí a lokalizuje území místní krajiny a oblasti (regionu) podle bydliště nebo školy*
- Z-9-6-02p** *charakterizuje přírodní, hospodářské a kulturní poměry místního regionu*
- Z-9-6-03p** *určí zeměpisnou polohu a rozlohu České republiky a její sousední státy*
- Z-9-6-03p** *rozlišuje přírodní podmínky ČR, popíše povrch a jeho členitost*
- Z-9-6-03p** *uvede hlavní údaje o rozmístění obyvatelstva*
- Z-9-6-04p** *vyhledá na mapách jednotlivé kraje České republiky a charakterizuje hospodářské poměry, přírodní zvláštnosti a kulturní zajímavosti*

#### Učivo

- **místní region** – zeměpisná poloha, kritéria pro vymezení místního regionu, vztahy k okolním regionům, základní přírodní a socioekonomické charakteristiky s důrazem na specifika regionu důležitá pro jeho další rozvoj (potenciál × bariéry)
- **Česká republika** – zeměpisná poloha, rozloha, členitost, přírodní poměry a zdroje; obyvatelstvo: základní geografické, demografické a hospodářské charakteristiky, sídelní poměry; rozmístění hospodářských aktivit, sektorová a odvětvová struktura hospodářství; transformační společenské, politické a hospodářské procesy a jejich územní projevy a dopady; hospodářské a politické postavení České republiky v Evropě a ve světě, zapojení do mezinárodní dělby práce a obchodu
- **regiony České republiky** – územní jednotky státní správy a samosprávy, krajské členění, kraj místního regionu, přeshraniční spolupráce se sousedními státy v euroregionech

#### TERÉNNÍ GEOGRAFICKÁ VÝUKA, PRAXE A APLIKACE

Očekávané výstupy

žák

- Z-9-7-01** *ovládá základy praktické topografie a orientace v terénu*
- Z-9-7-02** *aplikuje v terénu praktické postupy při pozorování, zobrazování a hodnocení krajiny*
- Z-9-7-03** *uplatňuje v praxi zásady bezpečného pohybu a pobytu v krajině, uplatňuje v modelových situacích zásady bezpečného chování a jednání při mimořádných událostech*

**Minimální doporučená úroveň pro úpravy očekávaných výstupů v rámci podpůrných opatření:**

žák

- Z-9-7-01** *ovládá základy praktické topografie a orientace v terénu*
- Z-9-7-03p** *uplatňuje v praxi zásady bezpečného pohybu a pobytu ve volné přírodě*


#### Učivo

- **cvičení a pozorování v terénu místní krajiny, geografické exkurze** – orientační body, jevy, pomůcky a přístroje; stanoviště, určování hlavních a vedlejších světových stran, pohyb podle mapy a azimutu, odhad vzdáleností a výšek objektů v terénu; jednoduché panoramatické náčrtky krajiny, situační plány, schematické náčrtky pochodové osy, hodnocení přírodních jevů a ukazatelů
- **ochrana člověka při ohrožení zdraví a života** – živelní pohromy; opatření proti nim, chování a jednání při nebezpečí živelních pohrom v modelových situacích

NÚV: *RVP pro základní vzdělávání* [online]. [cit. 2021-12-09] Dostupné z:

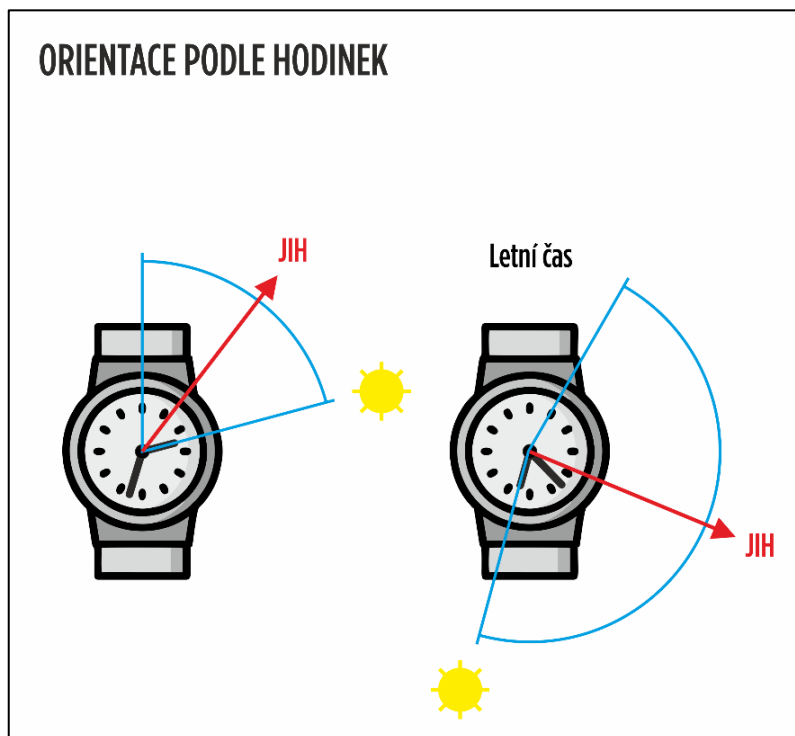
[RVP pro základní vzdělávání, Národní pedagogický institut České republiky \(dříve Národní ústav pro vzdělávání\) \(nuv.cz\)](https://www.nuv.cz/)

**Příloha č. 3: Startovní lístek pro soutěžící – Kdo přežije v džungli?**

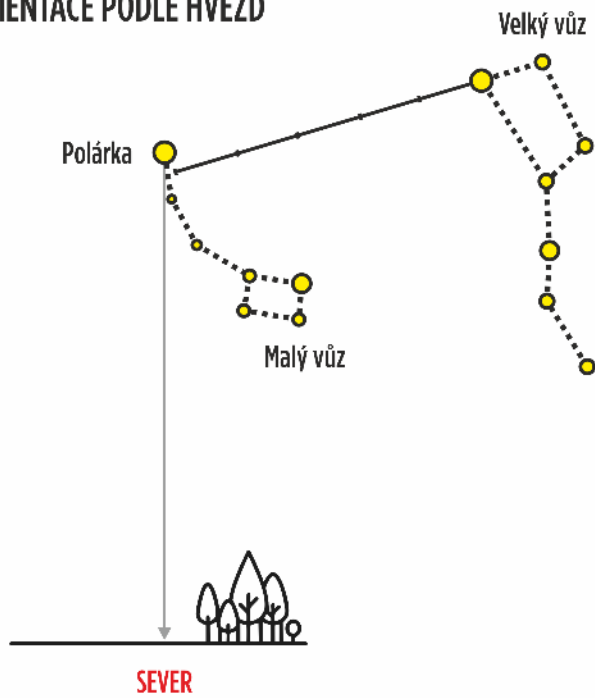
<b>Jméno soutěžícího:</b> <b>Třída:</b> <b>Členové týmu:</b>		
 <b>Stanoviště</b>	<b>Získané bodů</b>	<b>Podpis vedoucího</b>
<b>První kroky v džungli</b>		
<b>Orientace v džungli</b>		
<b>Pohyb v džungli</b>		
<b>Lov divoké zvěře</b>		
<b>Zoologie</b>		
<b>Kvízová stezka</b>		
<b>Celkem</b>		

Zdroj: vlastní

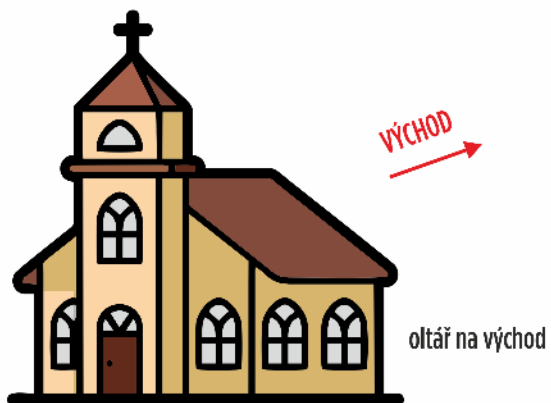
**Příloha č. 4: Obrázky – azimut + orientace v přírodě – Kdo přežije v džungli?**



## ORIENTACE PODLE HVĚZD



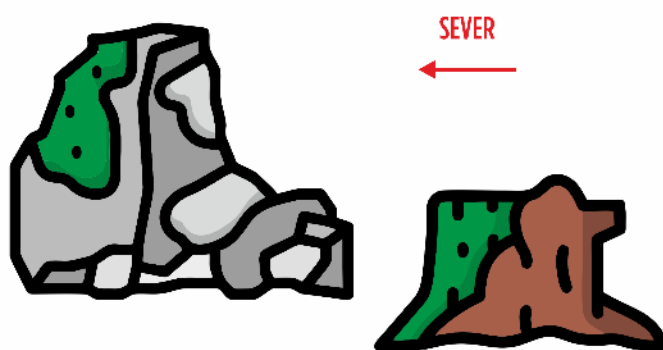
## ORIENTACE PODLE KOSTELA



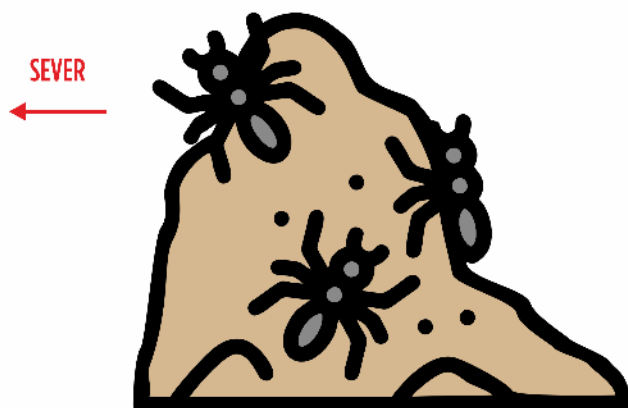
## ORIENTACE PODLE LETOKRUHŮ



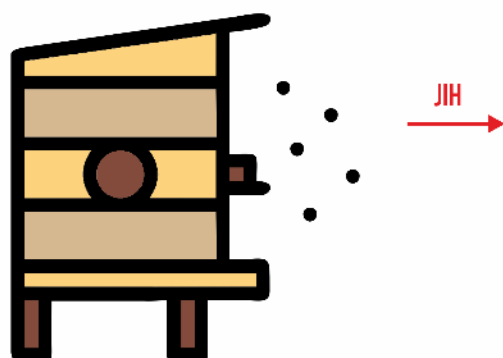
## ORIENTACE PODLE LIŠEJNÍKŮ



## ORIENTACE PODLE MRAVENIŠTĚ



## ORIENTACE PODLE VČELÍCH ÚLŮ



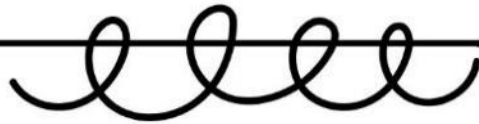
Zdroj (vlastní)

**Příloha č. 5:** Obrázky zvířat – Kdo přežije v džungli?



Zdroj: VEKTOR STOCK (2021): *Set od isolated jungle animals and tropical plant vector image* [online]. [cit. 2021-08-09]. Dostupné na [www: set-of-isolated-jungle-animals-and-tropical-plants-vector-21368835.jpg \(1000×785\) \(vectorstock.com\)](http://www.set-of-isolated-jungle-animals-and-tropical-plants-vector-21368835.jpg)



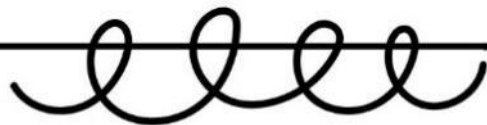


**Na jakém poloostrovu  
leží Indie?**



A. Přední Asie

B. Zadní Asie

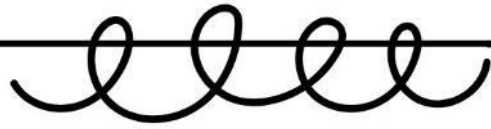


**Na která časová  
období se dělí  
Prvohory?**



A) Trias, jura, křída

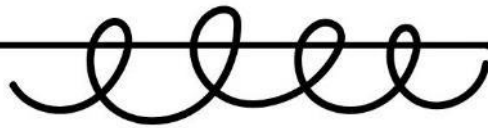
b) Kambrium, ordovik, silur,  
devon, karbon, perm



## Co je na Měsíci?



- A) Krátery a planiny
- b) Moře naplněná vodou

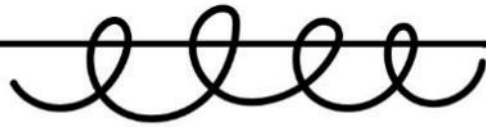


## Který z těchto názvů není název pro biot?

A) Tundra

b) Louka

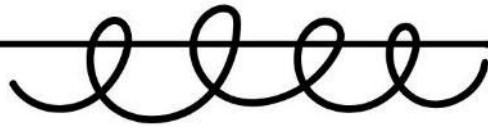




**Jaké je hlavní město  
Gruzie?**

A) Tbilisi

b) Astana

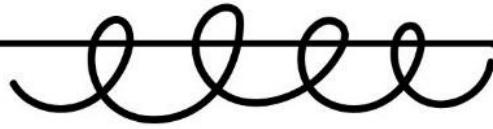


**Ve kterém světadílu  
se nachází stát  
Rwanda?**



A) Afrika

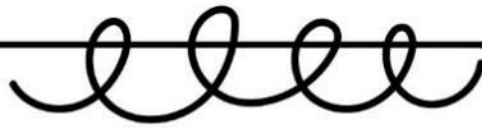
b) Asie



**O jakou se jedná  
topografickou značku?**



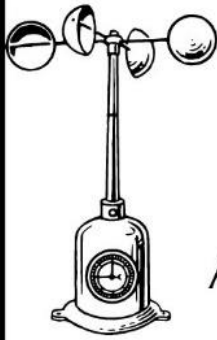
- A) Autobusová zastávka
- b) Odpočívadlo



**Kolik máš Česká  
republika krajů?**



- A) 13
- b) 14



## K čemu slouží anemometr?

- A) Přístroj na měření srážek
- b) Přístroj na měření rychlosti a proudění vzduchu

## Ve kterém státě se nachází jezero Balaton?

- A) Maďarsko
- b) Rakousko





**Kolik dnů má rok?**



A) 365 a čtvrt

b) 356



**Kolik má Česká republika sousedů?**



A) 4

b) 6



## K čemu nám slouží kompas?



- A) Určení světových stran
- b) Určení, kam svítí slunce



## Kdy začíná jaro?

- A) 23. 3.
- b) 21. 6.





**Jak se jmenuje  
prezident České  
republiky?**



- A) Miloš Zeman
- b) Václav Havel



**Kde vychází Slunce?**



- A) Na jihu
- b) Na východě



*llll*

**Ve kterém světadílu  
se nachází Česká  
republika?**



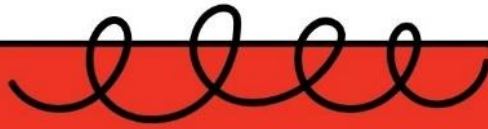
- A) Evropa
- b) Asie

*llll*

**Jak se nazývá největší  
poušť světa?**

- A) Sahara
- b) Atacama





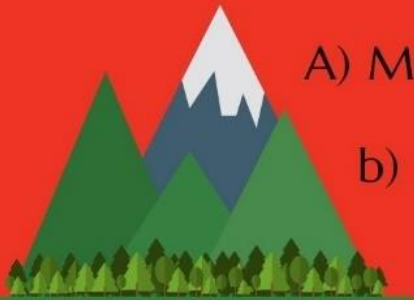
## Která řeka protéka Prahou?

- A) Sázava
- b) Vltava



## Jaká je nejvyšší hora světa?

- A) Mt. Everest
- b) Sněžka



## **Příloha č. 7: Otázky - Skládání mapy**

Jak se nazývá věda, která se zabývá počasím? – *Meteorologie*

Jaké máme dva poledníky (vyjmenuj)? – *Poledník raka a kozoroha*

Kdo byl prvním člověkem ve vesmíru? – *Jurij Gagarin*

Jak se jinak říká nultému poledníku? – *Rovník*

Jaký je největší oceán na Zemi? – *Tichý oceán*

Jaký je rozdíl mezi průlivem a průplavem? – *Průliv je přírodní, průplav uměle vytvořen*

Co je to meandr? - *Zákruta vodního toku*

Co je to úmoří? – *Území, z něhož řeky tečou do jednoho moře*

Jaké je největší jezero světa? – *Kaspické moře*

Čeho je víc ve vzduchu – kyslíku nebo dusíku? – *Dusíku*

Co znamená zkratka OSN? – *Organizace spojených národů*

Co znamená zkratka NATO? – *Severoatlantická aliance*

Jaká je nejdelší řeka na území České republiky? – *Vltava*

Na které řece leží vodní nádrž Lipno? – *Vltava*

Na které řece leží vodní nádrž Les Království? – *Labe*

Kolik planet má Sluneční soustava? – *8*

V jakém pohoří leží nejvyšší hora světa? – *Himaláje*

Do jakého úmoří patří řeka Morava? – *Úmoří Černého moře*

Co je Slunce? – *Hvězda*

Jaká je největší planeta Sluneční soustavy? - *Jupiter*

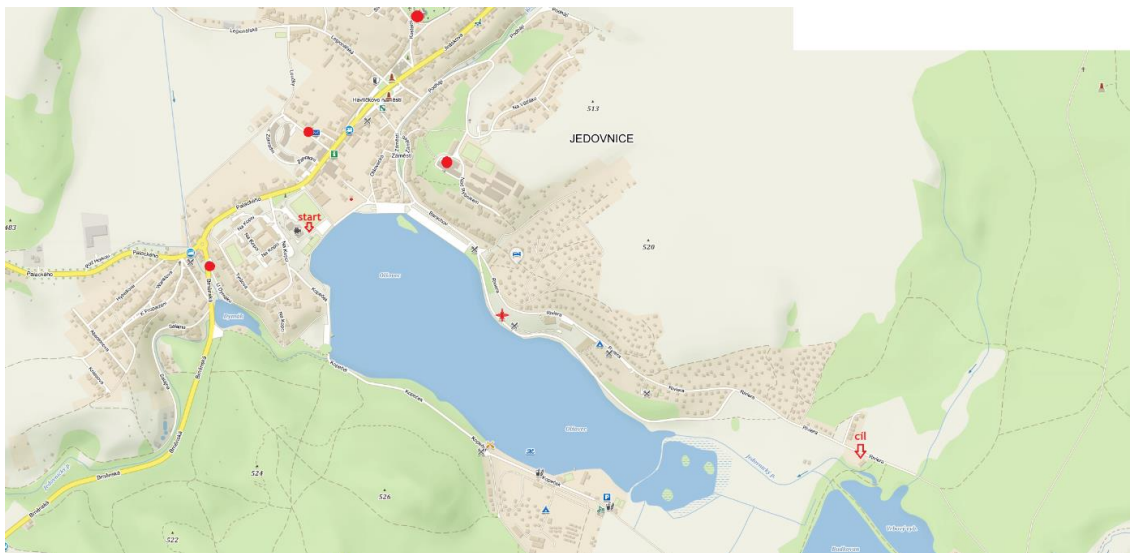
**Příloha č. 8:** Náповědy k otázkám - skládání mapy

Meteorologie	Rovník	Území, z něhož řeky tečou do jednoho moře
Poledník raka a kozoroħa	Tichý oceán	Kaspické moře
Jupiter	Průliv je přírodní, průplav uměle vytvořen	Dusík
Jurij Gagarin	Zakruta vodního toku	Organizace spojených národů
Severoatlantická aliance	Vltava	Vltava
Labe	8	Himaláje
Úmoří Černého moře	Hvězda	

**Příloha č. 9:** Mapa Jedovnic (pro hráče) - Šifrovaná



**Příloha č. 10:** Mapa Jedovnice (s vyznačenými stanovišti) - Šifrovaná





**Příloha č. 12:** Stanoviště 2 – Zastávka: šifra pro hráče - Šifrovaná



**Příloha č. 13:** Stanoviště 3 – škola: šifra pro hráče - Šifrovaná

Ambulák - zkracovačka - loďák - dračák - šelmí - liščák - přátelství  
Přátelství - příroda - příkázání - překonání - paměť - pomoc - poznání  
Spajdík - Květnička - Štěně - bobr - dračice - Mrož - Prosilka  
Púpava - drchnička - líska - sedmikráska - koniklec - podběl - zvonek  
Mlok - kuňka - skokan - ještěrka - blatnice - ropucha - rosnička

**Příloha č. 14:** Stanoviště 4: šifra pro hráče - Šifrovaná



**Příloha č. 15:** Tabulka splněných stanovišť - Šifrovaná

NÁZEV TÝMU	STANOVIŠTĚ ZASTÁVKA	STANOVIŠTĚ POŠTA	STANOVIŠTĚ KOSTEL	STANOVIŠTĚ ŠKOLA	CÍL	CELKOVÝ ČAS

**Příloha č. 16:** Stanoviště - QR kódy - Šifrovaná



STANOVIŠTĚ KOSTEL

Načti QR kód:







STANOVIŠTĚ ZASTÁVKA

Načti QR kód:



STANOVIŠTĚ ŠKOLA

Načti QR kód:





STANOVIŠTĚ POŠTA

Načti QR kód:



STANOVIŠTĚ CÍL

Načti QR kód:



**Příloha č. 17: Jak má vypadat plánek - Tvorba plánu**

# Název

Kde, kdy a co; např.: Hustota zalidnění v ČR v roce 2020

## Mapové pole

### Legenda

Seznam  
obsažených značek  
v mapě

### Měřítko

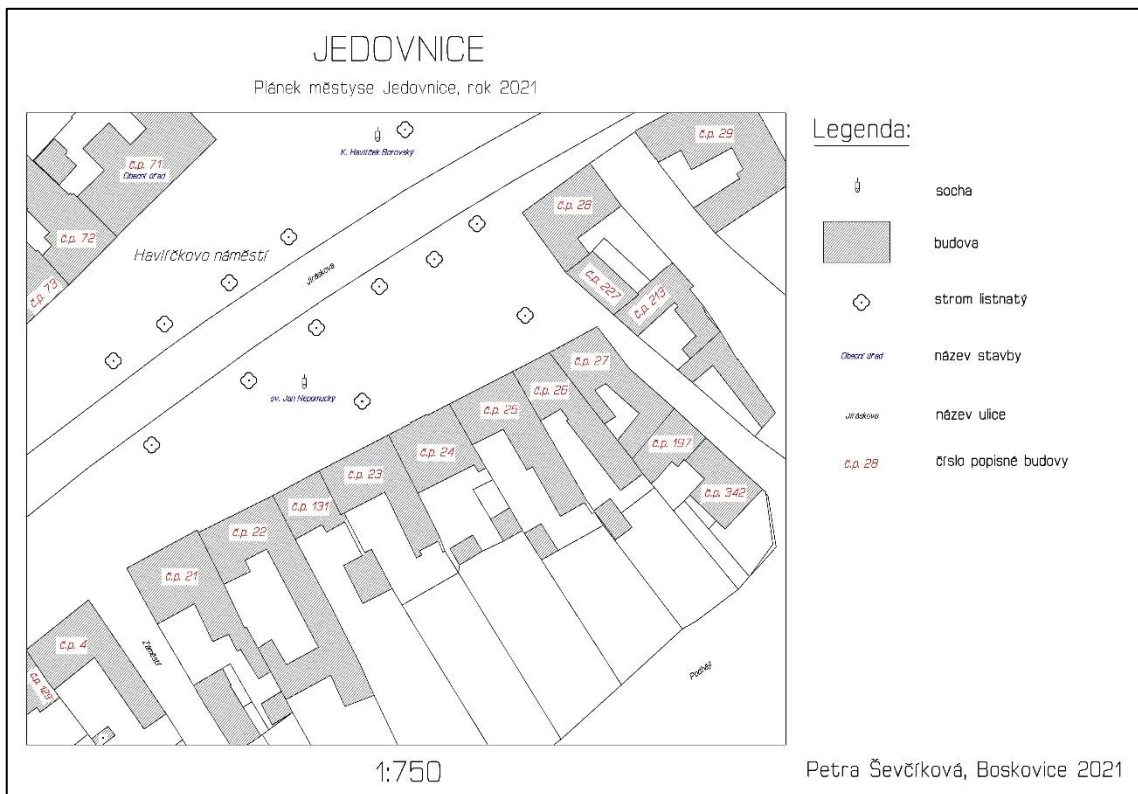
Grafické/ číselné  
Uvádí, kolikrát je území zmenšeno oproti skutečnosti

### Tiráž

Jméno autora, rok  
vzniku, místo vzniku

Zdroj: vlastní

**Příloha č. 18: Ukázka plánu - Tvorba plánu**



Zdroj: vlastní

**Příloha č. 19:** Hrací karty - Riskuj!

<b>1000</b>	<b>2000</b>	<b>3000</b>
<b>4000</b>	<b>5000</b>	<b>1000</b>
<b>2000</b>	<b>3000</b>	<b>4000</b>
<b>5000</b>	<b>1000</b>	<b>2000</b>
<b>3000</b>	<b>4000</b>	<b>5000</b>
<b>1000</b>	<b>2000</b>	<b>3000</b>
<b>4000</b>	<b>5000</b>	<b>1000</b>
<b>2000</b>	<b>3000</b>	<b>4000</b>
<b>5000</b>		

Zdroj: vlastní

## **Příloha č. 20: Okruhy otázek - Riskuj!**

### **Mapy a orientace (zelená)**

**5000** – Co nám říká měřítko mapy 1: 100 000? *Že 1 centimetr na mapě je 100 000 centimetrů ve skutečnosti, což znamená 1 km.*

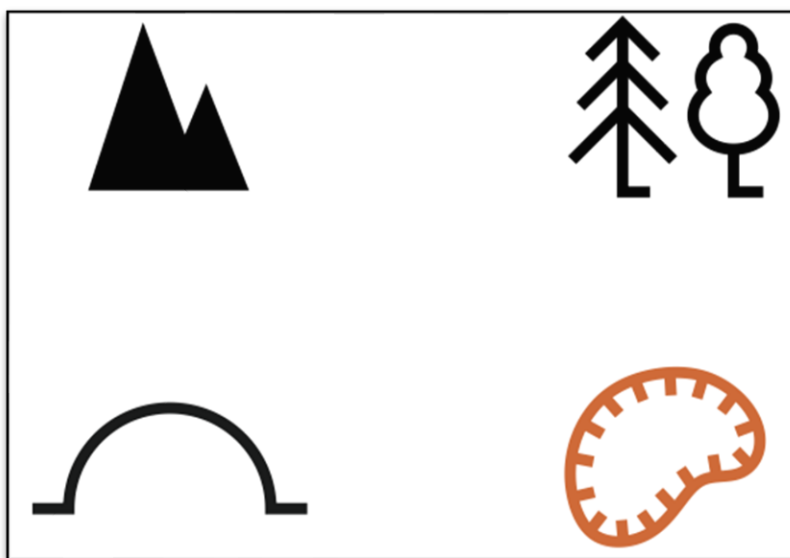
**4000** – Jaké máme druhy měřítek? *Grafické, slovní, číselné*

**3000** – Jaké máme barvy pásového značení? *Modrá, zelená, žlutá, červená*

**2000** – Když půjde podle azimutu 90°, na světovou stranu se vydám? *Na východ*

**1000** – Vyjmenuj alespoň 3 způsoby, podle čeho se můžeš orientovat v přírodě. *Kostel, včelí úly, mraveniště, letokruhy, hvězdy, lišejník, Slunce...*

**Bonus** – Jaké topografické značky jsou na obrázku? – *Osamělá skála, významný strom, jeskyně, propast.*



### **Jedovnice (žlutá)**

**5000** – Jaká je pověst ke vzniku názvu obce? *Stará **POVĚST** vypráví o původu jména obce Jedovnice, souvisejícím s příjezdem Crhy. Tehdy měla ves asi 15 domků, jejichž obyvatelé se živili zemědělstvím, rybolovem a pálením dřeva v milířích pro rudické železáře. Crha se zeptal jednoho starce, jak se vesnice jmenuje a ten odpověděl, že ves zatím jméno nemá. Na to Crha reagoval v horáckém nářečí : „Tak já teda jedo v nic?“ A rozhodl se, že obec pojmenuje **JEDOVNICE**. (převzato z webu [www.jedovnice.cz](http://www.jedovnice.cz))*

**4000** – Kdo je ředitelem ZUŠ v Jedovnicích? *MgA. Michal Hřeňo*

**3000** – Proč Jedovnice patří mezi „Parohatá města“? *Protože mají ve znaku zvíře s parohy (jelen).*

**2000** – Jak se jmenuje místostarosta obce? *Ing. Mgr. Jan Fránek (2021)*

**1000** – Jaká je partnerská obec Jedovnic? *Aschheim (Německo)*

**Bonus** – Určete místa, kde byly tyto 3 fotografie vyfoceny. – *Socha TGM u fotbalového hřiště, dveře od radnice Jedovnic, lávka přes potok v ulici Pod Větrákem.*



### **První pomoc (modrá)**

**5000** – Vyjmenuj 5T a co to znamená? *5 protišokových opatření: Teplo, ticho, tekutiny (Nepodáváme), tišení bolesti, transport.*

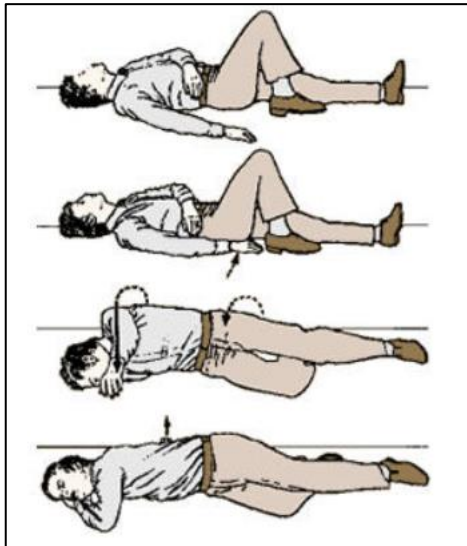
**4000** – Jaký je rozdíl mezi úžehem a úpalem + první pomoc? *Úžeh je způsoben přímým působením Slunce, Úpal je celkové přehřátí organismu (např. pobytem v přehřátém stanu). PP: dostatečně pít, pokrývka hlavy, větrat ve stanu, pobyt ve stínu na vzduchu.*

**3000** – Jaká je první pomoc při uštknutí hadem? Který had může u nás jedovatý? *Poraněného posadíme, voláme RZS, ránu NEVYSÁVÁME, ani NEŠKRTÍME škrtidlem. U nás je jedovatá zmije obecná.*

**2000** – Jaký je rozdíl mezi bodnutím včelou a vosou a první pomoc? *Včela nechává žihadlo – pozor na jedový váček, opatrně vyndat. Místo chladit nebo dát cibuli, pomazat antihistaminikem (proti alergické reakci)*

**1000** – Jak odstraníš klíště, proč místo hlídat a jak dlouho? *Pinzetou (klidně může kousek zůstat), nemažeme, pokud je vytažené do 2h, tak riziko nákazy je minimální, avšak místo hlídáme dalších 14 dnů kvůli možné nákaze boreliózou.*

Bonus – Ukažte na kamarádovi klidovou polohu



Žena-in.cz (2021)

### Nej... (červená)

**5000** – Jaká byla naměřena nejnižší teplota na území ČR? Tolerance 5 stupňů Celsia. -42, 2°C – 11. února 1929, Litvínovice (okres České Budějovice)

**4000** – Nejvyšší hora světa, Evropy, České republiky? *Mount Everest (8848 m n. m.), Mount Blanc (4809 m n. m.), Sněžka (1603 m n. m.)*

**3000** – Jaká je největší planeta Sluneční soustavy, kolikátá je v pořadí od Slunce? *Jupiter, 5.*

**2000** – Jaký stát je svoji rozlohou největší a jaký nejmenší? *Rusko (17 075 200 km<sup>2</sup>), Vatikán (0, 44 km<sup>2</sup>)*

**1000** – Jaký je největší rybník na území ČR a Jedovnic? *Rožmberk, Olšovec*

**Bonus** – Fotografie vysílače Kojál mezi Kotvrdovicemi, Lipovcem, Krásenskem.. viz příloha – Co je to za stavbu a proč patří do kategorie nej..? – *Nejvyšší stavba na území Moravy, 3. v Česku.*



Turistika.cz (2021)

### **Pionýr (hnědá)**

**5000** – Kdo je předsedou Pionýru? *Mgr. Martin Bělohlávek*

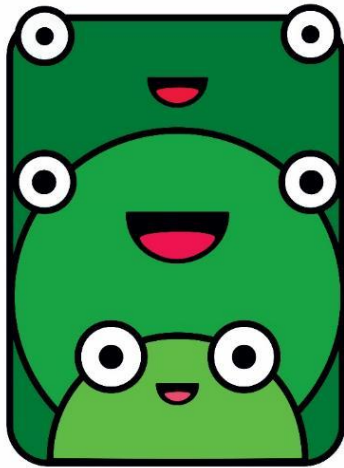
**4000** – Kdo je vedoucí naší skupiny, kdo je hospodář? *Pavλίna „Spajdík“ Héčová, Alena „Ďuba“ Hlaváčková*

**3000** – Jak se nazývají jednotlivé oddíly Pionýru a pro jaké ročníky jsou určeny? *Kuňky (1. a 2. třída), Rosničky (3. – 5. třída), Skokani (6. – 9. třída), Ropuchy (vedoucí)*

**2000** – Jaké bylo téma tábora v roce 2020 a 2019? *2020 Napříč časem s Pionýrem, 2019 Boží tábor.*

**1000** – Jak se jmenuje naše táborová základna? *Rakovan*

**Bonus** – Co je na fotce a co to znázorňuje? *Znak jedovnického Pionýru, který značí 3 oddíly dětí.*



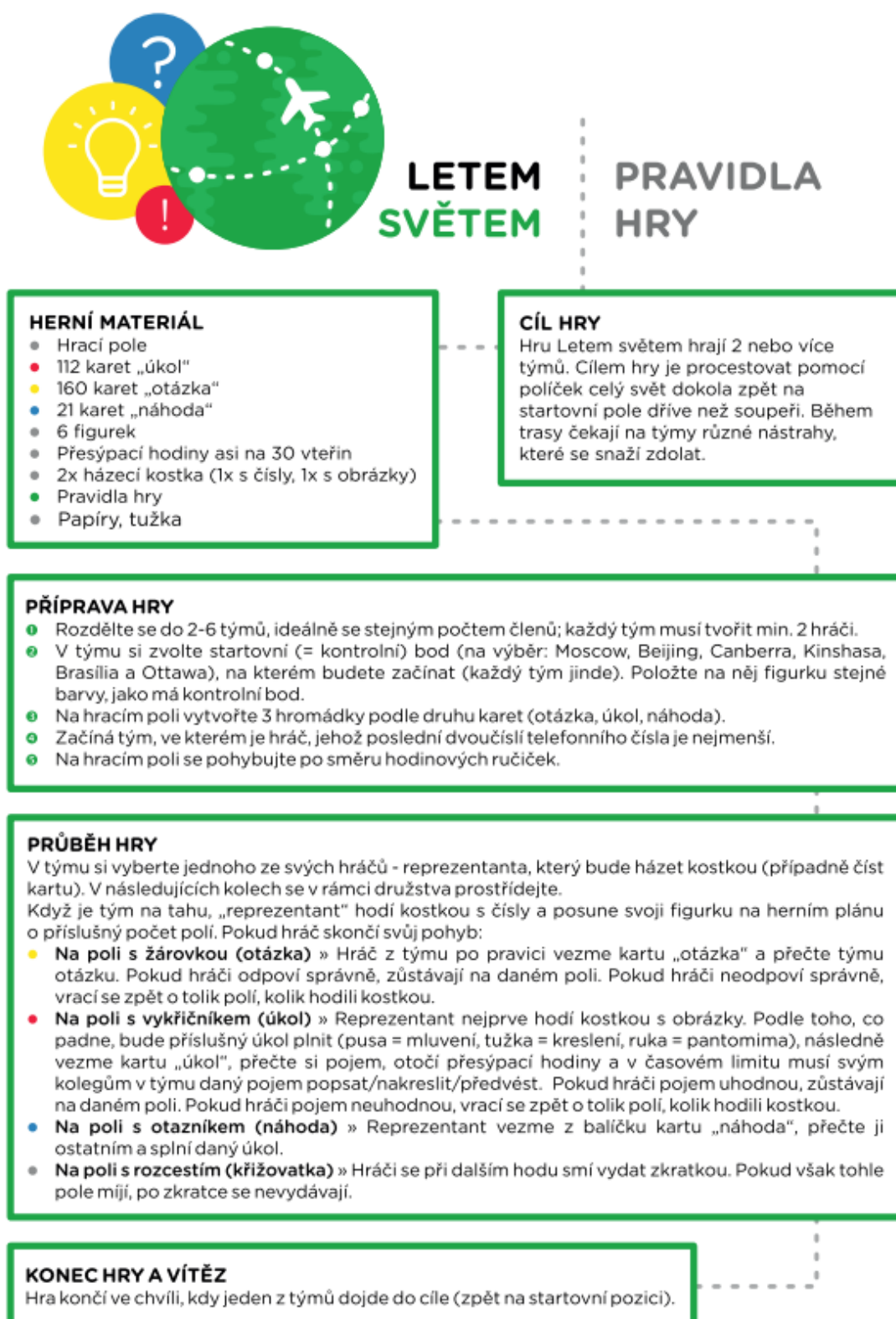
### **Zdroje:**

ŽENA-IN.CZ (2021): *Seriál o první pomoci: stabilizovaná poloha*. [cit. 2021-12-09]. Dostupný na [ŽENA-IN - Seriál o první pomoci: Stabilizovaná poloha \(zena-in.cz\)](https://zena-in.cz)

TURISTIKA.CZ (2021): *Lipovec* [cit. 2021-08-012]. Dostupný na [Fotogalerie Lipovec - TV vysílač Kojál - č. 1750997 | Turistika.cz](https://www.turistika.cz/fotogalerie/lipovec-tv-vysilac-kojal-1750997)



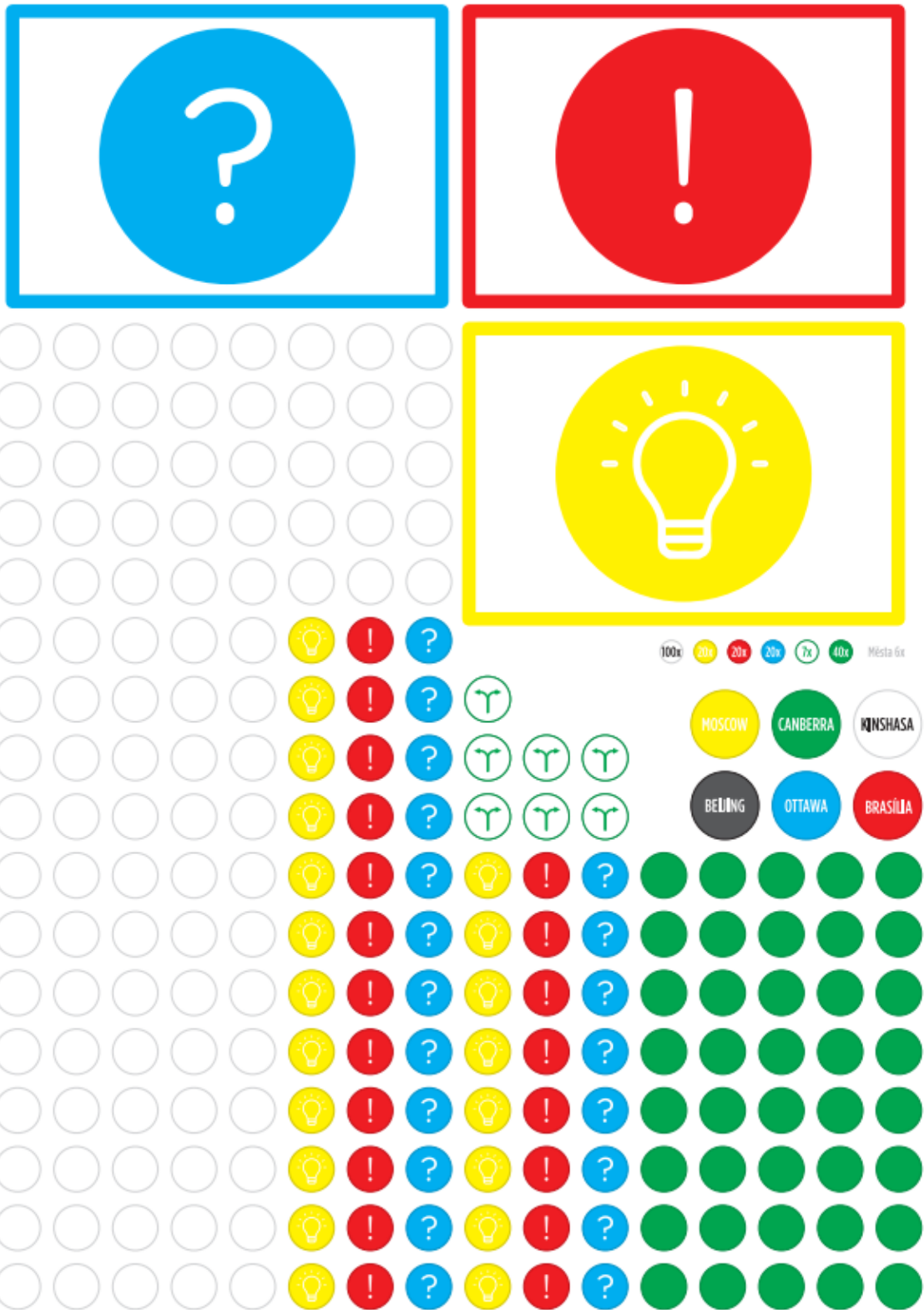
## Příloha č. 21: Pravidla hry - Desková hra „Letem světem“



Zdroj: vlastní

Příloha č. 22: Herní plán – Desková hra „Letem světem“





Zdroj: vlastní

**Příloha č. 23:** Hrací karty – Desková hra „Letem světem“

<b>KOLOBĚH VODY</b>	<b>MĚSÍC</b>	<b>MAPA</b>	<b>OBĚH ZEMĚ KOLEM SLUNCE</b>
<b>SLUNCE</b>	<b>LITOSFÉRA</b>	<b>OTÁČENÍ ZEMĚ KOLEM SVÉ OSY</b>	<b>GLOBUS</b>
<b>ZEMĚTŘESENÍ</b>	<b>SOPKA</b>	<b>VŠEOBECNÁ CIRKULACE ATMOSFÉRY</b>	<b>STEP</b>
<b>POČASÍ</b>	<b>TROPICKÝ DEŠTNÝ LES</b>	<b>POUŠŤ</b>	<b>PODNEBÍ</b>
<b>SAVANA</b>	<b>POLÁRNÍ PUSTINY</b>	<b>TAJGA</b>	<b>PORODNOST</b>
<b>ISLÁM</b>	<b>TUNDRA</b>	<b>ÚMRTNOST</b>	<b>HINDUISMUS</b>
<b>LESY MÍRNÉHO PÁSU</b>	<b>KŘESŤANSTVÍ</b>	<b>NEOLITICKÁ REVOLUCE</b>	<b>PRŮMYSLOVÁ REVOLUCE</b>
<b>JADERNÁ ELEKTRÁRNA</b>	<b>ŽELEZNIČNÍ DOPRAVA</b>	<b>TĚŽBA ČERNÉHO UHLÍ</b>	<b>TEPELNÁ ELEKTRÁRNA</b>

SILNIČNÍ DOPRAVA	MIGRACE	VĚTRNÁ ELEKTRÁRNA	POTRUBNÍ DOPRAVA
LETECKÁ DOPRAVA	MONARCHIE	OSN	CESTOVNÍ RUCH
DEMOKRACIE	NATO	ANARCHIE	KOMUNISMUS
EVROPSKÁ UNIE	ROVNÍK	FRANCIE	POLSKO
OBRATNÍK KOZOROHA	ČESKÁ REPUBLIKA	NĚMECKO	OBRATNÍK RAKA
SLOVENSKO	ŠPANĚLSKO	ITÁLIE	MEXIKO
RUMUNSKO	USA	BRAZÍLIE	BĚLORUSKO
KANADA	PERU	BALKÁN	JUGOSLÁVIE

INDIE	ETIOPIE	SSSR	SAHARA
BANGLADÉŠ	RUSKO	JIHOAFRICKÁ REPUBLIKA	MONGOLSKO
INDONÉSIE	ČÍNA	ŠVÉDSKO	FILIPÍNY
ISLAND	NORSKO	JAPONSKO	DÁNSKO
LITVA	UKRAJINA	ŘECKO	GRUZIE
CHORVATSKO	TURECKO	BELGIE	SLOVINSKO
KAZACHSTÁN	NIZOZEMSKO	VELKÁ BRITÁNIE	PORTUGALSKO
BOLÍVIE	RAKOUSKO	UNESCO	NEPÁL

MOSAMBIK	KUBA	AFGHÁNISTÁN	OPEC
IRÁK	SEVERNÍ KOREA	SAUDSKÁ ARÁBIE	PÁKISTÁN
JIŽNÍ KOREA	ÍRÁN	SINGHAPUR	OJMJAKON
VODOPÁD	MOŘE	ŘEKA	OSTROV
Co je to Hekla? <small>Sopka na Islandu</small>	Ke kterému státu patří ostrov Sardinie? <small>Itálie</small>	Na rozhraní kterých dvou států najdeme Belověžský národní park? <small>Polsko a Bělorusko</small>	Je Mongolsko součástí Evropské unie? <small>Ne</small>
Co znamená pojem „státy OPECu“? <small>Sdružení států vyvážejících ropu</small>	Kdo je hlavou státu ve Velké Británii? <small>Královna</small>	Jak se nazývá endemit žijící v jeskyních Dinárského krasu? <small>Macarát jeskynní</small>	Čím je známé město Lipica a kde se nachází? <small>Šlechtění koňů, Slovinsko</small>
Které dvě řeky napájely Aralské jezero? <small>Amudarja a Syrdarja</small>	Ve kterém státu bychom navštívili papeže? <small>Vatikán</small>	Co je to Černobyl a v jakém státu se nachází? <small>Vybuchlá jaderná elektrárna na Ukrajině</small>	Kde bys hledal Tasmánii? <small>Austrálie</small>
Jak se nazývá městský stát v Jihovýchodní Asii? <small>Singhapur</small>	Jak se nazývá hlavní město Indie? <small>Nové Dillí</small>	Kterého státu je hlavní město Oslo? <small>Norsko</small>	Kterého státu je hlavní město Bukurešť? <small>Rumunsko</small>

<p><b>Jak se nazývá hranice mezi povodími?</b> Rozvodí</p>	<p><b>Co je to průliv?</b> Zúžená část moře mezi dvěma částmi pevniny</p>	<p><b>Co je to pusta?</b> Step v Maďarsku</p>	<p><b>Jak bys jinak nazval slovo ranč?</b> Farma</p>
<p><b>Co jsou to relikvie?</b> Ostatky svatých nebo jejich osobních předmětů</p>	<p><b>Jak se nazývá nejdelší rovnoběžka půlící zeměkouli na severní a jižní polokouli?</b> Rovník</p>	<p><b>Která planeta sluneční soustavy je největší?</b> Jupiter</p>	<p><b>„Uzavřená politická nebo náboženská skupina, která se vydělila z hlavního náboženství.“</b> Sekta</p>
<p><b>„Územně oddělené seskupení budov sloužící k trvalému pobytu lidí.“</b> Sídlo</p>	<p><b>Jak se nazývá vzájemné neměnné postavení hvězd?</b> Souhvězdí</p>	<p><b>Co je to teologie?</b> Nauka o bohu. Zabývá se náboženskou vírou, jejími zdroji a předměty</p>	<p><b>Co je to UNESCO?</b> Organizace OSN pro vědu, výchovu a kulturu se sídlem v Paříži</p>
<p><b>Kolik máme v České republice památek UNESCO?</b> 12</p>	<p><b>Jak se nazývá říční koryto, které se naplňuje vodou pouze v období deštů?</b> Vádí</p>	<p><b>Jak se nazývá míšenec černocho a indiána?</b> Zambo</p>	<p><b>Jak se nazývá spojnice severního a jižního pólu?</b> Zemská osa</p>
<p><b>Co je to insolace?</b> Množství přímého slunečního záření dopadajících za jednotku času na zemský povrch</p>	<p><b>Jak se nazývá velmi hluboké údolí se strmými svahy vymodelované činností řek?</b> Kaňon</p>	<p><b>Co jsou to kolonie?</b> Území nemající politickou samostatnost, jsou podřízeny takzvaným mateřským zemím</p>	<p><b>Jak se nazývá láva, která se ještě nedostala na povrch?</b> Magma</p>
<p><b>Jakým písmem se píše v České republice?</b> Latinka</p>	<p><b>Jak se nazývá nejméně kvalitní hnědé uhlí?</b> Lignit</p>	<p><b>Jedním slovem: „Poměr vzdálenosti na mapě ku vzdálenosti reálné“.</b> Měřítko</p>	<p><b>Kdo to jsou nomádi?</b> Kočovníci</p>
<p><b>Jak se nazývá základní územní jednotka našeho státu?</b> Obec</p>	<p><b>Jak se nazývá rovnoběžka nacházející se 23,5° s.š./j.š.?</b> Obratník</p>	<p><b>Jak bys jinak nazval slovo orogenní?</b> Horotvorný</p>	<p><b>Kde se nachází stepi nazývané pampy?</b> Jižní Amerika</p>
<p><b>Kde se nachází stepi nazývané prairie?</b> Severní Amerika</p>	<p><b>Co znamená permafrost?</b> Trvale zmrzlá půda</p>	<p><b>Co znamená polygamie?</b> Mnohomanželství</p>	<p><b>Co je to povodí?</b> Území odvodňované do jednoho hlavního toku</p>



<p><b>Čím se zabývá petrologie?</b> Nauka o horninách</p>	<p><b>Co je to hornina?</b> Různá směs nerostů</p>	<p><b>Co měří barometr?</b> Atmosférický tlak</p>	<p><b>Co je to biosféra?</b> Obal Země tvořený živými organismy, rostlinami a živočichy</p>
<p><b>Co je to campos?</b> Název pro savany v Brazílii</p>	<p><b>Co je to cyklóna?</b> Tlaková níže</p>	<p><b>Co je to anticyklóna?</b> Tlaková výše</p>	<p><b>Kde najdeme datovou hranici?</b> Na 180. poledníku</p>
<p><b>Co znamená dekolonizace?</b> Proces zániku kolonií a jejich přetváření v nezávislé státy</p>	<p><b>Jak se nazývá nejtvrďší přírodní nerost?</b> Diamant</p>	<p><b>Co znamená emigrace?</b> Vystěhování do ciziny</p>	<p><b>Vymenujte fáze měsíce, jak jdou za sebou.</b> Nov, dorůstá, úplněk, couvá ...</p>
<p><b>Co je to glóbus?</b> Zmenšený model Země</p>	<p><b>Jakým směrem se otáčí Země kolem své osy?</b> Od západu k východu (proti směru hod. ručiček)</p>	<p><b>Co je to harakiri?</b> Rituální sebevražda, původem z Japonska</p>	<p><b>Co je to ikebana?</b> Japonské umění aranžování květin v nádobách</p>
<p><b>Kde sídlí mezinárodní organizace Evropská unie?</b> Brusel</p>	<p><b>Jaké je nejižnější místo světa?</b> Jižní pól</p>	<p><b>Jaký je největší ostrov světa?</b> Grónsko</p>	<p><b>Jaké město se skrývá pod názvem Copenhagen?</b> Kodaň</p>
<p><b>Jak se jmenuje druhý nejlidnatější stát světa?</b> (k 1. 1. 2019) Indie</p>	<p><b>Jak se nazývá nejhlubší jezero světa?</b> Bajkal</p>	<p><b>Jak se nazývá největší město světa?</b> Šanghaj</p>	<p><b>Která řeka je nejdelší na světě?</b> Amazonka (7062 km)</p>
<p><b>Ve kterém světadílu leží nejvyšší hora světa?</b> Asie</p>	<p><b>Co je to endemit?</b> Organismus žijící přirozeně na omezeném území, nikde jinde se nevyskytuje</p>	<p><b>Kde pramení Morava?</b> Na úpatí Kralického Sněžníku</p>	<p><b>V jakém NP najdeme Pravčickou bránu?</b> NP České Švýcarsko</p>
<p><b>Kde najdeme Černé a Čertovo jezero?</b> Na Šumavě</p>	<p><b>Jak se nazývá nejvyšší vrchol Žďárských vrchů?</b> Devět skal</p>	<p><b>Který jeskynní systém je nejdelší v České republice?</b> Amatérská jeskyně (přes 40 km)</p>	<p><b>Jak jinak bys řekl/a slovo generalizace?</b> Zevšeobecnění</p>

<p><b>Jak se nazývá největší jezero světa?</b> Kaspické moře</p>	<p><b>Co nám udává salinita?</b> Slanost vody</p>	<p><b>Čím je způsobené modré zbarvení moře?</b> Nedostatkem planktonu</p>	<p><b>Jak se nazývá krápník rostoucí shora dolů?</b> Stalaktit</p>
<p><b>Jak se nazývá krápník rostoucí odspoda nahoru?</b> Stalagmit</p>	<p><b>Jak se nazývá krápník vznikající spojením stalaktitu a stalagmitu?</b> Stalagnát</p>	<p><b>Co vzniká propadnutím stropu jeskyně?</b> Propast</p>	<p><b>Jak se nazývá místo, kde se ztrácí voda do podzemí?</b> Propadání</p>
<p><b>Co znamená zkratka NPP?</b> Národní přírodní rezervace</p>	<p><b>Co znamená zkratka OSN?</b> Organizace spojených národů</p>	<p><b>Jaké je platidlo na Slovensku?</b> Euro (€)</p>	<p><b>Je Srbsko v Evropské Unii?</b> Ne</p>
<p><b>Jak se nazývají prameny, jejíž teplota je vyšší než 50°C?</b> Vřídla</p>	<p><b>Co je to průplav?</b> Uměle vytvořený kanál mezi pevninami</p>	<p><b>K čemu je dobrá ozonová vrstva?</b> Chrání planetu před UV zářením</p>	<p><b>Co udává Beaufortova stupnice?</b> Rychlost větru</p>
<p><b>Na jakém ostrovu se nachází stát Srí Lanka?</b> Cejlon</p>	<p><b>Jak se jinak nazývá ostrov Kalimantan?</b> Borneo</p>	<p><b>Ve které zemi se nachází jeskyně Postojna a Škocjan?</b> Slovinsko</p>	<p><b>Má Slovinsko moře?</b> Ano</p>
<p><b>Má Polsko moře?</b> Ano</p>	<p><b>Ze které země pochází produkt Podravka?</b> Chorvatsko</p>	<p><b>Na území Itálie leží 2 městské státy, které to jsou?</b> San Marino, Vatikán</p>	<p><b>Do kterého moře se vlévá Dunaj?</b> Do Černého moře</p>
<p><b>Hlavní město Španělska?</b> Madrid</p>	<p><b>Se kterými státy sousedí Portugalsko?</b> Španělsko</p>	<p><b>Kterému státu patří Korsika?</b> Francie</p>	<p><b>Který stát světa je nejlidnatější?</b> (k 1. 1. 2019) Čína</p>
<p><b>Který stát je na světě nejmenší?</b> Vatikán (rozloha 0,44 km<sup>2</sup>)</p>	<p><b>Který stát světa je největší svoji rozlohou?</b> Rusko</p>	<p><b>Jaký je poloměr Země (v km)?</b> 6 378 km (pomůcka „šetři se osle“)</p>	<p><b>Jaká je délka rovníku?</b> (uznáme v desítkách km) 40 075 km</p>

<p><b>Jak se nazývá moře na území České republiky?</b> Česká republika nemá moře</p>	<p><b>Co je to litosféra?</b> Kamenný obal Země</p>	<p><b>Co je to atmosféra?</b> Plynný obal Země</p>	<p><b>Co je to hydrosféra?</b> Vodní obal Země</p>
<p><b>Co je to pedosféra?</b> Půdní obal Země</p>	<p><b>Jakého pohoří je nejvyšší vrchol Lysá hora?</b> Moravskoslezské Beskydy</p>	<p><b>Jaký je nejvyšší vrchol ČR, v jakém leží pohoří a kolik měří?</b> Sněžka, Krkonoše, 1602/1603 m n. m.</p>	<p><b>Která Země je spjata s výrobou slavných hraček Lego?</b> Dánsko</p>
<p><b>Jak se jmenuje nejvyšší hora Německa?</b> Zugspitze (2 963 m n. m.)</p>	<p><b>Jak se jmenuje nejmenší moře na světě?</b> Marmarské</p>	<p><b>Jak se jmenuje nejvyšší hora světa?</b> Mt. Everest (8848 m n. m.)</p>	<p><b>Jak se jmenuje hlavní město USA?</b> Washington D.C.</p>
<p><b>Co je to Etna?</b> Sopka na Sicílii</p>	<p><b>Co je to Banát?</b> oblast s českými menšinami v Rumunsku</p>	<p><b>Jak se nazývá největší ostrov Řecka?</b> Kréta</p>	<p><b>Jak se přezdívají ostrovy Moluky?</b> Ostrovy koření</p>
<p><b>Za jak dlouho se otočí Země kolem své osy?</b> 24 hodin</p>	<p><b>Za jak dlouho oběhne Země kolem Slunce?</b> 365 a 1/4 dne</p>	<p><b>Kdy a jak často je přestupný rok?</b> 29. února jednou za 4 roky</p>	<p><b>Jak se nazývá, když je na Zemi nejdelší den a nejkratší noc?</b> Letní slunovrat</p>
<p><b>Jak se nazývá, když je na Zemi nejkratší den a nejdelší noc?</b> Zimní slunovrat</p>	<p><b>Jak se nazývá místo, kde začíná řeka?</b> Pramen</p>	<p><b>Jak se nazývá vodní plocha vytvořená člověkem?</b> Rybník</p>	<p><b>Se kterými 4 státy sousedí Česká republika?</b> Německo, Polsko, Slovensko, Rakousko</p>
<p><b>Kolik má Česká republika krajů?</b> 13+1 (hlavní město Praha)</p>	<p><b>Kolik má Česká republika národních parků?</b> 4 (KRNAP, NP Šumava, NP České Švýcarsko, NP Podýjeí)</p>	<p><b>Kolik má Česká republika měst s obyvateli nad 1 milion?</b> 1 (Praha)</p>	<p><b>Která planeta je nejbliže Slunci?</b> Merkur</p>
<p><b>Kolik chráněných krajinných oblastí (CHKO) se nachází na území ČR?</b> 25</p>	<p><b>Jaká úmoří se nachází na území ČR?</b> Černé moře, Severní moře, Baltské moře</p>	<p><b>V jakém městě se vlévá Vltava do Labe?</b> Mělník</p>	<p><b>Jaký rybník na území České republiky je největší?</b> Rožmberk</p>

<p><b>Jak se jmenuje největší evropský poloostrov?</b> Skandinávský</p>	<p><b>Jak se jmenuje největší jezero Evropy?</b> Ladožské</p>	<p><b>Jak se jmenuje 2. největší jezero Evropy?</b> Oněžské</p>	<p><b>Která řeka protéká Paříží?</b> Seina</p>
<p><b>Do jaké země zařadíš metropoli Podgorica?</b> Černá Hora</p>	<p><b>Měla Česká republika někdy prezidentku?</b> Ne</p>	<p><b>Měla Slovenská republika někdy prezidentku?</b> Ano</p>	<p><b>Pod jakým českým názvem známe město Venezia?</b> Benátky</p>
<p><b>Které ze tří pobaltských států leží nejseverněji?</b> Estonsko</p>	<p><b>Sousedí Švýcarsko s Lichtenštejnem?</b> Ano</p>	<p><b>Čím vznikl vesmír?</b> Velkým třeskem</p>	<p><b>Pohoří Ural tvoří hranici mezi Evropou a kterým dalším kontinentem?</b> Asií</p>
<p><b>Jak se jmenuje největší italská řeka?</b> Pád</p>	<p><b>Co je to počasí?</b> Okamžitý stav atmosféry</p>	<p><b>Co je Slunce?</b> Hvězda</p>	<p><b>Jak se nazývá galaxie, ve které se nacházíme?</b> Mléčná dráha</p>
<p><b>Jdi o 3 pole zpět</b> pokud stoupneš na pole s kartou, vezmi si ji</p>	<p><b>Jdi o 3 pole zpět</b> bez karty</p>	<p><b>Jdi o 3 pole vpřed</b> bez karty</p>	<p><b>Jdi o 3 pole vpřed</b> pokud stoupneš na pole s kartou, vezmi si ji</p>
<p><b>LETEM SVĚTEM</b> vyměňte si pozice s ostatními týmy po směru hodinových ručiček</p>	<p><b>ŽOLÍK</b> pokud stoupneš na pole s kartou, nemusíš si ji brát kartu uschovej pro pozdější použití</p>	<p><b>PANTOMIMA PRO VŠECHNY</b> tým, co uhodne pojem, posune se o 3 pole dopředu; tým, co předvádí, obhájil svoji pozici</p>	<p><b>KRESLENÍ PRO VŠECHNY</b> tým, co uhodne pojem, posune se o 3 pole dopředu; tým co kreslí, obhájil svoji pozici</p>
<p><b>MLUVENÍ PRO VŠECHNY</b> tým, co uhodne pojem, posune se o 3 pole dopředu; tým co mluví, obhájil svoji pozici</p>	<p><b>Jedno kolo nehraješ</b></p>	<p><b>Vyber si soupeře, pro kterého přečteš otázku</b> pokud neodpoví správně, posouvá se o 3 pole zpět</p>	<p><b>KŘÍŽOVATKA</b> Pokud narazíš na křížovátku, vydej se po zkratce kartu uschovej pro pozdější použití</p>
<p><b>DOUBLE MLUVENÍ</b> pokud spoluhráči neuhodnou oba pojmy, vracíte se na nejbližší kontrolní stanoviště</p>	<p><b>DOUBLE KRESLENÍ</b> pokud spoluhráči neuhodnou oba pojmy, vracíte se na nejbližší kontrolní stanoviště</p>	<p><b>DOUBLE PANTOMIMA</b> pokud spoluhráči neuhodnou oba pojmy, vracíte se na nejbližší kontrolní stanoviště</p>	<p><b>Vrať se na nejbližší pole s úkolem</b></p>

<b>Vrať se na nejbližší pole s náhodou</b>	<b>Vrať se na nejbližší pole s otázkou</b>	<b>Vrať se na nejbližší kontrolní stanoviště</b>	<b>HUPKY DUPKY</b> Posuň se dopředu na nejbližší kontrolní stanoviště
<b>ZATOULANÉ BOTY</b> Hráč si vymění místo s jedním hráčem z týmu po pravici			

Zdroj: vlastní

**Příloha č. 24:** Karty s herními koly – 1. hra – Co na to Češi (Zeměpis)

<b><u>1. KOLO</u></b>	
Jmenujte řeku, která pramení na území České republiky.	
LABE	46
VLTAVA	31
MORAVA	7
JHLAVA	3
OSTRAVICE	2
<b><u>2. KOLO</u></b>	
Jmenujte stát Evropy, který není součástí Evropské unie.	
ŠVÝCARSKO	37
VELKÁ BRITÁNIE	26
NORSKO	12
RUSKO	10
ISLAND	8
TURECKO	4
<b><u>3. KOLO – 1. DVOJITÁ ŠANCE</u></b>	
Které zvíře žije volně v Austrálii?	
KLOKAN	46 = 92
KOALA	29 = 58
KIWI	12 = 24
PTAKOPYSK	6 = 12
PAPOUŠEK	4 = 8

#### 4. KOLO – 2. DVOJITÁ ŠANCE

Který stát v Asii Vás napadne jako první?

ČÍNA	38 = 76
JAPONSKO	15 = 30
INDIE	9 = 18
THAJSKO	5 = 10
MALEDIVY	4 = 8

#### 5. KOLO – 1. TROJITÁ ŠANCE

Co si první vybavíte, když se řekne Japonsko?

SUSHI	25 = 75
GEJŠA	9 = 27
TOKIO	7 = 21
VLAJKA	5 = 15

#### 6. KOLO – 2. TROJITÁ ŠANCE

Řekněte univerzitu v ČR, která Vás napadne jako první.

KARLOVA UNIVERZITA	39 = 117
MASARYKOVA UNIVERZITA	20 = 60
PALACKÉHO UNIVERZITA	18 = 57
JANA EVANGELISTY PURKYNĚ	4 = 12

## FINÁLE

### 1. Jaké je nejkrásnější město České republiky?

ČESKÝ KRUMLOV	31
PRAHA	27
OLOMOUC	7
ČESKÉ BUDĚJOVICE	4
TELČ, LITOMYŠL, KUTNÁ HORA, BRNO	2

## FINÁLE

### 2. Které zvíře žije na Arktidě

LEDNÍ MEDVĚD	50
TUČŇÁK	28
MROŽ	4
TULEŇ	4
VELRYBA, POLÁRNÍ LIŠKA, SOB	1

## FINÁLE

### 3. Co si první vybavíte, když se řekne Francie?

EIFELLOVA VĚŽ	50
PAŘÍŽ	21
VÍNO	9
BAGETA	6
CROASANT	4

## FINÁLE

### 4. Jaké znáte pohoří na území České republiky?

KRKONOŠE	55
BESKYDY	12
ŠUMAVA	7
KRUŠNÉ HORY	5
JESENÍKY	5
ORLICKÉ HORY	4
JIZERSKÉ HORY	2

## FINÁLE

### 5. Které město se Vám jako první vybaví, když se řekne

USA

NEW YORK	61
WASHINGTON	15
MAIAMI	4
CHICAGO	4
LOS ANGELES	3

Zdroj: vlastní



**Příloha č. 25:** Karty s herními koly – 2. hra - Co na to Češi (Zeměpis)

**1. KOLO**

Které zvíře žije v džungli?

OPICE	48
TYGR	20
HAD	14
LEV	7
PUMA	5
PAPOUŠEK	4

**2. KOLO**

Které moře Vás napadne jako první?

ČERNÉ	34
STŘEDOZEMNÍ	30
BALTSKÉ	19
JADERSKÉ	12
RUDÉ	8
MRTVÉ	5

**3. KOLO – 1. DVOJITÁ ŠANCE**

Co si první vybavíte, když se řekne Kanada?

JAVOROVÝ LIST	33 = 66
HOKEJ	30 = 60
JAVOROVÝ SIRUP	11 = 22
PŘÍRODA	6 = 12
MEDVĚD	4 = 8

#### 4. KOLO – 2. DVOJITÁ ŠANCE

Vyjmenujte podle Vás nejhezčí CHKO na území ČR:

ŠUMAVA	27 = 54
KRKONOŠE	14 = 28
MORAVSKÝ KRAS	13 = 26
ČESKÝ RÁJ	12 = 24
ČESKÉ ŠVÝCARSKO	11 = 22

#### 5. KOLO – 1. TROJITÁ ŠANCE

Vyjmenujte pohoří Evropy:

ALPY	56 = 168
PYRENEJE	16 = 48
KARPATY	15 = 45
TATRY	12 = 36

#### 6. KOLO – 2. TROJITÁ ŠANCE

Jmenujte největší stát světa

RUSKO	69 = 207
ČÍNA	18 = 54
USA	8 = 24
BRAZÍLIE	4 = 12

## FINÁLE

### 1. Co si první vybavíte, když se řekne Itálie?

PIZZA	35
BENÁTKY	14
ŠPAGETY	11
ŘÍM	8
MOŘE	7
KOLOSEUM	4

## FINÁLE

### 2. Který rybník na území ČR Vás napadne jako první?

SVĚT	33
ROŽMBERK	28
OLŠOVEC	7
MÁCHOVO JEZERO	5
LIPNO	3
VELKÉ DÁŘKO	3
TŘEBOŇ	3

## FINÁLE

### 3. Která řeka protéká Afrikou?

NIL	78
KONGO	11
AMAZONKA	3
NIGER	1

## FINÁLE

4. Název kterého ostrovu se Vám vybaví jako první?

MADAGASKAR	14
ISLAND	13
KRÉTA	10
MALLORCA	9
KANÁRSKÉ OVY	7
MALEDIVY	5

## FINÁLE

5. Jaké je nejkrásnější město v Evropě?

PAŘÍŽ	37
BENÁTKY	11
ŘÍM	9
PRAHA	9
LONDÝN	4
VÍDEŇ, BARCELONA	3

Zdroj: vlastní

**Příloha č. 26:** Křížky - Co na to Češi (Zeměpis)



Zdroj: vlastní

**Příloha č. 27: Karty na zapisování bodů - Co na to Češi (Zeměpis)**

<b>NÁZEV TÝMU:</b>		
<b>HRACÍ KOLO</b>	<b>ZÍSKANÉ BODY</b>	<b>BODY CELKEM</b>
<b>1. KOLO</b>		
<b>2. KOLO</b>		
<b>3. KOLO</b>		
<b>4. KOLO</b>		
<b>5. KOLO</b>		
<b>6. KOLO</b>		
<b>7. KOLO</b>		

<b>KARTA FINÁLE</b>				
	<b>Hráč 1</b>	<b>Body</b>	<b>Hráč 2</b>	<b>Body</b>
1. Slovo				
2. Slovo				
3. Slovo				
4. Slovo				
5. Slovo				
<b>Body celkem</b>				

Zdroj: vlastní

**Příloha č. 28:** Pojmy z místopisu České republiky - Jenga věž (Česká republika)

<b>PRAHA</b>	<b>BRNO</b>	<b>OSTRAVA</b>
<b>PLZEŇ</b>	<b>LIBEREC</b>	<b>OLOMOUC</b>
<b>ÚSTÍ NAD LABEM</b>	<b>HRADEC KRÁLOVÉ</b>	<b>ČESKÉ BUDĚJOVICE</b>
<b>PARDUBICE</b>	<b>HAVÍŘOV</b>	<b>ZLÍN</b>
<b>KLADNO</b>	<b>MOST</b>	<b>KARVINÁ</b>
<b>OPAVA</b>	<b>FRÝDEK – MÍSTEK</b>	<b>KARLOVY VARY</b>
<b>JIHLAVA</b>	<b>TEPLICE</b>	<b>DĚČIN</b>
<b>CHOMUTOV</b>	<b>PŘEROV</b>	<b>PROSTĚJOV</b>
<b>SNĚŽKA</b>	<b>BOUBÍNSKÝ PRALES</b>	<b>ČESKÝ LES</b>
<b>PRAMEN VLTAVY</b>	<b>PRAMEN LABE</b>	<b>PRAMEN MORAVY</b>
<b>MORAVSKÝ KRAS</b>	<b>ČESKÝ KRAJ</b>	<b>ČESKÝ RÁJ</b>
<b>KONĚPRUSKÉ JESKYNĚ</b>	<b>MLADEČSKÉ JESKYNĚ</b>	<b>HRANICKÁ PROPAST</b>

<b>ČESKÉ ŠVÝCARSKO</b>	<b>NP PODYJÍ</b>	<b>MIKULOV</b>
<b>ZOO DVŮR KRÁLOVÉ</b>	<b>KROMĚŘÍŽ</b>	<b>TELČ</b>
<b>ROŽNOV POD RADHOŠTĚM</b>	<b>KRALICKÝ SNĚŽNÍK</b>	<b>MÁCHOVO JEZERO</b>
<b>LIPNO</b>	<b>KŘIVOKLÁTSKO</b>	<b>AŠ</b>
<b>MARIÁNSKÉ LÁZNĚ</b>	<b>LÁZNĚ LUHAČOVICE</b>	<b>ADRŠPAŠSKO – TEPLICKÉ SKÁLY</b>
<b>BÍLÉ KARPATY</b>	<b>BŘECLAV</b>	<b>SOUTOK LABE A VLTAVY</b>
<b>VRCHOL 9 SKAL</b>	<b>ZELENÁ HORA</b>	<b>CHRÁM SVATÉ BARBORY</b>
<b>RYBNÍK ROŽMBERK</b>	<b>RYBNÍK SVĚT</b>	<b>HLUBOKÁ NAD VLTAVOU</b>
<b>JIZERSKÉ HORY</b>	<b>LUŽICKÉ HORY</b>	<b>HRUBÝ JESENÍK</b>
<b>KRUŠNÉ HORY</b>	<b>HODONÍN</b>	<b>BOSKOVICE</b>
<b>VYŠKOV</b>	<b>HRAD KOST</b>	<b>KARLŠTEJN</b>
<b>PÍSEK</b>	<b>TŘEBÍČ</b>	<b>TÁBOR</b>

Zdroj: vlastní





**Příloha č. 30: Karty s otázkami - Sázka na vědomosti**

<p><b>Co je to Globus?</b>  A) Zmenšený model Země  B) Zmenšený rovinný obraz Země  C) Svitící lampička ve tvaru koule</p>	<p><b>Co nepatří mezi měřítka mapy?</b>  A) Grafické  B) Slovní  C) <b>Krokové</b></p>	<p><b>Co je to mapa?</b>  A) Zmenšený obraz Země  B) <b>Zmenšený rovinný obraz Země</b>  C) Zmenšený model Země</p>
<p><b>Co znamená pojem „generalizace“?</b>  A) <b>Zevšeobecnění</b>  B) Zjednodušení  C) Povýšení</p>	<p><b>Bez čeho se mapa neobejde</b>  A) Podpis, měřítko, název  B) <b>měřítko, mapové pole, tiráž</b>  C) Okraje, mapové pole, legenda</p>	<p><b>Co není na mapě znázorněno bodovými značkami?</b>  A) <b>Komunikace</b>  B) Hrad  C) Budova</p>
<p><b>Co není na mapě znázorněno liniemi?</b>  A) <b>Pramen</b>  B) Vrstevnice  C) Komunikace</p>	<p><b>Co obsahuje legenda mapy?</b>  A) Rok vzniku mapy  B) Jméno autora mapy  C) <b>Vysvětlivky</b></p>	<p><b>Co znamená pojem transpozice?</b>  A) <b>Uvádění názvů v původním znění</b>  B) Překlad názvů  C) Překlad názvů do cizího jazyka</p>
<p><b>Co je to azimut?</b>  A) Východ na mapě  B) <b>Odchylka od severu</b>  C) Metoda měření severu pomocí hodinek</p>	<p><b>Jakou barvou na mapě je znázorněna pošta?</b>  A) <b>Černá</b>  B) Modrá  C) Červená</p>	<p><b>Jakou barvou na mapě je znázorněna studna?</b>  A) <b>Modrá</b>  B) Černá  C) Červená</p>
<p><b>Jakou barvou na mapě je znázorněn hrad?</b>  A) Černá  B) Modrá  C) <b>Červená</b></p>	<p><b>Podle čeho v přírodě lze určit světové strany?</b>  A) Mraveniště, vodní tok, hvězdy  B) <b>Mraveniště, včelí úl, kostel</b>  C) Kostel, letokruhy, vchod do budov</p>	<p><b>Jakou hodnotu má podle azimutu jih?</b>  A) <b>180°</b>  B) 90°  C) 270°</p>

<p><b>Kolik je na Zemi časových pásem?</b>  A) 24  B) 12  C) 1</p>	<p><b>Co je důsledkem pohybu Země kolem své osy?</b>  A) Střídání ročních období  B) Rozložení podnebných pásů  C) <b>Střídání dne a noci</b></p>	<p><b>Co je to mapa?</b>  A) Zmenšený obraz Země  B) <b>Zmenšený rovinný obraz Země</b>  C) Zmenšený model Země</p>
<p><b>„Pevný obal Země“ – o jaký pojem jde?</b>  A) <b>Litosféra</b>  B) Atmosféra  C) Pedosféra</p>	<p><b>Co způsobuje pohyb litosférických desek?</b>  A) Nic, nehýbou se  B) <b>Tektonickou činnost</b>  C) Střídání ročních období</p>	<p><b>Který z vyjmenovaných nepatří mezi endogenní činitele?</b>  A) <b>Činnost vody</b>  B) Zemětřesení  C) Vulkanická činnost</p>
<p><b>Čeho je v atmosféře nejvíce?</b>  A) <b>Dusík (78%)</b>  B) Kyslík (21%)  C) Oxid uhličitý (1%)</p>	<p><b>Ve které části atmosféry je ozonoféra?</b>  A) Troposféra  B) Termosféra  C) <b>Stratosféra</b></p>	<p><b>Co je to počasí?</b>  A) <b>Okamžitý stav atmosféry</b>  B) Dlouhodobý stav atmosféry  C) Výkyv atmosféry</p>
<p><b>Co je to salinita?</b>  A) Intenzita slunečního záření  B) <b>Slanost</b>  C) Teplota vody</p>	<p><b>Brakická voda je..</b>  A) <b>Smíchaná sladká a slaná voda</b>  B) Voda v močálech  C) Voda v ledovcích</p>	<p><b>Pojem kryosféra znamená:</b>  A) <b>Ledový obal Země</b>  B) Půdní obal Země  C) Podmořské dno</p>
<p><b>Eroze znamená:</b>  A) Zamoření půdy fosforem a dusíkem  B) Kontaminace půdy průmyslovými látkami  C) <b>Rozrušování půdy činiteli</b></p>	<p><b>V tundře rostou především:</b>  A) Jarní květiny  B) <b>Mechy a lišejníky</b>  C) Borovice</p>	<p><b>Tropické deštné lesy se nachází:</b>  A) <b>V oblastech rovníku</b>  B) V oblastech obrátníků  C) V mírných zeměpisných šířkách</p>

<p><b>V kterém státě leží největší přehrada světa Tři soutěsky?</b>  A) Čína  B) USA  C) Kanada</p>	<p><b>Jaké je hlavní město Kazachstánu?</b>  A) Tbilisi  B) Ulánbátar  C) Astana</p>	<p><b>Co je to mapa?</b>  A) Zmenšený obraz Země  B) Zmenšený rovinný obraz Země  C) Zmenšený model Země</p>
<p><b>Jaký je nejvyšší vrchol Afriky?</b>  A) Uhuru  B) Kilimandžáro  C) Mt. Everest</p>	<p><b>Která řeka protéká Egyptem?</b>  A) Kongo  B) Nil  C) Ganga</p>	<p><b>Které vodopády neleží na území Afriky?</b>  A) Niagarské vodopády  B) Viktoriiny  C) Tugella falls</p>
<p><b>Který z těchto států nemá přístup k moři?</b>  A) Afganistán  B) Pákistán  C) Írán</p>	<p><b>Které moře neomyvá východní Asii?</b>  A) Žluté  B) Čínské  C) Černé</p>	<p><b>Který stát neleží na ostrově Borneo?</b>  A) Filipíny  B) Indonésie  C) Malajsie</p>
<p><b>Který z těchto druhů zvířat je již vyhynutý?</b>  A) Tasmánský čert  B) Tasmánský tygr  C) Vačice</p>	<p><b>Vyber správné tvrzení:</b>  A) Antarktida je na jihu, Arktida je na severu  B) Antarktida je na severu, Arktida je na jihu  C) Antarktida je součástí Grónska</p>	<p><b>Nový Zéland se proslavil především trilogií:</b>  A) Pán prstenů  B) Piráti z Karibiku  C) Harry Potter</p>
<p><b>Mezi Velká Kanadská jezera nepatří:</b>  A) Hořejší  B) Erijské  C) Viktoriino</p>	<p><b>Rozlohou největší stát Jižní Ameriky je:</b>  A) Venezuela  B) Brazílie  C) Argentina</p>	<p><b>Jak se jmenuje současný prezident USA:</b>  A) Joe Biden  B) Donald Trump  C) Barack Obama</p>

<p><b>Kolik je v České republice národních parků?</b>  A) 4  B) 50  C) 6%</p>	<p><b>Co znamená zkratka NP?</b>  A) Národní památka  B) Naše příroda  C) Národní park</p>	<p><b>V jakém CHKO leží Punkevní jeskyně?</b>  A) Český ráj  B) Moravský kras  C) Šumava</p>
<p><b>Kolik je v České republice CHKO?</b>  A) 26  B) 30  C) 36</p>	<p><b>Ve kterém státě je nejvíce národních parků?</b>  A) Slovensko  B) Polsko  C) Francie</p>	<p><b>Čeho se týká Ramsarská úmluva?</b>  A) Mokřadů  B) Pramenů řek  C) Jezer</p>
<p><b>Kolik zón ochrany je v národním parku?</b>  A) 3  B) 4  C) 5</p>	<p><b>Které CHKO na území ČR je nejstarší?</b>  A) Brdy  B) Jizerské hory  C) Český ráj</p>	<p><b>Ve kterém CHKO najdeme sochu boha Radegasta?</b>  A) Beskydy  B) Český les  C) Slavkovský les</p>
<p><b>Co je z hlediska ochrany ŽP nejvýznamnější?</b>  A) Přírodní památka  B) Národní přírodní památka  C) Přírodní rezervace</p>	<p><b>Který kontejner tříděného odpadu je na papír:</b>  A) Modrý  B) Žlutý  C) Červený</p>	<p><b>Který kontejner tříděného odpadu je na bioodpad:</b>  A) Hnědý  B) Černý  C) Červený</p>
<p><b>Který kontejner tříděného odpadu je na sklo:</b>  A) Červený a zelený  B) Žlutý a bílý  C) Zelený a bílý</p>	<p><b>Který kontejner tříděného odpadu je na plast:</b>  A) modrý  B) Žlutý  C) zelený</p>	<p><b>Nejstarší Národní park USA se nazývá:</b>  A) Yellowstone  B) Badlands  C) Gran Canyon</p>

<p><b>Které náboženství uctívá boha Aláha?</b>  A) Islám  B) Judaismus  C) Křesťanství</p>	<p><b>Kdo je představitelem Budhismu?</b>  A) Buddha  B) Panoš  C) Dalajláma</p>	<p><b>Kde vznikl Hinduismus?</b>  A) Čína  B) Indie  C) Pákistán</p>
<p><b>Co je to Megapolis?</b>  A) Město s více než 10mil obyvateli  B) Území kolem velkých měst  C) Venkov</p>	<p><b>Co znamená zkratka OSN?</b>  A) Organizace států nezávislých  B) Organizace spojených národů  C) Organizace světových národů</p>	<p><b>Kde má sídlo Evropská Unie?</b>  A) Brusel (Belgie)  B) Berlín (Německo)  C) Bern (Švýcarsko)</p>
<p><b>Které státy patří do Visegradské 4?</b>  A) ČR, Slovensko, Polsko, Maďarsko  B) ČR, Slovensko, Rakousko, Německo  C) ČR, Rakousko, Francie, Švýcarsko</p>	<p><b>Které odvětví nepatří do tzv. Těžkého průmyslu?</b>  A) Hutnický  B) Chemický  C) Textilní</p>	<p><b>Které odvětví patří do tzv. Spotřebního průmyslu?</b>  A) Automobilový  B) Stavebnický  C) Strojírenský</p>
<p><b>Která elektrárna patří do obnovitelných zdrojů?</b>  A) Tepelná  B) Geotermální  C) Jaderná</p>	<p><b>British airlines, Air France, Emirates.. Čeho jsou zástupci?</b>  A) Letecké společnosti  B) Námořní společnosti  C) Autobusová doprava</p>	<p><b>Čím je dominantní Perský záliv:</b>  A) Těžba ropy a zemního plynu  B) Těžba uranu  C) Námořní doprava</p>
<p><b>Který stát je proslaven nehodou jaderné elektrárny Černobyl:</b>  A) Rusko  B) Bělorusko  C) Ukrajina</p>	<p><b>Který stát je nejlidnatější:</b>  A) Indie  B) Čína  C) Rusko</p>	<p><b>Který stát světa má nejméně obyvatel:</b>  A) Paulu  B) Vatikán  C) San Marino</p>

<p><b>Ve kterém kraji leží okres Tábor?</b>  A) Jihočeský  B) Vysočina  C) Plzeňský</p>	<p><b>Ve kterém kraji leží okres Trutnov?</b>  A) Liberecký  B) Pardubický  C) Královéhradecký</p>	<p><b>Ve kterém kraji leží okres Bruntál?</b>  A) Olomoucký  B) Moravskoslezský  C) Pardubický</p>
<p><b>Ve kterém městě je Stodolní ulice?</b>  A) Ostrava  B) Brno  C) Míkulov</p>	<p><b>Ve kterém městě je Sloup nejsvětější trojice?</b>  A) Brno  B) Olomouc  C) Plzeň</p>	<p><b>Ve kterém městě je Vila Tugendhat?</b>  A) Brno  B) Praha  C) Přerov</p>
<p><b>Jak se nazývá nejvyšší vrchol Krušných hor?</b>  A) Klínovec  B) Smrk  C) Hřebík</p>	<p><b>Jak se nazývá nejvyšší vrchol Beskyd?</b>  A) Pustevny  B) Velký Javorník  C) Lysá hora</p>	<p><b>Jak se nazývá nejvyšší vrchol Jizerských hor?</b>  A) Smrk  B) Klínovec  C) Dub</p>
<p><b>Kde pramení Morava?</b>  A) Praděd  B) Kralický sněžník  C) Lysá hora</p>	<p><b>Máchovo jezero je:</b>  A) Rybník  B) Přehrada  C) Jezero</p>	<p><b>Otto Wichterle (rodák z Prostějova) se proslavil:</b>  A) Vynálezem kontaktních čoček  B) 1. veřejnou pivovarem v Praze  C) Určením 4 krevních skupin</p>
<p><b>Tomáš Baťa (žijící ve Zlíně) se proslavil:</b>  A) Určením vzácných druhů rostlin  B) Vlaky  C) Botami</p>	<p><b>Která z uvedených památek nepatří mezi UNESCO:</b>  A) Zahrady Kroměříž  B) Chrám svatého Víta v Praze  C) Chrám svatě Barbory v Kutné Hoře</p>	<p><b>Která z těchto přehrad neleží na Vltavě:</b>  A) Želivka  B) Orlik  C) Slapy</p>

<p><b>Který z těchto názvů není název jedovnického rybníku:</b>  A) Polačka  B) Budkovan  C) Dymák</p>	<p><b>V jakém okrese leží Jedovnice?</b>  A) Boskovice  B) Brno - venkov  C) Blansko</p>	<p><b>Jaký je přibližný počet obyvatel Jedovnic?</b>  A) 2400  B) 2800  C) 3200</p>
<p><b>V jakém odvětví se zaměřuje firma ČKD ?</b>  A) Strojírenství  B) Doprava  C) Zemědělství</p>	<p><b>Ve které jeskyni najdeme trasu „Po stopách Nagela“ ?</b>  A) Kateřinská  B) Sloupsko - Šošůvské  C) Punkevní</p>	<p><b>Co je stalaktit?</b>  A) Krápník rostoucí od stropu  B) Krápník rostoucí od země  C) Spojený krápník od stropu a od země</p>
<p><b>Jak je zhruba hluboká propast Macocha?</b>  A) 140 m  B) 180 m  C) 220 m</p>	<p><b>Kolik kilometrů je vzdálená Praha od Jedovnic?</b>  A) 340 km  B) 150 km  C) 240 km</p>	<p><b>Kam se vlévá/ ústí jedovnický potok?</b>  A) Do Křtinského potoka  B) Do řeky Punkvy  C) Do řeky Svitavy</p>
<p><b>Jak je dlouhý systém Rudického propadání?</b>  A) 4 km  B) 6 km  C) 10 km</p>	<p><b>Jaký architekt navrhoval kostel Jména Panny Marie ve Křtinách?</b>  A) Jan Blažej Santini-Aichel  B) Giovanni Giacomo Tancalla  C) Filiberto Lucchese</p>	<p><b>Který okres nesousedí s okresem Blansko:</b>  A) Hodonín  B) Vyškov  C) Brno - město</p>
<p><b>Čím se proslavila firma Minerva v Boskovicích?</b>  A) Výrobou zbraní  B) Výrobou motorů  C) Výrobou šicích strojů</p>	<p><b>Jak se nazývá nejdelší jeskynní systém v České republice?</b>  A) Punkevní jeskyně  B) Amatérská jeskyně  C) Sloupsko-Šošůvské jeskyně</p>	<p><b>V jaké vesnici v okolí Jedovnic najdeme pískový lom?</b>  A) Rudice  B) Kotvrdovice  C) Lažánky</p>

Zdroj: vlastní

**Příloha č. 31:** Jednotlivá tvrzení - Snowballing (pomoz planetě)

### **POUŽÍVEJ POKLIČKU**

Při ohřevu vody v hrnci nádobu zakryj pokličkou. Šetříš tak energii.

### **VYHÝBEJ SE PALMOVÉMU OLEJI**

Palmový olej patří mezi nejpoužívanější rostlinné oleje na světě. Získává se z palmy olejné, která je známá svými negativními důsledky nejen na zdraví lidí, ale také na domorodé obyvatele a na životní prostředí (slyšel jsi o ostrově Borneo?).

### **NA NÁKUP JDI S VLASTNÍ TAŠKOU**

No a když už půjdeš do bezobalové prodejny... Nezapomeň na **vlastní tašku**.

### **ZBYTEČNĚ NETOP**

V zimním období se raději trochu více obleč, přikryj se více dekami a **netop zbytečně navíc**.

### **SPRCHUJ SE MÍSTO KOUPÁNÍ**

Omezením spotřeby vody také chráníš přírodu. **Místo vany zvol raději krátkou sprchu. Víš, že každou minutou sprchování proteče 18 litrů čisté vody?**

### **MÍSTO AUTA ZVOL RADĚJI MHD ČI KOLO**

Jezdí do školy raději MHD nebo na kole. Pokud to nemáš moc daleko, chod' pěšky! Nejen, že tak prospěješ tvému zdraví, ale také **přispěješ k ochraně planety**.

### **VYHNI SE JEDNOÚČELOVÝM PLASTŮM**

**Vyhýbej se co nejvíce jednoúčelovým plastům**, jako jsou kelímky, brčka (která jsou navíc už zakázaná), PET lahve, plastové tašky nebo boxy na jídlo.

### **KUPUJ POTRAVINY BEZ OBALŮ**

S ohledem na koncept Zero Waste **kupuj potraviny bez obalů**. Pokud to někde není možné, tak alespoň s minimálním množstvím obalu. **Existují bezobalové prodejny** s kvalitními produkty, kam můžeš zavítat na běžný nákup.

### **NEKUPUJ SI ZBYTEČNÉ OBLEČENÍ**

Většina lidí nakupuje ráda oblečení. Je však potřeba mít ho hodně? Máme plné skříně a nosíme často jen pár oblíbených kousků. Místo toho, aby sis koupil několik kusů levného oblečení, zaměř se na kvalitu a investuj do 1 kvalitního kusu.

### **SPOTŘEBUJ MÉNĚ PAPÍRU**

Pokus se omezit spotřebu papíru, případně používej papír recyklovaný. Platí to i pro kancelářskou práci, sice má recyklovaný papír žluté zbarvení, účel však splní. Když už tiskneš nebo píšeš na papír, **využij co nejvíc místa** a obě strany. Pokud to je možné, **zaměř se také na nižší spotřebu WC papíru**.

Zdroj: EARTHKARMA (2021): *23+ tipů, jak chránit životní prostředí* [online]. [cit. 2021-10-12]. Dostupné z: [23+ tipů, jak chránit životní prostředí \[2020\] \(earthkarma.cz\)](https://earthkarma.cz/23-tipu-jak-chranit-zivotni-prostredi-2020/)