

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Pedagogická fakulta

Katedra českého jazyka a literatury

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bc. Veronika Mikšíková

Učitelství českého jazyka a literatury -

Učitelství anglického jazyka

Volnočasové aktivity se zaměřením na prvky fantasy

Olomouc 2016

Vedoucí práce: Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně a použila pouze informační zdroje uvedené v seznamu literatury.

V Olomouci dne 20.4.2016

.....

vlastnoruční podpis

Děkuji panu doktoru Kopeckému za jeho pomoc a nikdy nekončící energii a také svým blízkým, kteří věřili, i když já zrovna pochybovala.

*And above all, watch with glittering eyes
the whole world around you because
the greatest secrets are always hidden
in the most unlikely places.
Those who don't believe in magic
will never find it.*

- Roald Dahl

Obsah

1	Úvod	8
TEORETICKÁ ČÁST		
2	Pedagogika volného času.....	9
2.1	Definice pedagogiky volného času	9
2.2	Volný čas	10
2.3	Funkce a cíle pedagogiky volného času	11
2.4	Specifika a problémy pedagogiky volného času.....	13
2.5	Klíčové kompetence v mimoškolním vzdělávání	15
2.6	Činitelé a účastníci pedagogiky volného času	17
2.6.1	Rodina a její působení na člověka.....	18
2.6.2	Vliv školy a učitele.....	20
2.6.3	Instituce neformálního vzdělávání	21
2.6.4	Sdružení dětí a mládeže.....	22
2.7	Osobnost pedagoga volného času	23
2.8	Hra.....	27
2.8.1	Využití hry v pedagogice.....	28
2.8.2	Funkce a význam hry	28
2.8.3	Typy her.....	29
2.9	Formy volnočasových aktivit.....	30
3	Fantasy.....	33
3.1	Vymezení žánru fantasy	33
3.1.1	Prvky a prostředky fantastiky	36
3.1.2	Časové zařazení fantasy literatury	38
3.2	Různé podoby fantasy literatury	40
3.3	Čtenáři fantasy	42

3.4	Funkce fantasy	44
4	Současné trendy trávení volného času.....	47
4.1	Způsoby trávení času.....	47
4.2	Trendy trávení času v oblasti fantasy.....	51
5	Shrnutí teoretické části	52

PRAKTICKÁ ČÁST

6	Úvod k praktické části	53
7	Aktivity seřazené dle délky.....	55
	Vytvoř si svůj svět	56
	Fantastická škola	68
	Jindy, jinde	71
	Fantastické noviny.....	74
	Tematická hostina.....	76
	Knihy jsou jako mucholapka.....	78
	Geocaching trochu jinak	81
	Víkend s Panenkou z kostí.....	89
	Magie versus věda	95
	Ukaž, co umíš.....	98
	Sto tajných dvířek.....	108
	Světlo a temnota	112
	Fantasy v kostce	114
	Noční cirkus	116
	Komiksová fantasy	124
	Pohádka z jiného světa.....	125
	Honba za pokladem	127
	Naštěstí (ne)máme mléko.....	131
	Magie je chaos i umění i věda.....	135

Vyřeš záhadu	138
Proč by to nebylo skutečné?	141
8 Shrnutí praktické části	143
9 Závěr.....	144
Seznam obrázků	145
Seznam příloh.....	147
10 Použité zdroje	148
Tištěné zdroje	148
Odborná literatura	148
Závěrečné práce	151
Beletristická literatura	152
Internetové zdroje	154
Anotace	158

1 Úvod

Diplomová práce se zabývá trávením volného času u dětí a mládeže. Snaží se svou teoretickou i praktickou částí uvést možnosti způsobů trávení doby mimo hlavní, povinnou vzdělávací část.

Ať už člověk navštěvuje základní školu, zrovna mu bylo osmnáct nebo se chystá do důchodu, je pro něj volný čas nedílnou součástí života. Hlavně u dětí je tedy stěžejní s jejich volným časem pracovat a naučit je jej co nejlépe využívat. Tato práce se právě o toto snaží, nebo alespoň vykračuje vstříc dětem a mladým lidem a jejich možnostem, jak čas trávit.

V teoretické části je nejprve vysvětlen pojem pedagogiky volného času, její funkce, zvláštnosti, metody a možné typy aktivit, které obsahuje. Dále je zde zahrnuto téma žánru fantasy – co je jeho součástí, jaké může mít funkce a zda je využitelný v práci s dětmi.

Nakonec se práce zaměřuje na současné trendy trávení volného času a snaží se praktickým způsobem ukázat, jak současní mladí lidé svůj volný čas nejčastěji tráví, na což plynule navazuje praktická část.

Ta obsahuje souhrn aktivit zaměřených právě na volný čas, které volně propojuje tematika fantasy. Nabídnuté volnočasové aktivity mohou být využity učiteli, pedagogy volného času, vychovateli ale třeba i knihovníky či samotnými rodiči.

Práce tak směřuje ke komukoliv, kdo přichází do kontaktu s dětmi a nějak zasahuje do jejich volného času, snaží se jej formovat a pomoci jim jej trávit efektivně a přesto nesklouznout mimo rámec zábavy a volnosti, které jsou pro některé v podstatě synonymem volného času.

2 Pedagogika volného času

Předtím, než bude vůbec možné co nejuvěstižněji definovat pojem pedagogiky volného času, rádi bychom definovali pedagogiku jako takovou. Dle Nového akademického slovníku cizích slov je pedagogika „*věda o výchově jako záměrné soustavě a organizované činnosti formující osobnost člověka.*“ (Kraus, 2014, str. 606) Slovo pedagogika pochází původně z řečtiny a skrývalo v sobě dvě slova, a to *país* pro dítě a *agein* pro vést, *paidagógos* pak byl většinou otrok, jenž se staral o děti a jejich výchovu, vodil je do školy. (Hoad, 1993) Pedagog je vychovatel nebo opatrovník dětí. (Rejzek, 2015) V dnešním smyslu slovo pedagog také využíváme jako ekvivalent slova učitel.

2.1 Definice pedagogiky volného času

Ze spojení slov pedagogiky a volného času tedy vyplývá, že se zabývá právě vzděláváním dětí v době, kterou netráví ve škole nebo alespoň nad rámec povinné výuky, tedy právě v době volného času.

Dle Pávkové (2014) je pedagogika volného času „*vědní obor, který se zabývá teorií i praxí výchovy ve volném čase...*“ (str. 7) a toto tvrzení dále rozvíjí: „*Pedagogika volného času je jednou z pedagogických disciplín. Zabývá se výchovou ve volném čase, cíli, podmínkami a prostředky výchovy ve volném čase, pedagogickým ovlivňováním či zhodnocováním volného času. Sleduje možnosti rozvoje osobnosti člověka v různých věkových obdobích – dětí, mládeže, dospělých v produktivním věku i seniorů ve volném čase.*“ (str.9)

Autorka dodává, že pedagogika volného času je součástí společenských věd a zabývá se jak teoretickými východisky a vymezením základních pojmů, tak metodickými postupy a praktickými radami, jak trávit volný čas.

Podobně jako ostatní společenské vědy, i tato je úzce propojena s mnoha vědními obory – obecnou, sociální či speciální pedagogikou; didaktikou; obecnou, vývojovou, pedagogickou a sociální psychologií, ale také je s filozofií nebo sociologií. (Pávková, 2014)

Co se doby vzniku pedagogiky volného času jakožto oboru týče, je to poměrně mladá disciplína. Pávková (2014) uvádí, že za dobu vzniku se většinou považuje 2. polovina 19. století a 1. polovina 20. století. Důležité místo v rozvoji pedagogiky volného času mají

u nás především pedagogické fakulty vysokých škol, mnohé výzkumné ústavy a od roku 2006 také Asociace vzdělavatelů pedagogů volného času.

S touto oblastí souvisí řada pojmů, které je možné použít jako synonyma nebo spolu přinejmenším velmi úzce souvisí a navzájem se doplňují. Pávková (2014) uvádí např. výchovu ve volném čase, výchovu mimo vyučování, mimotřídní a mimoškolní výchovu nebo výchovu formální, neformální a informální.

2.2 Volný čas

S pedagogikou volného času samozřejmě úzce souvisí i definování toho, co to vlastně je volný čas. Ač je to běžně používaný každodenní pojem, definovat jej není tak jednoduché, jak by se mohlo zdát, což souvisí především s tím, že každý člověk vnímá volný čas trochu jinak a vytváří si tak svou vlastní jedinečnou definici.

Pávková (1999) se pokusila získat definici volného času dotazováním lidí různého věku i profesí a mezi odpověďmi padlo např. to, že volný čas je: pohodlné křeslo a pěkná kniha, cestování, čundry, zábava a pěkné holky, pohodlná postel, ale také třeba nuda, něco, čeho je vždy nedostatek. Tyto laické definice dokazují, že je několik způsobů, jak na volný čas nahlížet.

Na volný čas je možno buďto nahlížet pozitivně nebo negativně. Negativně vnímaným může být např. „*Čas, s kterým člověk může nakládat podle svého uvážení a na základě svých zájmů. Volný čas je doba, která zůstane z 24 hodin běžného dne po odečtení času věnovaného práci, péči o rodinu a domácnost, péči o vlastní fyzické potřeby (včetně spánku).*“ (Průcha, 2003, str. 274) Jedná se o negativní definici proto, že popisuje vše, čím volný čas vlastně není.

Na druhou stranu Filipcová (1966) tvrdí, že „*Volný čas, to je čas, který může člověk využít bezprostředně pro sebe, čas, ve kterém patří maximálně sobě, v němž může dělat – více než kdykoli jindy – to, co jej baví a co mu přináší potěšení, zábavu a odpočinek.*“ (str. 29)

Pávková (1999) vysvětluje, že volný čas je doba, ve které můžeme dělat to, co chceme, věnovat se činností, které nás baví a máme je rádi. V kontrastu k tomu stojí povinnosti, které dělat musíme, ač nechceme a nebaví nás. To, co je však pro někoho

povinností, jiný vnímá jako zábavu, a tudíž neexistuje přesná hranice mezi povinnostmi a volným časem.

Na první pohled možná termín volného času zní jako něco krásného, něco, co je pro každého pokladem a tudíž na tom není co pokazit. Někteří lidé si však volný čas představují jako něco negativního, něco co nemají nebo s čím nejsou spokojeni, co je nudí nebo sklíčuje. Pokud navíc dochází k neorganizovanému trávení volného času, může tato doba vést i k problémům jako jsou úrazy u dětí nebo překračování zákona. Právě tato negativní stránka volného času naznačuje, že je důležité se tímto pojmem blíže zabývat a snažit se dětem, ale nejen jim, pomoci s jeho trávením. (Pávková, 1999)

Na volný čas můžeme navíc nahlížet z několika hledisek: ekonomického, sociologického a sociálněpsychologického, politického, zdravotněhygienického a pedagogického a psychologického.

Každé z těchto hledisek má svůj specifický důvod, proč se volným časem zabývat, a tak se jejich pohledy liší. Ekonomické hledisko se zabývá tím, kolik prostředků se do volného času investuje a kolik se na této oblasti dá vydělat. Sociologové se zase zaměřují na to, zda volný čas pomáhá při utváření mezilidských vztahů a sledují vliv sociálního prostředí a vlivů (včetně hromadných sdělovacích prostředků) na trávení volného času. Politické hledisko zvažuje míru zásahu státu do oblasti volného času a mimo jiné rozhoduje, zda a v jaké míře se bude škola na volném čase podílet. Zdravotněhygienický pohled sleduje, jak může volný čas podpořit zdravý vývoj člověka jak po tělesné, tak i po duševní stránce. A nakonec pedagogické a psychologické hledisko – které je v rámci této práce stěžejní – zvažuje zvláštnosti (věkové, individuální) jednotlivých lidí trávících volný čas, myslí na uspokojování potřeb člověka. Pedagogika se snaží naplnit volný čas aktivitami, které budou smysluplné a bude skrze ně možné člověka vzdělávat, a zároveň poskytuje výchovu ve volném čase, tedy nabízí různé možnosti a je jakýmsi průvodcem v rámci volného času. (Pávková, 1999)

2.3 Funkce a cíle pedagogiky volného času

Funkce volnočasové pedagogiky úzce souvisí s funkcemi volného času. Ty vymezil např. Roger Sue (viz. Hofbauer, 2004) na funkci psychosociologickou (potřeba uvolnění, zábavy), sociální (socializace), terapeutickou a ekonomickou (vliv na uplatnění v profesní činnosti). Obsáhlejší dělení vypracoval Horst W. Opaschowski (opět viz. Hofbauer, 2004),

kdy je rozdělit na funkci rekreace, kompenzace, výchovu a další vzdělávání, kontemplace, komunikace, participace, integrace a enkulturace.

Pávková (2002, 2014) uvádí čtyři funkce výchovy mimo vyučování:

1) výchovně-vzdělávací funkce

Na výchovu je kladen velký důraz. Jednotlivé instituce se tak podílejí „na rozvíjení schopností dětí a mládeže, na usměrňování, kultivaci a uspokojování jejich zájmů a potřeb, na formování žádoucích postojů a morálních vlastností“ (2002, str. 39-41) Tato funkce je spojená s ovlivňováním osobnosti dítěte, působí na všechny stránky jeho osobnosti. Děti jsou motivovány k žádoucímu využití volného času, získávání vědomostí a dovedností. Pokud účastníci zažívají v oblasti volného času úspěch, pocítují uspokojení a seberealizují se. Jednoduše řečeno tato funkce slouží k uspokojování potřeb, zájmů a schopností.

2) zdravotní funkce

Tato funkce je naplňována především tak, že pedagogika volného času usměrňuje režim dne účastníků s důrazem na jejich zdravý životní styl. „*To spočívá ve střídání činností různého charakteru (duševní a tělesné činnosti, práce a odpočinku, činností organizovaných a spontánních).*“ (2002, str. 40) Volnočasové aktivity často zprostředkovávají pohyb. Volnočasoví pedagogové navíc mnohdy své svěřence vedou ke správnému stravování, hygieně a zásadám bezpečnosti. „*Ke zdravému duševnímu vývoji přispívají instituce výchovy mimo vyučování tím, že umožňují dětem a mládeži pobyt v příjemném prostředí, v pohodě, mezi oblíbenými lidmi, i tím, že jim přinášejí možnost prožívat radost a uspokojení z činnosti, která je baví (str. 40, 2002).*“ Výchovné působení tedy pozitivně ovlivňuje tělesný, duševní i sociální vývoj.

3) sociální funkce

Pedagogika volného času do značné míry doplňuje činnost rodiny. Výchovně-vzdělávací zařízení často vyrovnávají rozdíly (materiální, psychologické) mezi jednotlivci. Volnočasové aktivity navíc zprostředkovávají sociální vztahy a zlepšují komunikační dovednosti a sociální kompetence. Často je právě tato funkce chápána jako ta nejdůležitější a souvisí i se zajištěním bezpečnosti a dohledu nad dětmi.

4) preventivní funkce

Tato funkce souvisí s negativními vlivy, které na děti a mládež působí. Mimoškolní výchova má možnost těmto vlivům předcházet. Pávková (2002) uvádí, že prevence se týká např. drogové závislosti, alkoholismu, kriminality, virtuálních drog, záškoláctví, šikaně, rasismu atd.

Prevence se běžně dělí do tří částí: primární (určena všem bez rozdílu), sekundární (týká se kriminálně rizikových jedinců a skupin) a terciální (pro ty, kteří již negativním vlivům propadli). Právě funkce prevence (především té primární) je v rámci volnočasové pedagogiky velmi důležitá.

S funkcemi výchovy ve volném čase úzce souvisí cíle volnočasové pedagogiky. „*Obecný cíl výchovy je formulován jako výchova mnohostranně a harmonicky rozvinuté osobnosti.*“ (Hájek, 2003, str. 28) Konkrétní výchovné cíle směřují k naplnění funkce výchovné, zdravotní, relaxační, regenerační, kompenzační a sociální. Důležitým cílem mimoškolní výchovy je naučit jedince správně využívat volný čas. Nestačí tedy volný čas jen libovolně vyplnit. Cíl je možno definovat pomocí různých kritérií, např. podle působení na určitou složku osobnosti, složek výchovy, dle funkce zařízení atd. K jednotlivým funkcím pedagogiky volného času mohou být přiřazeny patřičné cíle (např. uspokojení potřeb v rámci výchovné funkce nebo zvyšování sociálních kompetencí v rámci sociální funkce).

2.4 Specifika a problémy pedagogiky volného času

Ač se pedagogika volného času mnohdy pojí s pocitem uspokojení ze strany vyučujícího i účastníků, a zprostředkovává radostné zážitky, existují v této oblasti také některé specifické problémy.

Pávková (2014) jako základní problém vidí to, že je tento obor společensky nedocenen, a tudíž jsou nedocenení také volnočasoví pracovníci – jejich práce se podceňuje (zabývají se především výchovou, která je druhotná). Tento pohled nezastává pouze široká veřejnost, ale také ostatní pedagogové. S tím souvisí i to, že systém profesní přípravy pro obory volnočasové výuky je nedopracovaný.

Často může komplikovat práci volnočasového pedagoga i to, že má k dispozici pouze nevyhovující prostory a špatné materiální vybavení (nedostatek hraček, pomůcek atd.), což úzce souvisí s nedostatkem finančních prostředků pro oblast výchovy ve volném čase. (Pávková, 2014)

Jako poslední z problémů uvádí Pávková (2014) také to, že v současnosti stále přibývá dětí s výchovnými problémy. Dnešní děti žijí v jiných podmínkách, mají více možností a lepší přístup k informacím, tudíž je práce s nimi náročnější a motivace tedy těžší, vyučující (a to i v oblasti volnočasové) mají proto často problém žáky dostatečně zaujmout a vyvolat u nich tak zájem o nějakou činnost, a s tím také klesá zájem dětí a mladých lidí o pravidelné organizované volnočasové aktivity.

Hofbauer (Pávková et al., 2002) zachází ještě dále a snaží se problémy spojené s pedagogikou volného času vzít z globálnějšího hlediska. Tvrdí, že potřeba dětí a mládeže se uvolnit, něco zažít a alespoň na chvíli se vyprostit z denního stereotypu zůstává často nenaplněna. Dle něj dětem chybí herní aktivity a vhodné podmínky pro ně, což plyne z toho, že nabídka takových služeb je v naší zemi nedostatečná nebo nevhodná.

Autor uvádí některé výzkumy zabývající se volným časem a jeho využitím, z kterých vyplývá, že velké množství dětí nenachází pro své spontánní aktivity prostory a školy zůstávají často spíše nevyužitou kapacitou. Hofbauer (Pávková et al., 2002) k těmto tvrzením ale dodává, že rozsah činnosti středisek volného času se začíná zlepšovat, což svědčí o jejich úspěšném rozvoji.

Dalším problémem pro oblast trávení volného času je dle Hofbauera (Pávková et al., 2002) skutečnost, že spousta nabízených aktivit je zpoplatněna v takové výši, že si to mnozí rodiče pro své děti nemohou dovolit a tyto činnosti se tak pro ně stávají nedostupné.

Ač je působení volnočasových aktivit v mnohých případech velmi pozitivní, i do této oblasti pronikají četné negativní prvky a volný čas dětí je ovlivněn násilím, netolerancí či agresivitou jedinců. Zařízení volného času jsou navíc negativně ovlivňována ekonomickými problémy ať už v rámci regionu, země, nebo celkově světa. Hofbauer (Pávková et al., 2002) věří, že s těmito problémy úzce souvisí i demografický faktor, který se dle něj zatím bere jen málo v úvahu. Tvrdí, že v některých zemích počet dětí klesá a jinde naopak stoupá a tyto počty nebývají brány v potaz, tzv. že jednotlivé oblasti nestíhají reagovat na populační přírůstek. Problémy navíc souvisí i s kulturními rozdíly mezi obyvateli a soužitím etnik.

V neposlední řadě Hofbauer (Pávková et al., 2002) zmiňuje návaznost rodiny na volný čas. Tvrdí, že mnoho dětí vyrůstá v nevhodných podmínkách a jejich rodinné klima jim nedovoluje vhodně využívat volný čas. Často navíc chybí nutná návaznost mezi rodinou a zařízeními volného času. Podobné problémy se objevují i v oblasti škol, od kterých se očekává, že budou aktivně zasahovat do uspořádání volného času u svých žáků. Školy ale na tuto svou skrytou povinnost často rezignovaly a mnozí lidé tak mají problém s využitím svého volného času, protože jim chybí vedení.

Hofbauer (Pávková et al., 2002) dodává, že volný čas je často vnímán podřadně a není mu tedy věnována dostatečná pozornost a poté nastává rozpor mezi potřebou a realitou. Osobnost dětí se navíc mění spolu s dobou a tudíž je svým způsobem těžké je zaujmout a poskytnout jim tu správnou motivaci pro některé činnosti volného času.

Autor svůj výčet problémů spojených s volným časem zakončuje tvrzením, že dochází k nepochopení prevence různých nežádoucích aktivit dětí a mladých lidí. Věnuje se velké množství prostředků na nápravná zařízení a prostory věznic, ale kdyby se dle něj větší pozornost věnovala právě prevenci nežádoucího chování u mladých lidí, tato potřeba resocializace a nápravy by nebyla tak vysoká.

2.5 Klíčové kompetence v mimoškolním vzdělávání

Jednotlivé školy zpracovávají vlastní školní vzdělávací program (ŠVP), který se do značné míry řídí rámcovým vzdělávacím programem (RVP). Mimo jiné se výuka řídí klíčovými kompetencemi, kterých by měli žáci po jejím dokončení (popř. i v jejím rámci) dosáhnout. Ač jsou tyto kompetence vytvořeny pro školní výuku a vzdělávání, dají se ve velké míře využít i v pedagogice volného času. V naší práci budeme vycházet z klíčových kompetencí pro základní vzdělávání, jak je uvádí příručka Výzkumného ústavu pedagogického v Praze. (Bělecký, 2007)

1) kompetence k učení

Primárním účelem pedagogiky volného času není sice výuka, ale některé z požadavků v rámci této kompetence jsou vhodné i pro mimoškolní vzdělávání. Je to třeba schopnost pracovat s informacemi a jejich využití v procesu učení, uvádění různých pojmů

do souvislostí a schopnost komplexního pohledu na jednotlivé jevy, dobré pozorovací schopnosti a kritické posouzení a schopnost posouzení vlastního pokroku.

2) kompetence k řešení problémů

Se zapracováním této kompetence do pedagogiky volného času by neměl být žádný problém, jelikož se dá dobře uplatit i mimo školní vzdělávání. Zde je důležité, aby žák byl schopen vnímat problémové situace a snažil se problémy řešit pomocí vlastního úsudku a zkušeností, využíval získaných vědomostí a dovedností k novým způsobům řešení, snažil se problémy řešit samostatně a vhodně, myslel kriticky a uvědomoval si zodpovědnost za svá rozhodnutí.

3) kompetence komunikativní

V rámci této kompetence je kladen důraz na žákovu formulaci a logické vyjádření myšlenek a názorů, schopnost vyjadřovat se výstižně, naslouchání druhým, vhodné reakce na ně a obhajoba vlastních názorů včetně vhodné argumentace, porozumění různým typům textů a jiným dorozumívacím prostředkům a jejich tvořivé využití (včetně využití informačních a komunikačních prostředků) a nakonec využití komunikace k vytváření vztahů.

4) kompetence sociální a personální

Tato oblast je velmi důležitá pro trávení volného času, který je zpravidla naplňován společenskými aktivitami a spoluprací jedinců. Žák by měl být schopen pracovat ve skupině, podílet se na utváření příjemné atmosféry v týmu, vylepšovat mezilidské vztahy, poskytnout pomoc, pokud je potřeba, přispívat k diskusi, oceňovat zkušenosti druhých a získat pocit sebeuspokojení a sebeúcty.

5) kompetence občanská

Tato kompetence vychází z toho, že žák respektuje názory druhých a je schopen se vcítit do jejich situace, umí se rozhodnout a chovat se zodpovědně dle dané situace, poskytne pomoc ostatním, respektuje a dokonce oceňuje tradice své země a její dědictví a chápe ekologické souvislosti a možné problémy v oblasti prostředí.

6) kompetence pracovní

Poslední kompetencí, která se v rámci základního vzdělávání uvádí, je právě kompetence k práci. U ní žák bezpečně využívá materiály a vybavení a dodržuje pravidla

práce, přistupuje k výsledkům práce z hlediska kvality i ochrany zdraví lidí a prostředí a kulturních hodnot, využívá získané znalosti a zkušenosti pro svůj vlastní rozvoj a připravuje se tak na budoucnost.

Školská zařízení, která nemají stanovený ŠVP, jej přesto zpracovávají, jen jsou požadavky na něj jednodušší a mají tak větší svobodu. Hájek (2011) dodává, že jednotlivá zařízení také mohou podpořit rozvoj kompetencí. Již zmíněné kompetence doplňuje o jednu další, specificky zaměřenou na pedagogiku volného času, a to:

7) kompetence k trávení volného času

Ta se snaží docílit toho, aby žák uměl účelně trávit svůj volný čas, orientoval se v jednotlivých možnostech jeho trávení a dokázal si volnočasové činnosti vybírat dle svých schopností, rozvíjel zájmy v rámci jednotlivých činností a také schopnost aktivního trávení volného času (což mu zajistí správné zvládnání stresu) a uměl odmítnout nabídky pro trávení volného času, které mu přijdou nevhodné.

V naší práci se budeme řídit těmito kompetencemi a jednotlivé aktivity a způsoby trávení volného času s nimi budou v různé míře propojeny tak, aby i tyto aktivity nějakým způsobem rozvíjely a naplňovaly požadavky jednotlivých kompetencí.

2.6 Činitelé a účastníci pedagogiky volného času

V průběhu života na člověka působí velké množství různých činitelů, kteří ovlivňují jeho výchovu, a tedy také pozdější chování a vzdělání. Každá osoba se rodí s určitými vrozenými předpoklady (tady hraje velkou roli např. dědičnost), krom toho ale na jedince působí mnohé vlivy po narození a ty člověka provází až do jeho smrti. V oblasti pedagogiky volného času tomu není jinak.

Pávková (2002) říká, že důležitým činitelem při výchově člověka je jeho sociální prostředí. Klíčovou roli hraje samozřejmě rodina jedince, která je primární sociální skupinou. Rodinu doplňují předškolní zařízení a později škola (a tedy učitelé a vychovatelé), jež je jedním z vůbec nejvýznamnějších činitelů výchovy člověka. V rámci pedagogiky volného času zastupují důležitou roli také instituce pro výchovu mimo vyučování a další subjekty.

Jednotliví činitelé nepůsobí na jedince nezávisle, naopak se snaží o spolupráci, např. při propojení působení rodiny a školy nebo spolupráci mezi školou a volnočasovými institucemi.

Především v době dospívání jsou velmi důležitým faktorem ve výchově vrstevnické skupiny, zde můžeme mluvit o kolektivu, do kterého dítě či dospívající patří. (Karnsová, 1995) Většina vrstevnických skupin se podílí na zdravém vývoji jedince, ale mohou se vyskytnout také skupiny, které představují rizikové prostředí (např. drogové subkultury, sekty apod.). (Pávková, 2002)

V současnosti jsou také důležitou oblastí při volnočasovém působení hromadné sdělovací prostředky a informační technologie. Mnohé produkty médií jsou zaměřeny přímo na děti, např. dětské časopisy a knihy, televizní pořady, počítačové hry atd., ale děti jsou také ovlivněny mediálními produkty pro dospělé.

Ač je člověk ovlivněn svými dědičnými předpoklady a již od narození na něj ve velké míře působí různí činitelé vývoje a výchovy, je důležité neopomenout úlohu vlastní osobnosti. Každý má totiž možnost rozvíjet své předpoklady vlastní aktivitou a také potlačovat negativní vlivy z okolí. Vlastní úsilí člověka je tedy nedílnou součástí jeho vývoje. (Pávková, 2002)

Jednotliví činitelé vývoje se navzájem ovlivňují a prolínají, doplňují se. Na každého jedince činitelé působí v jiné míře a navíc žijeme v různých odlišných podmínkách a jednotlivé složky výchovy pro každého z nás tedy mají odlišný význam. „*Podíl výchovy mimo vyučování může být zanedbatelný, může se však stát i činitelem, který závažným způsobem ovlivní život, budoucnost člověka.*“ (Pávková, 2002, str. 35) Nyní si jednotlivé činitele výchovy přiblížíme.

2.6.1 Rodina a její působení na člověka

Názory na to, jak důležitá je rodina ve vývoji člověka, se postupem času lišily a rozvíjely se spolu se společností. V období druhé poloviny 20. století byl např. vliv rodiny značně potlačen, což vedlo ke vzniku velkého množství volnočasových institucí, které měly zastávat právě roli rodiny. Tento krok vedl mimo jiné ke vzniku dojmu, že rodina nenese značnou zodpovědnost za výchovu dětí. Spousta (1994) také uvádí, že toto stanovisko k rodině se začalo později měnit a rodině bylo připsáno nezastupitelné místo ve výchově člověka.

V současnosti je již kladen velký důraz právě na důležitost rodinné výchovy a rodičovství je tak věnována velká pozornost. „*Rodina má ve vyspělých společnostech hlavní odpovědnost za výchovu svých dětí. Tato odpovědnost vychází z historických a kulturních tradic života společnosti a je zakotvena v jejích právních normách. Na rodinu dopadají celkové a dlouhodobé důsledky výchovy jejích dětí. Škola a ostatní výchovné instituce odpovídají vždy jen za některou dílčí oblast výchovy.*“ (Spousta, 1994, str. 106)

Spousta (1994) zdůrazňuje právě důležitost spolupráce rodiny a ostatních činitelů výchovy, tedy především školy a volnočasových institucí. Věří, že s postupem času navíc tato spolupráce roste a získává na významu. Autor navíc věří, že v naší relativně nestálé společnosti jsou právě domov a jistota velmi důležitými aspekty. „*Čím lepší, stabilnější a harmoničtější je kultura rodičů, rodiny a jejího okolí, se kterým se děti střetávají, tím méně je pak třeba děti přímo vychovávat.*“ (Spousta, 1994, str. 108)

Velmi důležitý je způsob života rodiny a hodnoty, ke kterým rodiče směřují. Dále jsou také důležité postoje rodičů k mimorodinným aktivitám. Na dítě mají navíc značný vliv materiální faktory a psychologické podmínky rodinného prostředí. Snad nejdůležitějším obdobím působení rodiny je doba od narození po nástup dítěte do školy, ale se školní docházkou její vliv samozřejmě nekončí. Rodina např. ovlivňuje motivaci dětí, utváří podmínky pro jejich rozvoj, podílí se na vývoji vztahu k okolí, pomáhá při pracovní výchově a volbě povolání, formuje základy vztahu ke kráse (v umění a přírodním i společenském prostředí) a má významný vliv v oblasti zdravotní, tělesné a sportovní výchovy. (Spousta, 1994)

Pospíšilová (2010) navíc doplňuje, že rodina zastává rekreační a relaxační funkci. Což znamená, že kromě hmotného a emocionálního zázemí musí rodina nabídnout také možnosti pro rekreaci, odpočinek a zábavu. „*Její úkolem je starat se rovněž o smysluplné využití času určeného k obnově fyzických i psychických sil svých členů.*“ (Pospíšilová, 2010, str. 46)

Pod pojmem rodina si mnozí představí pouze dítě a jeho rodiče, a tudíž by se dalo předpokládat, že právě rodiče jsou těmi, kdo ovlivňují vývoj jedince a zasahují do jeho volného času. Součástí rodiny jsou ale také sourozenci a i ti se ve velké míře podílí na vývoji člověka. Postavení mezi sourozenci (tedy především to, v jakém pořadí se dítě narodilo) ovlivní např. budoucí orientaci dítěte v okolí a jeho hodnoty, vztah k tradicím, práci či majetku. (Pospíšilová, 2010)

Specifikem sourozeneckých vztahů je to, že spolu v rámci nich lidé tráví velké množství času. Ač si člověk své sourozence nemůže vybrat, je víceméně nucen s nimi spolupracovat a koexistovat. Navíc zde padá jakákoliv možnost přetvářky, jelikož se mezi sebou dobře znají. (Vančurová-Fragnerová, 1966)

2.6.2 Vliv školy a učitele

Hlavním smyslem škol je poskytnutí vzdělání žákům, ale zaměřují se také na výchovu mimo vyučování. Ač volnočasová výchova není hlavním úkolem škol, její propojení s běžnou povinnou výukou je užitečné a žádoucí. (Pávková, 2014)

Dle Pávkové (2014) přináší dobré výsledky především propojení vyučování a zájmových činností. Pokud dítě projevuje zájem o nějaký vyučovací předmět, je to zároveň dobrý předpoklad a navíc silná motivace pro to, aby se dítě věnovalo i zájmové činnosti v této oblasti.

Školy se snaží nalákat co nejvíce žáků (a jejich rodičů), ke studiu na jejich škole, a tak je jejich nabídka využití volného času často velmi bohatá a různorodá. Některé školy se zaměřují především na jednu určitou zájmovou oblast, např. cizí jazyky, tělovýchovu atd. Většina škol nabízí svým žákům pravidelné a organizované zájmové činnosti (většinou formou kroužků). Tyto zájmové útvary jsou většinou vedeny učiteli nebo vychovateli, ale mohou je vést také rodiče popř. jiní odborníci na volnočasovou výchovu. (Pávková, 2014) Zájmové útvary se samozřejmě netýkají pouze mateřských a základních škol, ale jsou možné také na středních a vyšších školách, popř. i na školách vysokých. Na pedagogickém ovlivňování volného času se také podílejí základní školy umělecké a jazykové školy.

Kromě pravidelných aktivit mohou školy také nabízet příležitostné volnočasové aktivity, např. sportovní soutěže, veřejná představení, exkurze, výlety, plesy atd. *„Všechny tyto aktivity dávají příležitost k vytváření dobrých vztahů mezi pedagogy, žáky a rodiči, k upevňování tradic školy. Zvláště velký význam je v utváření neformálních partnerských vztahů mezi pedagogy a rodiči žáků.“* (Pávková, 2014, str. 34)

Kromě aktivit, které nabízí přímo škola sama, je také dobré, aby měla určité povědomí o tom, co se děje v oblasti bydliště žáků. Škola se tak často stává také koordinátorem volnočasových aktivit. Právě prostředí školy často slouží jako ten nejlepší a nejjednodušší informační zdroj pro žáky i jejich rodiče.

Je přirozené, že učitelé do značné míry ovlivňují (nebo by alespoň měli ovlivňovat) volný čas svých žáků a jejich mimoškolní výchovu. Pávková (Hájek et al., 2003) dodává, že učitelé této příležitosti zatím málo využívají. *„Učitelé by se měli více zajímat o to, jak jejich žáci tráví volný čas, měli by znát zájmovou orientaci žáků a event. úspěchy v zájmových činnostech... Vyučující by také měli být pro své žáky vzorem i v oblasti využívání volného času a o svých zálibách by měli se žáky příležitostně hovořit.“* (str. 21 – 22)

Značná míra ovlivnění volného času žáků jejich učiteli vyplývá z jejich vztahu. Jak již bylo řečeno, učitelé jsou často pro své žáky vzorem i v rámci volného času, je tedy důležité, aby sami uměli svůj volný čas využít. Jejich úspěchy v některé oblasti mohou zvýšit jejich autoritu v očích žáků. Je také dobré, pokud učitel své žáky dostatečně zná, aby jim byl schopen s výběrem volnočasových aktivit.

2.6.3 Instituce neformálního vzdělávání

Kromě klasické školy, která zajišťuje žákům povinnou školní docházku, a v níž tudíž tráví značné množství času tzv. formální výukou, existují také místa, která se zaměřují na volnočasové vzdělávání a výchovu neformální.

Jednou takovou institucí je školní družina. Ta zajišťuje volnočasové aktivity pro žáky prvního stupně základních škol a doplňuje tak školní výuku a výchovu. Pospíšilová (2010) podotýká, že na rozdíl od škol tvoří družiny svůj vlastní vzdělávací program a neřídí se přímo rámcovým vzdělávacím programem, pracují však ve spolupráci se školou a přizpůsobí svůj program jí.

„Školní družina je školské zařízení pro zájmové vzdělávání a navazuje ve své činnosti na školu.“ (Pospíšilová, 2010, str. 25) Pávková (2002) dodává, že školní družina patří mezi zařízení pro výchovu mimo vyučování a liší se tak od klasického školního vyučování. V družině se žákům dostává činností odpočinkových, rekreačních, zájmových, sebeobslužných a veřejně prospěšných a může je také připravovat na vyučování. Pospíšilová (2010) vysvětluje, že družina má tzv. činnostní charakter. Školní družina si díky své volnosti může dovolit zdůraznit i hodnoty, které nejsou součástí školní výuky, např. hodnotu volného času a jeho využití, důležitost relaxace atd. Jak již bylo řečeno, školní družiny primárně slouží pro žáky prvního stupně základních škol, pro žáky druhého stupně se využívá služeb školních klubů.

Další důležitou institucí jsou střediska volného času, respektive domy dětí a mládeže a stanice zájmových činností. Ty se také řadí mezi školská zařízení zájmového vzdělávání. Tyto instituce mají podobně jako družiny větší volnost ve výběru svého zájmu a jejich zaměření je velmi individuální. (Pospíšilová, 2010)

Ve střediscích volného času je většinou ve velké míře kladen důraz především na zájmové činnosti (estetickovýchovné, tělovýchovné, sportovní, společenskovední, přírodovědné a pracovnítechnické). Podle toho, kterými činnostmi se instituce zabývá, se také určuje to, jaké hodnoty se snaží u dětí vyvíjet, např. hodnoty krásy, zdraví, duchovní, sociální atd. (Pospíšilová, 2010)

I v rámci neformálního vzdělávání je možné využít témata, která jsou obsažena v rámcovém vzdělávacím programu včetně etické výchovy. Vždy je důležité předem dbát ohled na to, k jaké cílové skupině instituce směřuje. „*Všem střediskům volného času se nabízí rovněž možnost propojení výchovného působení ve sféře vzdělávacích obsahů i hodnot se spolupracujícími školami a zejména se školními družinami.*“ (Pospíšilová, 2010, str. 28) Taková spolupráce by zajistila prohloubení formativní stránky výchovy dětí a mládeže a výchova a vzdělávání by tak získaly na úplnosti.

Již byly zmíněny dětské domovy, jež primárně slouží jako náhrada popř. doplnění rodiny. Existují samozřejmě i další instituce, které nějakým způsobem doplňují školu a nemusí s ní ani být nutně ve spolupráci. Takovou institucí jsou např. střediska výchovné péče, která „*poskytují všestrannou preventivní speciálněpedagogickou péči a psychologickou pomoc dětem s rizikem či s projevy poruch chování a negativních jevů v sociálním vývoji a dětem propuštěným z ústavní výchovy při jejich integraci do společnosti.*“ (Pávková, 2002, str. 134) Dalším příkladem institucí, které zasahují do volného času dětí a mládeže jsou diagnostické ústavy a popř. výchovné ústavy. (Pávková, 2002) Obsáhlejší výčet jednotlivých institucí, které ovlivňují volný čas dětí a podílí se tak na jejich výchovu, by byl příliš rozsáhlý, a proto uvádíme pouze některé zástupné příklady takových institucí.

2.6.4 Sdružení dětí a mládeže

Již jsme uvedli některé instituce, které zasahují do volného času dětí a mládeže. Jednalo se o školská výchovná a ubytovací zařízení, popř. školská zařízení pro ústavní a ochrannou výchovu. Jako poslední uvádíme také některá volnočasová sdružení. Většinou se jedná o státní neziskové organizace, sdružení organizovaná obcí nebo nízkoprahová

zařízení pro děti a mládež. Hofbauer (Pávková, 2002) uvádí, že před rokem 1990 u nás působil pouze Socialistický svaz mládeže a jeho Pionýrská organizace. V současnosti vznikají i mnohá jiná občanská sdružení a dnešní děti a mladiství mají tak více možností pro využití volného času.

Jednotlivá sdružení lze uspořádat podle obsahu jejich činnosti a také podle výchovného zaměření. Mezi sdružení všestranného obsahu patří např. Junák, který je součástí celosvětového skautského hnutí a u nás jej založil Svojsík roku 1911 a Pionýr, jenž se prezentuje jako demokratické, nezávislé hnutí. (Pávková, 2014)

Jednou ze stěžejních oblastí v rámci sdružování dětí a mládeže jsou různé tělovýchovné a sportovní organizace, např. Sokol (založen roku 1862 Tyršem a Fügnerem) nebo Český svaz tělesné výchovy. Další širokou oblastí jsou organizace církví a náboženských společností, např. YMCA (Křesťanské sdružení mladých lidí). (Hofbauer, Pávková, 2002)

Zájmová občanská sdružení se také zaměřují na pobyt v přírodě a zálesáckou činnost, v rámci této oblasti uveďme jako příklad třeba Ligu lesní moudrosti nebo Zálesáka. Některá sdružení se zaměřují na poznávání a ochranu přírody, např. proslulý Brontosaurus nebo Duha. Kromě oblasti přírody se občanská sdružení věnují třeba umělecké tvořivosti nebo technickým činnostem (Asociace pro mládež, vědu a techniku AMAVET atd.). Své místo mezi občanskými sdruženími mají také organizace veřejně prospěšné, např. Český červený kříž nebo Svaz dobrovolných hasičů. Poslední oblastí, kterou bychom v rámci občanských sdružení rádi zmínili, jsou různá nízkoprahová zařízení pro děti a mládež, která slouží pro ty, kteří nemají zájem o pravidelné organizované volnočasové aktivity. (Pávková, 2014)

2.7 Osobnost pedagoga volného času

Podobně jako při vzdělávání a výchově ve školním prostředí a v „běžné“ výuce, i v pedagogice volného času záleží ve velké míře na tom, kdo vzdělává/vychovává. Samozřejmě by se každá osoba nehodila k práci s dětmi v jejich volném čase a jen člověk s vhodnými vlastnostmi a schopnostmi může využít volný čas dětí a mladých efektivně a tak, aby je činnosti bavily. Ač uvádíme v této kapitole pojmenování pedagog volného času, myslíme tím kohokoliv, kdo se na volném času dětí podílí, tedy třeba i běžného učitele, vychovatele, lektora, animátora, trenéra, školitele, knihovníka atd.

Pedagog volného času se věnuje dětem a mládeži v době mimo povinnou školní docházku, a tudíž pracuje v jiných a specifických podmínkách. Stěžejní je u něj výchova, ale ta je tak úzce propojena se vzděláváním, že tyto dvě oblasti nelze striktně oddělit. (Pospíšilová, 2010) S tím souvisí to, že se musí jednat o člověka pro tento typ práce vhodného, s trochu odlišnými vlastnostmi, než které bychom očekávali a vyžadovali u běžného učitele. „*Výhodou jeho práce je to, že není vázán pevnou vyučovací jednotkou či stabilním rozvrhem, ani závaznými osnovami, a tak má větší prostor na improvizaci i na individuální přístup či aktuální jednání a změny.*“ (Pospíšilová, 2010, str. 134)

Dle Spousty (1994) je důležité, aby byl osobností pedagoga volného času člověk vysoce odborně a lidsky kultivovaný, protože jedině takový dokáže s plnou zodpovědností ovlivňovat volný čas dětí s důrazem na jeho smysluplnost.

Osobnost tohoto pedagoga „*reprezentuje neobyčejně složitý komplex nespočetných dílčích vlastností a prvků, které jsou vzájemně propojeny nejrozmanitějšími vztahy.*“ (Spousta, 1994, str. 129) Nejdůležitějším činitelem při utváření osobnosti pedagoga volného času jsou dle Spousty (1994) dědičné predispozice (pedagogické nadání, schopnosti empatie, pozitivní přístup k dětem, touha po sebevzdělávání, schopnost motivace atd.).

Osobnost pedagoga je vlastně souhrnem mnoha různých schopností a předpokladů, které se navzájem v různé míře doplňují. Krom toho, že se již s určitými vlastnostmi a schopnostmi rodí, jsou u něj důležité předpoklady biofyzické (tělesné zdraví, odolnost atd.) a psychické: emoční (jeho vlohy, schopnosti, nadání a vlastnosti), intelektuální (jaké má vzdělání a rozhled) a volní (tedy praktické dovednosti jako schopnost komunikace, empatie atd.). (Spousta, 1994)

Spousta (1994) tvrdí, že důležitým znakem osobnosti pedagoga volného času je jeho individuální ráz a jinakost, to že se určitým způsobem liší od ostatních. Dodává, že osobnost se definuje jako soubor vlastností jedince, které tvoří stálý celek. V kontrastu s tím stojí právě osobnost pedagoga volného času, protože jeho osobnost „*není stálá, ale mění se pod vlivem prostředí a nejrůznějších socializačních činitelů, které na ni působí.*“ (str. 132)

U pedagoga volného času jsou hodně důležité jeho osobnostní psychické vlastnosti. Jednou z těchto vlastností je bezesporu temperament, který reprezentuje dynamickou stránku osobnosti. Již od starověku rozlišujeme čtyři typy temperamentu: cholera, sangvinika, melancholika a flegmatika. Dále jsou důležité schopnosti pedagoga a to jak ty všeobecné,

tak i ty speciální. Schopnosti můžeme rozdělit dle toho, která složka osobnosti má na ně největší vliv, a tedy již uvedené schopnosti emocionální, volní a intelektuální. Poslední důležitou vlastností pedagoga je jeho charakter; to jaký je, jak se chová ve vztahu se svým prostředím a lidmi. (Spousta, 1994)

Pokud bychom tyto vlastnosti chtěli pojmout více prakticky, byla by součástí temperamentu např. neuropsychická stabilita, schopnost sebeovládání, psychická tolerance, motivační způsobilost, smysl pro humor, trpělivost, zralost a další. K emocionálním schopnostem můžeme uvést např. lásku a úctu k člověku, životnímu prostředí, vědě, technice a sebeúctu. K volním schopnostem patří třeba asertivita, sebekontrola, touha po sebevzdělání, sebedůvěra a další. Intelektuální schopnosti jsou schopnosti koncentrační, poznávací, komunikační, intuitivní, simulační, kreativní, projekční a další. K charakterovým vlastnostem se mimo jiné řadí: otevřenost, upřímnost, ochota ke změně, spolehlivost, spravedlnost, důslednost, laskavost, tolerantnost, čestnost, pravdomluvnost a další. (Spousta, 1994)

S tím, jakými osobnostními kvalitami pedagog volného času oplývá, úzce souvisí také jeho autorita. Pedagogická autorita souvisí s tím, zda jej respektují jeho svěřenci, a je to velmi důležitý předpoklad pro dobrou spolupráci mezi pedagogem a žáky. Společenská autorita závisí především na společenském ocenění.

Správný pedagog volného času dokáže zorganizovat volný čas dětí tak, aby prováděné činnosti byly obsahově hodnotné a zároveň společensky prospěšné. Takovým činnostem nechybí kreativita, samostatnost, tvořivost. *„Těmto náročným požadavkům bude schopna vyhovět jen osobnost s vysokými profesními parametry, osobnost se široce rozvinutými schopnostmi, osobnostními vlastnostmi, hlubokými vědomostmi a kvalitní způsobilostní výbavou. Teprve v optimální integraci všech těchto složek profilujících osobnost pedagoga volného času lze spatřovat předpoklad jeho plné socioprofesionální pedagogické úspěšnosti.“* (Spousta, 1994, str. 136)

Podobně jako u žáků, i učitel může mít své kompetence. A ty existují tudíž i pro pedagoga volného času, a ač jsou podobné kompetencím učitelským, mají svou osobitost.

Kompetence učitele dle Kyriacoua (2008), adaptováno na pedagogiku volného času Pospíšilovou (2010):

- a) Plánování a příprava (součástí je stanovování cílů),
- b) realizace činnosti (aktivity pedagoga a jeho svěřenců, důležitost motivace, individuální přístup atd.),
- c) řízení činnosti (schopnost řídit a organizovat mladé lidi ve volném čase),
- d) klima ve skupině (dobré klima závisí na vztazích pedagoga k žákům, jakožto jednotlivcům i ke skupině, nutnost zdravých vztahů, dobrého prostředí, využití motivace, stěžejní je úcta pedagoga k jeho svěřencům),
- e) disciplína a pořádek (které jsou podmínkou efektivní výchovy, pedagog je nucen odstraňovat nevhodné chování žáků, vypořádat se s nudou, nezájmem a dalšími negativními jevy, tady je velmi nutná autorita pedagoga a schopnost řešit problémy),
- f) hodnocení činnosti (slouží k posouzení činnosti pedagoga i vychovávaných),
- g) reflexe vlastní práce a sebehodnocení (pedagog si nějakým způsobem shromažďuje informace o své činnosti, získává zpětnou vazbu od kolegů i svých svěřenců, důležitou součástí je sebezpoznání).

Pospíšilová (2010) dodává, že osvojení kompetencí znamená, že „*osobnost vychovatele se má vyznačovat jistými schopnostmi, zručností, a to jednak odborností, ale i dalšími osobnostními rysy, ke kterým patří vlastnosti temperamentu, jako jsou zdatnost, stabilita, tolerance; emocionální vlastnosti: láska a úcta či zapálení pro povolání; volní i intelektuální vlastnosti: asertivita, sebedůvěra, touha po kontinuálním vzdělávání, mentální potencialita, schopnosti (intuice, komunikativnost apod.), tak i charakterové rysy: empatie, morální principy, sociální vlastnosti, zájem o mladé, ochota věnovat jim čas apod.*“ (str. 136)

Schopný pedagog volného času je někdo, kdo svým svěřencům ukazuje správnou cestu, provází je, chápe, a je ochoten a schopen jim také podat pomocnou ruku. Pedagog musí být někdo citlivý a pozorný. (Giussani, 1996) Nesmí se však až příliš snížit na úroveň mladých z důvodu oblíbenosti a uvolněnosti, protože mladí lidé potřebují jakousi pevnost, rozhodnost a jistotu, která je charakteristická právě pro dospělé jedince. (Gilbert, 2009) Je tedy nutné být nejen přítelem, ale také dospělým, který ovšem své svěřence chápe, rozumí jim a citlivě vnímá jejich vzájemné vztahy. A v neposlední řadě je důležité této profesi

věnovat svůj vlastní volný čas; pedagog si musí umět najít čas na vlastní vzdělání i na své žáky, ukázat jim zájem a pochopení. (Burns, 1994)

2.8 Hra

Hra je nedílnou součástí pedagogiky jako takové, a využívá se i v běžné výuce, ale pokud je na ni někde ve výchově dětí a mládeže to pravé místo, je to právě v oboru volnočasové pedagogiky, kde je hra velmi důležitým způsobem trávení času.

S tím, jak se doba vyvíjí a lidé jsou více obklopeni moderními technologiemi, nachází se vlastně „v tzv. sekundárním světě zprostředkovaných vjemů.“ (Caloňová, 2012, str. 4) Často je tak úplně opomíjen prožitek z vlastní zkušenosti, který má právě hra možnost vytvořit.

Hra byla vždy součástí lidské společnosti a pedagogika ji vnímá jako jeden ze základních výchovných prostředků při výchově. Charakterizuje ji jako „Činnost, která spolu s prostředím ovlivňuje člověka nejvíce.“ (Němec, 2002, str 9)

Definovat hru není jednoduché, jelikož zahrnuje velké množství jednotlivých činností a pojem hry je velmi široký. Existuje tedy velké množství definic hry a každý autor si tento pojem vykládá jinak. My si jich uvedeme pouze několik, abychom ukázali její rozmanitost.

Miloš Zapletal definuje hru jako „proces aktivní, dynamický, zaměstnávající v menší či větší míře duševní i tělesné schopnosti, které současně cvičí a rozvíjí.“ (Zapletal, 1986, str. 12) Johann Huizinga v ní zase vidí „dobrovolnou činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím jiného bytí než je všední život.“ (Huizinga, 1971, str. 33)

Hra může být vyložena podle různých kritérií a při její definici záleží také na tom, zda pochází z úst filosofa, psychologa nebo třeba pedagoga. Dle psychologů je hra jedním ze základních činností člověka; dítě je motivováno prožitky, kdežto u dospělých již hrají velkou roli pravidla hry. Pedagogika vidí hru jako „formu činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací,

emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický...“ (Průcha, 2003, str. 75)

Jak je tedy z jednotlivých definicí patrné, hra se dá popsat rozmanitými způsoby a je důležité, pro jaké účely se používá, jelikož i od toho se může její definice odvíjet. Pedagogický slovník na rozdíl od jiných autorů zahrnuje do definice hry i její aspekty, čímž částečně objasňuje i důvody pro realizaci hry ve výchově.

2.8.1 Využití hry v pedagogice

Jak již bylo řečeno, hra se pro své specifické vlastnosti a působení na člověka často využívá jakožto prostředek výchovy a učení. Němec (2002) doplňuje, že se hra nejčastěji a nejúčinněji využívá v *„myšlenkově volnějším obdobích, tj. tehdy, když předepsaný cíl a obsah výchovného působení a autorita učitele nejsou absolutní dominantou (ve škole i v mimoškolních činnostech).“* (str. 20)

Výhodou hry je, že dítě ji vnímá jako činnost, která mu přináší radost, kdežto pro učitele je hra prostředkem, pomocí něhož může u dítěte rozvíjet své pedagogické záměry. Pedagogika tedy hru chápe *„jako prostředek (metodu) k dosahování výchovných cílů.“* (Němec, 2002, str. 17)

Právě pedagogika volného času může pro svou atmosféru a uvolněné hranice mezi vychovatelem a jeho subjekty využívat hru lépe a efektivněji než běžná pedagogika. Hra pro svou oblíbenost zaujímá důležité postavení ve volnočasových činnostech, kompenzuje vyučování a je možné ji využít pro odpočinek, ale zároveň k vedení dětí, které lze navíc prostřednictvím hry lépe poznat. (Pávková, 2002)

2.8.2 Funkce a význam hry

Hra může zastávat hned několik funkcí a vždy záleží, za jakým účelem je využívána. Franc (2007) jako její základní funkce uvádí: vytržení ze známého prostředí (vytrhuje účastníky z jejich běžného způsobu uvažování, adaptují se na nový svět ve hře), rozšiřování osobních hranic a objevování sebe sama (ve hře lidé udělají i to, o čem by nikdy nevěřili, že zvládnou), zkoumání sociálních interakcí a her (hra zprostředkovává komunikaci, rozšiřuje komfortní zónu účastníků), rozvoj dovedností (např. sociální dovednosti, intelektuální dovednosti, kreativní dovednosti, rozvoj a ovládnutí emocí a fyzické dovednosti).

Němec (2002) uvádí hned několik důvodů, proč hra je (a vždy byla), tak důležitou činností pro člověka. Tvrdí, že: hra děti baví (a i ty nejméně zábavné činnosti dovede proměnit v radost), umožňuje prožívat (čímž tvoří důležitý prostředek zážitkové pedagogiky a uživatel skrze ni prožívá nezprostředkovaně), má smysl (hra je pro děti přirozenou činností a rozvíjí jejich osobnost), je zprostředkovatelem rolí (hráči své role prožívají odlišně a jedinečně, připravují se tak na reálný život bezpečnou formou), umožňuje simulovat (něco předstírá, napodobuje, připravuje na ojedinělé situace), umožňuje poznávat jiné i sebe sama (pedagogovi tak hra umožňuje poznat své žáky jiným novým způsobem) a prozrazuje charakter (a je tak účinným prostředkem mravní výchovy, učí dodržovat pravidla).

Funkce a důvody hry uvedené formou autorů France a Němce poukazují na to, jak důležitou funkci má hra v životě člověka a jsou také dobrým příkladem toho, že hra je cennou součástí pedagogiky, a to především pedagogiky volného času, kde je hra vhodným prostředkem pro pedagoga a zároveň žádanou činností pro dítě.

2.8.3 Typy her

Hry je možné třídit na základě mnoha kritérií a podobně jako u samotné definice hry, i tady záleží na tom, z jakého pohledu se na hru díváme. Existuje tak více druhů třídění her a každý autor si volí svůj vlastní pohled na způsob dělení hry.

Franc (2007) dělí hry např. dle prostředí, a to na: terénní (outdoorové), do místnosti a do městského prostředí, dle pravidel: strukturované (jasně daná pravidla), málo strukturované (např. *Ekosystémy*) nebo nestrukturované (jasně daná motivace a prostředí, ale účastníci hru sami tvoří, reagují spontánně, např. *Labyrint světa a ráj srdce*).

Asi nejdůležitějším rozdělením je u France (2007) dělení her dle jejich formy:

- a) inscenační hry (účastníci neřeší konkrétní úkoly, ale zkoumají proces řešení a jeho dopady, např. *Hry bez hranic* nebo *Nexus*)
- b) týmové hry (tým v nich tvoří základní jednotku herního světa, rozvíjí sociální dovednosti, možný prvek soutěže)
- c) simulační hry (hráči na sebe přebírají určité role, umožňují také tvorbu strategií a práci v týmu, např. *Princezna Šin-šo*)
- d) iniciativní hry (mají pevně stanovený úkol, např. *Camel Trophy*)

- e) hry v rolích (podskupina inscenačních her, je v nich stěžejní sociální interakce, účastníci postupně formují příběh, např. *Tančírna*)
- f) psychologické hry (důraz na emoce, objevování identity, např. *Labyrint*)
- g) sociodrama (stěžejní je interakce mezi jednotlivými rolemi, často forma diskuze, např. *Mars a Venuše*)
- h) předkurzovní hry (jakási příprava na „opravdové“ hry, činnosti, které mohou jednotliví účastníci dělat sami bez ostatních – výroba kostýmu, konzumace neobvyklých potravin atd.)
- i) kombinované formy (např. „otvíráky“ neboli zahajovací programy, „zavíráky“ tedy programy na závěr kurzu, hry běžící v pozadí atd.)

Hanuš a Chytilová (2009) uvádějí hry: pohybové (sporty, turistika), umělecké (hudba, tanec), sociálně psychologické (sociální aktivity), společenské (slavnosti, rituály, moderní deskové hry), kognitivní (poznávací aktivity, experiment), technické (technika a vlastní práce), IT a mediální aktivity (programování, mediální tvorba).

Velmi neobvyklé je dělení her dle Calloise (1998), který se zaměřil na patologické rysy her a odlišné chování v průběhu hry a dělí je na: agonální hry (základem je soutěž za uměle vytvořených ideálních podmínek, např. šachy, může se vytvořit touha po moci, která účastníka vede až k násilí), aleatorické hry (princip náhody a štěstí, u účastníků někdy dochází k závislosti, např. karetní hry), mimikrické hry (jejich součástí je nápodoba a předstírání, účastníci mají problém rozlišit mezi realitou a fikcí, např. hraní rolí v kostýmech) a vertigonální hry (důsledkem je fyzický prožitek, který vzniká např. houpáním, pády, klouzáním atd., často účastníci těchto her svůj prožitek umocňují požíváním drog či alkoholu).

2.9 Formy volnočasových aktivit

V rámci pedagogiky volného času je možné používat různé metody či postupy, jakými s dětmi či mladými (respektive lidmi v jakémkoliv věku) pracovat. Tuto tematiku už jsme nastínili v předešlé kapitole zabývající se různými hrami, které je možné využít v mimoškolní výchově. Jednotlivé metody, jež je možné použít, se liší mimo jiné dle toho, čeho chce volnočasový pedagog dosáhnout nebo s jakou věkovou skupinou pracuje. S časem

se i pedagogika volného času vyvíjí a její přístupy se mění v rámci snahy přizpůsobit se době a nárokům uživatelů. Nyní si uvedeme některé možnosti typů aktivit, které se dají využít.

Jednou z metod či přístupů (zde záleží především na volbě terminologie) při trávení volného času je zážitková pedagogika. Můžeme se setkat i s názvem prožitková pedagogika nebo zkušeností učení, popř. pedagogika zážitku. Tento přístup pro učení používá zkušenost. Velký důraz je kladen na zkušenost, vlastní prožití. Tuto metodu je možné použít i při běžné výuce, ale pro svou podstatu je vhodnější právě do volnočasové výchovy. (Činčera, 2009)

Jirásek (Činčera et al., 2009) vysvětluje, že by bylo chybné tvrdit, že zážitkové pedagogice jde pouze o zážitek, o adrenalin a vzrušení, které lidem často u tohoto spojení vyvstanou na mysli. Cílem je především prožítá zkušenost. Dodává také, že v českém prostředí se pojem zážitková pedagogika často zaměňuje s prostým slovem hra. U této metody je důležitý bezprostřední kontakt s realitou. Vážanský (Činčera et al., 2009) dodává, že je důležité vtažení do děje (s tím souvisí vysoká hodnota autentičnosti), schopnost člověka překvapit a nadchnout, nějakým způsobem zasáhnout či poznamenat. Taková zkušenost často vede k uvědomění, že člověk dokáže více, než by dříve věřil.

Další možností je animace. Průcha (2003) tento pojem vysvětluje jako metodu, která *„je založená hlavně na nedirektivních metodách povzbuzování mladých lidí k hledání vlastní cesty životem a schopnosti realizovat svou svobodu a autonomii, přičemž se jim zároveň předkládá velké množství přiměřených, zajímavě strukturovaných pozitivních možností seberealizace... Důraz je na otevřenosti výchovné situace – dobrovolnosti, možnosti volby, prostoru pro iniciativu vychovávaných, na vytváření rezistence vůči negativním sociálním vlivům atd.“* (str. 17) Kaplánek (Činčera et al., 2009) uvádí některé pedagogické koncepce využívané v rámci animace, a to nedirektivní přístup vedoucích, aktivizaci účastníků, participaci a blízkost životnímu stylu mladých lidí. Slovo animace označuje postupy, které podporují zapojení jedince ve společenství. Uvádí několik druhů animací, se kterými se můžeme setkat: *„s tzv. divadelní animací, určené k uvolnění kreativního potenciálu účastníků, dále s animací která spočívá v motivování zábavy v turistických střediscích. Další model animace představuje animace redukováná pouze na používání animačních technik k povzbuzení komunikace ve skupině, podobně můžeme hovořit o herní animaci... sociálně-kulturní animace a kulturní, příp. volnočasově kulturní animace.“* (str. 95) Již z pojmu animace vychází fakt, že se jedná o jakési „oživování“ skrze animátora, jež

se používá jako výchovná metoda. Jedná se tedy o nedirektivní výchovnou metodu. Skrze animátora se dítě učí jednat samostatně, hledá si svou vlastní cestu.

Další možností je tzv. streetwork, tedy terénní sociální práce. Pávková (2002) vysvětluje, že zde vystupuje osoba sociálního asistenta, terénního pracovníka nebo také streetworkera, který *„vyhledává mladé lidi v prostředích, která jsou pro ně přirozená, navazuje s nimi kontakt, snaží se jim nabízet pozitivní možnosti využití volného času..., pomáhá jim při prosazování jejich zájmů a potřeb, radí jim v krizových situacích a kontaktuje je s odbornou pomocí.“* (str. 79-80) Pro tento přístup je stěžejní důvěra, většinou jsou tedy streetworkery mladí lidé, kteří jsou věkově blízcí svým klientům. Jedná se o těžkou práci, jelikož musí být tito lidé svým klientům k dispozici, když to zrovna potřebují, bez ohledu na čas, a navíc mohou klienti provozovat něco nezákonného, ale úkolem sociálního pracovníka není je udat. Navíc streetworker spolupracuje s lidmi sociálně slabými, kteří již mají nějaké problémy (drogy, krádeže), a často se tak setkává se selháním svých klientů.

Existují ještě další přístupy (metody), které jsou využívány v rámci volnočasové pedagogiky a nějakým způsobem se liší od běžného vyučování, např. Činčera et al. (2009) uvádí environmentální a globální výchovu (skauting, woodcraft, tramping atd.), také je např. možné využití různých pedagogických projektů nebo zapojení konstruktivistického pojetí pedagogické práce či kooperativního učení do volnočasových aktivit. Metody, které jsme záměrně uvedli, jsou ty, které se řadí k moderním přístupům volnočasové pedagogiky a jsou tedy aktuální a něčím zajímavé.

3 Fantasy

Definovat žánr fantastiky není nijak snadné. Jedná se o pojem, který zasahuje do mnoha oblastí – používá se pro literaturu, film, hudbu, hry a další mnohá odvětví. Nic neusnadňuje ani ten fakt, že každý autor a odborník do fantasy zařazuje něco jiného a tento pojem se dále rozvíjí s tím, jak se vyvíjí také samotný žánr fantasy. Dosud se ani nepodařilo rozhodnout, od které doby je možné se vůbec o fantasy tvorbě bavit, tudíž jakékoliv snahy týkající se přesné a jednotné definice fantasy žánru selhaly. Přesto však existují určité hranice a znaky, díky kterým se dá fantasy žánr definovat, a právě o to se v této práci pokusíme. Je tedy nutno dodat, že zde uvedené definice nejsou těmi jedinými možnými a nebudou tedy ani nutně platit na veškeré knihy či autory, kteří se do oblasti fantasy řadí.

3.1 Vymezení žánru fantasy

Jak již bylo řečeno, každý autor a kritik řadí do fantasy žánru něco jiného, a tedy si i jiným způsobem vytváří definici fantastiky. Náhled na tuto tematiku se proměňuje s dobou a v mnohém záleží také na literární tradici určité země, tudíž je např. definice fantasy v českém prostředí trochu odlišná od té, kterou najdeme v anglo-amerických zemích.

Tereza Dědinová (2015) tvrdí, že „*Fantastická literatura (či fantastika) je v českém prostředí vykládána jako termín zastřešující především science fiction, fantasy a horor, k nimž se někdy vágně přičleňuje fantaskní literatura a rozličné texty počínaje Labyrintem světa a rájem srdce Jana Amose Komenského...*“ (str.16) Autorka tedy klade důraz na to, že je rozdíl mezi pojmem fantastická literatura (fantastika) a slovem fantasy, které je jen jedním z podkategorií fantastiky jako takové. Dle ní do fantastiky patří veškerá díla, která zahrnují nějaký fantastický prvek. V naší práci se budeme zaměřovat především na žánr fantasy v užším slova smyslu, tedy ne na žánr science fiction nebo horor.

Fantastično a jeho vymezení prošlo mnohými proměnami. Todorov (2010) např. tvrdil, že o fantastice je možné mluvit jen v okamžiku, kdy si nejsme jisti tím, jaké dílo před námi leží. Sám čtenář musí rozhodnout, zda jde o pouhé mámení smyslů, a tedy o dílo představitosti, nebo čte událost, jež se opravdu stala, a je tedy skutečná. „*Fantastično zabírá dobu trvání této nejistoty; jakmile zvolíme jednu či druhou odpověď, opouštíme fantastično a vcházíme do sousedního žánru, do podivuhodna nebo zázračna. Fantastično je váhání pocitované bytostí, která zná pouze přírodní zákony, tváří v tvář zdánlivě nadpřirozené*

události.“ (str. 26) Toto váhání se může týkat jak čtenáře, tak postavy v knize. Váhání čtenáře je tak dle Todorova (2010) první podmínkou fantastična. Váhání postavy není pro zařazení díla do fantastiky nutné. Pokud je dílo čteno jako alegorie, není již možné jej dle autora považovat za fantastické. Pro to, aby mohlo být dílo uznáno jako fantastické, je tedy třeba tří podmínek – váhání čtenáře mezi přirozeným a nadpřirozeným vysvětlením událostí, váhání samotné postavy v knize a čtenářův postoj k textu – vyloučení alegorie a básnické interpretace. Todorov ještě dodává (a popírá tak teorie některých svých předchůdců a kolegů), že pro to, aby bylo dílo fantastické, není potřeba, aby vyvolávalo ve čtenáři strach.

O tom, že je (respektive byla) fantastika často spojována s emocí strachu, mluví také Jacqueline Heldová (1985). Autorka se proti tomuto tvrzení ohrazuje a hned na začátku své knihy věnované fantastice tvrdí, že tento žánr není nutně spojen s pocitem hrůzostrašnosti. Uznává sice, že každá země má svou vlastní tradici strašidelných příběhů, které ve čtenáři jednoduše vyvolají pocity děsu, např. díla E. A. Poa, Lovecrafta, Hoffmana, Kafky a dalších, ale tato díla spojená se strachem jsou jen jednou možností v rámci literární fantastiky. Dle ní jsou fantastickými autory i takoví jako Swift, Rebelais nebo Voltaire, protože zobrazují neskutečný svět. Existují také díla, která spadají do fantastiky satirické.

Autorka dále mluví o obrazotvornosti, která je úzce spjata s fantasy a tvrdí, že dříve používaný pojem „kouzelnost“ ztratil svou sílu a měl by tedy být v knihách spojených s obrazotvorností nahrazen právě pojmem fantastika, které tato díla vystihuje mnohem lépe. Heldová (1985) dodává, že knihy označené nálepkou kouzelnost bývají většinou takové, které jsou plné sentimentality a nasládlosti, a je tedy mnohem vhodnější využívat obecnějšího slova fantastika.

Heldová (1985) zmiňuje složitost definování fantastiky a nepřijímá tvrzení, že fantastika je něco „neobyčejného, bezuzdného, neuvěřitelného nebo nepředstavitelného“. Vždyť předtím, než mohlo nějaké fantastické dílo vzniknout, si jej jeho autor musel nutně představit, což naprosto popírá tvrzení, že je fantastika něco nepředstavitelného. „*Fantastické dílo je tedy naopak – tak jako jakékoli jiné – dílem představitelným.*“ (str. 10) Pokud postavíme do kontrastu fantastiku a skutečnost, můžeme za fantastickou tvorbu považovat takovou, která byla vytvořena pomocí fantazie, tvůrčího ducha.

Heldová (1985) ještě dodává, že postavit definici fantastiky na tom, že se v ní vyskytuje něco „neskutečného“ je zavádějící a nepřesné. Klade si otázku, co vlastně můžeme považovat za neskutečné – které bytosti či jevy? Ona neskutečnost je dle ní velmi relativní

a proměnná a navíc by čtenáře těžko zaujalo něco, co by dle nich bylo naprosto neskutečné – čteme přece o tom, co je nám nějak blízké, co odpovídá našim touhám a potřebám. Navíc platí, že neexistuje žádné objektivní skutečno, jelikož každý má jinou skutečnost, a tedy i jiné představy o tom, co je a není neskutečné.

Definovat fantastickou literaturu je tedy dle autorky obtížné a není možné dopracovat se k jednotné a jednoduché definici. „*Prozatím řekněme jen tolik, že do fantastické literatury patří každé dílo, ve kterém námět, situace, celkové ovzduší, ba i jazyk (anebo to všechno dohromady) nás zavedou do jiného světa, než je ten, který běžně vnímáme; odlišného, cizího, podivného... A tak paradoxem tvorby vůbec a fantastiky zvláště je, že vytváří něco, co nebylo vidět a co, jak se zdá, ani neexistovalo, ale v čem každý dříve či později pozná to, co muselo být osvětleno.*“ (Heldová, 1985, str. 18)

Z trochu jiného pohledu přistupuje k fantastice Hazaiová (2007), která tvrdí, že fantastika vzniká na popud potřeby naplnění lidských potřeb a zaplňuje onen nedostatek vzniklý omezeními světa kolem nás, a nabízí tak člověku odlišný úhel pohledu, čímž mu poskytuje nové uchopení skutečnosti. „*Fantastická literatura je obvykle chápána jako literární vyjádření touhy po naplnění jistých potřeb, vzniklých na základě společenských, kulturních, ideologických, náboženských a mnohých jiných omezení jedince.*“ (Hazaiová, 2007, str. 12)

Hazaiová (2007) si uvědomuje, že snaha definovat fantastiku není dost dobře možná, jelikož se tento žánr stále vyvíjí a mění. Upozorňuje také na problematiku a dvojznačnost fantastiky: „*Fantastické jevy jsou vždy prezentovány jako problematické samy o sobě. Problematizace fantastických událostí je podtržena diskurzem, neboť je to právě diskurz, a nikoli jev sám, co činí příběh fantastickým. Fantastické vyprávění je strukturováno jako přízrak: autor užívá slova „fantastický, fantastická“ (a to nejen v titulu příběhu) a současně vhodným popisem situace dává neustále najevo její dvojznačný charakter.*“ (str. 26)

Podobně jako Heldová se i Hazaiová (2007) zamýšlí nad rozlišením „normálního“ od „abnormálního“ a přemýšlí, co je vlastně považováno za normální (s návazností na kulturní a společenský kontext). Uvádí úvahu Barrenecheové, která odděluje přirozené/nadpřirozené a normální/abnormální. Normální je to, co je čtenářem považováno za možné (bez ohledu na to, zda je to přirozené nebo nadpřirozené), abnormální je cokoli, co přijímáno společností není. Fantastično tak nabývá charakteru „nemožného“. Nakonec autorka (2007) dodává, že snaha definovat fantastično jednou provždy je zkrátka nemožná

a je nutné se spokojit s jakousi kombinací názorů jednotlivých odborníků. Neexistuje tedy jen jeden určitý aspekt tvořící fantastiku. Hazaiová (2007) však dodává, že stěžejní je pro fantastiku jakási neucelenost, atmosféra dvojznačnosti. Každá fantastická kniha v sobě dle ní má něco skrytého, jakousi mezeru, která ve čtenáři způsobuje pochybnosti „*Čtenář je pak nucen přijmout nepřijatelné, připustit nemožné a překročit práh vlastní nedůvěry. Tradiční stabilita světa se otřásá, jasné odlišení reality a fikce mizí, mnohoznačnost se šíří textem.*“ (str. 36)

Někteří spisovatelé inklinují k fantasy právě proto, že je tak nevyhraněná. Její neuzavřenost jim dává svobodu tvorby. Mandy Eve-Barnett (2015) říká, že žánr fantasy jí dává možnost tvořit bez jakýchkoliv limitů. Při zamyšlení nad tím, co je to vlastně žánr fantasy, nejdříve mluví o tom, co je to fantazie – schopnost představit si věci, které jsou nemožné nebo nepravděpodobné. Autorka věří, že fantasy (fantazie) je naše alter-ego, které se snaží probjovat do vědomí. Naše vědomé fantazie srovnává se sny, které jsou nevědomé. Eve-Barnett (2015) věří, že v každém z nás je něco skrytého, něco, co se snaží probjovat na povrch; právě naše představivost a fantazie (a s tím žánr fantasy) nám dávají možnost se projevit.

3.1.1 Prvky a prostředky fantastiky

Někteří autoři se ani tak nesnaží o jasnou definici fantastiky, ale spíše vyjmenovávají vše, co do tohoto žánru (oblasti) patří, a určují tak vlastně, co to fantasy je. Catherine Kurkjian (2006) rozděluje fantasy na tradiční a moderní. Jako tradiční vidí ta díla, která pochází z orální tradice; většinou se jedná o sbírky příběhů. Prostředí je často nejasné a především magické. Postavy fungují spíše symbolicky, nevyvíjejí se a nemění. Díla moderní fantasy už jsou spjatá s určitým autorem. Odehrávají se ve velmi detailně popsaném prostředí, které musí působit uvěřitelně. Postavy se mění a vyvíjí. Jak tradiční, tak moderní fantasy však obsahují určité motivy, které je utváří: jiné světy, magii, mluvící zvířata, zvláštní věci a bytosti. Často se v těchto příbězích vyskytuje prvek hrdinské cesty (úkol), nadpřirozeno, boj dobra se zlem. Tyto příběhy mohou být alegorické, spirituální, satirické nebo politické.

Server *Children's Literature Classics* (Dewan) vysvětluje možné kombinace světů ve fantastické literatuře. Některé knihy se celé odehrávají v jednom světě (např. *Hobit*, *Čaroděj Zeměmoří*). Jiné začínají v reálném (našem) světě a posunují se do fantastického světa (např. *Harry Potter*, *Petr Pan*). Poslední možností je příběh, který je zasazen v reálném

světě, do kterého prosakují magické elementy (např. *Mary Poppins*). Pokud příběh obsahuje dva světy, většinou postavy využijí portálu, aby se dostaly z jednoho do druhého. Různí autoři používají různé portály, např. dveře (*Koralina*), magické létání (*Petr Pan*), vlakové nástupiště (*Harry Potter*), skříň (*Narnie*), hlasité předčítání (*Inkoustové srdce*) atd.

Joana Penn (2013) uvádí, že fantasy je jednoduše žánr, který prezentuje magické a nadpřirozené jevy. Fantastické příběhy obsahují magické a mytologické bytosti a rasy jiné než lidské (elfy, trpaslíky, gobliny). Fantasy příběhy jsou často zasazeny do středověkého období (technologicky i kulturně), což také fantasy jednoduše odlišuje od sci-fi, které je většinou zasazeno do budoucnosti. Takový popis fantastických příběhů zní velmi jednoduše, ale autorka dodává, že fantasy je velmi rozsáhlý a stále se rozrůstající žánr, který obsahuje mnoho podžánrů a navíc se míchá i s jinými odlišnými žánry, takže nemůže být jednoduše a krátce popsán.

Penn (2013) říká, že fantasy tak vlastně nemá žádné hranice a omezení, stereotypy tu neplatí. Teoreticky vzato je fantastika ničím nelimitovaná. Dodává, že pro fantastiku je především důležitý svět, ve kterém se příběh odehrává – svět, který je většinou zvláštní a neznámý a obsahuje nové kultury, rasy, náboženství, historii, počasí, oblečení, jídlo, hudbu. Při tvorbě světa se spisovatelům meze nekladou. Krom výstavby fantastického světa je také důležité pojetí magie ve fantasy příběhu, tedy magický systém, kterým se určitý fantasy svět řídí.

Všechny výše zmíněné prostředky či znaky spojují (více či méně) jednotlivé fantastické příběhy. Pro většinu čtenářů jsou právě tyto motivy jako magie nebo nadpřirozeno žádoucí při četbě fantasy, ale ne každý čtenář je vidí jako pozitivní. Jeremy Epstein (2005) říká, že fantasy knihy mají mnohé společné a vlastně stačí jich přečíst několik a je to, jako bychom je četli všechny. Dle něj všechny následují klasickou formuli: mladý hoch (dívka, hobit...) vyrostl v normálním klidném světě bez znalosti magie, je nucen opustit svůj domov a vydat se na nebezpečnou výpravu, brzy si uvědomí, že jeho rodiče/předci byli mocnými čaroději (králi...), následně zjistí, že on sám má magické schopnosti a narodil se předurčen k porážení zla, a tak překoná veškeré problémy a probouje se až do okamžiku, ve kterém porazí svého úhlavního nepřítele (zastávce temnoty) a nakonec mohou všichni žít šťastně a v bezpečí. Je nutno dodat, že mnohé z knih řadících se do žánru fantasy opravdu obsahují tuto jednoduchou zápletku, což ovšem neznamená, že jsou bezcenné a nic svému čtenáři nepřinesou.

Výše zmíněné prostředky slouží k jednoduchému přiblížení toho, jak může fantasy vypadat. Kniha může obsahovat všechny tyto motivy, ale také v ní nemusí být ani jeden z nich a stále se bude řadit do žánru fantasy. Je tedy nutné veškeré možné motivy a prostředky vnímat spíše orientačně a nespolehat na ně při snaze o definici fantastiky a fantasy literatury.

3.1.2 Časové zařazení fantasy literatury

Podobně jako při pokusech o definici fantastiky a její vymezení, i snahy jednotlivých autorů a odborníků tento žánr nějak časově zařadit do vývoje literatury jsou značně odlišné a existuje hned několik náhledů na věc.

Dědinová (2015) vysvětluje, že zařazení děl do těch, co nejsou a těch, co už jsou fantasy, je složité. Pro zjednodušení využívá pojmu kořenový text, který představili John Clute a John Grand (1997) v *Encyclopedia of Fantasy*, jež označuje „*texty vzniknuvší před rozlišením fantastického a mimetického modu, jež je kladeno do osmnáctého století, jako následek osvícenského pohledu na svět.*“ (překlad Dědinové, str. 25) Dle tohoto výkladu se tedy do kořenových textů řadí takové, které sice mohly obsahovat fantastické prvky, ale ještě nebyly řazeny do fantastiky.

Dle Hazaiové (2007) se jako počátek fantasy literatury většinou uvádí rok 1764, kdy vyšel gotický román *Otrantský zámek* od Walpola. „*Právě tehdy, v období osvícenství, totiž v Evropě došlo k výrazné proměně konceptu reality a jejích zákonitostí, a dříve koexistující náboženství, pověry a věda se dostaly v některých otázkách do rozporu.*“ (str. 46) Autorka (2007) dodává, že před osvícenstvím se nadpřirozeno očekávalo a nebralo se tedy jako něco zvláštního, po nástupu osvícenských teorií se však přítomnost nadpřirozena stala nevídanou.

Za první díla patřící do fantastické literatury se v tomto přístupu považují gotické romány (s některými výjimkami). Vývoji fantasy značně napomohl romantismus, který si liboval v tajemnosti, záhadách atd. V 19. století se tak již vytvořila silná základna fantastických spisovatelů, např. Hoffman, Irving, Maupassant, Poe atd. Právě osobnosti Hoffmana a Poa se často řadí mezi důležité ve vývoji fantastiky. Hazaiová (2007) vysvětluje, že Hoffman ovlivnil podobu fantastických děl a tento žánr proslavil. Fantastiku do značné míry proslavil také již zmiňovaný Edgar Allan Poe; Hazaiová (2007) jeho vliv uvádí především v kontextu rozvoje hispanoamerické fantastiky.

Ač Hazaiová (2007) zastává názor, že fantastika jako taková vznikla až v osmnáctém století a vyvinula se především ve století devatenáctém, ve své práci zmiňuje také tvrzení Casarese, který v *Antologii fantastické literatury* tvrdí, že „*Přízraky obydlují každou literaturu. Ale fantastické příběhy jsou starší než písemnictví, jsou staré jako sám strach.*“ (do češtiny přeloženo Hazaiovou, 2007, str. 52)

Tímto citátem se dostáváme k velmi rozšířenému názoru, že fantastika existovala v rámci literatury vždy. O tomto jevu se zmiňuje již Catherine Kurkjian (2006), která fantastiku dělí na tradiční a moderní. Cory Daniells (2010) uvádí, že fantasy existovala vždy. Už staré příběhy o Illiadě nebo Beowulfovi či *Píseň o Rolandovi* byly přece protkány fantastickými motivy; obsahovaly magii, bohy a příšery. Fantastická literatura fungovala již od dávných mýtů a legend a postupně se prosazovala skrze různé odlišné kultury a doby. Můžeme vzít v potaz třeba *Pohádky tisíce a jedné noci*, příběhy o rytíři Artušovi, Shakespearův *Sen noci svatojánské*, *Frankensteina* nebo *Drákulu* a mnohá další díla, např. od E.A. Poa, Lovecrafta, MacDonalda atd. Všechny tyto knihy a jejich autory je možné v určitém slova smyslu považovat za fantastické; záleží tedy jen na širší pojmu fantastika, který určuje, kdy vlastně fantastika vznikla.

Liší se také názory na to, kteří autoři byli v průběhu vývoje fantastiky pro tento žánr stěžejní a nějakým způsobem jej proměnili. Mnozí tvrdí, že otcem fantasy je J.R.R. Tolkien, který se zasloužil o popularizaci fantasy. Po jeho boku bývá často zmiňován také C.S. Lewis. Tito autoři se také někdy považují za první, které již můžeme řadit do moderní fantasy. (Epstein, 2005, Hand, 2015)

Ed Power (2013) s tímto tvrzením nesouhlasí a vysvětluje, že Tolkien mohl být jen těžko „otcem fantasy“, když díla, která vznikají dnes – knihy slavných spisovatelů jako je J.K. Rowling, G.R.R. Martin – mají jen málo společného s tvorbou Tolkiena, a tak může být jeho cyklus o Středozemi jen těžko jejich předobrazem. Power (2013) dodává, že Tolkien je samozřejmě důležitou osobností v rámci fantasy literatury, protože to byly právě jeho knihy, které se dostaly k mnoha lidem, kteří o ostatních tvůrcích tehdejší fantasy nikdy neslyšeli – a v jistém slova smyslu se tak opravdu zasloužil o její popularizaci - jen je jeho vliv na dnešní tvorbu často přeceňován. Sám je zastáncem toho, že v tom nejširším slova smyslu se fantasy datuje až k úplným kořenům literatury, a je tedy jedním z těch, co do fantastiky řadí i díla jako *Odyssea* a *Beowulf*. Zároveň ovšem vysvětluje, že fantasy v užším – moderním – slova

smyslu vznikala od dob Viktoriánské éry a vyjmenovává díla jako *Alenku v říši divů* od L. Carrolla nebo tvorbu W. Morrise.

Ať už budeme považovat fantasy literaturu za žánr, který vznikl ještě dříve, než byla sepsána první kniha, nebo do něj zařadíme pouze knihy vzniklé v posledních stoletích, jedná se o oblast literatury s velkou tradicí a poměrně fanouškovskou základnou, jak dokládají mnozí výše zmínění autoři.

3.2 Různé podoby fantasy literatury

V širším slova smyslu někteří autoři řadí do fantastiky pohádky, mýty, legendy, epické básně a další oblasti literatury. Tyto podskupiny literatury by bylo možno zařadit spíše do fantastické literatury, do které se řadí také sci-fi, horor, romance apod. než do fantasy jako takové. (Rosenberg, 2011) Dávno předtím, než začaly vznikat dnes známá fantasy díla, existovala v každé zemi ústní tradice předávání příběhů, tzv. folklor – epika, mýty, legendy, pohádky, bajky, hádanky, písně a jiné – a právě ty byly v mnohém vzorem pro dnešní fantasy. Anders (2013)

V moderním slova smyslu žánry jako mýty a legendy do fantasy literatury řazeny nebývají, ale často se uvádí blízký vztah mezi nimi a fantasy. Fantasy jak ji známe dnes v mnoha ohledech čerpá právě z mytologie, pohádek a dalších oblastí. (Penn, 2013) Vliv starých epických básní v díle Tolkiena je naprosto zřejmý. (Powel, 2013) Kdo někdy četl některou z mnoha knih *Zeměplochy* Terryho Pratchetta, by asi uznal, že jeho tvorba je přímo protkaná pohádkovými motivy, ze kterých si často utahuje a využívá je jako komický prvek, ale také základ pro své příběhy, viz. např. jeho knihy o čarodějkách (*Soudné sestry*, *Čarodějky na cestách* atd.). Dnes oblíbený Neil Gaiman zase využil bohatou látku mytologie a použil ji ve svém díle *Američtí bohové*. (Grossman, 2011)

Právě různé oblasti literatury, ve kterých se fantasy inspirovala, často utváří její podžánry. Neexistuje samozřejmě jen jedna podoba fantasy; právě naopak, fantasy je dobře známá svou volností, což jí umožňuje kombinovat prvky ostatních žánrů a oblastí literatury. (Penn, 2013)

Vymezení podžánrů fantasy se (ostatně jako vše týkající se tohoto žánru) liší s různými autory. Penn (2013) uvádí osm různých subžánrů fantasy: epic fantasy, high fantasy, dark fantasy, grimdark, steampunk, arcanepunk, historical fantasy a urban fantasy.

Jako epic fantasy laicky označuje často velmi obsáhlé knihy z dlouhých sérií. High fantasy je dle ní většinou velmi tradiční a ovlivněná tvorbou Tolkiena. Dark fantasy spojuje horor a temná témata. Grimdark zase využívá nějaký dystopický element. Steampunk je kombinací fantasy a Viktorináskeho prostředí dobře známého jako „období páry“. Arcanepunk je jednoduše kombinací sci-fi a fantasy. Historická fantasy kombinuje magii s historickou fikcí a je dle Penn (2013) často nakombinována se subžánrem sword and sorcery. Za urban fantasy považuje takovou, která míchá magii a mytologie a zasazuje je do moderního světa. Většina z nich je běžně využívána i v českém prostředí a známá široké veřejnosti čtenářů fantasy.

Anders (2013) k podskupinám fantasy přistupuje trochu jinak a uvádí krom známých podžánrů (epic fantasy, sword and sorcery, urban fantasy, new weird) např. portálovou fantasy, gotiku, magický realismus a folklore. Portálová fantasy je taková, ve které hrdina projde z jednoho světa do druhého pomocí nějakého portálu, např. *Čaroděj ze země Oz* nebo příběhy *Narnie* od C.S. Lewise. V magickém realismu je magie běžnou každodenní součástí života a dodává světu jakýsi surrealistický nádech. Jako příklad autorka uvádí třeba *Sto roků samoty* od G.G. Marqueze. Gotika obsahuje nadpřirozené hororové elementy jako duchy, upíry nebo příšery, ale je v ní také prvek romantiky a většinou je zasazena do zničeného světa. Anders (2013) dodává, že tento typ fantasy se často také označuje jako dark fantasy.

Server *Literary Devices* uvádí jako typy fantasy třeba moderní pohádky (modern folktales), zvířecí fantasy (animal fantasy), fantasy s hračkou (toy fantasy), magickou fantasy (magical fantasy), záhadnou a nadpřirozenou fantasy (mystery and supernatural fantasy) nebo třeba vědecko-fantastickou literaturu (u nás běžně používaný termín science fiction). Do poslední zmíněné kategorie zde řadí např. *Frankensteina* od M. Shelley. Za nadpřirozenou fantasy považují *Legendu o Ospalé díře* od W. Irvinga. Jako magickou fantasy vidí *Karlíka a továrnu na čokoládu* od R. Dahla. Do tzv. „toy fantasy“ řadí třeba známé příběhy s medvídkem Pú od A.A. Milna. Za zvířecí fantasy je pak možné považovat třeba *Šarlotinu pavučinku* od E.B. Whita nebo *Dobrodružství králička Petra* od B. Potter.

Asi nejvíce druhů fantasy rozlišuje server *Best Fantasy Books*, který uvádí dohromady 73 subžánrů fantasy s tím, že tento žánr se stále vyvíjí a proměňuje a je tedy nutné očekávat, že jeho podkategorie budou nadále vzrůstat a s dobou se proměňovat.

Server uvádí již zmíněné a běžné známé fantasy podžánry jako epic fantasy, high fantasy nebo dark fantasy, ale jmenuje také mnohé nové. Tzv. „Swashbuckling fantasy“ je taková, která obsahuje jak romantiku, tak množství boje a je energická a plná dobrodružství.

Hrdina „*buckles and swashes his way across the page*“. Z Číny pocházející Wuxia fantasy je plná akce, dobrodružství a fantastiky. Název koresponduje s prvkem válečnictví, tzv. „martial-arts“ a naznačuje bojové schopnosti hrdinů, které přesahují běžné představy o lidských možnostech. Flintlock fantasy je taková, ve které je hojně aplikován boj se střelnou zbraní, která používá mechanismus, který dal těmto knihám jejich jméno, tedy „flintlock mechanism“. Gaslamp fantasy propojuje fantasy a historickou fikci a čerpá také z gotické fikce, název pramení z důležitosti plynových lamp, které zde utváří atmosféru příběhům.

Podžánry jmenované na serveru *Best Fantasy Books* jsou v mnohém zvláštní, ale zároveň tvoří dobrý příklad toho, jak se fantasy žánr vyvíjí a člení na různé více i méně důležité podkategorie. Stránky mimo jiné obsahují subžánry jako Anthropomorphic fantasy, Christian fantasy, Media-tie-in fantasy nebo Sword and Planet fantasy.

Dávno vydané i dnes vznikající fantasy knihy by se daly zařadit do mnohých výše zmíněných podkategorií fantasy a vzhledem k nyní rychlému vývoji a oblibě fantasy literatury se dá očekávat, že budou vznikat další subžánry fantastiky. Zde uvedené podžánry slouží spíše jako rychlý náhled do této tematiky a jejich úkolem je poukázat na to, jak široké je působení fantastiky a jak moc se náhled na tento žánr liší s jednotlivými autory. Jak říká již zmíněná Penn (2013), výhodou fantasy je její naprostá otevřenost a stírání hranic, které jejím autorům dává nekonečné možnosti při tvorbě nových fiktivních světů.

3.3 Čtenáři fantasy

Kolem toho, kdo vlastně čte fantasy literaturu, vznikají mnohá protichůdná tvrzení. Rozdíly jsou také v názorech na to, kdo by fantastiku číst měl a mohla by mu něco přinést nebo se mu jednoduše líbit, a pro koho tento žánr zkrátka není vhodný nebo zajímavý.

Heldová (1985) uvažuje nad tím, zda by vůbec fantastiku měly děti číst nebo z toho pramení – především pro menší čtenáře – nějaké problémy, např. zbytečné pocity strachu atd. Autorka uvažuje o propojení strachu a fantastiky a přemýšlí nad tím, zda je to, co je strašidelné pro nás dospělé, zároveň také stejně děsivé pro děti, nebo mají trochu jiná měřítko. Zároveň Heldová (1985) uvažuje nad tím, zda přílišnou snahou děti před děsivou fantastikou ochránit nebudou vznikat pro ně přístupné pouze přehnaně bezpečné knihy bez vyšší kvality. *„Je to, co považuje za traumatizující dospělý, nutně také traumatizujícím pro dítě? Nevydáváme se v nebezpečí, že přílišným seškrtáváním se nám dětská kniha zvrtné na*

malůvku jakéhosi sterilně čistého (ubezpečujícího, jak se teď říká) světa, který ale je dokonale plytký a nezajímavý?“ (str. 7)

Autorka (1985) pro potřeby své knihy vyzpovídala děti ohledně fantasy literatury a mimo jiné se snažila zjistit, zda existují některé příběhy, které by pro dětského čtenáře mohly být problematické až traumatizující – a tudíž by se snad mělo zamezit tomu, aby se k nim vůbec děti dostaly. Zdá se, že jednoduchá odpověď na tuto otázku neexistuje, a je tedy vždy nutné dbát na to určité dítě a dle předchozí zkušenosti také vybírat vhodné a nevhodné knihy. Heldová (1985) vzápětí však jednoznačně popírá názor, že by fantasy literatura mohla dětem škodit v tom smyslu, že potlačuje jejich správný psychický vývoj a drží jej dále od reality. Naopak věří, že právě fantasy žánr je velmi dobrým prostředkem pro rozvoj inteligence a obrazotvornosti.

Fantastika – především její podoba fantasy a sci-fi – je často označována za ten typ literatury, který si mohou užít pouze děti a mladší jedinci. Flanagan (2014) věří, že toto rozdělení literatury na tu pro děti a pro dospělé může pramenit v osmnáctém století a devatenáctém století, kdy se literatura tradičně oddělovala na dva proudy – seriózní realistické novely byly čteny dospělými muži, zatímco fantastické a romantické příběhy spíše nacházely své oblíbence v řadách dětí a žen.

Tato představa, že fantasy může být čtena pouze dětmi je v dnešní době značně potlačena. Mnohé z dnes vznikajících knih (a ostatně i těch, které byly vydány už dávno) nachází své čtenáře právě mezi dospělými, nebo jsou přinejmenším zajímavé jak pro mladší čtenáře, tak pro dospělé. Kupříkladu známá série *Píseň ledu a ohně*, která byla inspirací a podkladem pro kultovní seriál *Game of Thrones*, se dá asi těžko považovat za dětskou fantasy literaturu. Dnes velmi populární fantasy spisovatel Neil Gaiman píše fantasy knihy jak pro děti, tak pro dospělé.

Grossman (2011) dodává, že i v dnešní době stále mnoho lidí věří, že fantasy je něco pouze pro děti a dospělé, kteří tento žánr čtou, musí být tedy sami o sobě velmi dětinští a nezralí. Dodává, že byly doby, kdy dospělí běžně četli knihy s fantastickými prvky – řecká a římská literatura je přece takových plná – bez předsudků. Ke změně došlo někdy v počátcích osmnáctého století, kdy se prostředí pro vývoj fantasy začalo proměňovat. Lidé přestali věřit v nadpřirozené bytosti a magii a začali tíhnout k realismu. Grossman (2011) říká, že mnozí dospělí vidí překážku pro čtení fantasy právě v tom, že je to jen něco vymyšleného. Pro takové má jednoduchou odpověď – všechny příběhy v knihách jsou vymyšlené.

Dalším velkým předsudkem týkajícím se fantasy čtenářství je to, že je to žánr buďto pouze pro muže nebo naopak jen pro ženy. Jak již bylo zmíněno, Flanagan (2014) říká, že fantasy, jakožto neseriózní žánr, byla dříve směřována právě na děti a ženy. Za ta léta se však něco změnilo a nyní mnozí naopak tvrdí, že fantasy je něco, co si přece žena nemůže užít. Proti tomuto tvrzení se ohrazuje Alyssa Rosenberg (2011). Uznává sice, že původní pohádky, které ovlivnily třeba tvorbu Tolkiena nebo Lewise se moderní ženské čtenářce asi nezavděčily, ale jak fantasy v průběhu dvacátého století dozrávala, začala vznikat díla pro ženy mnohem přitažlivější. Ač stále v mnohých knihách vystupují především mužští hrdinové, kteří zachraňují svět, vznikají také příběhy, kde jsou hrdinkami v popředí ženy. Tato variabilita rolí a rozdělení sil mezi muže a ženy dělá fantasy literaturu vhodnou jak pro muže, tak pro ženy.

Ač se tedy názory jednotlivých odborníků, spisovatelů i čtenářů liší, dnešní fantasy literatura je směřována jak k dětem, tak dospělým a tyto příběhy plné magie si mohou užít stejně jak muži, tak ženy. Široké možnosti v rámci fantasy literatury dělají tento žánr velmi univerzální a potírají tak předsudky ohledně toho, kdo vlastně fantasy knihy čte.

3.4 Funkce fantasy

Ač je fantasy v dnešní době velmi čteným žánrem, stále existuje velké množství lidí, a to jak z řad odborníků, tak mezi běžnými čtenáři, kteří fantastiku shledávají podřadným žánrem, který nemá žádný vyšší smysl. Heldová (1985) se proti tomuto názoru staví a říká, že „*za tímto pohrdáním vším, co je vymyšlené, se skrývají určité falešné pedagogické postoje (str. 20).*“ Autorka naopak tvrdí, že fantastika odpovídá potřebám dítěte a je ideální pro jeho animistický pohled na svět.

I mnozí další se přiklání spíše na stranu Heldové a věří, že fantasy žánr je pro své čtenáře – ať už ty dětské nebo dospělé – prospěšný. Fantastika bývá často obviňována z toho, že je pouze prostředkem pro útěk z reality (v angličtině „*escapism*“). Victoria Flanagan (2014) hovoří o rozdělení literatury na realistickou a fantastickou, která je často považována za podřadnou, až brakovou, a na toto téma dodává, že svým způsobem je jakákoliv kniha fantazií a fantasy knihy jsou zkrátka jen trochu více vzdáleny realitě. Flanagan (2014) dodává, že čtení fantasy má svá pozitiva, např. to, že umožňuje svým čtenářům vnímat svět skrze různé perspektivy, a navíc tento žánr často jedná skrze metafory, a tedy ne tak přímo jako některé jiné žánry, což je jeho pozitivem. Tato větší „*otevřenost*“ fantastiky jí umožňuje lépe

zkoumat důležitá sociální témata a problémy. Fantasy tedy nepřímou komentuje realitu a může se tak s různými morálními otázkami vypořádat hravějším způsobem než realistická literatura. Navíc tento žánr dle Flanaganové (2014) pomáhá svým čtenářům propojovat některé souvislosti mezi zdánlivě nesouvisejícími koncepty.

Cory Daniells (2010) říká, že fantasy příběhy nám v dnešní nejisté době poskytují jakýsi protipól k cynismu. Na obranu fantasy a její spojitosti s útekem od reality používá slova spisovatele Terryho Pratchetta, který řekl, že fantasy samozřejmě je útekem, ale zároveň se ptá, co je na tom vlastně špatného. Od čeho nebo k čemu vlastně utíkáme? Otevírají nám fantastické příběhy okna, nebo zabouchávají dveře? Daniells (2010) dodává, že fantasy žánr spisovatelům dává možnost rozvíjet nápady, které by nebyly v běžném reálném životě možné, a doplňuje, že pro čtenáře je navíc fantasy důkazem toho, že každý z nás je důležitý a může takzvaně změnit svět.

K fantasy jako pouhé formě útěku se vyjadřuje také spisovatelka Beth Webb (2007) a říká, že je to právě naopak – fantasy dává čtenářům možnost vypořádat se s opravdovými problémy. Fantazie a její využití je pro člověka důležitým obranným mechanismem. Pro děti je fantastika skvělý způsob, jak bezpečně prozkoumat svět kolem nich, kterému zatím emocionálně úplně nerozumí. Knihy jsou tak pro ně vlastně jakýmsi cvičným vstupem do světa se všemi jeho problémy. Webb (2007) dodává, že ono vykročení dále od reality do bezpečného místa fantasy nás připravuje na těžkou realitu života, které musíme čelit, a dává nám tak novou perspektivu.

Také spisovatelka Vera Nazarian (2010) byla v jednom z rozhovorů dotázána, co je vlastně funkcí fantasy. Odpověděla, že fantasy literatura je tou jedinou opravdovou literaturou naděje a představivosti. Fantasy dle ní nehledá nové nápady, kterými by mohla na své čtenáře zapůsobit, ale vytahuje odvěké pravdy, a něco tak ve svých čtenářích probouzí. Tento žánr se svým způsobem snaží své čtenáře vést, ukázat jim cestu a dělá to opatrným nenápadným způsobem. Fantasy si dle Nazarianové (2010) na nic nehraje – na to je ostatně dost prostoru v běžném životě – a poskytuje svým čtenářům novou perspektivu skrze metafory. V určitém slova smyslu je vlastně fantasy dle Nazarianové (2010) jakýmsi balzámem na duši, který umožňuje člověku začít znova; pomáhá mu na jeho cestě životem.

Názory na to, jakým způsobem je fantasy prospěšná, se v mnohém shodují. Také Catherine Kurkjian (2006) říká, že fantasy nám paradoxně umožňuje lépe chápat realitu. Její forma zajišťuje čtenáři jakýsi emocionální odstup, který mu dává prostor pro objektivnější

zvážení citlivých témat a důležitých problémů. Skrze fantazii se může člověk vypořádat s některými bolestnými tématy lépe, než by mu to dovolila realita a realistická fikce.

Ed Ireland (2015) také přemýšlí o přínosnosti fantasy skrze její možnost útěku od reality. Ten ale nabízí i jiné žánry, takže není specifický pouze pro fantasy. Ta své čtenáře může ve svých příbězích vzít na různá zajímavá místa, ale to také není to nejdůležitější, co tento žánr umí. Rozdíl je ve využití naší představivosti. Při čtení realistických příběhů jí není tolik potřeba, protože čtenář chápe, co se mu autor snaží říct. Ale když nějaký fantastický autor popisuje nadpřirozenou bytost, musí se už člověk zamyslet více, začít si situaci lépe představovat. Schopnost si onen fantastický svět představit je nezbytná. A tyto chvíle, kdy si představujeme vymyšlený svět v knize, nás dle Irelanda (2015) vrací do dětských let, kdy byla pro nás imaginace naprosto běžná, aniž bychom si to vůbec uvědomovali. A právě tato schopnost návratu a využití představivosti je dle něj tím nejlepším, co může fantasy svým čtenářům nabídnout.

Speciální schopností fantasy je dle Marka Chadbourna (2008) její schopnost nahlédnout dál, až za hranice světa kolem nás. A ač jsou fantastické knihy plné vymyšlených míst, tento žánr se světem, ve kterém žijeme, zabývá stejně jako ostatní knihy. Rozdíl je v tom, že fantasy jedná skrze naše podvědomé naděje, využívá symbolismus a alegorii a pomáhá nám tak vlastně zjistit, kým doopravdy jsme.

Zajímavý pohled na fantasy nabídla uznávaná spisovatelka Ursula K. Le Guin (2004), když řekla, že funkcí fantasy je její schopnost rozeznávat mezi dobrem a zlem. V dnešním mnohdy nespravedlivém světě je to právě fantasy, která říká, co je to hrdinství, mluví o kořenech moci a nabízí morální alternativy. Představivost je dle Le Guin (2004) nástrojem etiky. Fantasy dle ní skrze různé metafory nabízí svým čtenářům možnosti jak se zachovat. Učí je řešit problémy.

Existuje mnoho důvodů, proč je čtení fantasy literatury prospěšné. V naší práci jsme nastínili jen některé. Dle nich je fantasy dobrým způsobem, jak zpracovat příliš tíživou realitu, poskytuje svým čtenářům prostor a jakousi útěchu, dodává jim sebedůvěru a víru v sebe sama, učí je rozeznávat mezi dobrem a zlem, umožňuje jim návrat do dětských let skrze představivost nebo dává svým čtenářům novou perspektivu. Tyto pozitiva by mohly sloužit jako dobrý protipól mnohým odborníkům, kteří na fantasy žánr nahlíží jako na něco negativního a vidí fantasy pouze jako brakovou literaturu, která svým čtenářům poskytuje útěk do smyšleného světa draků a kouzel.

4 Současné trendy trávení volného času

Už zde byla řeč o volném čase, jeho funkcích, způsobech, jak jej lidé tráví a hře, která je pro volnočasové aktivity stěžejní. Způsob trávení volného času se značně proměňuje s dobou. Jinak asi lidé trávili čas před tisíci lety, jinak jej trávili naši předkové v minulém století a jinak jej budou trávit naše děti. Každý člověk je jedinečný, a tak by se dalo čekat, že bude také jedinečný jeho způsob trávení volného času. Do jisté míry je tedy jakýkoliv výklad toho, jak lidé nejčastěji tráví čas, nejistý a samozřejmě se nedá uplatnit na každého. Trávení volného času je ovlivněno mnoha faktory. Šafr a Patočková (2011) zmiňují některé z těchto faktorů: pohlaví, věk, fáze životního cyklu, vzdělání, sociální postavení, charakter, zdravotní stav a jiné.

V jednotlivých věkových skupinách tedy nalezneme rozdíly v trávení času, které mohou být mnohdy značné. Miholová (2012) říká, že můžeme vidět rozdíly i mezi tím, jak tráví děti svůj volný čas ve městě a na vesnici. Faktor demografický je tedy také důležitý. Rozdíly můžeme samozřejmě nalézt i při srovnávání trávení času v jednotlivých zemích.

Faktorů, které ovlivňují způsoby trávení času je mnoho, ale v této práci se jimi nebudeme zabývat. Rádi bychom jen v krátkosti zmínili některé ze způsobů trávení času současnými dětmi a mladými lidmi.

4.1 Způsoby trávení času

V posledních desetiletích se často tvrdí, že děti už netráví čas pohybovými aktivitami. Výzkumy říkají, že fyzické aktivity postupně upadají na úkor jiným způsobům trávení času. Laakso et al. (2008) se snaží toto tvrzení vyvrátit. V průběhu třiceti let postupně sbírali data týkající se trávení času se zaměřením na pohybové aktivity a jejich výzkum říká, že děti a mladí lidé svůj volný čas stále často tráví pohybem. V posledních desetiletích došlo k útlumu spontánních pohybových aktivit, ale na druhou stranu postupně roste využití aktivit organizovaných. Laakso et al. (2008) vysvětlují, že nárůst zájmu o organizovaný sport je znatelný především u dívek. Jejich studie podporuje tvrzení, že mladí lidé stále rádi tráví svůj čas pohybem, ale je vhodné je k těmto činnostem motivovat, vytvořit pro ně vhodné prostředí a lákavou nabídku pohybu a sportu.

Žijeme v moderní době a právě média a moderní technologie mají značný vliv na náš volný čas. Psotová (2012) vysvětluje, že média jsou jedním z nejoblíbenějších způsobů

trávení volného času. Internet jako takový je již považován za samostatnou volnočasovou aktivitu (Hofbauer, 2010). Psotová (2012) uvádí, že mladí lidé tráví denně několik hodin u počítače, kde využívají sociální sítě, sledují filmy nebo seriály, surfují, poslouchají hudbu nebo hrají hry. Krom používání internetu její průzkum zmiňuje i zájem o pohybové aktivity (turistika, zimní sporty, plavání, jízda na kole atd.) a různé aktivity řadící se do kultury (hudba, četba, kino, divadlo atd.). Autorka uvádí, že nejčastěji tráví mladí lidé čas spolu s přáteli (ať už formou osobního kontaktu nebo prostřednictvím internetové komunikace).

Snad každý výzkum týkající se volného času v určité míře zmiňuje právě důležitost moderních technologií a internetu. Havlíková (2011) mluví třeba o značné oblibě sociální sítě zvané *Facebook*, kde lidé tráví čas využíváním různých dostupných aplikací (vkládání fotografií, videí, prohlížení skupin a událostí), hrami, chatováním atd. Kromě *Facebooku* mladí lidé používají i jiné dostupné sociální sítě, např. *Twitter*, *Instagram*, *Snapchat* atd.

Velký úspěch mají také amatérské internetové stránky. Lidé si vytváří vlastní stránky (blogy) na různá sobě blízká témata a takzvaně blogují. Veverková (2008) říká, že potřebu blogovat má dnes téměř každý. Lidé sdělují ostatním své každodenní úspěchy a prohry a sdílí s celým světem své záliby. Na internetu můžeme najít velké množství osobních blogů, ve kterých jejich autoři mluví o svém životě. Vzhledem k rozšířenosti blogů se již hovoří o fenoménu blogování (Horáková, 2016). Také existují blogy na určité specifické téma, ať už jsou o knihách, jídle, módě, sportu nebo seriálech. Suralová (2011) např. uvádí současný rozmach blogování o módě (tzv. fashion blogy). Pořízková (2013) zase zmiňuje velký zájem o blogy týkající se jídla (tzv. foodblogging).

V posledních letech se také ve značné míře rozšířilo využívání internetové stránky s videi zvané *Youtube*. Mladí lidé sledují videa svých oblíbených zpěváků, herců a jiných celebrit, ale také mnohá domácí videa. Prostřednictvím *Youtube* je možné vyhledat videa na jakémkoliv téma. Lidé tráví svůj volný čas formou „youtubingu“, kdy buď sledují videa, nebo sami videa natáčejí a zveřejňují na internetu. Velké množství „youtuberů“ je samozřejmě v zahraničí, ale i v České republice se tento způsob zábavy postupně rozšiřuje. Leimerová (2015) vysvětluje, že se dnes již známí čeští youtuberi stávají celebritami. Pro blogování formou videí se často používá také termín „vlogování“. Kotrbová (2015) uvádí, že fenomén youtubingu je nyní tak rozšířený, že jej dokonce začaly školská zařízení nabízet formou volnočasového kroužku. Děje se tak třeba v píseckém Domě dětí a mládeže.

Přesto, že lidé tráví volný čas různým způsobem a stále přetrvávají jako oblíbené činnosti aktivity jako četba, kultura nebo příroda, tyto činnosti bychom mohli zařadit do trávení času „starým“ způsobem. Jsou to bezesporu důležité oblasti volného času, ale neřadíme je zde k současným trendům. Právě internet a vše s ním spojené v posledních desetiletích stoupá na důležitosti. Wallsten (2013) dokonce tvrdí, že internet ovlivňuje celý průběh našeho dne – čas, který trávíme jinými činnosti, ať už prací, volnočasovými aktivitami nebo spánkem.

S internetem a moderními technologiemi také úzce souvisí fenomén her. Stále jsou samozřejmě oblíbené deskové a karetní hry – dokonce do takové míry, že lidé utváří události a kluby, ve kterých společně hrají stolní hry. Tomášková (2009) mluví třeba o akci zvané *Deskohraní* nebo *Deskmania*. Vysvětluje také, že množství starých deskových her je možné hrát na internetu, takže i do této oblasti v dnešní době vstupuje internet.

Dominantou jsou dnes především počítačové hry. Rylich (2011) mluví o fenoménu her. Popisuje historický vývoj her a různé typy dostupných her (akční hry, strategie, arkády a další). Dodává, že hráči tvoří jakousi herní komunitu. Autor vysvětluje, že hry jsou zatím stále spíše na okraji zájmu široké veřejnosti a na rozdíl od jiných způsobů trávení volného času (televize a další média) se jim zatím nepovedlo dostat do oblasti mainstreamu. Počítačové hry (a tedy i takové, které se hrají prostřednictvím internetu, tzv. online hry) si postupně vydobily své místo na poli trávení volného času a Rylich (2011) dodává, že nyní již můžeme mluvit dokonce i o subkultuře hráčů a herním průmyslu. I přes jejich narůstající oblibu jsou hry veřejností stále spíše viděny jako něco negativního; aktivita, kterou bychom u dětí a mladých lidí neměli podporovat. Bauer (2002) se proti tomuto tvrzení ohrazuje a říká, že hraní her se nedá srovnávat třeba se sledováním televize, což je čistě odpočinková aktivita, protože je u nich velká nutnost zapojení mozku – hry jsou náročné na náš postřeh, přesnost, hodnocení situace, paměť, nervovou soustavu atd.

Zajímavé odvětví her tvoří tzv. role-play hry (zkratka RPG). Urban Dictionary (2005) uvádí, že role-play znamená jednat a mluvit jako by člověk byl postavou, kterou zobrazuje. Je nutné mluvit (a často také nemluvit) dle role, kterou představujeme. Role je součástí kontextu a většinou je děj zasazen do určitého stanoveného prostředí. Značná část role-playingu se odehrává na internetu, prostřednictvím online her, chatování nebo různých komentářů a diskuzí. Role-play hry je ale možné hrát i v podobě deskových her, např. známá hra *Dungeons and Dragons* (zkratka *DnD*, česká podoba pod názvem *Dračí doupě*) má také

svou deskovou podobu a hráči se poté schází a společně si „hrají na hrdiny“. Dle Urban Dictionary (2004) je hra Dungeons and Dragons vůbec neznámější hrou v této oblasti (pen and paper RPG). Byla vytvořena roku 1974 Gygaxem a Arnesonem. Tato hra se za dobu svého trvání proslavila a získala si své fanoušky. Právě Gygax a Arneson jsou tvůrci žánru RPG. DnD kombinuje fantasy příběh a velkou detailnost. Hra má svého vypravěče, který hráčům zprostředkovává fiktivní svět, ve kterém jsou oni součástí dobrodružství a neustále se proměňujícího příběhu, který jim nabízí neustále nové výzvy. (Wilson et al., 2012)

Dalším zajímavým počinem v oblasti role-play jsou „larpy“, tedy různé propracované akce vedené formou role-play, které mají své fanoušky ve světě i u nás. LARP je zkratka a znamená Live Action Role Playing. V českém prostředí už je slovo natolik používané, že se běžně skloňuje stejně jako jiná česká slova a nijak se nepřekládá. (Truhlář, 2009) Larp je popisován jako hra, ve které může na sebe vzít člověk jakoukoliv roli, odnese si z ní jedinečný zážitek a celá se odehrává v zajímavém prostředí. Prostřednictvím larpu se hráči na několik hodin stanou někým jiným a jsou někde jinde. Neexistuje zde žádný předem daný scénář, každý hraje dle svého uvážení a sám pro sebe. Existuje několik druhů larpů, např. tzv. bitva (dřevárna), městské a outdoor larpy nebo komorní larpy. (Truhlář, 2011)

Jak již bylo řečeno, stále hrají velkou roli v trávení volného času aktivity kulturního typu – poslech hudby, sledování filmů, návštěvy divadla a další. V současnosti se s těmito aktivitami často pojí něco, co bychom mohli nazvat třeba „fanouškovstvím“. Lidé jen nesledují filmy nebo nečtou knihy, ale především se stávají fanoušky svých oblíbených děl, knižních hrdinů, komiksů atd. a tvoří jakýsi „fandom“. Wilton (2002) vysvětluje, že původně se slovo fanoušek (fan) používalo pro sport, ale později se rozšířilo a začalo využívat i v dalších odvětvích zábavy.

Nějakou dobu slovo referovalo pouze k fanouškům science fiction. SFE (2015) říká, že do fandomu se řadí fanoušci sci-fi a fantasy, kteří se schází prostřednictvím různých akcí (např. tzv. convention, zkráceně con). V tomto smyslu se slovo fandom začalo používat na počátku dvacátého století po tom, co začal vycházet první sci-fi magazín. Čtenáři se začali scházet a postupně utvářeli různé skupiny a vydávali také vlastní fanouškovské časopisy (tzv. fanzines). Fanoušci pořádali společná setkání klubů a cony, první se konal již v 30. letech. SFE (2015) tvrdí, že fandom se díky svému původu považuje za americký fenomén, ale dostal

se i do dalších anglicky mluvících zemí a později i do zbytku světa. Fandom je nyní viděn jako něco mnohem víc než obyčejné hobby.

Fanouškovství se z původní záliby v sci-fi (a fantasy) rozšířilo i do dalších oblastí a nyní jsou utvářeny fandomy různých žánrů a zaměření. Urban Dictionary (2004) říká, že součástí fandomů jsou spisovatelé, umělci, básníci nebo třeba také fanoušci, kteří si vyrábí kostýmy (tzv. cosplay – costume play), které jim pomáhají dostat se do nějaké role (zde je tedy velká spojitost s již zmiňovaným role-play).

Existují samozřejmě i další aktivity, kterými si dnešní děti a mladí lidé krátí svůj volný čas. Samotná tematika fanouškovství, blogerství nebo pohybových činností je velmi rozsáhlá a bylo by možné k těmto oblastem přidružit další jim podobné, které jsou momentálně populární. Pro potřeby této práce jsme se pokusili alespoň nastínit některé z takových aktivit, které se nám zdají důležité a zajímavé.

4.2 Trendy trávení času v oblasti fantasy

Vzhledem k tematice práce, jejíž zaměření je ve velké míře spojeno s žánrem fantasy, bychom rádi upozornili na velkou propojenost jednotlivých oblíbených aktivit právě s žánrem fantasy.

Jak již bylo naznačeno v předchozí kapitole zabývající se fantasy, velké množství dnešních čtenářů má oblibu právě v žánru fantasy a sci-fi. Žánr fantasy samozřejmě nezasahuje pouze do knižního průmyslu – stále vznikají nové filmy a seriály, které se sem řadí.

V oblasti fantastiky nemůžeme opomenout také hry. Velké množství her je řazeno právě do žánru fantastiky, ať už mluvíme o deskových hrách nebo počítačových (on-line) hrách. Do této oblasti se také řadí již zmíněný role-play a cosplay.

Milovníci fantasy jsou ve velké míře spjati také s internetem – najdeme zde blogy o fantasy knihách či postavách z fantastických světů nebo videa, v nichž lidé mluví o žánru fantasy a sci-fi.

Jak již bylo řečeno, velkou důležitost má žánr sci-fi a fantasy právě v oblasti fanouškovství. V současné době vznikají fandomy i v oblastech, které nepatří do fantasy, ale stále je to právě oblast fantastiky a sci-fi, která je co se fanouškovství týče stěžejní.

5 Shrnutí teoretické části

V předcházející kapitole jsme se zabývali pedagogikou volného času a jejími jednotlivými oblastmi. Byl zde vysvětlen pojem pedagogiky a pedagoga volného času, zmíněni jeho hlavní činitelé a účastníci. Zaměřili jsme se na to, jak různí lidé chápou pojem volný čas, a jak jejich výklad volný čas ovlivňuje. Byla věnována pozornost osobnosti pedagoga volného času a především tomu, jakým způsobem se liší od běžného učitele. Popsali jsme základní funkce a cíle pedagogiky volného času, ale také její určitá specifika a problémy. Věnovali jsme se popisu jednotlivých klíčových kompetencí využívaných pro vzdělávání a rozvoj žáků, které jsme převzali z RVP a doplnili o specifickou kompetenci týkající se právě pedagogiky volného času. Nakonec jsme také popsali pojem hra a vyčlenili různé typy a druhy her a uvedli některé základní způsoby (formy) volnočasových aktivit. Kapitola týkající se pedagogiky volného času byla strukturována tak, aby i ti, kteří dříve o této oblasti nevěděli mnoho, měli po přečtení práce základní znalosti a popř. byli tyto informace schopni využít v praxi.

V kapitole o fantasy jsme se nejdříve zabývali pojmem fantasy (a fantastika), vyčlenili některé prvky a prostředky fantasy a snažili se tento žánr časově zařadit. Byly zde popsány různé podoby fantasy literatury, tedy její žánry, popř. podžánry. Krátce jsme se zmínili také o čtenářích fantasy a snažili se vyvrátit tvrzení o tom, že je fantasy čtena pouze dětmi nebo určitými specifickými skupinami lidí. Nakonec jsme se věnovali také funkcím fantasy a tedy tomu, jaká může mít čtení tohoto žánru pozitiva. V této kapitole jsme se snažili především o co nejlepší vystihnutí poměrně složitého pojmu fantasy (a fantastiky), který se dlouhá léta vyvíjel a stále se proměňuje. Také jsme chtěli prostřednictvím názorů různých odborníků (včetně samotných spisovatelů fantasy knih) doložit, že čtení fantasy je pro čtenáře prospěšné a fantasy není podřadným žánrem.

Nakonec jsme se krátce věnovali také současným trendům trávení volného času dětmi a mladými lidmi. Tato kapitola volně spojovala dvě předchozí, tedy pedagogiku volného času a fantasy. Snažili jsme se popsat alespoň základní způsoby, kterými dnešní mladí lidé tráví svůj volný čas, ať u ve světě nebo u nás. V této kapitole jsme se snažili dbát především na její zasazení do současnosti a uváděli takové aktivity, kterým se lidé věnují dnes – zmíněny byly moderní technologie, sociální sítě, počítačové i stolní hry, fanouškovství a další oblasti. Zvláštní pozornost byla věnována právě aktivitám, které bychom mohli zařadit do žánru fantasy, jelikož je tato oblast v dnešní době rozšířená a především velmi oblíbená.

6 Úvod k praktické části

Již jsme se jednotlivým tématům v této práci věnovali teoreticky a nyní všechny informace použijeme pro praktickou část. V následující kapitole se nachází didaktické materiály k dvaceti jedna volnočasovým aktivitám, které jsou volně propojeny tematikou fantasy.

Aktivity jsou rozděleny do třech skupin dle jejich časové náročnosti, ty nejdelší trvají rámcově několik dnů (cca týden), kratší aktivity jsou dlouhé den či dva (víkendovky atd.) a ty nejkratší aktivity se odehrávají v rámci hodin. Jednotlivé aktivity mají ucelenou strukturu: u každé je uvedena přibližná délka trvání, věková kategorie, potřebné materiály pro realizaci aktivity, vhodné prostřední (venkovní nebo vnitřní, případně kombinované) a cíl aktivity. Také jsou u aktivit doplňující poznámky směřující k učiteli (nebo komukoliv, kdo je bude využívat), popř. doporučená nebo použitá literatura.

Jako označení dětí v aktivitách používáme termínu žák, který zde funguje jako univerzální oslovení pro jakékoliv účastníky aktivit a nemusí se tedy nutně jednat jen o žáky základních škol.

Ke každé aktivitě jsou přiřazeny klíčové kompetence, které jsou popsány výše v teoretické části. Kompetence k trávení volného času u aktivit uvedena není, jelikož se s jejím rozvojem vzhledem k typu aktivit počítá automaticky a vyskytuje se v určité míře u všech aktivit.

U jednotlivých aktivit jsou připojeny také přílohy, pokud je charakter aktivity vyžaduje. Jsou zde úryvky z knih, plánky, zadání jednotlivých úkolů a podklady k nim a další potřebné informace. Přílohy jsou v rámci dokumentu řazeny za jednotlivými aktivitami tak, aby jejich funkcionality byla co nejvyšší.

Aktivity na sebe přímo nenasazují, takže není nutné dodržet při jejich využití žádné pořadí. Je tedy možné využít pouze jednu aktivitu bez ohledu na zbytek dokumentu. Také není nezbytně nutné znát teoretickou část této práce, aby mohly být aktivity efektivně využity. Je však možné teorii vnímat jako podpůrnou pro ty, kteří by se rádi věnovali volnočasovým aktivitám, ale nemají v rámci této oblasti rozsáhlé znalosti.

Jednotlivé aktivity jsou vytvořeny tak, aby bylo možné je využít kýmkoliv, kdo pracuje s dětmi nebo mladými lidmi. Nejsou zaměřeny pouze na školní prostředí a učitele,

můžou je využít i volnočasoví pedagogové v různých institucích a organizacích, vedoucí táborů, knihovníci nebo třeba rodiče.

7 Aktivita seřazené dle délky

I. Dlouhé aktivity (týden nebo delší projekty s dílčími úkoly)

1. Vytvoř si svůj svět
2. Fantastická škola
3. Jindy, jinde
4. Fantastické noviny

II. Kratší aktivity (den nebo dva – víkendovky)

1. Tematická hostina
2. Knihy jsou jako mucholapka
3. Geocaching trochu jinak
4. Víkend s Panenkou z kostí
5. Magie versus věda
6. Ukaž, co umíš

III. Krátké aktivity (max. pár hodin)

1. Sto tajných dvířek
2. Světlo a temnota
3. Fantasy v kostce
4. Noční cirkus
5. Komiksová fantasy
6. Pohádka z jiného světa
7. Honba za pokladem
8. Naštěstí (ne)máme mléko
9. Magie je chaos i umění i věda
10. Vyřeš záhadu
11. Proč by to nebylo skutečné?

VYTVOŘ SI SVŮJ SVĚT

Na knižních světech je důležitá jejich propracovanost. Všechny ty detaily a do sebe zapadající kousky. Pokud už budeme do nějakého světa odbíhat, proč by rovnou neměl být náš vlastní.

Délka: dlouhodobý projekt, jednotlivé části po cca 2 hodinách (celkem 12 a více hodin)

Věková kategorie: cca 11 – 19 let

Potřebné materiály: psací (výtvarné) potřeby, počítač, materiály na výrobu doplňků dle potřeby

Prostředí: vnitřní

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanská, pracovní

Cíl: Žáci společně vytvoří ucelený imaginární svět, ve kterém se později budou moci pohybovat v rámci role-play her.

Mapa světa

Vytvořte mapu a dejte tak svému světu zmenšenou podobu. Můžete nakreslit svět stojící celý na vodě nebo fantastickou klasiku plnou magických lesů a nebezpečných hor. Jednotlivá místa dostanou také své názvy. Jak vlastně vypadá váš svět?

Obrázek 1 – Mapa Středozemě (Zdroj: http://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--H08j1xKG--/c_scale,fl_progressive,q_80,w_800/18ky3fa0y0eykjpg.jpg)



Bestiář

V každém světě žijí nějaké bytosti. Jaké jsou tady? Po vzoru jiných bestiářů vytvořte společně svůj vlastní včetně popisků, kreseb atd.

Obrázek 2 – Drak (Zdroj: MEARLS, Mike et. al, *Monster Manual*. Renton, WA: Wizards of the Coast, 2008. 287 s. ISBN 978-0-7869-4852-9)



Pravidla světa

Jaký svět vlastně tvoříte? Existuje v něm magie? A stojí po boku technologie nebo je jedinou hybnou silou? Stanovte si vlastní pravidla svého světa a určete tak podmínky života v něm.

Postavy

V novém světě jste novými lidmi, takže se musíte rozhodnout, kým chcete být. Vymyslete si jméno, národnost, povolání, koníčky, své schopnosti, rodinné zázemí... Jste samotářskými trolly potulujícími se světem nebo pyšnými elfy žijícími v lesích? Vše je jen na vás. Řekněte světu, kým vlastně jste.

Doplňky

Ač bohatě stačí lidská představivost, určitě neuškodí jí trochu pomoci. Vytvořte si zbraně, ušijte oblečení, přichystejte lahvičky s lektvary nebo vymyslete specifické líčení, které budete používat. Každý detail může být důležitý.

Obrázek 3 – Cosplay Yennefer (Zdroj: Great Queen Lina's Creativity
http://41.media.tumblr.com/5e4ab515c8af327f96b7581bbfa3ad5a/tumblr_nekoa06uwG1u322pro3_1280.jpg)



Role-play hry

Po tom, co jste si sami stvořili svět a vdechli život své nové identitě, se také můžete po tomto světě začít pohybovat. V jaké situaci jste se vlastně ocitli? Zuří zrovna válka nebo je už po staletí mezi národy klid?

Jednotlivé epizody vašeho příběhu mohou být kompletně spontánní a tvořené pouhou kooperací mezi vámi a učitelem nebo se může jednat o předem připravené chvíle. Jako základ můžete použít předem vytvořené postavy ze hry *Dungeons and Dragons* nebo si sestavit své schopnosti sami jen za pomoci učitele.

Poznámky:

Ač budou žáci schopni vypracovat většinu z úkolů sami, doporučuje se výpomoc učitele, který jim může u jednotlivých částí dávat další příklady (ukázky bestiářů, map, oblečení). Je důležité žáky upozornit na to, že od jejich prvotních výtvorů se bude odvíjet celý svět, a oni tedy mohou vytvořit takový, který již odněkud částečně znají, nebo veškeré jeho prvky pozměnit a vytvořit naprosto jedinečný svět.

Příloha č. 1. Ukázky z bestiářů pro inspiraci

PĚTINOH (Quintaped)

známý rovněž jako

chlupatý MacBoon

Klasifikace MK: XXXXX

Pětinoh je nesmírně nebezpečná masožravá obluda, která si obzvlášť libuje v lidském mase. Jeho nízko visící tělo je pokryté hustými rudohnědými chlupy a stejně chlupatých je i jeho pět nohou zakončených koňskými kopyty. Pětinoh žije pouze na ostrově Drear nedaleko nejsevernějšího výběžku Skotska. Drear byl z tohoto důvodu změněn v nezakreslitelné teritorium.

Legenda praví, že na ostrově Drear kdysi žily dvě kouzelnické rodiny, McClivertovi a MacBoonovi. Kouzelnický souboj, v němž se v opilosti utkali Dugald, náčelník klanu McClivertů, a Quintius, náčelník klanu MacBoonů, skončil údajně Dugaldovou smrtí. Vypráví se, že tlupa pomstychtivých McClivertů pak jedné noci obklíčila sídlo MacBoonových a všechny příslušníky jejich klanu proměnila v nestvůrné pětinohé tvory. McClivertové si až příliš pozdě uvědomili, že proměnění MacBoonové jsou v této podobě nesrovnatelně nebezpečnější (MacBoonovi byli pověstní jako velcí kouzelníci nešikoví). Navíc se MacBoonovi postavili na odpor všem pokusům vrátit jim zpět lidskou podobu. Obludy do posledního vyvraždily všechny McCliverty, takže na ostrově nezůstal jediný člověk. Teprve tehdy nestvůrným MacBoonům došlo, že nezbyl-li naživu nikdo, kdo by uměl zacházet s kouzelnickou hůlkou, jsou nuceni zůstat ve své současné podobě na věčné časy.

Nikdy už se nedozvíme, zda tento příběh je, nebo není pravdivý. Jisté je jen to, že nepřežili žádní McClivertové ani MacBoonové, kteří by nám prozradili, co se s jejich předky stalo. Pětinohové neumějí mluvit a zarputile se vzpírají všem snahám odboru pro dohled nad kouzelnými tvory některý exemplář chytit a pokusit se o zrušení jeho přeměny, takže musíme předpokládat, že jsou-li to skutečně chlupatí MacBoonové, jak napovídá jejich přezdívka, jsou spokojeni s tím, že zbytek svých dnů prožijí jako zvířata.

(Rowling, str. 53)

Kerberos

Kerberos, pes se třemi hlavami a hadovitým ocasem, hlídá vchod do podsvětí, aby zabránil živým ve vstupu do říše mrtvých a mrtvým utíkat nazpět do světa živých. Jeho bystré oči, výtečný sluch a divoká zuřivost zcela znemožňují proklouznout nepozorovaně kolem něj. Několika jedincům se však daří Kerbera oklamat. Jedním z nich byl Orfeus, proslulý hudebník, který dokázal svou hudbou očarovat i divoké šelmy. Ten uspal Kerbera svou písní doprovázenou hrou na lyru, aby se dostal do podsvětí, kde chtěl vyhledat svou zemřelou choť.

OCAS Kerberův ocas je jedovatý, jediné jeho šlehnutí je smrtelné.

HLAVY Kerberovy krví podlité oči, vynikající sluch a slintající tlamy se 126 jako břitva ostrými zuby činí z této stvůry třikrát nebezpečnějšího tvora, než je kterýkoli pozemský pes.

TRUP Jeho svalnaté tělo je uzpůsobené k rychlému běhu a vrhání se na kořist. Kerberos dokáže běžet neobvykle dlouhou dobu bez jakékoliv únavy, takže mu člověk nemůže utéct.

TLAMY Kerberovy sliny spálí a otráví zem, na kterou skanou. Jeho tři tlamy vydávají příšerné vytí, při kterém tuhne v žilách krev; jejich jediným záměrem je zabít a roztrhat kořist.

Věděli jste, že...

- když Herakles králi dokázal, že je schopen zkrotit Kerbera, vrací strašlivé zvíře na jeho místo u vchodu do podsvětí?
- jméno *Kerberos* znamená „démon propasti“?
- Hádes, pojmenovaná podle svého vládce, byla v řecké mytologii říše zemřelých, která se rozkládala pod zemí? Hranici mezi naším světem a podsvětím tvořila Styx, řeka nenávisti, která obtékala celou podsvětní říši.
- z pěny vytékající z Kerberových tří vrčících tlam vyrůstají jedovaté byliny?

(McCall, str. 76-77)

Obrázek 4 – Kerberos (Zdroj: Deviant Art – Vyrilien
http://img13.deviantart.net/04c6/i/2011/333/0/0/kerberos_by_vyrilien-d4cl9bh.jpg)



IELLWEN

Rasa: elf

Třída: šaman

Věk: 93 let

Výška: 5' 7''

Váha: 133 liber

Iellwen se narodila v lese Du Weldenvarden, obydlí elfů na severu Lóminóre. Její jméno jí bylo vybráno proto, že to byla prvorozená dcera, a slovo Iellwen ve starém elfském jazyce znamená dívka nebo také potomek. Vždy tedy byla Iellwen. Jejímu otci Saeldurovi bylo v době narození Iellwen 326 let a matce Yáre 308 a již měli syna jménem Maethorion. Ač u elfů není běžné, aby měli větší množství potomků, a postupem času se po světě pohybuje menší a menší množství elfských dětí, v rodině Iellwen tomu bylo jinak. I přesto nebo právě proto, že byly již dlouho elfské děti vzácnost, se Yáre a Saeldurovi narodily další dvě dcery – Ithilwen zrozená za svitu měsíce a nejmladší sluncem provoněná Anariel.

Obrázek 5 – Elfka (Zdroj: Deviant Art – Tira-Owl
<http://orig14.deviantart.net/5a41/f/2015/131/e/6/e6e72c2a9eee1df25caca74e2cf8316a-d89xxl2.jpg>)



Matka Iellwen Yára byla známou léčitelkou, a ač je každý elf znalý magie v určitém menším či větším množství schopný léčení, přicházeli často právě za ní, aby jim pomohla. Po proměně světa za ní občas přicházeli i jiní, než jen elfové – zoufalí lidé, bojem zranění trpaslíci, kletbou ovlivnění eladrinové a další, kteří potřebovali pomoci. Mnozí elfové odmítali ty z jiných ras, a přátelili se pouze mezi sebou, neuznávali nikoho jiného, ale Yára vždy věřila, že pomoci musí každému, a tak přijala i ty, na které by ostatní elfové spíše seslali mocnou kletbu nebo je omámili starověkou písní.

Iellwen se již od dětství učila léčitelství od matky. Často pobíhala po elfských lesích a horách, sbírala léčivé byliny a užívala si přírody, ale pokud byla doma, trávila většinu času s matkou a těmi, kteří za ní zrovna přišli požádat o pomoc. Naučila se tak již brzy mnohému z magie a oboru léčitelství. Matka jí vysvětlila, jaké slovo ve starém elfském jazyce má použít, pokud chce zahnat někomu horečku, a jak postupovat při zranění mečem, ukázala jí, která květina dobře léčí omámení a která je lepší po těžkém porodu, vysvětlila jí zákony magie a upozornila ji, že ji může používat jen v omezené míře a s rozmyslem, protože při použití velké síly by mohla ublížit sama sobě i blízkým. Zatímco Iellwen trávila čas spíše s matkou, její starší bratr Maethorion se učil řemeslu od otce. Saeldur byl výrobcem zbraní a jeho umění bylo vyhlášené po celé zemi. Na rozdíl od moudrého otce však Maethorion nebyl až tak zaujatý výrobou zbraní jako spíše jejím použitím a mnohokrát jej jeho mladší sestra musela potají léčit po boji s některým přítelem, který mu ve vteřině nepozornosti nebo vinou větší síly způsobil zranění. Yára nikdy nesouhlasila se souboji a používáním zbraní, věřila, že to je jeden z hlavních důvodů, proč musejí existovat lidé jako ona - aby napravili škodu, kterou nadělali ti v boji. Bylo spíše zázrakem, že se dva tak odlišně smýšlející lidé jako Saeldur a Yára byli schopni snést, ba co víc milovat, ale jejich děti vždy věřily, že právě díky těmto naprostým odlišnostem jsou dohromady tak silní a neměnní.

Na rozdíl od matky připadalo Iellwen poměrně zajímavé učit se bojovat i bez pomoci magie – tedy zbraní. Bratr ji naučil boji s mečem, nejdříve jednoručním a později, když dorostla a měla větší sílu, i obouručným, který vyrobil přímo pro její váhu a výšku. Naučil ji také, jak střílet z luku a šípu nebo třeba jak vrhat oštěp, to vše v tajnosti mimo dohled rodičů.

Mladší sestry trávily čas spíše spolu, často třeba jen společným zpěvem a pozorováním světa. Rozuměly si samozřejmě i s Iellwen, ale ona byla vždy ta starší a z jejich pohledu příliš rozumná, ač jí samotné to tak často vůbec nepřipadalo.

Jednoho dne léčila Yára také dívku z blízké lidské vesnice, která utrpěla zranění, když ji srazil koňský povoz. Strávila nějaký čas v příbytku elfů a bez povšimnutí kohokoliv z rodiny snadno učarovala Maethorioví. Ona byla křehká a zranitelná a on silný a těžko porazitelný. Ač Yára vždy přijímala do svého příbytku kohokoliv, kdo to potřeboval, rodiče od svého nejstaršího syna očekávali, že si domů přivede nějakou elfí dívku, takovou která ho bude hodna a zajistí pokračování jejich rodu. Když jim oznámil, že hodlá svůj život zasvětit boji a lásce k oné lidské dívce, samozřejmě nesouhlasili. Konflikt naštěstí nedošel tak daleko, aby se jejich rodina rozpadla a oni nikdy neprohlásili, že již nemají žádného syna. Bylo jim jasné, že by mohli o svého prvorozeného snadno přijít, protože ten byl rozhodnutý utéci do hor a žít mimo příbytky elfů, kteří by ho soudili. Nakonec tedy svolili a Maethorion si Caru odvedl do svého nového stromového obydlí, které vyzpíval přesně do podoby, kterou si ti dva přáli.

Právě tento incident, ale především soužití s laskavou matkou, vytvořilo u Iellwen touhu poznávat ze světa více, než jí mohl nabídnout les, v kterém od narození žila. Často se tedy vydávala na kratší i delší cesty dál – do hor, ve kterých mohla potkat obry a goliáše, k údolím řek, u kterých žijí hobiti, do temných lesů plných magie tak odlišné od té, kterou znala od matky.

Yára byla úžasnou léčitelkou, ale věřila pouze v sílu elfí magie a starodávného jazyka. Oproti tomu Iellwen byla přesvědčena, že každá rasa a osoba jí může nabídnout něco cenného, a tak se učila, od koho to jen šlo. Postupem času poznala lidské způsoby léčby, přiučila se něco málo od trpaslíků, pochopila, jak funguje magie temných čarodějů a mnoho dalšího.

Na svých cestách se Iellwen seznámila s mnohými a díky své otevřenosti, přátelské povaze a vždy přítomnému úsměvu byla schopná vyčarovat si přátelství i tam, odkud by jiní přišli s nepořízenou. Za ta léta putování také mnohým pomohla, když je našla někde zraněné, s čímž jí pomáhal její vlk, který bezpečně vyčmúchal každého v nouzi. Jednou se takto seznámila i s horským hromotlukem jménem Utgar, který po jednom ze svých milovaných bojů cestoval horami zraněn a bez schopnosti si rychle pomoci s vírou, že se jeho zranění brzy zacelí. Iellwen ovšem poznala, že čepel, která mu tato zranění způsobila, nebyla pouze ocelová, ale měla v sobě i příměs něčeho mnohem temnějšího než kov. Byla mu schopna pomoci a po několik týdnů spolu ti dva putovali směrem k jednomu z větších měst. On tam šel za zápasem, ona pouze poznávala tamní okolí a snažila se najít nějaké nové rostliny, které by se mohla naučit používat.

Tímto způsobem poznala Iellwen více lidí a často jim byla schopna pomoci, když to potřebovali. Získala si tím důvěru i mnohých, kteří by ji dříve poslali s hurónským smíchem pryč, a matce i otci tak mohla dokázat, že není nutné používat pouze elfí moudra a jejich jazyk. Někteří ji oslovovali krom jejího jména také slovem Meldě, což v elfím jazyce znamená přítel.

Po těchto cestách se Iellwen vždy vracela domů ke své rodině. Ač elfové žijí opravdu dlouho, nebyla ochotna desítky let promarnit bez přítomnosti v místě, kde se narodila, a tak se vždy po několika měsících vrátila zpět a na čas zase pobývala tam, pomáhala matce s léčením a ukazovala jí byliny, které po cestě nasbírala a které ve většině případů její matka odmítla s tím, že zná jiný postup, který je rozumnější a lepší.

Obrázek 6 – Zlovk (Zdroj: Heroes of Camelot
http://vignette4.wikia.nocookie.net/heroes-of-camelot/images/8/80/Dire_Wolf.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/270?cb=20140206112841)



Ač Iellwen často při svých toulkách zemí týdný nepotkala nikoho, s kým by mohla promluvit svým lidským hlasem, vždy jí stála po boku černá vlčice, které většinou říkala v jejím elfském jméně Draughatiel, tedy vlk nebo také Thandiel, což v lidském jazyce znamená štít. Málokdo byl schopen pochopit pouto mezi těmi dvěma především proto, že krom elfů nikdo neznal sílu, která se mezi dvěma vytvoří, pokud si navzájem dovolí sdílet svou mysl a komunikují přenosem myšlenek a obrazů. Někteří věřili, že pokud je vlčice vzdálená od Iellwen, už ji nemůže slyšet a přijímat od ní rozkazy, ale ty dvě byly schopny komunikovat i na velkou dálku

a navzájem si ukazovat to, jak vidí svět. I díky tomu se Iellwen naučila lépe chápat zvířata kolem sebe, uměla vstoupit do jejich mysli a v případě potřeby i ovlivnit jejich chování, což ovšem dělala jen zřídka, protože věřila v to, že každý tvor má mít svou vlastní volnost

a možnost se rozhodnout po svém. Krom Iellwen si také nikdo nedovolil komunikovat s její společnicí, dokonce ani elfové ne, protože ctili tento druh pouta a ke zvířeti promlouvali vždy jen nahlas a v přítomnosti elfky. Velkou výhodou této dvojice bylo to, že většina netušila, že je vlčice inteligentnější než většina zvířat a schopná myslet po svém způsobem, který nebyl příliš vzdálený tomu lidskému, jen v některých oblastech přímočařejší a řízený zákony vlků.

Především lidé se jí často ptali, proč má její ochránkyně podobu právě vlka a ona většinou jednoduše odpověděla, že to byla jediná možnost. Málokdy se obtěžovala někomu vysvětlovat sílu a důležitost, jakou tato zvířata zastávají v její rodině a to, že i její děd měl před dávnými časy po boku právě vlka, nebo tedy alespoň jeho elfskou podobu – vlka, který žije pouze v elfských lesích a od toho lidského se liší především tím, že je větší, silnější a má jinou strukturu zubů, která mu dovoluje často velice jednoduchý boj. Jen málokdo za svůj život tohoto vlka potkal a z lidí za posledních šest set let nikdo. Právě jen rodina Iellwen měla s těmito vlky bližší vztah, který se datoval stovky let zpět, právě k jejímu dědovi, kdy jich ještě bylo ve světě mnohem více.

Podoba tohoto vlka se tedy pevně vtiskla do paměti všech jako něco těsně spjatého právě s Iellwen, protože krom elfů si již nikdo nepamatoval její předky a lidé zkrátka usuzovali, že je to pouze a právě Iellwen, kdo toto zvíře má. Každý jejímu společníkovi říkal jinak podle jazyka, který užíval – pro elfy to byl mimo jiné Černý stín nebo Mocný tesák (tedy přeloženo do lidského jazyka a chápání), pro Iellwen to byl často prostě Dhraug nebo Coivië...

Použitá literatura:

MCCALL, Gerrie. *Monstra a jiná strašidla*. 1. české vyd. Praha: Svojtka & Co., 2010. 96 s. ISBN 978-80-256-0362-8.

ROWLING, J. K. *Fantastická zvířata a kde je najít: mlok Scamander*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2002. 69 s. ISBN 80-00-01020-8.

FANTASTICKÁ ŠKOLA

Představte si, že můžete stáčet bolest či rozum. Hojit rány nebo léčit pomocí jediné byliny. Dokážete ujet svému nepříteli na mocném oři. Jste schopni se bez problémů bránit proti hordám protivníků pomocí svých úhybů a ostrých šípů. A pokud na to dojde, můžete strávit týdny v úkrytu mezi stromy tak, že vás nikdo nenajde...

Délka: týdenní pobyt

Věková kategorie: 12 – 19 let

Potřebné materiály: suroviny a náčiní na lektvary, jednotlivé byliny a rostliny, koně spolu s vybavením, luky s šípy a terči, kompas, kotlíky, spacáky a další předměty dle situace

Prostředí: kombinované (dle předmětu, výuky)

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanská, pracovní

Cíl: Žáci absolvují jednotlivé předměty, dokáží, že se poskytnuté informace naučili formou zkoušky a nakonec celou akci zhodnotí.

Vyzkoušejte si výuku trochu jiným – řekněme fantastickým – způsobem. V průběhu následujících dnů navštěvujte jednotlivé předměty a poté z nich složte zkoušky.

Lektvary – příprava různých lektvarů (jejich účinky, postup, nežádoucí účinky, použití různými rasami, přírodní vlivy atd.), každý den si vyzkoušíte nějaký lektvar i spolu s teorií k němu

Obrázek 7 – Přísady na lektvary (Zdroj: Playbuzz
<http://cdn.playbuzz.com/cdn/8851c063-c999-4a12-9d44-2cc283b01633/68432bbd-9e63-4983-89db-21e9b08826d5.jpg>)



Bylinkářství – rozpoznávání bylin (vysušených i těch v přírodě), jejich léčivé účinky, jedovaté rostliny, příprava mastí či zábalů

Obrázek 8 – Bylinky (Zdroj: Pinterest <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/6b/a8/77/6ba87797984866fdfc1494d02868fc3.jpg>)



Jízda na koni – správné nasedání, jízda, navigace koně

Lukostřelba – boj na dálku včetně strategií, pohybů, možnost výroby vlastních šípů

Obrázek 9 – Lučšnice (Zdroj: Deviant Art – MarioWibisono http://orig04.deviantart.net/4e6d/f/2010/055/8/e/otako_naoko_by_raynkazuya.jpg)



Lekce přežití v přírodě – stopování, hledání cesty, základy přežití (rozdělání ohně, příprava jídla či příbytku ke spánku)

Obrázek 10 – Přežití v přírodě (Zdroj: Rethink Survival <http://rethinksurvival.com/wp-content/uploads/wilderness-survival-1.jpg>)



V rámci zkoušek si postupně ověříte, co jste se ve fantastické škole naučili – uvaříte lektvar a znáte k němu teorii (na co se používá, kdy se použít nesmí atd.), rozpoznáte byliny a vyberete tu nejvhodnější při ošetření určitého zranění či nemoci, ujedete krátký úsek na koni za určitou rychlost, trefíte se do terče šípem a nakonec strávíte noc v lese, kde si sami přichystáte večeri, rozděláte oheň, zařídíte místo ke spánku, budete se střídát na stráží a hlídat se navzájem atd.

V závěru akce dojde ke zhodnocení celého týdne – které předměty měli úspěch, co bylo nejnáročnější nebo naopak nenudnější...

Doporučená literatura:

ROWLING, J. K. *Harry Potter a Kámen mudrců*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2000. 284 s. ISBN 80-00-00788-6.

RYAN, Anthony. *Píseň krve*. 1. vyd. Brno: Host, 2014. 621 s. ISBN 978-80-7491-173-6.

JINDY, JINDE

Bývaly časy, kdy lidé trávili své dny prací a večery společnými rozhovory a příběhy o bytostech a jevech z jiného světa. V takových dobách ještě lidé věřili na moc duchů a strašidel a byli těsně spjati s přírodou a světem kolem. Jaké to asi bylo?

Délka: týdenní pobyt

Věková kategorie: 12 – 15 let

Potřebné materiály: oblečení a jídlo na celý týden, knihy pro večerní čtení

Prostředí: kombinované (vnitřní – obydlí a venkovní)

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanská, pracovní

Cíl: Žáci stráví několik dnů, aniž by využili prostředky moderních technologií, po celou dobu aktivně spolupracují a nakonec zhodnotí, jak se jim takový život líbí.

Utvořte týmy po cca pěti lidech (ve stylu rodiny) a na následující dny se pokuste žít jako lidé v dávných dobách – vařte dřívější jednoduchá jídla, noste stejné oblečení a věnujte se pouze takovým aktivitám, které nevyžadují nic z dnešního moderního světa plného technologií a novinek.

Obrázek 11 – Dobové jídlo (Zdroj: Medieval Recipes http://www.medieval-recipes.com/noisette/wp-content/uploads/2013/10/medievalfood_2-600x399.jpg)



Pokuste se ve všech směrech vžít do života lidí, jak probíhal dříve. Pro tento týden neexistují žádné moderní technologie, nejnovější trendy ze světa vědy nebo pochybnosti ohledně toho, čemu se dříve věřilo. Nyní je ono dříve.

Napojte se na sílu přírody a využijte její dary. Ponořte se do dávných mytologických příběhů o Bozích nebo nadpřirozených bytostech. Večery můžete strávit jejich předcítáním.

Svůj týden „jindy“ můžete zakončit nějakou tradiční slavností - pálením čarodějnic, masopustem nebo rituálem, který odežene zlé duchy nebo zajistí pro příští rok bohatší úrodu.

Na konci akce rozviňte diskusi o tom, jak na vás tento „staronový“ život zapůsobil. Jak moc se liší od toho našeho? Co vám za ty dny nejvíce chybělo? Máte pocit, že byste nyní chtěli nějaké drobné aspekty svého života změnit nebo je spíše posílit?

Obrázek 12 – Magický rituál (Zdroj: Spirit Walk Ministry
http://spiritwalkministry.com/yahoo_site_admin2/assets/images/witch_witchcraft_cemetery_cross-1024x768.137152241_std.jpg)



Poznámky:

Vzhledem k tomu, jakým způsobem akce probíhá, je vhodné ji v rámci diskuze propojit s tematikou ekologie a současné proměny světa a moderními technologiemi v něm. Můžete se pokusit v žácích vyvolat jakousi sebereflexi tak, aby se zamysleli nad tím, v jakém světě žijí a jak se ten liší od dřívějších dob.

Jedná se o poměrně náročnou a specifickou akci, takže by mohlo být přínosné na ni účastníky předem připravit a pověřit je několika úkoly, které provedou sami před odjezdem – mohou si připravit dobové oblečení, zjistit, co se v dřívějších dobách často jedlo a jak se tyto pokrmy připravují, nachystat si příběhy na večerní předčítání.

Propojenost s fantastikou je tu spíše skrytá a spočívá hlavně v dřívějším vnímání světa, větší spjatostí s přírodou a nadpřirozenem. Týden může žákům ukázat proměnu, ke které došlo a to, že co bylo dříve považováno za běžnou součást života lidí, je nyní bráno jen jako kupka výmyslů hodících se pouze do fantastických knih a filmů.

FANTASTICKÉ NOVINY

V dnešní době téměř každá škola vydává vlastní noviny nebo časopis, ale mnohé z nich obsahují stále ty stejné „pozemské“ informace. Zkusme to trochu jinak.

Délka: cca 6-10 hodin (práce může být rozdělena do dvou částí nebo do několika dílčích částí po dvou hodinách)

Věková kategorie: cca 12 – 19 let

Potřebné materiály: psací (výtvarné) potřeby, počítač

Prostředí: vnitřní

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, komunikativní, sociální a personální, pracovní

Cíl: Žáci vytvoří vlastní tematické noviny s velkým důrazem na vzájemnou spolupráci.

Vytvořte speciální číslo, které bude každým coulem fantastické. Noviny mohou obsahovat recenze na knihy, fantastickou křížovku, váš vlastní příběh nebo třeba nějakou anketu. A není třeba zůstat jen u toho – vyjmenujte svým čtenářům pět způsobů, jak bezpečně poznat upíra nebo vytvořte návod, jak domácnost zbavit škrken. Fantazii se meze nekladou.

Poznámky:

Upozorněte žáky na to, že mohou využívat všechny možné i nemožné žurnalistické útvary a také fotografie, ilustrace nebo komiksové kresby. Noviny mohou obsahovat vše, na co si jen jejich tvůrci vzpomenu – vtipy, ukázky z knih, které mají rádi, humorné horoskopy atd.

Fantastické noviny

FANTASTICKÉ NOVINY, STŘEDA 15.6.2016

Tvůrce Zeměplochy

Minulý týden to bylo právě rok, co zemřel všemi milovaný fantasy spisovatel Terry Pratchett. Příští měsíc by autor oslavil 68. narozeniny. Jeho série Zeměplocha skýtá více než třicet titulů, a patří do ní knihy jako Barva kouzel, Čaroprávnost, Mort nebo Noční hlídka. Pro recenzi knihy Pod parou otočte na stranu 4.

Anketa

Který žánr máte nejradši?

1. Fantasy (78 %)
2. Sci-fi (12 %)
3. Detektivka (7 %)
4. Román (2 %)
5. Ostatní (1 %)

Milujete knihy? Pak jsou tyto akce pří pro vás!

POTTER CON
kdy: 30.4.2016
kde: Přelouč, ZUŠ

SVĚT KNIHY
kdy: 12. - 15.5.2016
kde: Praha-Holešovice

Více akcí najdete na straně 8.

Muž přestrojený za hobita vykradl banku

Z pátku na sobotu došlo k loupeži v jednom morvaském městě. Nezaný muž si z tamní banky odnesl 250 000 Kč v hotovosti. Pro své přestrojení si zvolil kostým hobita. Muž zatím nebyl dopaden, ale dá se předpokládat, že kostým již na sobě nemá. Co si o tomto činu myslíte? (pokr. na str. 2)

Ten chlap má hlavu! Bezvadný nápad.

- Jaroslav, 24

Já bych asi ty velké chlupaté nohy nosit nemohla.

- Monika, 32

Určitě se dokázal skvěle plížit. Hobiti jsou vážně tiší.

- Alenka, 13

Vše na jednom místě!

DATABÁZE KNIH

Naše jasnovidka varuje

Patříte ke znamení raka? Pak si tento týden dávejte pozor.

Vodnáři a ryby by měli investovat do koupě nového domácího mazlíčka.

Narodili jste se ve znamení blíženců? Pak vše odložte a otočte na s. 2.

BYLINKÁŘKA - 835-835-835

TEMATICKÁ HOSTINA

Jídla, která dokáží skvěle provonět stránky knih, vypadají vždy mnohem lépe než pizza nebo čína. Nechte se inspirovat Halloweenskou hostinou v Bradavicích nebo odpoledním čajem Alenky a vytvořte si svou vlastní fantastickou hostinu.

Délka: cca 10-20 hodin (příprava a realizace hostiny)

Věková kategorie: cca 14 – 19 let

Potřebné materiály: suroviny na vaření, recepty, kuchyňské vybavení a náčiní

Prostředí: vnitřní popř. kombinované (kuchyně a větší místnost či venkovní prostor pro hostinu)

Rozvíjené kompetence: kompetence k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, pracovní

Cíl: Žáci připraví sobě i svým hostům slavnostní jídlo po vzoru hostin z fantasy příběhů.

Můžete se připravovat průběžně a jednotlivá jídla si vyzkoušet postupně nebo vše nechat až na hodiny před onou událostí. Bude vaše hostina tematická – Vánoční, Halloweenská – nebo ji uspořádáte ke konci roku? Pozvat můžete jak další žáky, tak své rodiče, prarodiče, sousedy...

Obrázek 14 – Čajový dýchánek (Zdroj: The Inspired Occasion - <http://2.bp.blogspot.com/-EFSWF9MPyS4/UBPV6BLBQRI/AAAAAAAAAD30/kClpuwojo0M/s1600/DSC04638.jpg>)



Poznámky:

Žáci mohou jídla zkoušet v rámci vaření ve škole nebo jako součást nějakého kroužku, popř. se jen párkrát sejít a zkusit několik těžších pokrmů. Pokud se bude jednat o tematickou hostinu, dobře poslouží také výzdoba místa, kde se bude vše odehrávat. Dle počasí se může jednat jak o vnitřní, tak o venkovní záležitost. Součástí přípravy může být i výroba pozvánek.

KNIHY JSOU JAKO MUCHOLAPKA

„... knihy jsou jako mucholapka. Na ničem neulpívají vzpomínky tak dobře jako na potištěných stránkách...“

(Cornelia Funke, Inkoustové srdce)

Nejenže nás knihy mohou dostat na skvělá místa a rozhazují hrsti plné magie, ale dostávají se do nich také střípky našeho života. Mo z *Inkoustového srdce* věří, že právě na knihách nejlépe ulpívají naše vzpomínky. Je to pravda?

Délka: individuální, dlouhodobý projekt (průběžné čtení knihy završené dílnami)

Věková kategorie: cca 10 – 19 let

Potřebné materiály: vybraná kniha

Prostředí: vnitřní popř. kombinované (jakákoliv místnost, např. místní knihovna)

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, komunikativní, sociální a personální, občanská

Cíl: Žáci přečtou fantasy knihu a poté o ní zpětně mluví, ostatním ji představí a snaží ‘se okomentovat vzpomínky, které se k její četbě vážou.

Vyberte si knihu, kterou budete následující týdny číst a všude možně ji s sebou noste. Můžete ji číst doma zachumlání v peřinách, ale také ve vlaku, na trávě v parku nebo u babičky. Vzpomínky dnů, kdy jste ji četli, se na knihu přichytí a napustí ji emocemi. Po dočtení knihu představte ostatním v rámci čtecích dílen a řekněte jim i některé ze svých vzpomínek.

Obrázek 15 - Truhla plná knih (Zdroj: autor práce)



Poznámky:

Knihu sice žáci mohou přečíst během několika hodin, takže teoreticky na tuto aktivitu stačí třeba týden, ale mnohem lepší bude, když se budou dílny konat s odstupem několika měsíců tak, aby okamžiky při čtení knihy, byly už opravdovými vzpomínkami. Nejvhodnější by bylo, kdyby si všichni žáci vybrali knihy z oblasti fantastiky, aby byly dílny co nejtematičtější. V průběhu prezentace jednotlivých knih mohou být žáci dotázáni, zda čtení knihy některé okamžiky jejich života nějak ovlivnilo, změnilo (např. měli díky knize lepší či horší náladu atd.).

Příloha č. 4. Úryvek z knihy Inkoustové srdce

„Zabal proviant a nezapomeň si vzít s sebou dost čtiva!“ zavolal Mo z chodby. Jako kdyby to nedělala vždycky. Už před lety jí vyrobil bednu na oblíbené knihy, a tak s ní pokaždé cestovaly – ať už se jelo daleko nebo blízko. „Není nad to mít na cizích místech s sebou svoje knížky,“ říkával Mo; sám si jich brával minimálně deset.

Bednu nalakoval Mo červeně, červeně jako vlčí mák, Meggiinu oblíbenou květinu, jejíž květy se dalo snadno vylisovat mezi stránkami a otiskly do papíru obrazec hvězdy. Na víko vyvedl Mo nádherným, krouceným písmem nápis *Meggiina truhla s poklady*, vnitřek bedny potáhl blýskavě červeným podšívkovým taftem. Ovšem látka nebyla skoro vidět, protože Meggie měla spoustu oblíbených knížek. A neustále k nim přibývaly další, na nové cestě, na jiném místě. „Když si vezmeš na cestu knížku,“ říkal Mo, když ukládal do bedny tu první, „stane se něco podivuhodného: začne shromažďovat tvé vzpomínky. Později ji stačí jen otevřít a ty budeš zase tam, kde sis z ní poprvé četla. Všechno se vrátí už s prvními slovy: obrazy, vůně, zmrzlina, kterou jsi při čtení jedla... Věř mi, knihy jsou jako mucholapka. Na ničem neulpívají vzpomínky tak dobře jako na potištěných stránkách.“

Možná měl pravdu. Ale Meggie si brala knížky na každou cestu ještě z jiného důvodu. V cizím prostředí byly její domov – promlouvaly k ní důvěrným hlasem, byli to přátelé, kteří se s ní nikdy nehádali, chytří, mocní přátelé, odvážní a všemi mastmi mazaní, zcestovalí, prověřeni dobrodružstvími. Knihy ji povzbuzovaly, když byla smutná, a zaháněly dlouhou chvíli, zatímco Mo stříhal kůži a látky a znovu sešíval staré stránky, které zkřehly nesčetnými roky a pod nespočtem listujících prstů.

Některé knihy si vozila vždycky, jiné zůstávaly doma, protože se nehodily k cíli cesty nebo musely uvolnit místo novému, dosud neznámému příběhu. Meggie rukou přejela oblé hřbety. Které knížky by si měla vzít tentokrát?

(Funke, str. 19-20)

Použitá literatura:

FUNKE, Cornelia. *Inkoustové srdce*. Vyd. 2. Praha: Knižní klub, 2010. 394 s. ISBN 978-80-242-2918-8.

GEOCACHING TROCHU JINAK

Délka: 2 hodiny

Věková kategorie: cca 13 – 15 let

Potřebné materiály: psací potřeby, GPS zařízení

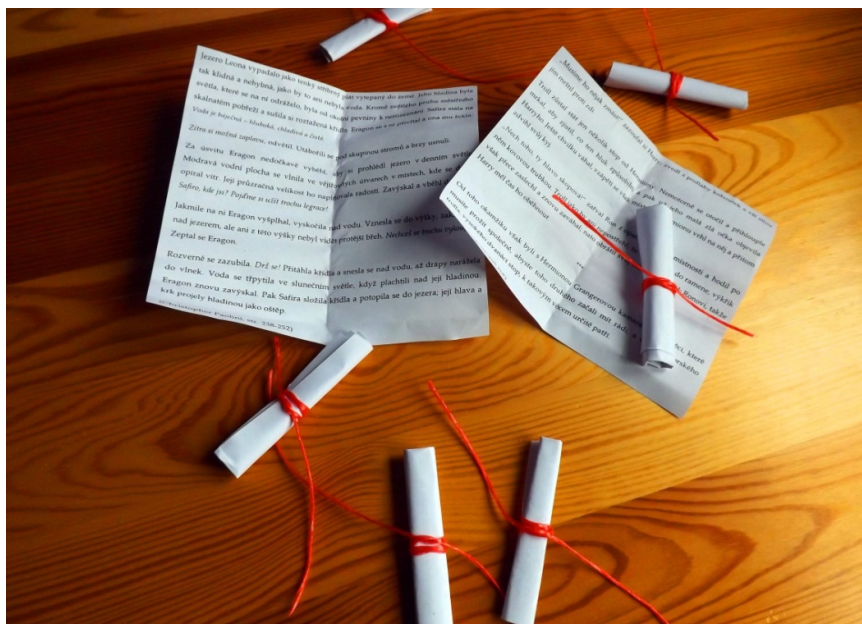
Prostředí: venkovní (park, les)

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální

Cíl: Žáci společně za využití svých znalostí vyřeší stanovené úkoly a dostanou se tak k závěrečnému úkolu, díky němuž mohou získat odměnu.

Rozdělte se do několika stejně velkých týmů. Každý z týmů dostane vlastní GPS zařízení (mobil, navigaci). Jednotlivá místa a jejich „kešky“ skrývají nápovědy (úryvky z knih), které vám pomohou rozluštit finální úkol. Po posbírání všech kešek se dostanete až do posledního úkrytu. Rozluštění oné poslední kešky znamená odměnu. První tým se správnou odpovědí vyhrává.

Obrázek 16 – Kešky (Zdroj: autor práce)



Poznámky:

Pokud se žáci pohybují pouze po malém prostoru, není třeba použití GPS zařízení – jednotlivé kešky mohou skrývat nápovědu týkající se dalšího umístění. Hru je možné také vést čistě jako „treasure hunt“, tedy bez důrazu na prvek geocachingu.

Příloha č. 5. Úryvky (jednotlivé kešky)

„Musíme ho nějak zmást!“ zazoufal si Harry; zvedl z podlahy kohoutek a vší silou jím mrštil proti zdi.

Troll zůstal stát jen několik stop od Hermiony. Nemotorně se otočil a přihloupě mrkal, aby zjistil, co ten hluk způsobilo, a pak už jeho malá zlá očka objevila Harryho. Ještě chvíli váhal, vzápětí se však místo na Hermionu vrhl na něj a přitom zdvihl svůj kyj.

„Nech toho, ty hlavo skopová!“ zařval Ron z opačného rohu místnosti a hodil po něm kovovou trubkou. Troll jako by ani nepostřehl, že ho uhodila do ramene, výkřik však přece zaslechl a znovu zaváhal; nato obrátil svůj ošklivý rypák k Ronovi, takže Harry měl čas ho oběhnout.

Od toho okamžiku však byli s Hermionou Grangerovou kamarádi. Jsou věci, které musíte prožít společně, abyste toho druhého začali mít rádi, a omráčit horského trolla, vysokého dvanáct stop, k takovým věcem určitě patří.

(J.K. Rowling, str. 165,168)

Šmak s křídly složenými jako nějaký gigantický netopýr ležel částečně převalený na bok, takže hobit viděl spodek jeho těla a jeho dlouhé bledé břicho s pancířem z drahokamů a úlomků zlata, které mu zarostly do těla od dlouhého ležení na tom drahocenném loži. Za ním na nejbližších stěnách bylo matně vidět visící drátěné košile, přilby a válečné sekyry, meče a kopí; a v řadách tam stály veliké džbány a nádoby plné bohatství neodhadnutelné ceny.

(J.R.R. Tolkien, str. 179-180)

Jezero Leona vypadalo jako tenký stříbrný plát vytepaný do země. Jeho hladina byla tak klidná a nehybná, jako by to ani nebyla voda. Kromě světlého pruhu měsíčního světla, které se na ní odráželo, byla od okolní pevniny k nerozeznání. Safira stála na skalnatém pobřeží a sušila si roztažená křídla. Eragon se s ní přivítal a ona mu řekla: *Voda je báječná – hluboká, chladivá a čistá.*

Zítří si možná zaplavu, odvětil. Utábořili se pod skupinou stromů a brzy usnuli.

Za úsvitu Eragon nedočkavě vyběhl, aby si prohlédl jezero v denním světle. Modravá vodní plocha se vlnila ve vějířovitých útvarech v místech, kde se do ní opíral vítr. Její průzračná velikost ho naplňovala radostí. Zavýskal a vběhl do vody. *Safiro, kde jsi? Pojďme si užít trochu legrace!*

Jakmile na ni Eragon vyšplhal, vyskočila nad vodu. Vznesla se do výšky, zakroužila nad jezerem, ale ani z této výšky nebyl vidět protější břeh. *Nechceš se trochu vykoupat?* Zeptal se Eragon.

Rozverně se zazubila. *Drž se!* Přitáhla křídla a snesla se nad vodu, až drápy narážela do vlnek. Voda se třpytila ve slunečním světle, když plachtily nad její hladinou. Eragon znovu zavýskal. Pak Safira složila křídla a potopila se do jezera; její hlava a krk projely hladinou jako oštěp.

(Christopher Paolini, str. 238-252)

„Tohle je velice veledůležitý sál!“ křičel pan Wonka. Vytáhl z kapsy svazek klíčů a zastrčil jeden z nich do klíčové dírky dveří. „Je to přímo nervové centrum celé továrny, srdce podniku! A jaká je to *krása!* Všechny moje sály musí být krásné, to je moje *zásada!* Ošklivé prostředí v továrně nesnesu! A teď raďte vstoupit! Ale buďte opatrná, milá dívka. Neztrácejte hlavu! Nejančete! Zachovejte naprostý klid!“

Pan Wonka otevřel dveře. Pět dětí a devět dospělých se protlačilo dále a – ááách, jejich očím se naskytl úchvatný pohled!

Hleděli do kouzelného údolí. Po obou jeho úbočích se táhly zelené louky a po jeho dně se valila mohutná hnědá řeka.

Navíc byl uprostřed řeky ohromný vodopád – strmá skála, přes kterou se voda lámala a přepadala v jednolitém proudu, aby se pak dole roztříštila v kypícím, kolotavém víru bublin a pěny.

(Roald Dahl, str. 66-67)

Alenku už omrzelo sedět na břehu vedle cesty a nic nedělat. Párkrát nakoukla sestře do rozečtené knížky, ale nebyly tam žádné obrázky a nic se tam nepovídalo, a co je do knížky, když v ní nejsou žádné obrázky a nic se tam nepovídá, řekla si Alenka.

Rozvažovala tedy u sebe (pokud to vůbec šlo, byla horkem celá ospalá a zmámená), zda bude dost zábavné uvít si věneček z kopretin, aby kvůli tomu vstala a natrhala si je, a tu vedle ní přeběhl Bílý Králík s červenýma očima.

Nebylo na tom nic zvláštního a nijak podivné to Alence nepřipadalo, když králík prohodil: „Jeje! Jeje! Přijdu pozdě.“ (Když nad tím potom dumala, napadlo ji, že ji to mělo zarazit, jenže v tu chvíli jí to připadalo docela samozřejmé); ale když pak Králík dokonce vyndal z kapsy u vesty hodinky, podíval se na ně a běžel dál, Alenka vyskočila; blesklo jí hlavou, že jakživ neviděla, aby měl Králík kapsu u vesty, natož aby z ní vyndával hodinky, popadla ji zvědavost a rozběhla se přes pole za ním a šťastně ho dohonila, zrovna když pod keřem hupl do velké králičí díry.

V mžiku se pustila za ním, a jak se zas dostane ven, na to vůbec nepomyslíla.

(Lewis Carroll, str. 9)

Ten starý černý klíč studil víc než ty ostatní klíče. Vsunula ho do klíčové dírky. S uklidňujícím cvaknutím a úplně hladce se otočil.

Koralina se zastavila a naslouchala. Věděla, že dělá něco nesprávného, a chtěla slyšet, že se maminka vrací domů, ale neslyšela nic. Pak vzala za kliku a zmáčkla ji. A nakonec dveře otevřela.

Za dveřmi byla tmavá chodba. Cihly zmizely, jako by tam nikdy nebyly. Z chodby vycházel studený, zatuchlý pach: páchlo to jako něco velice starého a velice pomalého.

Prošla dveřmi.

Uvažovala, jaký asi bude ten prázdný byt – pokud ta chodba vede do něho.

Bázkově postupovala tmavou předsíní. Připadala jí nějak známá.

Koberec pod nohama byl úplně stejný jako ten, co měli doma. Tapeta byla stejná jako ta jejich. Obrázek na zdi byl stejný jako ten, co visel v jejich předsíni.

Věděla, kde je: je ve svém vlastním bytě. Nikam neodešla.

Zmateně potřásla hlavou.

Pořádně si obrázek prohlížela: ne, nebyl úplně stejný. Na tom v jejich předsíni byl chlapec ve staromódních šatech, který se díval na nějaké bubliny. Tady taky, ale výraz v jeho obličeji byl jiný – díval se na ty bubliny, jako by se jim chystal něco velice ošklivého provést. A na jeho očích bylo cosi zvláštního.

Koralina na ně hleděla a snažila se přijít na to, co je na nich divného.

Už to skoro měla, když někdo řekl: „Koralino?“

Byl to hlas její matky. Koralina šla do kuchyně, odkud se hlas ozýval. V kuchyni stála zády k ní nějaká žena. Vypadala trochu jako Koralinina matka. Jenom...

Jenom měla kůži bílou jako papír.

Jenom byla vyšší a hubenější.

Jenom měla příliš dlouhé prsty, které se bez ustání pohybovaly, a temně rudé nehty, zahnuté a ostré.

„Koralino?“ opakovala ta žena. „Jsi to ty?“

A pak se otočila. Místo očí měla velké černé knoflíky.

„Oběd, Koralino.“

„Kdo jste?“ zeptala se Koralina.

„Jsem tvoje druhá matka,“ řekla žena. „jdi říct svému druhému otci, že je oběd na stole.“

(Neil Gaiman, str. 31-32)

Gerald se lehce otřásl a polkl slinu. Polevil první otřes po vypití elixíru, začaly se dostavovat účinky. V první řadě se projevila mírná, přesto nepříjemná závrať, která vždy doprovázela adaptaci zraku na tmou.

Adaptace proběhla rychle. Temnota noci se vyjasňovala, všechno kolem získalo různé odstíny šedi a kontury, zpočátku mizející a mlhavé, avšak postupně stále kontrastnější, zřetelnější a ostřejší. V uličce na nábřeží, před chvílí ještě temné jako vnitřek bečky od dehtu, Gerald už jasně viděl potkany, čenichající okolo kaluží a odpadků pod popraskanými zdmi.

Vlivem morhenského nápoje se mu rovněž zbystřil sluch. Opuštěná zákoutí, odkud bylo ještě před chvílí slyšet jen šumění deště, ožila nejrůznějšími zvuky. Slyšel vřískání rvoucích se kocourů, štěkot psů z druhé strany průplavu, halas a smích z oxenfurtských krčem a šenků, zpěv z námořnické putyky a kdesi mezi tím dokonce i melodii – vzdálený trylek flétny. Ožily temné, spící domy. Gerald začínal rozlišovat chrápání jejich obyvatel, dupání volů ve stájích i frkání koní v maštálích.

(Andrzej Sapkowski, str. 251-252)

Ještě chvíli poté, kdy tatínek a maminka odešli z domu, svítily noční lampičky v dětském pokoji jasným světlem. Byly to moc příjemné lampičky a je opravdu velká škoda, že se nedočkaly příletu Petra Pana. Jenže Wendina lampička najednou zablikala a tak silně zívla, že tím nakazila i druhé dvě lampičky. A než stačily zavřít pusy, všechny tři zhasly a usnuly.

V dětském pokoji se však rozzářilo jiné světlo, tisíckrát jasnější, než jaké vydávaly noční lampičky. Ve chvílce, doslova než by řekl ono pověstné švec, stačilo prolétnout všemi zásuvkami, co jich jen v dětském pokoji bylo, a prošmejdít kdejaký kout. Hledalo totiž Petrův stín. Vlastně to ani žádné světlo nebylo. Onu zář způsoboval jeho bleskurychlý pohyb. Teprve když se světlo na chvíli zastavilo, dalo se poznat, že je to ve skutečnosti malá víla. Zpočátku nebyla větší než dětská dlaň, ale stále se zvětšovala, až byla jako fotbalový míč. Jmenovala

se Zvoněnka a mēla na sobē slušivē šaty ušitē ze stejných zvláštních listů, jako byl obleček, který nosil Petr.

Chvilku nato se okno pokoje rozletělo dokořán, jak je hvězdy rozrazily svým dechem, a dovnitř vletěl i Petr. Kus cesty z Nezemě nesl Zvoněnku a ruku měl ještě celou od jejího čarovného prachu.

(James M. Barrie, str. 26)

Použitá literatura:

BARRIE, J. M. *Petr Pan*. Vydání první. [Praha]: Slovart, s.r.o., 2015. 172 stran. Brio. ISBN 978-80-7391-052-5.

CARROLL, Lewis. *Alenka v kraji divů a za zrcadlem*. Vyd. v nakl. Academia 1. Praha: Academia, 2010. 195 s. ISBN 978-80-200-1847-2.

DAHL, Roald. *Karlík a továrna na čokoládu*. Vyd. 3., V nakl. Academia 2. Praha: Academia, 2006. 132 s., [4] s. obr. příl. ISBN 80-200-1436-5.

GAIMAN, Neil. *Koralina*. Vyd. 3. Frenštát p.R. [i.e. pod Radhoštěm]: Polaris, 2009. 152 s., [8] s. barev. obr. příl. ISBN 978-80-7332-138-3.

PAOLINI, Christopher. *Odkaz Dračích jezdců. Eragon*. 2. vyd. Praha: Fragment, 2009. 487 s. ISBN 978-80-253-0961-2.

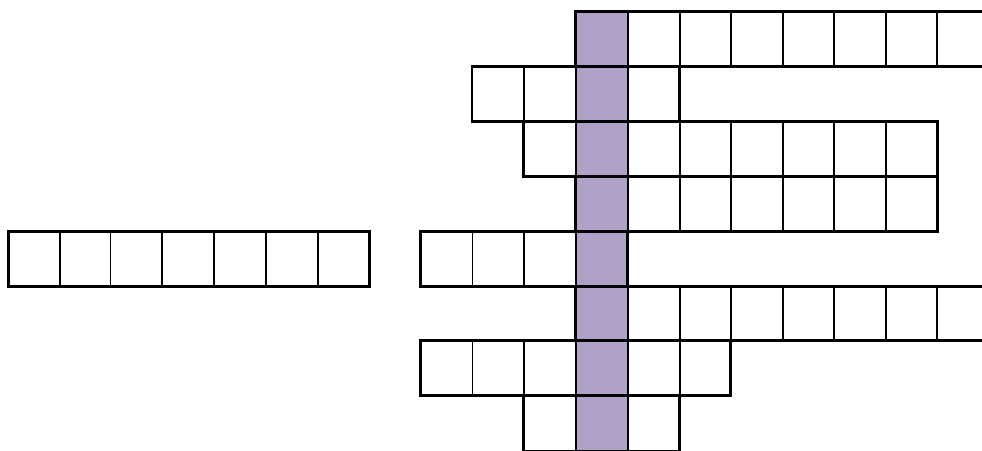
ROWLING, J. K. *Harry Potter a Kámen mudrců*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2000. 284 s. ISBN 80-00-00788-6.

SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač. III., Krev elfů: první román o Geraltovi a Ciri*. Vyd. 7. Petřvald: Leonardo, 2011. 315 s. Fantasy; 2. ISBN 978-80-85951-69-1.

TOLKIEN, J. R. R. *Hobit, aneb, Cesta tam a zase zpátky*. Vyd. 5., V Argu 1., rev. Praha: Argo, 2005. 250 s. ISBN 80-7203-722-6.

Příloha č. 6. Křížovka

1. Jak se jmenuje hra, kterou miluje celý kouzelnický svět, v příbězích o Harrym a jeho přátelích Hermioně a Ronovi?
2. Jaké zvíře střeží poklad v příběhu o Hobitovi?
3. Co nosí lidé ve druhém světě, do kterého se Koralina ze zvědavosti dostane, místo očí?
4. Doplňte název knihy z úryvku č. 4 – Karlík a _____ na čokoládu.
5. Jakým způsobem se Alenka dostane do říše divů?
6. Jaké je povolání Geralda z Rivie?
7. Jak se jmenuje Eragonův drak?
8. Jaký způsob pohybu používá Petr Pan?



VÍKEND S PANENKOU Z KOSTÍ

Některé příběhy mají velkou moc a mohou svým čtenářům nabídnout nepřeborné bohatství už jen tím, že prostě jsou. *Panenka z kostí* je takovou knihou. Nechte se jejím příběhem unést až do posledního momentu.

Délka: víkend (dva dny)

Věková kategorie: 12-15 let

Potřebné materiály: kniha *Panenka z kostí*, materiál na výrobu panenky

Prostředí: kombinované

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, komunikativní, sociální a personální, občanská, pracovní

Cíl: Žáci stráví víkend čtením knihy *Panenka z kostí* a plněním jednotlivých tematických úkolů s důrazem na vzájemnou komunikaci a vnímání knihy a v ní uvedených témat.

Panenka z kostí má mnohé co nabídnout. Nechte se jí strhnout a na dva dny se ponořte do stránek této knihy. Můžete s hrdiny prožít jejich veselé i temnější chvíle. Co vše se na stránkách této knihy skrývá? Přečtěte si společně každou kapitolu a tu poté propojte s nějakou aktivitou.

Obrázek 17 – Panenka z kostí (Zdroj: autor práce)



První kapitola

Zahrajme si na piráty. Inspirujte se postavami z knihy a utvořte si podobnou hru zasazenou ve vaší hlavě. Můžete být, kýmkoliv chcete. Co si vyberete? Nebezpečné piráty nebo paličaté trpaslíky? Volba je na vás.

Druhá kapitola

S rodinou je občas trápení. Zamyslete se nad složitým vztahem mezi Zachem a jeho otcem. Zachoval se jeho táta správně? Snaží se nějak zlepšit? Diskutujte o tematice hádek a problémů v rodině. Co by Zachovi a jeho otci pomohlo?

Možná je něco, na co jste se vždycky chtěli zeptat. Nezáleží na tom, jestli učitele nebo některého ze svých spolužáků. Nyní máte šanci – ptejte se. Inspirujte se komunikací mezi postavami v knize a napište někomu vzkaz.

Třetí kapitola

Pověry a jiné výmysly – jaké znáte vy? Děláte něco vždy stejně podle určitého vzorce? A co talismany nebo různé rituály pro štěstí? Myslíte, že se v těchto příbězích skrývá kousek pravdy nebo jsou to naprosté výmysly? Chvíli se o tom pobavte.

Čtvrtá kapitola

Co si myslíte o fantazii? Je to užitečná věc nebo jen blbost pro malé děti? Baví vás hry, jaké mezi sebou hrají tři kamarádi z knihy? K čemu je fantazie vlastně v životě dobrá? Řekněte ostatním svůj názor.

Pátá kapitola

Duchové mezi námi. Podnikněte noční výpravu a propojte ji s rozhovorem na toto téma. Věříte na duchy, nebo patří jen do knih? Pokud si netroufáte na noční procházku, můžete si místo ní udělat třeba temnou hodinku nebo večer pod lampou.

Panenko vyrobená z kostí v příběhu je značně strašidelná. Vytvořte si vlastní „Panenku z kostí“. Jaká by se líbila vám? Nemusíte se vůbec držet popisu v knize. Použijte třeba šišky, kameny nebo samet. Jaký příběh má vaše panenka?

Šestá kapitola

Myslíte, že může být prožitek z knihy ještě větší, když ji čtete na takovém místě, kde se zrovna odehrává děj? Můžete to vyzkoušet. Projed'te se autobusem a zatím si nechte z knihy předčítat.

Sedmá a osmá kapitola

Na těchto stránkách postavy zažívají své lesní dobrodružství. Projděte se po lese a prokousejte se stránkami právě na tomto místě. Působí na vás tak příběh opravdověji? Můžete si představovat, že přesně na takovém místě se naše trojice nachází.

Obrázek 18 – Les (Zdroj: Beautiful Views <https://s1.adformdsp.net/Banners/11967285/11967285.gif?bv=1>)



Devátá kapitola

Už jste urazili v knize dlouhou cestu. Posilněte se koblihou. Navštivte kavárnu nebo cukrárnu a užijte si další kapitolu za zvuků cinkání lžiček a slastné vůně čokolády a skořice.

Desátá kapitola

Jak by mělo dobrodružství vypadat podle vás? Využijte formy storytellingu a řekněte ostatním, jak si vy představujete dobrodružství. Můžete spolupracovat nebo říci každý svůj vlastní příběh.

V příběhu se vyskytuje motiv putování. Je to dle vás nutnost nebo důležitá část příběhu? Někteří lidé tvrdí, že cesta je cíl. Souhlasíte? Jaké knihy, ve kterých je motiv putování důležitý, znáte? Slyšeli jste už o pojmu quest fantasy?

Jedenáctá a dvanáctá kapitola

Vypravte se spolu se Zachem, Poppy a Alice na vodu. Udělejte si výlet lodí a přečtěte tyto kapitoly právě zde. Je čtení na vlnách napínavější?

Třináctá a čtrnáctá kapitola

Podniknete návštěvu knihovny. Tentokrát ale radši za denního světla. Knihovny jsou plné pokladů na potištěných stránkách. Souhlasíte? Zapřed'te rozhovor nad tematikou lásky ke knihám a k příběhům. Jaké jsou ty „vaše“ knihy? Líbí se vám představa noci strávené v knihovně, nebo to zní spíše strašidelně?

Obrázek 19 – Knihovna (Zdroj: Pinterest <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/43/48/9b/43489b1f9917274b7f076aa5102d6c55.jpg>)



Zamyslete se na chvíli na téma slavná tria. Jaké jsou další příběhy, ve kterých spolu kamarádí tři lidé? Znáte nějaké? Je taková sestava skvělý nápad, nebo někdo vždy zůstane lichý. Chvilí si popovídejte o přátelství. Co se v takové trojici může pokazit?

Patnáctá kapitola

Síla příběhu. Není vše umocněno tím, jak se to vypráví? Může samotné vyprávění udělat něco ještě lepší nebo horší? Věnujte pár chvil diskusi na toto téma. Myslíte, že mají příběhy moc? Mohou něco změnit?

Šestnáctá kapitola

Dočtete celý příběh na místě, ke kterému vlastně celou dobu tři přátelé směřují. Proč lidé chodí na hřbitov? Je to děsivé místo nasáklé nadpřirozenem, nebo jen přirozené zakončení?

Kdo byl vlastně součástí vašeho rodu? Vraťte se ke kořenům a zkuste vytvořit svůj vlastní rodokmen. Myslíte, že je důležité znát naši minulost?

Obrázek 20 – Hřbitov (Zdroj: Pinterest <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/91/cb/bd/91cbbd509f5cb6f197d9ea595166aa57.jpg>)



Po dočtení celé *Panenky z kostí* ještě uspořádejte závěrečnou diskuzi. Můžete to pojमत jako takový večer s dojmy z knihy. Jak se vám líbila? Byly vám postavy sympatické? Je tu něco, co byste v rámci příběhu změnili? A líbilo se vám čtení knihy na různých místech a při různých situacích nebo vám přijde sympatičtější číst knihu pěkně v klidu a o samotě?

Poznámky:

Aktivity jsou rozdělené tak, že je možné je zvládnout během dvou dnů, tedy např. víkendu. Nejvhodnější je přečíst prvních pět kapitol první den a zbytek druhý den. Celé čtení je hodně propojené s rozmlouváním o různých tématech, které může žákům pomoci si uspořádat myšlenky o knize a navíc tak mohou přirozeně diskutovat o různých tíživých i zajímavých tématech.

Pokud by se zdálo, že je některé z témat na skupinu žáků příliš náročné nebo nevhodné, je možné je vynechat a pouze přečíst kapitolu, popřípadě vymyslet jiné úkoly.

Pokud žáci chtějí, mohou se ve čtení střídat, ale celá kniha jim může být předčítána tak, aby se mohli co nejlépe soustředit a vnímat příběh bez toho, aby jej museli sami číst nahlas.

Doporučená literatura:

BLACK, Holly. *Panenka z kostí*. Vyd. 1. V Brně: Jota, 2014. 214 s. ISBN 978-80-7462-707-1.

MAGIE VERSUS VĚDA

Délka: dva dny (víkend)

Věková kategorie: 12-15 let

Potřebné materiály:

Prostředí: kombinované

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, pracovní

Cíl: Žáci vzájemně ochotně spolupracují a jednají dle stanovených pravidel magie nebo vědy spolu se závěrečným zhodnocením obou přístupů.

Rozdělte se na dva velké týmy – tým magie a tým vědy. Následující dny budete spolupracovat s lidmi ve vašem týmu a do určité míry budou týmy fungovat v protikladu (protiváze).

Tým magie bude žít po vzoru fantastických knih a ve víře v nadpřirozeno zatímco tým vědy bude žít v moderním světě nabitým technikou (přístroji), logikou a spěchem.

Jednotlivé týmy se chovají dle svého zaměření a v rámci toho také vykonávají speciální úkoly, popř. se věnují určitým aktivitám.

**Obrázek 21 – Magie versus věda (Zdroj: grahamgentz
<https://grahamgentz.files.wordpress.com/2014/09/artwork-2.png?w=908&h=612>)**



První den bude tým A týmem magie a tým B týmem vědy. Druhý den dojde k proměně a ti, co patřili do týmu magie, budou nyní fungovat jako tým vědy.

Vytvořte si v rámci svého týmu smyšlený jazyk, kterým budete komunikovat tak, aby vaši protivníci nevěděli, o čem mluvíte. Následující dva dny bude tento jazyk sloužit jako jakýsi kód. Můžete používat pouze pár klíčových slov a jinak zůstat u češtiny, nakombinovat více jazyků dohromady, využívat gest a mimiky nebo třeba různých znaků – podoba jazyka je na vás.

Na konci víkendu uspořádejte diskusi – jaké jsou vaše pocity? Co vás bavilo více? Myslíte, že dělí rozdílnost mluvy lidí? Jsme díky jazyku každý jiný? Dalo by se říci, že jazyky vytváří jakousi bariéru mezi národy – je to dobře nebo by bylo lepší mluvu sjednotit? Ovlivňuje věda a technologie nějak náš život?

Detaily pro jednotlivé týmy:

Tým magie musí celý den vydržet bez moderních technologií a myslet „starým způsobem“. Lidé v něm si věci nutné k životu zaslouží pomocí práce a plnění drobných úkolů. Pokud si chcete ve svém obydlí zatopit, musíte se vydat do lesa a nasbírat dříví. Jestli si chcete něco uvařit, nezbývá vám než se vydat do zahrádky a získat suroviny zde popř. je směnit na trhu. Budete odměněni také dle toho, jak moc jste schopni spolupracovat a navzájem si pomáhat. Nezapomínejte, že nejste na svůj život sami – věříte na nadpřirozeno a vyšší moc. Pomodlete se k Bohům za lepší úrodu. Neopomeňte před spánkem zajistit svůj dům před zlem, které číhá venku. Můžete večer trávit vyprávěním příběhů na dobrou noc.

Tým vědy má svůj den značně jednodušší. Nejste nijak omezeni, co se týče využití moderních vymožeností. Suroviny pro výrobu jídla si můžete koupit v obchodě. Před zloději vám stačí zamknout dům. Večer můžete strávit hraním počítačových her nebo chatováním s přáteli na internetu. Přesto si však tato privilegia musíte nějak zasloužit. Jestli nebudete jednat jako tým, může se stát, že vám na pár hodin přestane fungovat wifi připojení. Cokoliv potřebného sice najdete v blízkém obchodě, ale potřebujete peníze na nákup. Získat je můžete třeba tím, že budete spolupracovat a vzájemně si pomáhat. Také můžete zajít na nedaleký trh a směnit tam něco ze svých věcí, určitě se tam najde spousta těch, co by ocenili vaši pomoc. Čím můžete tomuto světu přispět?

Poznámky:

Tato aktivita je hodně postavená na kontrastech. Stojí tu proti sobě tradice a moderní svět, příroda a technologie, svět kdysi a svět dnes, fantasy a sci-fi (magie x věda, minulost x budoucnost, víra x logika).

Rozdílnost spočívá především v každodenních drobnostech a způsobu života. Tým „moderní“ se nemusí ničím omezovat – lidé v něm využívají elektřinu, přístroje, dnešní znalosti ze světa, moderní postupy atd. Tým „tradiční“ se naopak snaží všem těmto jevům vyvarovat – žije v domech, které nevyužívají elektřinu, pracuje manuálně bez pomoci moderních přístrojů a technologií, spíše se snaží spolupracovat s přírodou a „vrátit se ke kořenům“.

Tvorba vlastního jazyka poskytne žákům možnost si uvědomit, že jazyk není pouze o nudných školních pravidlech, ale je v něm také jakási hravost, která se dobře projeví při jeho vlastní tvorbě a jakémsi „ohýbání“. Využití jazyka jako kódu poukazuje na jeho moc a to, jak důležitý pro komunikaci mezi lidmi je.

Po celý víkend je kladen velký důraz na spolupráci mezi členy týmů. Měli by se všem činností věnovat společně, umět si pomáhat a komunikovat.

Diskuse je zaměřená na to, aby si žáci uvědomili rozdíly mezi životem dříve a dnes, napadly je různé rozpory a byli schopni kriticky myslet. Rozdělení všech na dva proti sobě stojící týmy je zde záměrné a může pomoci v rámci diskuse – slouží k zesílení dojmu z víkendu.

Doporučená literatura:

GAIMAN, Neil a REAVES, Michael. *Mezisvět*. 1. vyd. Frenštát p.R. [pod Radhoštěm]: Polaris, 2007. 183 s. ISBN 978-80-7332-109-3.

UKAŽ, CO UMÍŠ

Délka: celodenní projekt

Věková kategorie: 12-15 let

Potřebné materiály:

Prostředí: kombinované

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, pracovní

Cíl: Žáci využijí ve škole získaných znalostí a dovedností a ochotně plní jednotlivé úkoly s důrazem na samostatnost.

Ukažte ostatním, co vše dokážete. Můžete na chvíli vyběhnout ze svých školních lavic, zahodit tašky plné učebnic a vyrazit do terénu. Obejděte jednotlivá stanoviště a zkuste co nejlépe splnit jednotlivé úkoly s nimi spojené. Ten nejlepší vyhrává.

1. úkol

Prozkoumejte jednotlivé minerály a určete jejich název. Pokud víte, doplňte také další informace. Co se o jednotlivých minerálech říká? Mají nějaké údajné léčivé účinky?

2. úkol

Zhluboka se nadechněte, čeká vás trocha orientačního běhu. Dle mapy co nejrychleji zaběhněte celou trasu. Pozor! Po cestě musíte sbírat jednotlivé předměty, kterými na konci prokážete, že jste byli všude.

Jednotlivé lokality: louka (kvítí elfů), hřbitov (obinadla z mumie), park (trpasličí chléb), kostel (svatý předmět), obchod (vejce ptáka Fénixe)

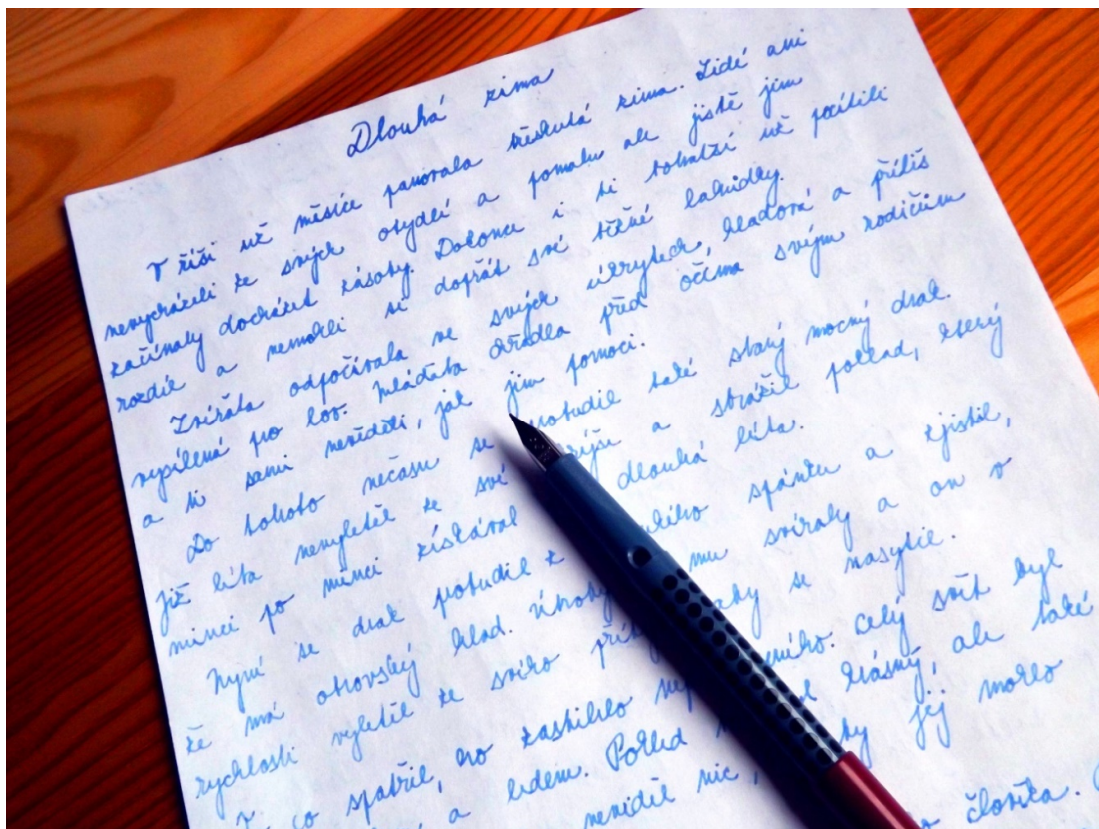
3. úkol

Nakreslete podobiznu nějaké mytologické bytosti. Můžete si vybrat z několika předloh (mantichora, griffon, minotaur ...) nebo kreslit bez předlohy a jen dle vlastní fantazie.

4. úkol

Napište příběh na slova, která si vylosujete. Daná slova se musí v příběhu objevit alespoň jednou a co nejlépe do něj zapadnout.

Obrázek 22 – Ukázka příběhu (Zdroj: autor práce)



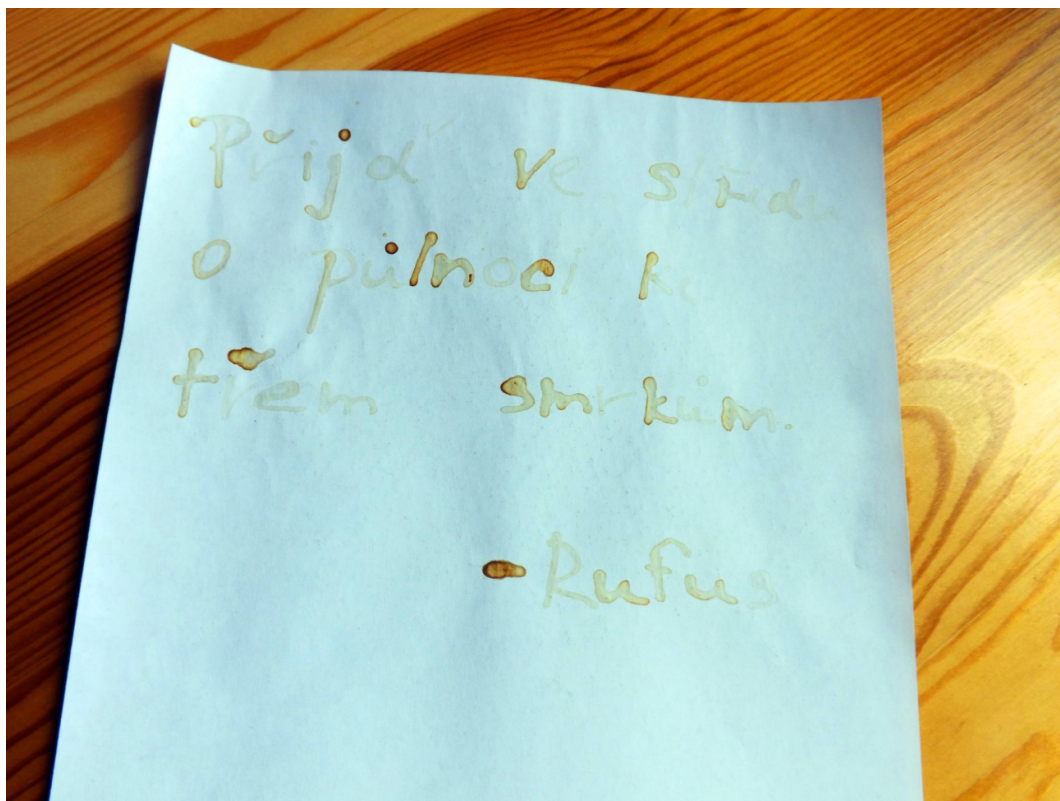
5. úkol

Skřítci se potřebují přepravit přes jezero a k dispozici mají pouze jeden vor. Kolik se jich může pomocí voru přemístit najednou, aniž by se potopil? Kolik takových cest tedy budou muset podniknout, aby se přepravili všichni?

6. úkol

Mezi mágy funguje tajná komunikace. Posílají si zakódované zprávy, komunikují spolu pomocí kouzel nebo si mezi sebou vyměňují dopisy psané neviditelným písmem. Pokus se jeden takový dopis přečíst. Jakým způsobem můžeš písmo zviditelnit? Poté na tajnou zprávu podobným způsobem odepiš a původní dopis dobře uschovej. Jakým způsobem tajné písmo funguje?

Obrázek 23 – Tajná zpráva (Zdroj: autor práce)



7. úkol

Obr a trpaslík se hádají na rozcestí pod mostem a nerozumí si. Každý mluví svým vlastním jazykem a také jedním moderním evropským jazykem. Vy rozumíte oběma, zahrajte si tedy chvíli na tlumočníka a pomozte jim spor vyřešit. Dávejte však pozor, jejich mluva je trochu lámaná, takže možná nebudete hned rozumět.

8. úkol

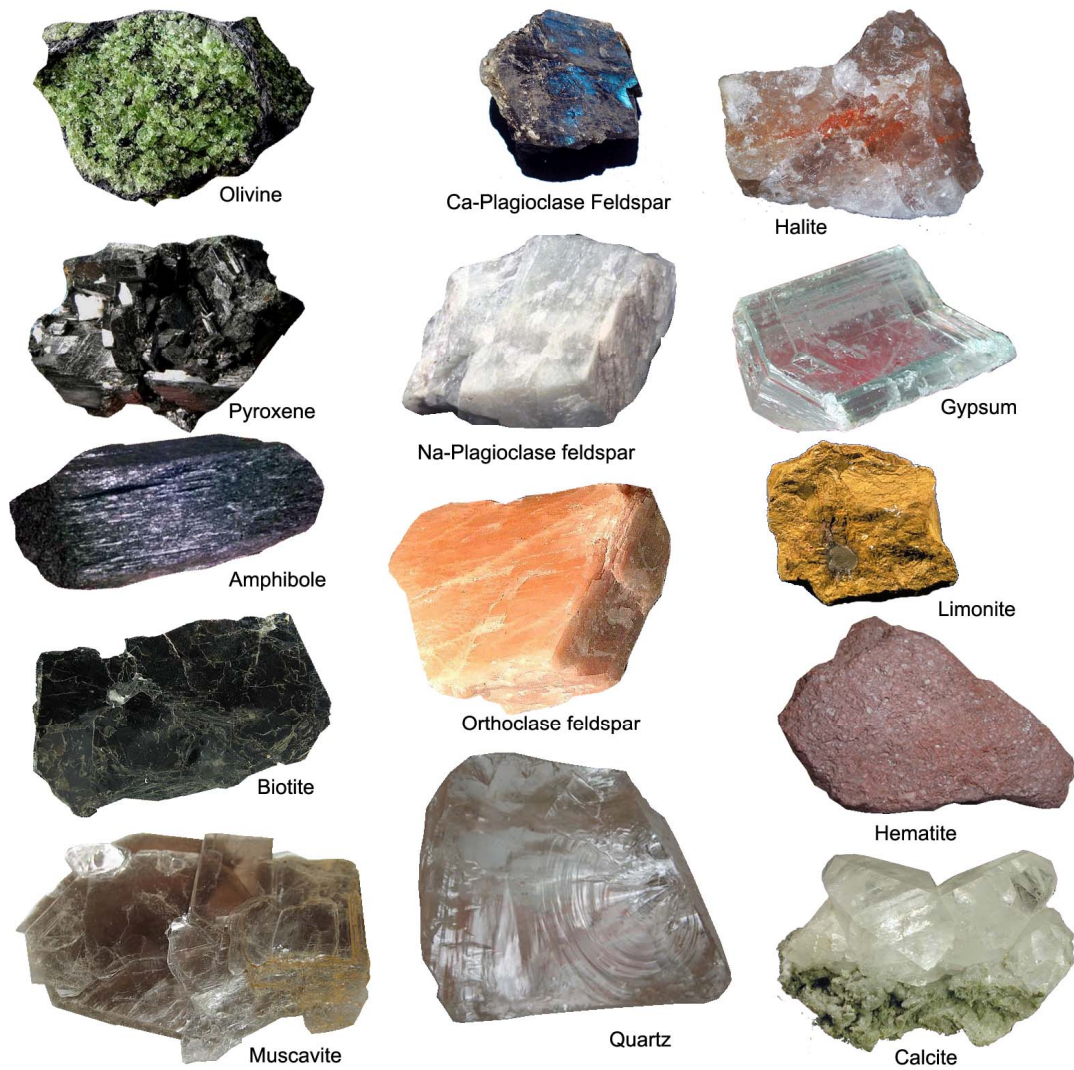
Některé národnosti věří, že je možné polapit zlé duchy a sny pomocí vlastnoručně vyrobeného lapače. Využijte dostupných materiálů a lapač proti zlu vyrobte. Můžete si jej poté doma zavěsit proti zlým silám.

Obrázek 24 – Lapač snů (Zdroj: Dream-catchers.org
http://www.dream-catchers.org/wp-content/uploads/2015/02/sunset_dreamcatcher.png)



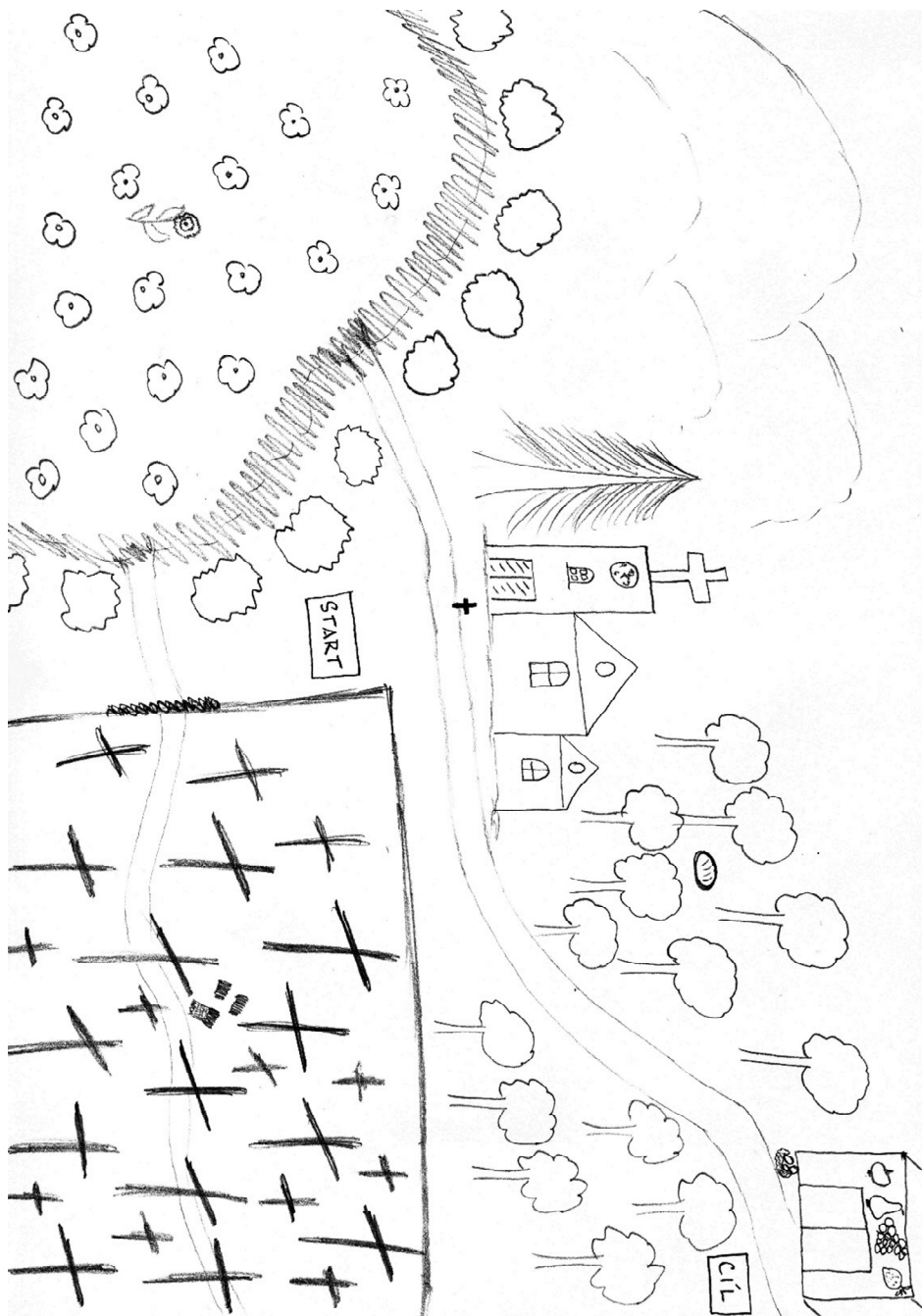
Příloha č. 7. Obrázky jednotlivých minerálů (příklad)

Obrázek 25 – Minerály (Zdroj: Geology Cafe <http://geologycafe.com/thumbs/minerals.jpg>)



Příloha č. 8. Orientační běh

Obrázek 26 – Plánek trasy (Zdroj: autor práce)



Příloha č. 9. Mytologické bytosti

Obrázek 27 – Griffon (Zdroj: Wallpaper Abyss
<https://images.alphacoders.com/197/197573.jpg>)



Obrázek 28 – Minotaur (Zdroj: DownTheScreenhole <https://downthescreenhole.com/wp-content/uploads/2015/03/minotaur-art-wallpaper.jpg>)



Obrázek 29 – Mantichora (Zdroj: Deviant Art – Kikicianjur
http://img11.deviantart.net/746f/i/2011/026/6/0/manticore_by_kikicianjur-d384nro.jpg)



Příloha č. 10. Slova k losování pro příběh

obr, pudink, hrad, moře, peřina

kočka, heřmánek, kouzlo, most, buřinka

víla, les, pizza, ježek, slovník

hudba, doktor, kletba, elfka, moucha

jablko, mrtvola, lampa, přání, čaroděj

kniha, truhla, chléb, kohout, věštba

princ, rybník, kmotr, liška, čáry

trol, louka, bříza, měšec, bahno

lekce, noviny, párátko, rarach, mrak

drak, tůně, hlad, kněz, zima

Příloha č. 11. Vor

Hustota vody: $\rho_v = 1000 \frac{kg}{m^3}$

Hustota dřeva: $\rho_d = 600 \frac{kg}{m^3}$

Šířka voru: $\check{s}_{vor} = 2 m$

Délka voru: $d_{vor} = 1,5 m$

Výška voru: $v_{vor} = 0,3 m$

Gravitační zrychlení: $g = 10 \frac{N}{kg}$

Hmotnost skřítky: $m_s = 20 kg$

Počet skřítků: $n = 83$

$$F_g < F_{vz}$$

$$F_g = m * g$$

$$m_{vor} = V * \rho_d$$

$$F_{vz} = V * \rho_v * g$$

Vor může být ponořen maximálně 25 cm pod hladinu vody tak, aby při přesunu nedošlo k namočení skřítků.

Příloha č. 12. Tajné písmo – dostupné suroviny

citrony, ocet, mléko, papír, psací potřeby, sirky, svíčka, nádobí

Příloha č. 13. Rozhovor obra s trpaslíkem

Obr

Já ztratit tady u mostu svačinu a pak co potkala toho malého jsem se ho zeptal, jestli on nevidět moje svačina, ale on křičel strašidelně a mluvil a já nerozumět.

Moje svačina je pět čokolád, tři kila jablek, dva bochníky chléb, jahodová marmeláda a soudek džusu. Já teď nejím maso, můj bratr vyhrál sázka a já musel slíbil, že nejím toto týden maso. Nejím maso a mám velký hlad a teď nemám svačinu a mám ještě větší hlad.

Já nechtít ublížila tomu malému, já jenom chtít zeptat na moje svačinu. Jestli on neviděl, možná může pomoci najít moje svačina, on malý a já moc velký a ne tak šikovný. Možná můj bratr schoval svačina, když já jsem spal u mostu.

Trpaslík

He was screaming and screaming!! I am sure he wanted kill me. I just passing. Passing to meet my aunt in the village. She ill. She very very ill. I like her. I want her bring her present. Here, I have it in this basket. The beast took my basket. He looked and screamed! I am sure he wants to eat my basket.

So I was going and I was being good and then I tripped. There was a big big hill. The hill started moving. The hill was the beast. He looked around and he looked at me and he looked at my basket and then he screaming and screaming.

I am afraid. Very afraid. The beast will eat me for sure! But I did nothing. I only walked. And tripped. I good people. I have gold. And a pickaxe. Many pickaxe. He want pickaxe and gold? I can give. But not my basket. Basket for my aunt. She ill, she need basket.

STO TAJNÝCH DVÍŘEK

V knize L.D. Wilsona najde mladý Henry York ve svém novém pokoji 99 různých dvířek. Za některými je slyšet prudký déšť, jiné skýtají ozářenou místnost. Každá dvířka za sebou skrývají nějaký svět – ať už přátelský nebo nebezpečný. Henry může cítit jejich vůni a slyší kapky deště. Tyto světy jsou jen na dosah jeho ruky.

Délka: 2-4 hodiny

Věková kategorie: cca 9 – 15 let

Potřebné materiály: psací (výtvarné) potřeby

Prostředí: vnitřní

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, komunikativní, pracovní

Cíl: Žáci sestrojí vlastní dvířka spolu s příběhem světa za nimi a jsou ochotni jej ostatním říci.

Obrázek 30 – Dvířka (Zdroj: Glogster – danih10
<http://9f1780.medialib.glogster.com/media/baa0ea3bf736a2c336e56114359b65e3ee36d1de0c267ed6eb7a497035037972/secret-door-by-gin7gin8-d3ho0rv.jpg>)

Vytvořte si vlastní svět skrytý za magickými dvířky. Jsou dřevěná nebo kovová? Křiklavě zelená nebo zlověstně černá? A co se skrývá za nimi? To je jen na vás.

Poznámky:

Dvířka mohou sloužit jako výzdoba třídy nebo školy (popř. jiných prostor – knihovna, klubovna atd.), mohou být součástí výtvarného projektu i jakousi sondou do duší žáků, kteří svět za nimi vytvořili.



Příloha č. 14. Úryvek z knihy Sto tajných dvířek

Henry se prudce probudil a mžoural ve světle lampičky. Nejdřív si nebyl jistý, proč se probudil. Nepotřeboval na záchod, nedřevěněly mu ruce ani neměl hlad. Nemohl spát moc dlouho.

Posadil se. Po čele se mu kutálel kousek omítky, narazil na nos a přistál mu na bříše. Henry si jednou rukou pročísl vlasy a do klína mu spadly další kousky ze zdi. Vzhlédl.

Nad ním z omítky vyčuhovaly dva malé knoflíky. Jeden se pomalinku otáčel. Škrábavý zvuk sílil, dokud se s posledním otočením na Henryho nesnesla sprška rozdrolené omítky.

Henry pár minut jenom koukal – zatajil dech, ztěžka vydýchl a zase dech zadržel. Knoflíky se nehýbaly, takže začínal pochybovat, jestli se ten jeden opravdu otáčel. Spal. Třeba se mu to jenom zdálo.

Nezdálo, ujistil se v duchu. Jsou tady, trčí ze zdi. Henry věděl, co je na druhé straně zdi – vůbec nic. O patro níž vedl okno z dívčího pokoje do polí a pod ním byla zeď od kuchyně, dveře do komory a trávník, který se táhl až ke stodole.

Henry se otočil, opatrně se dotkl prstem knoflíku a začal ze zdi sloupávat velké kusy omítky. Na příkrývce ležela pěkná hromádka prachu, když Henry okolí knoflíků očistil úplně a objevil čtvercová kovová dvířka sotva dvacet centimetrů široká, matná, s hnědými a zelenými skvrnami pod nánosem prachu. Naklonil se, aby se mohl podívat na knoflíky zblízka. Vlastní stín mu však nechtěl uhnout z cesty, a tak si vedle sebe na postel postavil lampičku.

Knoflíky trčely zprostředka dvířek. Byly velmi staré, z matné mosazi, tenké (ani nevypadaly jako knoflíky), na okraji zašpiněné. Henry sevřel každý jednou rukou a otočil jimi. Snadno a tiše se otočily, ale nic se nestalo. Na obou vyčuhovala přes okraj ručička. Na knoflíku vlevo byly kolem dokola zasazené jakési symboly, knoflík vpravo lemovala čísla. Symboly začínaly písmenem A a končily – vedle A – něčím jako G. Ostatní Henry nerozluštil. Knoflík napravo byl jednodušší. Henry věděl, že písmena na něm znamenají vlastně římské číslice: od I do XXII. Spočítal si podivnou abecedu na levé straně a zjistil, že tam je devatenáct písmenek.

Potom pokračoval v odlupování omítky a odkrývání dalších dvířek, dokud jich nenapočítal celkem třicet pět, avšak nepochyboval, že jich tam je ještě víc. Většina byla ze dřeva, ale v různých velikostech, s různým žilkováním a v odlišných barvách. Měla různorodé tvary i vzhled. Některá byla hladká, jiná tak složitě vyřezávaná, že se vůbec nedala ze všech záhybů a drážek odstranit omítka. Některá měla knoflíky, jiná malé kliky, západky nebo věci,

kteřé Henry ješře nikdy neviděl. Našel i dřívka bez jakékoli úchytky. Henry na každá dřívka zatlačil, trošku zaklepal nebo za ně zatahal, ale bezvřsledně.

Stál bos někde v zeleni. Nohy se mu bořily do vlhkého hustého mechu. Rostly tam stromy. Obrovské stromy. Byl to les, ale stromy rostly daleko od sebe, alespoň třicet metrů. Koruny stromů se dotýkaly, rozpínaly z rovných hladkých kmenů větve a čekaly, až budou moci dosáhnout až k nebesům.

Henry stál na mírném svahu, téměř na rovině. Ale pod sebou viděl vrcholky stromů. Společně s chladným vzduchem mu to napovídalo, že se ocitl na horách. Vzhlédl ke kopci za sebou, na zelenou zem porostlou mechem a kmeny velkých stromů. Viděl sám sebe, jak někam jde. Neovládal své pohyby ani pohled. Prostě jen sledoval, jak bloudí svým snem. Cítil mezi prsty, že z mechu po stisknutí proudí voda. Nasával do plic chladný vzduch a vnímal jeho vůni. Chtěl se zastavit a pohladit rukama kůru stromů, obejmout dřevo. Místo toho šel dál a zanedlouho se ocitl na jakési mýtině obklopené pouze trávou a nebem. Svah stoupal jen maličko a tady na vrcholku ležela obdél níková kamenná deska. Byla skoro tak vysoká jako Henry a měla zaoblené hrany.

Henry pozoroval sám sebe, jak natahuje ruku. Kámen byl kdysi hladký. Teď jeho povrch zdrsněl. Nechal ležet ruku na kameni a celý ho obcházel kolem dokola. Na opačné straně rostl poslední strom.

Byl silnější než ostatní stromy na svazích hor, ale ne tak vysoký. Spodní větve měl stejně široké jako většina jiných stromů, které už viděl. Byl to starý strom a vypadal, jako kdyby umíral. V dolní části kmene se rozevírala široká puklina. Uvnitř Henry spatřil kořeny a zem. Vítr na vrcholku kopce sílil a nepřetržitě profukoval mezi suchými větvemi a listím.

Pak Henry uviděl psa. Byl černý a veliký. Utíkal k prastarému stromu a snažil se strčit hlavu do pukliny, hrabal a škrábal tlapou. Potom odskočil a běžel ke kamenné desce a začal odhrabávat zem kolem. Když přestal, zaváhal a zavěřil. Podíval se na Henryho, nebo alespoň směrem, kde stál. Pes byl obrovský jako mastif nebo doga a dvěma skoky se ocitl přímo u něj. Hlavu měl skoro tak širokou jako Henry tělo. Zvedl čumák a znovu nasál vzduch. Potom hlavu zase sklonil a běžel zpátky ke stromu.

Když Henrietta doběhla do podkroví, rozhlédla se. V pokoji bylo chladno a otevřená dvířka vyvolávala zvláštní dojem. Jedněmi dovnitř proudil maličký čtvereček západu slunce, jinými zase pronikaly kapičky měsíčního světla. Ve většině byla prostě tma. Různé voňavé vánky se proháněly Henriettě ve vlasech. Místnost voněla, jako kdyby dýchala, jako kdyby Henrietta stála v plicích a vzduch byl vháněn dovnitř a zase ven z různých dvířek. Z malých dvířek kousek pod stropem slétl obláček prachu a Henrietta slyšela nějaké hlasy, zpěv, smích, cinkání skleniček, skřípání nožů na talíři. Došla ke stěně, klekla si a podívala se do černých dvířek. Zacloumala jimi, přimáčkla je a přistrčila k nim zase nohu od postele. Potom začala z jednoho konce zavírat všechna dvířka, na která dosáhla.

(Wilson, str. 38-40, 49, 101-103, 252)

Použitá literatura:

WILSON, Nathan D. *Sto tajných dvířek*. Vyd. 1. V Praze: Knižní klub, 2009. 267 s. ISBN 978-80-242-2400-8.

SVĚTLO A TEMNOTA

Někteří tvrdí, že svět zajde ohněm,

druzí, že zničí ho led.

To co znám z vášně, přinutilo mě

k ohni se přiklánět.

Však jestli se ohněm svět nezmrazí,

znám natolik i nenávist,

abych si byl docela jist,

že led by to sved,

že na to stačí.

(Robert Frost, Fire and Ice)

Délka: 2 hodiny

Věková kategorie: cca 14 – 19 let

Potřebné materiály: psací potřeby

Prostředí: vnitřní (libovolná místnost)

Rozvíjené kompetence: kompetence k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanská

Cíl: Žáci se rozdělí do dvou týmů a společně vytvoří vlastní příběh zaměřený na jedno ze dvou témat, poté jsou schopni o těchto tématech diskutovat s ostatními.

Rozdělte se na dva týmy s tím, že každý tým vytvoří jeden příběh. V prvním bude mít klíčovou roli světlo, ve druhém temnota. Navzájem představte ostatním svůj příběh. Následně rozvíňte diskuzi na téma dobroty versus zla. Na kterou stranu byste se přiklonili? Jsou tyto síly vyrovnané? Jaké jsou jejich zbraně? Je možný jakýsi kompromis mezi oběma silami? A může vůbec fungovat jedna bez druhé?

Poznámky:

Žáci mohou vytvořit štafetový příběh, rozdělit si jednotlivé role nebo třeba využít role vypravěče. Jednotlivé týmy mohou samy zodpovídat za průběh diskuze nebo ji může vést vyučující (popř. jiný dospělý).

Obrázek 31 – Světlo a temnota (Zdroj: Favim <http://s5.favim.com/orig/51/fire-battle-air-magic-master-of-the-elements-Favim.com-482999.jpg>)



Použitá literatura:

FROST, Robert. *New Hampshire*. Vyd. 1. New York: Henry Holt and Company, 1923. 113 s.

FANTASY V KOSTCE

Fantasy je všude kolem nás. Jsou jí plné knihy. Vkrádá se do našich snů. Ovlivňuje činy smyšlených i naprosto reálných osob. Najdeme ji v hrách i filmových trhácích. Je skrytá ve fotografiích i všude kolem nás. Ale co vše vlastně k fantasy neodmyslitelně patří?

Délka: 4 hodiny

Věková kategorie: cca 11 – 15 let

Potřebné materiály: psací (výtvarné) potřeby, popř. počítač

Prostředí: vnitřní (libovolná místnost)

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, k řešení problémů, občanská, pracovní

Cíl: Žáci za využití toho, co znají a nově vyhledaných informací společně vytvoří plakát na téma fantasy.

Vytvořte plakát zabývající se fantasy – co to vlastně je fantasy, co do ní patří, jaké můžete v knihách (nebo kdekoliv jinde) nalézt bytosti, magii, které knihy/autoři se řadí do tohoto žánru atd.

Obrázek 32 – Fantasy (Zdroj: Cuded http://www.cuded.com/wp-content/uploads/2013/06/2-dragon_magic_by_sakimichan.jpg)



Poznámky:

Plakát může fungovat prostě jako ozdoba místnosti nebo jako odrazový můstek pro fantasy. V průběhu roku mohou na plakát přibývat další hesla, citáty, obrázky – bude se v něm odrážet to, jak žáci fantasy vidí, co je pro ně na ní důležité atd.

NOČNÍ CIRKUS

Cirkus přijede bez varování...

(Erin Morgenstern, Noční cirkus)

Délka: 2 hodiny

Věková kategorie: 12 – 15 let

Potřebné materiály: plánek cirkusu, lístky, mince, popř. další rekvizity

Prostředí: vnitřní

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, pracovní

Cíl: Žáci společně za pomoci vlastní fantazie a schopnosti řešení problémů plní jednotlivé úkoly v rámci role-play hry.

Obrázek 33 – Noční cirkus (Zdroj: Readers in Wonderland http://readerswonderland.com/wp-content/uploads/2013/07/Screenshot_25.jpg)

Do vašeho města přijel tajuplný cirkus. Objevil se během noci a nikdo neví, odkud pochází ani co v něm je možné vidět. Rozhodli jste se jej prozkoumat, ale u vstupu jste nenašli nikoho, u koho by se dal koupit lístek. Vstupujete tedy dovnitř. Hned po vstupu do cirkusového stanu se vás jakýsi mladý muž zeptá, zda máte vstupenky. Oznamíte mu, že ne a on vás nasměruje do nedalekého okénka s prodejem vstupenek a drobných předmětů. Za přepážkou sedící žena vám odmítne lístky prodat, protože vaše peníze nejsou v tomto cirkuse směnné.



Poradí vám, že si můžete zkusit peníze vydělat výpomocí některému z místních. Určitě by se také našlo několik osob, které by s vámi lístek směnili za práci. Poskytne vám plánek cirkusového stanu a popřeje vám hodně štěstí při získávání lístků. Při loučení dodává, že bez nich se z cirkusu nedostanete.

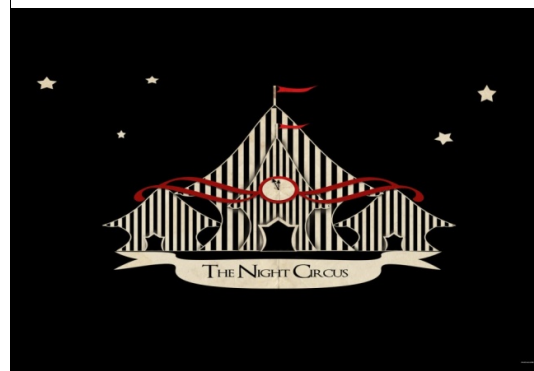
Obrázek 34 – Lístky a mince (Zdroj: autor práce)



Máte k dispozici plánek cirkusu a rozhodnete se jej postupně prozkoumat. Potřebujete najít několik ochotných osob, které by vám pomohly váš problém vyřešit. Areál cirkusu je větší, než se zdálo venku, a tudíž věříte, že se vám snadno povede najít nějaké drobné práce, které vyměníte za peníze nebo platné lístky.

Pokud máte zájem, můžete si cirkus celý prohlédnout (však si za tuto prohlídku také zaplatíte) a v případě většího přivýdělnku si můžete koupit nějaké jídlo nebo předměty prodávané v cirkuse.

Obrázek 35 – Noční cirkus (Zdroj: Deviant Art – ShaneGallagher
http://img15.deviantart.net/3cc7/i/2015/265/b/e/the_night_circus_by_shanegallagher-d9akkmu.jpg)



Jednotlivé aktivity:

1)

Jednou z možností přivýdělku je Berta. Stará bába kořenářka má ve stanu rarachy. Potřebuje je zneškodnit, protože jí v noci okusují, na co přijdou – karty, nohy... Pokud se vám podaří její stan zbavit všech rarachů, dá vám za odměnu jednu minci.

2)

Zdálky je vidět, že by se nějaká pomoc určitě hodila mladému Henrymu. Jedná se o pomocníka u lektvarů, ale je to spíše takový posluhovač a děvečka pro všechno. Momentálně hlídá stánek s lektvary, protože Katarina odjela pro zásoby a on celou várku rozbil, takže nemají tržby a nemůže udělat novou, protože nerozumí jazyku, ve kterém je kniha lektvarů napsaná (později se přiznává, že pouze neumí číst). Ukáže vám knihu lektvarů, která je ovšem chráněná kouzlem, které musíte nejdříve zrušit, abyste mohli její obsah přečíst. Pokud mu z knihy nadiktujete všechny ingredience potřebné pro výrobu lektvaru spolu s nežádoucími účinky, odmění vás. Minci sice nemá, protože mu zatím nebyly svěřeny žádné peníze, ale má něco lepšího – platný lístek (původně jej koupil pro dívku, kterou chtěl pozvat na rande, ale ta nakonec utekla s nějakým blbým cirkusákem).

Obrázek 36 – Henry s lektvary (Zdroj: The Art Of Ethan Aldridge
<http://1.bp.blogspot.com/-M3edLZT5N8Q/UbaBhVI0jBI/AAAAAAAAAI0/dKh7G6gT5EY/s1600/Night>)



3)

Vaší další možností je krotitel šelem v důchodu. Fernando tvrdí, že mu lev něco ukradl a schovává to v pelechu. Má injekci na usnutí, ale potřebuje ho omráčit (přivést do bezvědomí), jinak se k němu nedostane. Bojí se, že je příliš pomalý na to, aby se mu tato akce povedla bez úhony. Pokud chcete krotiteli pomoci, musíte se dostat ke lvovi, nijak mu neublížit, vzít mu jeho kořist a z klece bez zranění utéct. Dozvídáte se, že lev ve svém pelechu skrývá lžičku na lektvary, která míchá budoucnost. Fernando si ji půjčil od své ženy na ranní cereálie a potřebuje ji rychle vrátit zpátky. Pokud pro něj lžičku v rychlosti získáte zpátky, dá vám další minci.

4)

Kousek od stanoviště staré Berty si všimnete slona. Momentálně odpočívá, ale muž stojící vedle něj vypadá z nějakého důvodu podrážděně a zběsile listuje jakousi knihou. Při bližším prozkoumání zjistíte, že se jedná o zpěvník. Muž se představí jako Max a vysvětluje, že jeho manželka Margo odjela do města ke své matce a dala mu za úkol se o jejich slona postarat. Slonice jménem Ele se při své včerejší noční procházce celá vyválela v blátě a Max by ji potřeboval umýt, aby vypadala reprezentativně. Navíc si také natrhla svůj obleček. Majitel vysvětluje, že nemůže najít své brýle a nevidí tedy na jehlu a nit a nepovedlo se mu obleček spravit a navíc se Ele nechá umýt, jen pokud jí u toho člověk celou dobu zpívá. Max se o to před pár hodinami pokusil a začal jednou oblíbenou vypalovačkou, ale je hrozný zpěvák a jeho pokus Ele akorát rozrušil a dokonce odmítla několika návštěvníkům ukázat své nejjednodušší triky. Zoufalý Max vás prosí o pomoc a ptá se, zda někdo z vás umí zpívat nebo šít. Pokud mu pomůžete, dá vám za každou z vykonaných prací jednu minci.

5)

Přicházíte do jednoho odlehlého kouta cirkusu, ve kterém je magická zamrzlá oblast. Vytvořil ji Swen zapálený pro magii ledu. Vše je zde zahaleno do ledu a sněhu (rampouchy, zamrzlé jezero, omrzlé stromy...) a celkový efekt je dechberoucí. Swen při tvorbě této zimní zahrady vyčaroval také ledovou sochu, ale trochu popletl kouzlo (říká se o něm, že je to menší blázen) a socha ožila a je agresivní a je tedy třeba ji zneškodnit = zabít, ale on na to nemá moc, umí pracovat jen s ledem, vůči kterému je samozřejmě socha imunní. Navíc je socha jeho tvorbou a sám ji tedy nemůže zničit. Mohl by se pokusit na ni vyvrát nějakým nemagickým způsobem, ale má chorobný strach z ohně a žádná jiná možnost ho nenapadá. Při pokusu o zničení na vás socha útočí, pokud ji nezničíte rychle, je možné, že se jí povede vás zmrazit nebo přetvořit

jednotlivé části vašeho těla na ledové rampouchy. Za její zničení vám Swen slíbil minci na lístek. Dodává však, že nesmíte příliš uškodit jeho zahradě.

**Obrázek 37 – Zimní zahrada (Zdroj: kelly k. fallon design
http://static1.squarespace.com/static/551c1f33e4b002dbe1ff067c/55bc09dee4b06dfa427204a1/55bc0d66e4b06dfa4272108f/1438387701361/KeyFrame_IceGarden_5.26_FINAL.png?format=1000w)**



6)

Zaujme vás také nedaleká dvojice bylinkářek, které se hlasitě dohadují. Starší žena právě hubuje tu mladší a zběsile u toho gestikuluje. Když přijdete blíž, zjistíte, že se jedná o matku s dcerou. Dcera se vám představí jako Anna a vysvětluje, že je její matka našťvaná, protože Anna chodí pravidelně dvakrát týdně do nedaleké zahrádky a trhá pro ně bylinky na sušení a prodej, ale včera v noci si vyvrtla kotník, když spadla z Ele a teď nemůže práci na zahrádce vykonat. Říká, že pokud jí pomůžete, dá vám za odměnu lístek, který měla připravený pro svého kamaráda, který nakonec nestihne večer přijít. Navrhuje, že při troše pomoci může jít s vámi, posadit se a ukázat vám, které bylinky je potřeba natrhat a jak s nimi pracovat.

7)

Berta vám vyprávěla o své blízké přítelkyni, kterou určitě musíte navštívit. Zrovna procházíte kolem jejího koutku, tak se rozhodnete podívat, o koho se jedná. Rychle zjistíte, že je to postarší kartářka a věštkyně, která právě nevybíravě nadává a lamentuje. Když se zeptáte, co se stalo, říká, že zase ztratila své nejlepší věštecké karty. Pokud jí je pomůžete najít, slibuje, že vám všem vyčte vaši budoucnost. Věděla prý o vás, že přijdete, ale musí vám hned

řící, že žádnou minci ani lístek k dispozici nemá, protože své poslední peníze utratila za kořalku. Její karty však v sobě mají mnohem větší moc než pozemské mince, takže byste měli její nabídku zvážít.

Obrázek 38 – Kartářka (Zdroj: Pinterest <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/b2/29/12/b22912a54d44cc385c0507758f33d495.jpg>)



8)

Anna vám při odchodu řekla o svém malém bratranci, který je co chvíli v nějakém průšvihů, a když se zastavíte u něj doma, určitě bude potřebovat s něčím pomoci. Rozhodnete se následovat její rady a opravdu vyrazíte tímto směrem. Při vstupu do příbytku popsaného Annou hned vidíte, že jeden z dalších průšvihů je právě v plném proudu. Vypadá to, že je malý chlapec doma sám, ale vše kolem něj je v pohybu. Plačtivě vysvětluje, že jeho matka odběhla k sousedům pomoci s přípravami oběda a on se rozhodl vyzkoušet kouzlo levitace. Ani nemusí říkat, že se to trošku zvrtilo – všechny blízké předměty levitují kolem něj. Zdá se, že už žádné další předměty ovlivněny jeho kouzlem nebudou, ale ty, které Charlie očaroval, se odmítají vrátit zpátky na zem. Některé se mu podařilo chytit, když se pohybovaly těsně nad zemí, ale většina je pro něj moc vysoko a on na ně nedosáhne. Nemůže si pomoci ani přesouváním židle po místnosti, protože ji jeho matka přitloukla k zemi při jednom z jeho dřívějších nepovedených kouzel. Charlie vás prosí o pomoc a říká, že když pro něj odchytíte všechny levitující předměty, dá vám lístek, který minulý týden ukradl z kapsy svému bratrovi.

Poznámky:

Vzhledem k tomu, že se jedná o role-play hru, vše se odehrává dle toho, jak jednají jednotliví hráči. Je tedy možné, že se příběh v průběhu hry bude proměňovat a ne všechny navrhované aktivity bude možné využít.

Příloha č. 15. Plánek cirkusu

Obrázek 39 – Plánek cirkusu (Zdroj: autor práce)



Použitá literatura:

MORGENSTERN, Erin. *Noční cirkus*. Vyd. 1. Praha: Ikar, 2012. 438 s. ISBN 978-80-249-1902-7.

KOMIKSOVÁ FANTASY

Délka: 2 hodiny

Věková kategorie: 12-15 let

Potřebné materiály: psací potřeby, popř. knižní předloha

Prostředí: vnitřní

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, pracovní

Cíl: Žáci přetvoří jim známý fantasy příběh do komiksové podoby s důrazem na rozpoznatelnost příběhu a jeho klíčových momentů a poté svůj výtvar prezentují před ostatními.

Obrázek 40 – Komiks (Zdroj: Niter
<http://screenrant.com/wp-content/uploads/lordrings-570x841.gif>)

VeźmĚte jakoukoliv fantasy knihu a pĚpracujte ji na komiks. JakĚ jsou stĚzejnĚ okamŹiky v pĚbĚhu? Do komiksu nemŹžete zahrnout vĚe, takŹe budete muset vybĚrat. PoznajĚte ostatnĚ, jakou knihu komiks pĚdstavuje? Jak komiks vytvořĚte, je jen na vĚs – mŹžete jej udĚlat ěernobĚlĚ nebo barevnĚ, rozpracovat celĚ pĚbĚh do nĚkolika stran obrĚzkŹ nebo pouze vytvořit tĚi obrĚzkovĚ humornĚ strip, kterĚ dokonale vystihne celĚ pĚbĚh.



PoznĚmky:

Tvorba komiksu ŹakŹm pomĚhĚ vybĚrat pouze ty nejdŹleŹitĚjĚ informace.

Komiksy mohou bĚt vyvĚšeny v mĚstnosti (tĚidĚ) a slouŹit i jako fixaćnĚ pomŹcka.

POHÁDKA Z JINÉHO SVĚTA

Délka: 2 hodiny

Věková kategorie: 12-15 let

Potřebné materiály: psací potřeby

Prostředí: vnitřní

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, pracovní

Cíl: Žáci ochotně vytvoří vlastní originální pohádkový příběh, který nepodléhá běžně užitým pravidlům v pohádkách.

Obrázek 41 – Cesta do jiného světa (Zdroj: Fanpop
<http://images6.fanpop.com/image/photos/33300000/Fairytale-daydreaming-33332964-1050-1437.jpg>)

Vymyslete pohádkový příběh, který nepodléhá pravidlům našeho světa. Možná tu vládnou místo lidských králů sloni, sladkosti se mohou jíst jen v úterý a kouzla fungují pouze lidem, jejichž jméno začíná na V. Zbořte zažité stereotypy pohádek, které vám rodiče četli před spaním, a vytvořte svůj vlastní originální příběh.



Poznámky:

Tato aktivita rozvíjí žákovu fantazii a pomáhá mu přemýšlet novým inovativním způsobem „mimo pravidla“. Navíc může odhalit žákova tajná přání a leccos na něj prozradit, ale jen velmi nenásilným způsobem.

Nezapomeňte žákům říci, že mají při tvorbě pohádky naprostou volnost – může se jednat i o nějaký moderní příběh nebo svět obrácený vzhůru nohama (dospělí chodí do školy, děti se starají o domácnost atd.).

HONBA ZA POKLADEM

Legendy říkají, že jsou po celém světě rozesety tajemné poklady, které čekají, až je někdo objeví. Některé z nich můžete najít na dně oceánů a zanechali je tu piráti čelící blízké smrti, jiné jsou skryté v jeskyních se stěnami ohořelými silným žárem. Na toho, kdo se rozhodne poklad najít, čeká strastiplná cesta, která žádá vytrvalost a kuráž. Jaká stvoření poklady střeží? Je vůbec možné truhly zaplněné třpytem získat?

Délka: 2-3 hodiny

Věková kategorie: 12-15 let

Potřebné materiály: nádoba na vodu, semínka, svíčky, lucerny, sirky, poklop, mapka, pokyny

Prostředí: venkovní

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanská, pracovní

Cíl: Žáci společně plní jednotlivé úkoly dle poskytnutých instrukcí a snaží se porazit své soupeře a získat poklad.

Obrázek 42 – Poklad (Zdroj: Noval World
http://i1.wp.com/www.novalworld.com/wp-content/uploads/2016/04/World_Travel_and_Tourism_Treasure_map_and_treasure_of_gold_coins_067517_.jpg?w=2560)

Rozdělte se do malých skupinek (3-5 lidí) a spolupracujte. Řiďte se dle mapky a pokynů k ní a splňte jednotlivé úkoly, které vás zavedou až k vytouženému pokladu. Pozor, na cestě vás mohou potkat různá úskalí a ani po jejím konci nezískáte poklad bez boje a rozmyslu.



*Polap vodu,
s ní dej zemi život.
Půjč ohni vzduch
a prosvít' si cestu.*

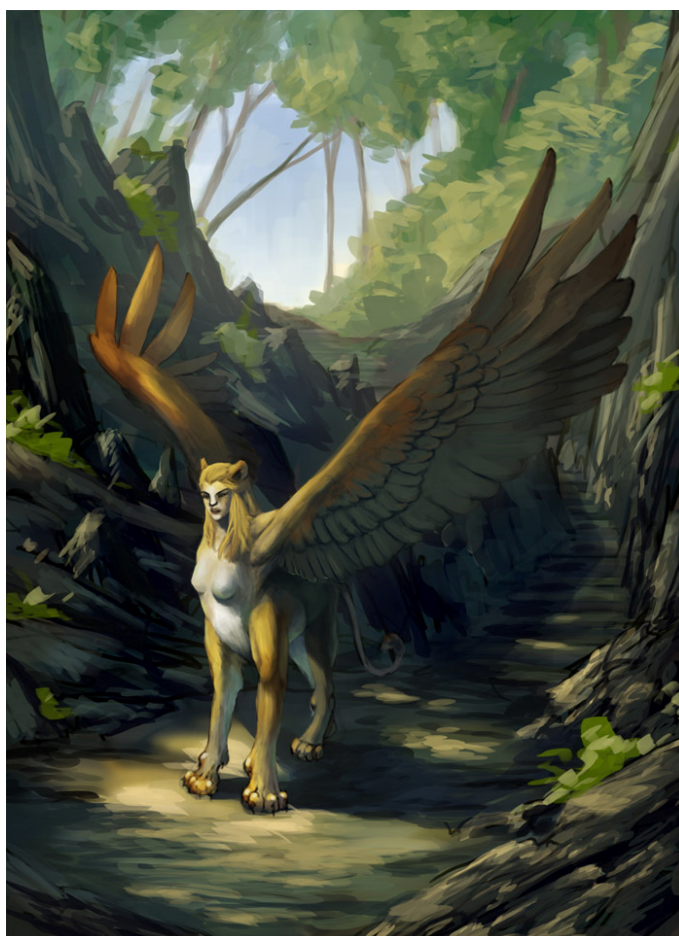
Na konci vaší cesty na vás čeká sfinga, která vás nepustí dál, pokud neuhodnete její tři hádanky.

**Obrázek 43 – Sfinga (Zdroj: Devant Art – Javamoos
http://orig02.deviantart.net/0ca4/f/2012/334/1/f/sphinx_by_javamoos-d5mlvyc.jpg)**

*Ubývám rychle, leč jsem nekonečný,
můžeš mě ztratit, ale nikdy neodejdu,
každý chce více, však koupit mě
nemůže.*

*Umírám poslední a nikdy nejsem
planá,
vzdáš-li se mě, je každá snaha marná.
Moje přítomnost dodá ti víru,
Jsi-li mým přítelem, dám ti svou sílu.*

*Vybrat si mě nemůžeš a často se mě
zřící chceš,
ztratíš-li mě však, ztratíš i kus sebe
a pochopíš pak – bez mě je vše šedé.*



Poznámky:

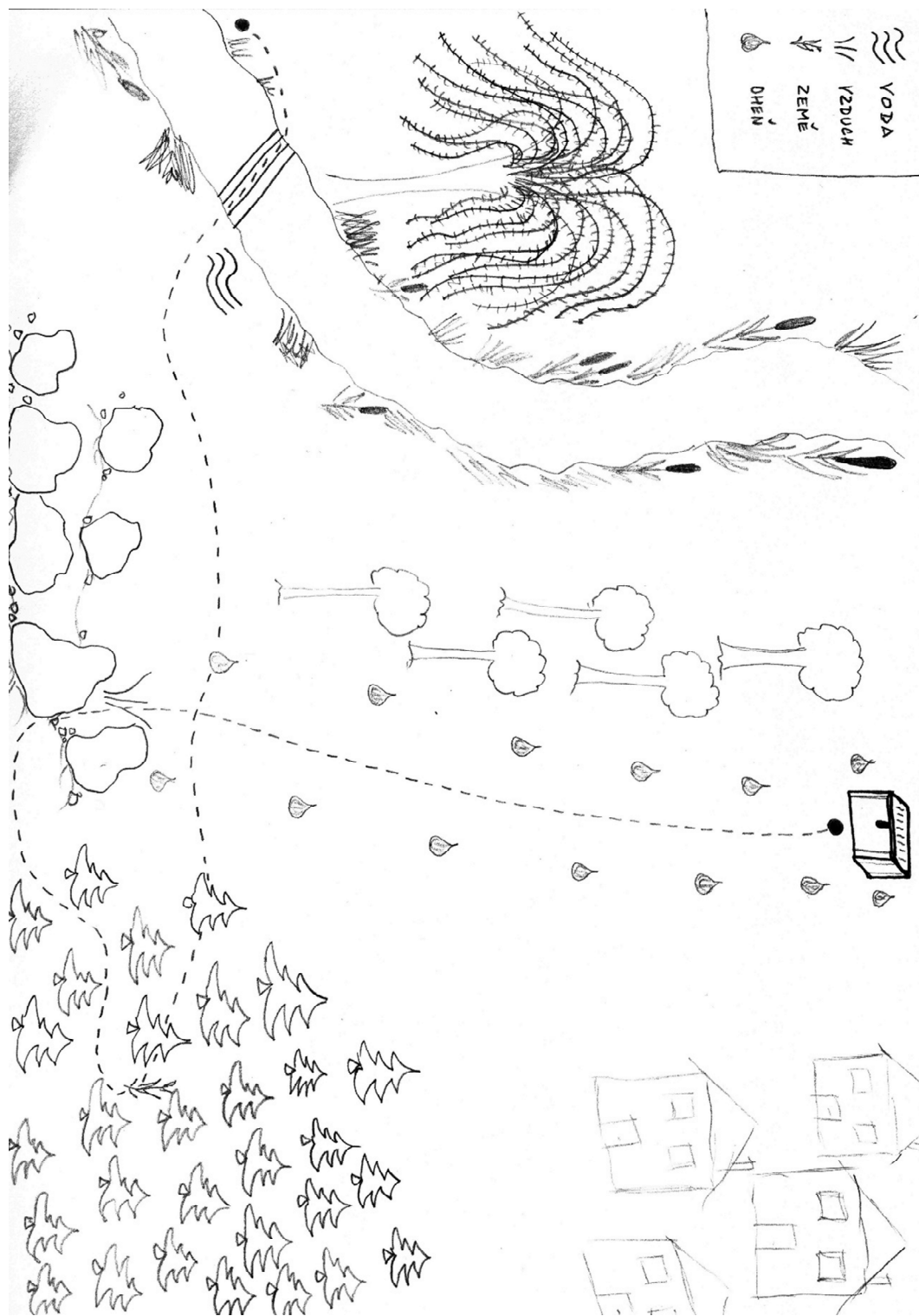
Dle mapky a pokynů by měli být žáci schopni poznat, že musí nejdříve přinést vodu, zasadit na vyznačeném místě semínka, ty zalít a poté zapálit svíci zbavenou vzduchu a vzít si na cestu lucernu. Žáci si mohou buďto pouze svítit na cestu nebo postupně zapalovat rozestavěné svíce či lucerny.

V případě starších žáků je také možnost využití loučí místo svící a luceren, zde by však bylo nutno klást větší důraz na bezpečnost žáků (dozor, spolupráce se staršími žáky atd.)

Odpovědi na hádanky: čas, naděje, rodina

Příloha č. 16. Plánek cesty k pokladu

Obrázek 44 – Trasa orientačního běhu (Zdroj: autor práce)



NAŠTĚSTÍ (NE)MÁME MLÉKO

Táta vyrazí na nevinný nákup pro mléko, a když se vrátí, vypráví historku o tom, co ho vše potkalo – od únosu šíleným ještěrem vynálezcem přes návštěvu u upírů a chození po prkně na pirátské lodi až po setkání s šílenými soplovými hnusy, kteří chtějí vyzdobit svět talíři a jeden dát i místo měsíce. Co se vše může stát, když jde člověk pro mléko?

Délka: 1 hodina

Věková kategorie: 12-15 let

Potřebné materiály: stejnojmenná kniha, psací potřeby

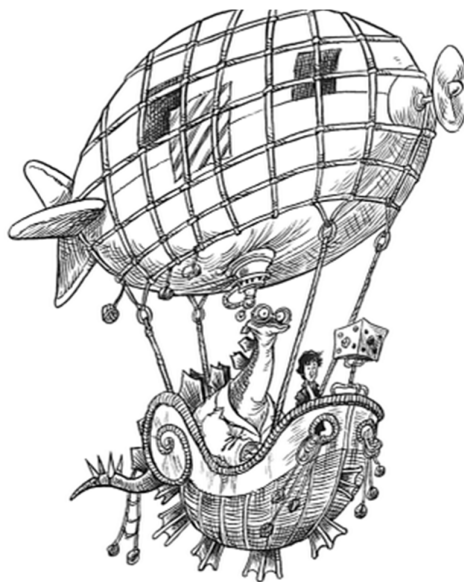
Prostředí: vnitřní

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanská

Cíl: Žáci ve spolupráci utvoří příběh na motivy knihy *Nашtěstí (ne)máme mléko* a poté jej vypráví spolužákům a jsou schopni zhodnotit příběhy ostatních.

Obrázek 45 – Vzducholoď s ještěrem (Zdroj: Fantasy Literature <https://s3.amazonaws.com/fanlit/images/2015/08/>)

Vytvořte menší skupinky (cca 5-7 lidí) a společně utvořte štafetový příběh. Zapojte svou fantazii a vymyslete příběh plný nečekaných zvrátů, kde je všechno možné. Jediným omezením je vaše fantazie. Co se vše může stát na cestě pro mléko? Řekněte příběh ostatním. Který je ten nejšílenější?



Příloha č. 17. Úryvek z knihy Naštěstí (ne)máme mléko

„Koupil jsem mléko,“ řekl otec. „A opravdu jsem se krátce pozdravil s panem Ronsonem, co bydlí přes ulici, byl si tam pro noviny. Pak jsem vyšel z obchodu a zaslechl jsem takový zvláštní zvuk, přicházel jakoby shora. Zněl asi takhle: DZUMM DZUMM. Vzhlédl jsem a nad Hvězdářskou ulicí se vznášel obrovitý stříbrný talíř.

Helemese, řekl jsem si pro sebe. *To se nevidí každý den*. A pak se stala taková zvláštní věc.“
... „Totiž z toho talíře vyšlehl paprsek světla – třpytivý, mihotavý paprsek světla, který bylo vidět, i když byl bílý den. Ani jsem se nenadál, a už mě to vtahovalo do talíře. Naštěstí jsem stihl mléko strčit do kapsy u kabátu. Paluba talíře byla kovová. Velká byla jako hřiště, možná ještě větší.

„Přiletěli jsme na vaši planetu z velmi, velmi vzdáleného světa,“ říkali mi tam lidi.

Říkám ‚lidi‘, ale byli trochu zelení a poněkud blemcaví a velmi nevrlí.

„A teď tě jako zástupce svého druhu žádáme, abys nám vydal celou planetu. My ji předěláme.“ „A to já vám ji teda nedám,“ řekl jsem.

Stojím takhle na konci prkna, tváří v tvář jisté smrti, když vtom mě do ramene uhodil provazový žebřík a hluboký hlas zaburácel: „Rychle! Vyšplhejte po žebříku!“ Dál už jsem pobízet nepotřeboval a oběma rukama jsem se chopil špruše. Naštěstí jsem měl mléko zastrčené hluboko v kapse. Piráti mě zasypali urážkami, a dokonce začali lovit pistole, ale ani urážky, ani vypálené kule si nenašly cíl a já po chvíli vyšplhal až nahoru.

V koši horkovzdušného balonu jsem se ocitl poprvé v životě. Byl tu nebeský klid. Osoba v koši povídá: „Doufám, že vám nevadí, že jsem se do toho vložil, ale připadalo mi, že vás tam dole trápí trable.“ A já na to: „Vy jste stegosaurus!“ „Jsem vynálezce,“ opáčil. „Vynalezl jsem tu věc, co v ní teď letíme. Říkám jí Leto-kulo-lido-noš profesora Stega.“ „Já tomu říkám balon,“ informoval jsem ho.

Na pláni pode mnou se popásalo stádo zářivě barevných poníků, a když jsem vzal kámen do ruky, jeden z nich na mě zavolal. „Vy budete nejspíš ten pán, co postrádá mléko. Slýcháme o vás v přiběžích.“ „Pročpak jsi růžový poník se světle modrou hvězdou na boku?“ zeptal jsem

se zvědavě. ‚Já vím,‘ povzdychl si poník. ‚To už má dneska každý. Světle modré hvězdičky vyšly z módy zhruba loni v červenci.‘

Profesor Steg se vyklonil přes okraj koše. ‚Dělejte!‘ zavolal. ‚Ta sopka se může každým okamžikem probudit.‘ Vulkán vydal jakési mohutné říhnutí a zhroutil se do kráteru. ‚To jsme čekali,‘ pronesl zelený poník s třpytivou hřívou. ‚Nejspíš nějaké proroctví, hádám,‘ řekl jsem. ‚Kdeže. Prostě máme za ušima.‘ Všichni poníci horlivě přikyvovali. Byli to velmi moudří poníci.“

Ozvalo se hlasité FLUS! a tam, kde se třepotali netopýři, teď stálo několik bledých postav. Muž vpředu byl impozantně plešatý a všichni měli ostré zuby. ‚Mi jsme upýři,‘ oznámili nám. ‚Co to má být? Co jste zač? odpovězte, jinak na vás spácháme vyvyskci.‘ ‚Já jsem profesor Steg,‘ zahromoval stegosaurus. ‚A tohle je můj asistent. Plníme veledůležitý úkol. Snažím se dostat zpátky do přítomnosti. Tady můj asistent se pokouší dostat do budoucnosti na snídani.‘ Slovo ‚snídaně‘ všechny upíry dost rozrušilo.

‚My jsme taky ještě nesnídali,‘ sdělili nám. ‚Normálně snídáme vipasené červíky s pomerančovým džusem. Když se červíci polejou džusem, jsou ještě vypasnější. Skoro jako špagety. Ale když nejsou červíci, dáme si třeba asistenta, a klidně i pečeného profesora.‘ Jeden z upírů vytasil vidličku a hladově si mě přeměřil.

‚HAHÁ!‘ prohlásilo hned několik zelených blemcavých osob najednou. ‚Mysleli jste si, že jste nám unikli! Jenže to jste se spletli! Teď nám musíte odevzdat planetu, abychom si ji mohli přetvořit. Pro začátek vytrháme všechny stromy a místo nich zasadíme plastové plameňáky.‘ ‚Proč?‘ ‚Nám se totiž plastoví plameňáci líbí. Jsou podle nás tou nejvyšší a nejvybroušenější formou umění, jíž se lidstvo dobralo. A nenadělají tolik sajrajtu jako stromy.‘

‚A mraky vyměníme za vonné svíčky.‘ ‚Ty máme totiž taky rádi,‘ dodalo obrovské zelené blemcavé stvoření, které vypadalo jako uplácené převážně z hlenu. ‚A taky máme rádi ozdobné talíře!‘ ozval se další. ‚Jeden takový pověsíme místo měsíce.‘ ‚A bude to opravdu veliký ozdobný talíř a na něm všechny krásy světa.‘ ‚A všechny krásy světa pak taky vyměníme za malované talíře, takže třeba místo Eiffelovy věže bude talíř a na něm Eiffelova věž.‘

A Austrálii vyměníme za velký, ale opravdu velký talíř s obrázkem Austrálie.‘ ,Pak taky zrušíme hory a místo nich dáme vyšívané polštářky,‘ Řeklo to nejmenší a nejblemcavější ze všech stvoření vítězoslavně, leč drobet lepkavě.

(Neil Gaiman, str. 22-103)

Použitá literatura:

GAIMAN, Neil. *Naštěstí (ne)máme mléko*. 1. vydání. V Praze: Albatros, 2015. 145 stran. ISBN 978-80-00-04042-4.

MAGIE JE CHAOS I UMĚNÍ I VĚDA

Co je to magie? Je to síla větru, když jej polapíš. Zuřivost ohně, který někdo využil. Moc vody, jejíž rozhodla se pomoci. Ničivost i pomoc země všude kolem nás. Je to zázrak, ale i potíže. Je to motýl a také klubko hadů. Je to něco všude kolem nás.

Délka: 1 hodina

Věková kategorie: 12-15 let

Potřebné materiály: úryvek ze *Zaklínače*

Prostředí: vnitřní

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanská

Cíl: Žáci společně vytvoří podklady pro diskusi a snaží se ubránit jim udělené tvrzení o tom, čím je magie.

Rozdělte se na tři větší skupiny (chaos, umění a věda) a rozhodněte mezi sebou, proč by se magie měla řadit k vám přidělené oblasti. Můžete utvořit i podpůrný příběh pro vaši teorii nebo si pouze připravit pádné argumenty pro ostatní skupiny. V následné diskusi se pokuste co nejlépe obhájit, proč je magie právě chaosem, uměním nebo vědou. Může být ještě něčím dalším? Nebo tím vším? Kde podle vás leží pravda?

Obrázek 46 – Magie (Zdroj: Dawn of the Night
<https://dawnoftheknight.files.wordpress.com/2013/12/magic-book.jpg?w=1371>)



Poznámky:

Každá skupina může dostat jen tu část úryvku, která se týká jejich typu magie (Chaos, Umění, Věda) a poté, až jednotlivé skupiny obhájí „svou“ magii, může být všem přečten celý úryvek o magii, tedy to, že je zároveň vším již zmíněným a tyto její části se navzájem nevylučují.

Příloha č. 18. Uryvek z knihy Krev elfů

„Magie,“ opřela si Yennefer ruce o hrušku sedla a zadívala se na oblohu nad horami, „patří podle mínění některých k projevům Chaosu. Je klíčem, kterým lze otevřít zakázané dveře. Dveře, za nimiž číhá strach, děs a nepředstavitelná hrůza, za nimiž číhají nepřátelské, ničivé síly a moci čistého Zla, které mohou zničit nejen toho, kdo dveře otevřel, nýbrž i celý svět. A poněvadž o ty, kdo těmito dveřmi cloumají, není nouze, udělá jednou někdo z nich chybu a způsobí tak zákonitě neodvratnou zkázu. Magie je tedy prý mstnou a zbraní Chaosu. To, že se ji lidé naučili po Konjunkci Sfér ovládat, je prokletím a zhoubou světa. Zhoubou a prokletím lidstva. Je to tak, Ciri, ti, kteří považují magii za Chaos, se nemýlí.“

Čarodějčin vraník táhle zaržál a volným klusem se pustil přes vřesoviště. Ciri popohnala svého koně, nechala jej hřebce dohonit a srovnat s ním krok. Vřes sahal až ke třmenům.

„Podle mínění jiných,“ navázala Yennefer po chvíli, „je magie Uměním. Výjimečným a vznešeným Uměním, jež je schopno tvořit krásné a neobyčejné věci. Vlohy k němu jsou dány nepočetným vyvoleným. Ti, kdo talent neprojeví, se mohou s úctou a závistí sklánět před jejich tvorbou, obdivovat jejich díla a cítit přitom, že bez toho talentu by svět byl chudší. To, že v sobě někteří vyvolení našli po Konjunkci nadání pro magii, že v sobě objevili Umění, je požehnáním pro krásu. A je to tak – pravdu mají i ti, kteří považují magii za Umění.“

Oblé, holé návrší, vystupující z vřesoviště jako hřbet číhajícího draka, korunoval ohromný plochý kámen, podepřený několika menšími balvany. Čarodějka, aniž by přerušila svůj výklad, vedla koně tím směrem.

„Jsou i tací, podle nichž je magie Vědou. K jejímu zvládnutí nestačí pouze talent a vrozené schopnosti. Nezbytná jsou léta pilného studia a úporné práce, nepostradatelná je vytrvalost a vnitřní disciplína. Takto získaná magie je Vědou – poznáním, jehož hranice jsou neustále rozšiřovány jasnozřivými a svobodomyšlnými mozky, zkušeností, praxí, experimenty. Takto

získaná magie znamená pokrok. Je to pluh, tkalcovský stav, vodní mlýn, milíř, jeřáb, kladkostroj. Pokrok, rozvoj, změna. Neustálý pohyb vzhůru. K lepšímu. Ke hvězdám. To, že jsme se po Konjunkci Sfér naučili ovládat magii, nám jednou dovolí dosáhnout hvězd. Sesedni z koně, Ciri.“

Yennefer přistoupila k balvanu, položila dlaň na jeho drsný povrch, opatrně z něj smetla prach a suché listí.

„Ti, kdož magii považují za Vědu,“ pokračovala, „mají pravdu také. Zapamatuj si to, Ciri. A teď pojd' sem, ke mně.“

Dívka polkla a přiblížila se k ní. Čarodějka ji objala paži.

„Zapamatuj si to,“ zopakovala. „Magie je Chaos i Umění i Věda. Znamená prokletí, požehání i pokrok. Všechno záleží na tom, kdo magii užívá a k jakým účelům. Magie je všude. Všude kolem nás. Snadno dostupná. Stačí vztáhnout ruku. Podívej, natahuji ruku.“

(Andrzej Sapkowski, str. 290-292)

Použitá literatura:

SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač. III., Krev elfů: první román o Geraltovi a Ciri*. Vyd. 7. Petřvald: Leonardo, 2011. 315 s. Fantasy; 2. ISBN 978-80-85951-69-1.

VYŘEŠ ZÁHADU

Délka: 2 hodiny

Věková kategorie: 12-19 let

Potřebné materiály:

Prostředí: kombinované

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanská, pracovní

Cíl: Žáci společně pomocí dostupných důkazů vyřeší záhadu zmizení skřítky a jsou schopni následovat stopy, které je k němu zavedou.

Přijde za vámi vaše sousedka, a tvrdí, že její manžel – skřítek – dnes v noci zmizel. Viděla ho naposledy včera večer a nemůže ho najít. Rozhodnete se jí pomoci manžela najít. Skřítky znáte pouze od vidění a nic bližšího o něm nevíte. V jeho domě můžete možná získat určité důkazy, které vám poradí, kam mohl zmizet nebo co se mu stalo.

Nejdříve se snažíte od jeho ženy Marge zjistit vše, co ví. Říká, že je zapomnětlivý a navíc byl poslední dobou divný. Méně mluvil a vypadal unaveně. Možná utekl pryč nebo se mu něco stalo. Neví, co zmizelo z jeho věcí, ale možná by to poznal jeho bratr, který čte na verandě knihu. Když v osm ráno vstávala, už nebyl doma. Všimla si pouze, že z kuchyně zmizelo mléko a taky nemůže zrovna najít skořici, ale možná ji jen někde odložila.

Bratr Hugo říká, že byl Johan v pohodě. Nic se mu nestalo, určitě se někde jen zapomněl. Z jeho pokoje prý zmizel malý kufřík, jeho nejlepší letní oblečení a nevidí knihu, kterou poslední dobou bratr často četl. Možná ví víc jeho kamarád Django.

Můžete si prohlédnout jeho pokoj. Vypadá jako normální místnost s postelí, trochou nábytku a běžnými drobnostmi. Jednu stěnu tvoří velká knihovna napěchovaná knihami. Několik jich leží také na stole, jsou tu knihy o zahradničení, o vílách, o léčivých bylinách, rituálech, cvičení a stárnutí.

Na nočním stolku je diář a v něm označen dnešní den jako KONEC, vedle slova je namalovaný jakýsi symbol, který nepoznáváte. Také tam leží poznámkový blok. Po zběžném prohlédnutí se zdá, že je celý popsán poznámkami o vílách – jak vypadají, jaké

je jejich chování, kde bydlí, čím se živí. Jsou zde napsané také různé mýty a pověry týkající se víl. Na stěně u postele visí kalendář, na kterém je zakroužkovaný dnešní den.

Obrázek 47 – Víla (Zdroj: Playbuzz http://cdn.playbuzz.com/cdn/37608724-22db-480b-b8a5-65d4cc40d5a9/5a76c610-9f00-4966-a362-53ab0cc6fb69_560_420.jpg)



Skřítkův kamarád potvrzuje, že byl smutný. Poslední týdny nechtěl vůbec hrát kuličky a ptal se na divné věci (Viděls někdy víly? Co si myslíš o posmrtném životě? Nejsi už z toho všeho unavený?). Django dokonce nabyl podezření, že to chce skřítek skoncovat, ale když se ho na to zeptal, odpověděl jen, že se musí postarat o své květiny (byl to zapálený zahradník). Pěstoval všechno, co mohl a poslední léta se zaměřoval hlavně na různé léčivé byliny. Pravidelně všechny nutil pít různé vývary a tvořil si doma obličejové masky atd. Kamarád poznává onen znak, prý je to symbol pro znovuzrození nebo také obnovu... Zmiňuje se také o skřítkově tajné skrýši ve stromě u domu, kam si prý schovává sladké před Marge.

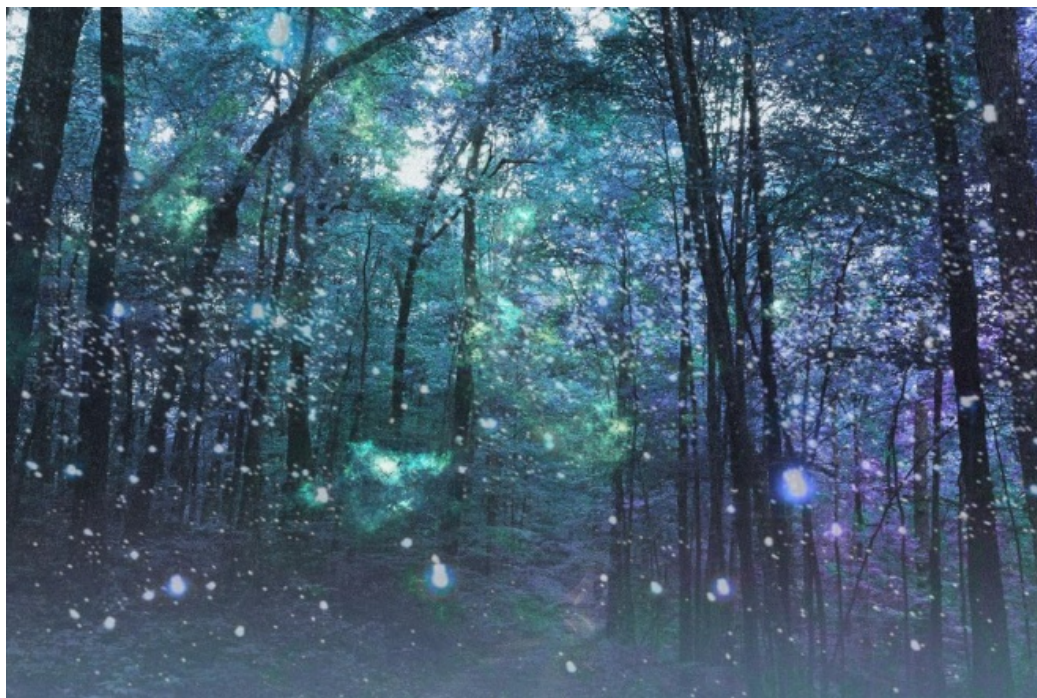
Ve skrýši nacházíte knihu s názvem *Mocné rituály všech říší*. Je zde zatrhlá strana 87. Na té je popsán rituál prováděný vílami. Jedná se o jakýsi rituální tanec, který se provádí vždy jedine

přesně v polovině léta a to za svítání. Vílám zajišťuje jejich stále krásný vzhled a říká se o něm, že je to omlazovací rituál, který dodává energii a životní sílu.

Mohl jít skřítek na tento rituál? Kde ale víly žijí? V jeho poznámkovém bloku byla také jakási ručně nakreslená mapka, na ní je zakreslené místo v lese s názvem U Sovince. Jeho bratr říká, že to je stará zřícenina, kde si jako kluci hráli. Zná cestu a nasměruje vás.

V lese opravdu najdete skřítku. Jeho oblečení je umazané a potrhané a v tváři má unavený výraz. Sedí u vchodu do zříceniny, kousek od něj leží otevřený kufřík, u nohou má louži rozlitého mléka, které vyteklo z rozbité lahve. Má pusku umazanou od skořice a tváří se nepřítomně. Mumlá si pod vousy. Zachytíte slova jako *mladý...nikdy...už...mladý...ne...mladý.*

Obrázek 48 – Magický les (Zdroj: Deviant Art – 4te
http://img03.deviantart.net/c975/i/2012/027/f/6/midterm_enchanted_forest_by_4te-d4nrgiq.jpg)



PROČ BY TO NEBYLO SKUTEČNÉ?

“Of course it is happening inside your head, Harry, but why on earth should that mean that it is not real?”

(J.K. Rowling – Harry Potter and the Deathly Hallows)

Délka: 2 hodiny

Věková kategorie: 12-15 let

Potřebné materiály: -----

Prostředí: vnitřní nebo venkovní

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, pracovní

Cíl: Žáci si vytvoří svůj vlastní svět a představí jej spolužákům formou příběhu, na nějž mohou ostatní navázat a jednotlivé světy tak propojit.

Určitě znáte velké množství světů – z knih, filmů. Odmala vás obklopují příběhy, které někdo vymyslel. Všechny tyto fantastické světy ale mají něco společného – nejsou vaše. Zkuste si vytvořit váš vlastní svět utkaný pouze z fantazie. Použijte svou představivost. Jak by vypadal svět, který je váš? Podělte se o něj s ostatními. Na váš příběh může navázat někdo další a společně vytvoříte úplně nový – a především svůj vlastní – svět. Potřebujete jen jediné – svou hlavu.

**Obrázek 49 – Brumbál (Zdroj: The Telegraph
http://i.telegraph.co.uk/multimedia/archive/00686/harry-potter-2_686929n.jpg)**



Poznámky:

Předchozí aktivity většinou čerpaly z nějakého námětu a měly určitou strukturu, kterou žáci museli následovat. Tentokrát je pouze na nich, s čím přijdou. Tímto způsobem mohou projevit svá přání a touhy, vzájemně se sblížit, protože na sebe budou reagovat a něco sdílet. Je to dobrý způsob jak si procvičit vlastní fantazii a představivost a svým způsobem také paměť a navíc se jedná o aktivitu, kterou je možno zařadit kdykoliv a na libovolnou dobu – v rámci volné hodiny, při cestě do divadla, večer u ohně...

V této aktivitě může být uplatněna forma storytellingu. Žáci mohou postupně přidávat další informace k jednomu původnímu světu a vytvořit tak štafetový příběh.

Je možné reagovat na příběh žáků dotazem, zda je jejich svět skutečný, když je pouze v jejich hlavě. Můžete rozpoutat diskusi na téma, co je vlastně skutečné a co ne a zda existuje jen jedna objektivní skutečnost.

Použitá literatura:

ROWLING, J. K. *Harry Potter and the deathly hallows*. United States: Scholastic Inc., 2013. 759 stran. Harry Potter series; 7. ISBN 9780545583008.

8 Shrnutí praktické části

V předcházející kapitole bylo poskytnuto dvacet jedna volnočasových aktivit, které tvoří základ praktické části této práce. Jednotlivé aktivity byly rozděleny dle časového hlediska na tři větší skupiny (nejdelší aktivity trvající rámcově několik dnů, kratší aktivity, jež se časově pohybují v jednom až dvou dnech a krátké aktivity, na které stačí několik hodin).

Aktivity byly navrženy tak, aby rozvíjely jednotlivé zmíněné klíčové kompetence s tím, že kompetence týkající se volného času byla ve všech aktivitách implikována. Jednotlivé aktivity jsou uspořádány tak, aby je mohl využít kdokoliv. Každá aktivita obsahuje výčet potřebných materiálů, věkovou kategorii, pro kterou je aktivita určena, prostředí a cíl, a případné přílohy – úryvky z knih, plánky, zadání jednotlivých úkolů atd. Jedná se o předem připravené didaktické materiály, které mohou být využity bez velké přípravy učitele (uživatele). Praktická část byla strukturována tak, aby její funkcionalita byla co nejvyšší a mohla být případně použita i bez ohledu na předchozí teoretickou část, tedy jako samostatná brožura volnočasových aktivit pro děti a mladé lidi. Jednotlivé aktivity jsou navíc vytvořeny tak, že mohou fungovat samostatně bez ohledu na celek a není tedy nutné znát celou práci, aby mohla být využita jedna aktivita.

Jak již bylo řečeno, aktivity jsou volně propojeny tematikou fantasy. V některých je žánr fantastiky na první pohled zřejmý, v jiných je spíše skrytý. Vyskytují se zde jak aktivity pohybové, tak takové, u kterých je nutné pouze mluvit. Velká část aktivit se snaží o schopnost spolupráce mezi účastníky a také o rozvoj kritického myšlení a schopnosti efektivní komunikace, především v oblasti diskuze.

Snahou autora bylo, aby byly jednotlivé aktivity pro žáky zajímavé, ale zároveň prospěšné. Vzhledem k tomu, že se jedná o volnočasové aktivity, jsou spíše volnější a i jejich prospěšnost je ve většinu případů skrytá tak, aby žáci při jejich vykonávání neměli pocit, že jsou do něčeho nuceni, a nebyl tak dojem z činnosti utlumen. Aktivity mají jejich účastníky zaujmout a především je bavit, což je vzhledem k jejich charakteru volnočasovosti adekvátní.

9 Závěr

Původním záměrem celé práce bylo v rozumné míře popsat důležitá témata, která se pro tuto práci zdála stěžejní a z této teorie plynule navázat na praktickou část, která je celá utvořená jako soubor volnočasových aktivit.

Pro teorii byly použity jak české, tak zahraniční zdroje. Čerpali jsme zde z knih, internetových článků i časopiseckých zdrojů. Vzhledem k tomu, že se práce zabývá volnočasovou pedagogikou a fantasy a snaží se tato témata zasadit do současné doby, bylo snahou využívat co nejaktuálnější zdroje. Není tedy čerpáno pouze ze zdrojů od odborníků, kteří se danými tématy zabývají již dlouho, ale také z článků lidí méně odborně zkušených, ale takových, kteří se danou tematikou zabývají prakticky (např. fantasy spisovatelé).

Propojení pedagogiky volného času s žánrem fantasy není náhodné a věříme, že v současné době je svět fantastiky oblast pro děti a mladé lidi velmi žádoucí a navíc taková, v rámci které jsou nekonečné možnosti jejího využití a při správném uchopení může být zajímavá a prospěšná pro učitele i žáky.

Teoretická část je v této práci chápána spíše jako podpůrná a největší důležitost byla kladena právě na praktickou část, tedy na tvorbu volnočasových aktivit. Ty byly utvořeny tak, aby byly snadno využitelné kýmkoliv, kdo chce zasahovat do volného času dětí či mladých lidí. Aktivity jsou volně propojeny tematikou fantasy a přesto, že jsou do nich zakomponovány klíčové kompetence – a aktivity jsou tedy pro jejich účastníky vždy v určitých směrech prospěšné – hlavní snahou bylo vytvořit aktivity, které by jejich účastníky bavily a případně v nich vzbudily hlubší zájem o tematiku fantasy, popř. literatury jako takové.

Aktivity jsou vytvořeny pro současné děti a mladé lidi a berou v potaz to, jakým způsobem dnes tato cílová skupina ráda tráví volný čas. Prvek volnočasovosti dovoluje aktivitám větší uvolněnost a volnost při jejich realizaci, protože nejsou vázány žádnými nutnými pravidly jako běžná výuka.

Věříme, že původní záměr o vytvoření jednoduše použitelných volnočasových aktivit pro školy i širokou veřejnost byl naplněn a tato práce může být v budoucnu využitelná kýmkoliv, kdo se chce oblasti pedagogiky volného času věnovat.

Seznam obrázků

Obrázek 1 – Mapa Středozeemě.....	56
Obrázek 2 - Drak.....	57
Obrázek 3 – Cosplay Yennefer.....	58
Obrázek 4 - Kerberos.....	62
Obrázek 5 - Elfka.....	63
Obrázek 6 - Zlovlk.....	66
Obrázek 7 – Přísady na lektvary.....	68
Obrázek 8 - Bylinky.....	69
Obrázek 9 - Lučišnice.....	69
Obrázek 10 – Přežití v přírodě.....	70
Obrázek 11 – Dobové jídlo.....	71
Obrázek 12 – Magický rituál.....	72
Obrázek 13 - Noviny.....	75
Obrázek 14 – Čajový dýchánek.....	76
Obrázek 15 - Truhla plná knih.....	78
Obrázek 16 - Kešky.....	81
Obrázek 17 – Panenka z kostí.....	89
Obrázek 18 - Les.....	91
Obrázek 19 - Knihovna.....	92
Obrázek 20 - Hřbitov.....	93
Obrázek 21 – Magie versus věda.....	95
Obrázek 22 – Ukázka příběhu.....	99
Obrázek 23 – Tajná zpráva.....	100
Obrázek 24 – Lapač snů.....	101
Obrázek 25 - Minerály.....	102
Obrázek 26 – Plánek trasy.....	103
Obrázek 27 - Griffon.....	104
Obrázek 28 - Minotaur.....	104
Obrázek 29 - Mantichora.....	105
Obrázek 30 - Dvířka.....	108
Obrázek 31 – Světlo a temnota.....	113
Obrázek 32 - Fantasy.....	114

Obrázek 33 – Noční cirkus.....	116
Obrázek 34 – Lístky a mince.....	117
Obrázek 35 – Noční cirkus.....	117
Obrázek 36 – Henry s lektvary.....	118
Obrázek 37 – Zimní zahrada	120
Obrázek 38 - Kartárka.....	121
Obrázek 39 – Plánek cirkusu.....	123
Obrázek 40 - Komiks	124
Obrázek 41 – Cesta do jiného světa.....	125
Obrázek 42 - Poklad.....	127
Obrázek 43 - Sfinga	128
Obrázek 44 – Trasa orientačního běhu	130
Obrázek 45 – Vzducholod' s ještěrem.....	131
Obrázek 46 - Magie	135
Obrázek 47 - Víla.....	139
Obrázek 48 – Magický les.....	140
Obrázek 49 - Brumbál.....	141

Seznam příloh

Příloha č. 1.	Ukázky z bestiářů pro inspiraci.....	60
Příloha č. 2.	Ukázka tvorby postavy	63
Příloha č. 3.	Ukázka novin	75
Příloha č. 4.	Úryvek z knihy Inkoustové srdce.....	80
Příloha č. 5.	Úryvky (jednotlivé kešky)	82
Příloha č. 6.	Křížovka.....	88
Příloha č. 7.	Obrázky jednotlivých minerálů (příklad)	102
Příloha č. 8.	Orientační běh	103
Příloha č. 9.	Mytologické bytosti.....	104
Příloha č. 10.	Slova k losování pro příběh	105
Příloha č. 11.	Vor.....	106
Příloha č. 12.	Tajné písmo – dostupné suroviny.....	106
Příloha č. 13.	Rozhovor obra s trpaslíkem	107
Příloha č. 14.	Úryvek z knihy Sto tajných dvířek.....	109
Příloha č. 15.	Plánek cirkusu	123
Příloha č. 16.	Plánek cesty k pokladu	130
Příloha č. 17.	Úryvek z knihy Naštěstí (ne)máme mléko.....	132
Příloha č. 18.	Uryvek z knihy Krev elfů	136

10 Použité zdroje

Tištěné zdroje

Odborná literatura

BĚLECKÝ, Zdeněk et al. *Klíčové kompetence v základním vzdělávání*. V Praze: Výzkumný ústav pedagogický, 2007. 75 s. ISBN 978-80-87000-07-6.

BURNS, Jim. *Nebojte se věnovat mladým*. 1. vyd. Brno: Nová naděje, 1994. 249 s. ISBN 80-901726-1-X.

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. 215 s. ISBN 80-902482-2-5.

CALOŇOVÁ, Darina. *Metodika herních činností: studijní opora*. Vyd. 1. Opava: Slezská univerzita v Opavě, Fakulta veřejných politik, Ústav pedagogických a psychologických věd, 2012. 93 s. ISBN 978-80-7248-774-5.

ČINČERA, Jan, KAPLÁNEK, Michal a SÝKORA, Jan. *Tři cesty k pedagogice volného času*. V Tribunu EU vyd. 1. Brno: Tribun EU, 2009. 129 s. Knihovnicka.cz. ISBN 978-80-7399-611-6.

DĚDINOVÁ, Tereza. *Po divné krajině: charakteristika a vnitřní členění fantastické literatury*. Vydání první. Brno: Filozofická fakulta, Masarykova univerzita, 2015. 228 stran. Spisy Filozofické fakulty Masarykovy univerzity = Opera Facultatis philosophicae Universitatis Masarykianae; číslo 433. ISBN 978-80-210-7871-0.

FILIPCOVÁ, Blanka. *Člověk, práce, volný čas*. Vyd. 1. Praha, 1966.

FRANC, Daniel, ZOUNKOVÁ, Daniela a MARTIN, Andy. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2007. vii, 201 s. Edice aktivit a her. ISBN 978-80-251-1701-9.

GIUSSANI, Luigi. *Riziko výchovy*. Praha: Zvon, 1996. 119 s.

GILBERT, Guy. *O dětech a výchově*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2009. 95 s. ISBN 978-80-7367-609-4.

- HANUŠ, Radek a CHYTILOVÁ, Lenka. *Zážitkově pedagogické učení*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2009. 192 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-2816-2.
- HAZAIOVÁ, Lada. *Skryté tváře fantastična*. V Praze: Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, 2007. 323 s. Scholia. ISBN 978-80-7308-178-2.
- HÁJEK, Bedřich, HOFBAUER, Břetislav a PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2003. 105 s. Texty pro distanční vzdělávání. ISBN 80-7290-128-1.
- HÁJEK, Bedřich, HOFBAUER, Břetislav a PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Vyd. 2., aktualiz. Praha: Portál, 2011. 239 s. ISBN 978-80-262-0030-7.
- HELD, Jacqueline a RADINA, Otomar, ed. *V říši obrazotvornosti: děti a fantastická literatura*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1985. 190 s.
- HOAD, T. F., ed. *The Concise Oxford Dictionary of English Etymology*. 1st Issued as Paperback. Oxford: Oxford University Press, 1993. 14, 552 s. Oxford Reference. ISBN 0-19-283098-8.
- HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004. 173 s. ISBN 80-7178-927-5.
- HOFBAUER, Břetislav a KAPLÁNEK, Michal, ed. *Kapitoly z pedagogiky volného času: soubor pojednání o volném čase a jeho výchovném zhodnocování*. Vyd. 1. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Teologická fakulta, 2010. 164 s. Opuscula; sv. 6. ISBN 978-80-7394-240-3.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: O pův. kultury ve hře*. Vyd. 1. Praha, 1971.
- KRAUS, Jiří. *Nový akademický slovník cizích slov: [A-Ž: studentské vydání] / kolektiv autorů pod vedením Jiřího Krause*. Vyd. 1., dotisk [i.e. 1. brož. vyd.]. Praha: Academia, 2006. 879 s. ISBN 80-200-1415-2.
- KURKJIAN, Catherine, LIVINGSTON Nancy a YOUNG Terrell. Words of Fantasy. *The Reading Teacher*. 59(5), 492-503 s., 2006. ISSN: 1936-2714

- KYRIACOU, Chris. *Klíčové dovednosti učitele: cesty k lepšímu vyučování*. 1. vyd. Praha: Portál, 1996. 155 s. Pedagogická praxe. ISBN 80-7178-022-7.
- LAAKSO, Lauri, TELAMA Risto a NUPPONEN Heimo. Trends in leisure time physical activity among young people in Finland, 1977 – 2007. *European Physical Education Review*, 14(2), 139 – 155 s. 2008. ISSN 1741-2749.
- NĚMEC, Jiří. *Od prožívání k požitkářství: výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky*. Brno: Paido, 2002. 111 s. Edice pedagogické literatury. ISBN 80-7315-006-9.
- PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. Vyd. 1. Praha: Portál, 1999. 229 s. ISBN 80-7178-295-5.
- PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2014. 145 s. ISBN 978-80-7290-666-6.
- PÁVKOVÁ, Jiřina, HÁJEK, Bedřich, HOFBAUER, Břetislav, et al. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál, 2002. 222 s. ISBN 80-7178-711-6.
- POSPÍŠILOVÁ, Helena, ed. *Mládež, hodnoty a volný čas*. 1. vyd. Olomouc: Hanex, 2010. 272 s. ISBN 978-80-7409-036-3.
- PRŮCHA, Jan, MAREŠ, Jiří a WALTEROVÁ, Eliška. *Pedagogický slovník*. 4. aktual.vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8.
- REJZEK, Jiří. *Český etymologický slovník*. Třetí vydání (druhé přepracované a rozšířené vydání). Praha: Leda, 2015. 823 stran. ISBN 978-80-7335-393-3.
- SPOUSTA, Vladimír. *Teoretické základy výchovy ve volném čase: (Úv. do stud. ped. volného času)*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 1994. 183 s. ISBN 80-210-1007-X.
- TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. 1. české vyd. Praha: Karolinum, 2010. 166 s. Limes. ISBN 978-80-246-1676-6.
- VANČUROVÁ, Eva. *Vztahy mezi sourozenci*. 1. vyd. Praha, 1966.
- ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her*. II. svazek , Hry v klubovně. 1. vyd. Praha: Olympia, 1986. 573 s.

Závěrečné práce

HAVLÍKOVÁ, Petra. *Fenomén Facebook jako způsob trávení volného času aneb dobrý sluha či špatný pán?* Brno, 2011. 89 s. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta, Katedra sociální pedagogiky. Dostupné z:

<http://is.muni.cz/th/215695/pedf_b/Havlikova_BP.pdf>.

HORÁKOVÁ, Anna. *Fenomén blogování v ČR na příkladu založení a rozvoje zájmového blogu.* Praha, 2016. 50 s. Bakalářská práce. Vysoká škola ekonomická v Praze, Fakulta informatiky a statistiky, Centrum profesního vzdělávání. Dostupné z:

<https://www.vse.cz/vskp/48719_fenomen_blogovani_v%C2%A0cr_na_prikladu_zalozeni_a_%C2%A0rozvoje_zajmoveho_blogu>.

MIHOLOVÁ, Veronika. *Rozdíly ve způsobu trávení volného času dětí mladšího školního věku na vesnici a ve městě.* Brno, 2012. 56 s. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta, Katedra psychologie. Dostupné z:

<http://is.muni.cz/th/327275/pedf_b/Bakalarska_prace.pdf>.

POŘÍZKOVÁ, Veronika. *Foodblogging (série publicistických interview pro časopis Instinkt).* Brno, 2013. 92 s. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií. Dostupné z : <https://is.muni.cz/th/348324/fss_b/BP_Porizkova_Veronika.txt>.

PSOTOVÁ, Veronika. *Trendy dnešní doby trávení volného času mládeže ve věku 15 – 25 let.* Brno, 2012. 54 s. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta, Katedra didaktických technologií. Dostupné z:

<http://is.muni.cz/th/363095/pedf_b/Bakalarska_prace.pdf>.

RYLICH, Jan. *Počítačové hry jako fenomén nových médií.* Praha, 2011. 112 s. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií – studia nových médií. Dostupné z: <<https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/97877/>>.

SOURALOVÁ, Ivona. *Fenomén a výzkum módních blogů.* Praha, 2011. 115 s. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Fakulta sociálních studií, Katedra mediálních studií. Dostupné z: <<https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/94009/>>.

TOMÁŠKOVÁ, Žaneta. *Moderní deskové a společenské hry a jejich postavení ve volném čase dnešní populace.* Brno, 2009. 114 s. Diplomová práce. Masarykova univerzita,

Pedagogická fakulta, Katedra sociální pedagogiky. Dostupné z:
<https://is.muni.cz/th/84899/pedf_m/Tomaskova_Zaneta.txt>.

Beletristická literatura

BARRIE, J. M. *Petr Pan*. Vydání první. [Praha]: Slovart, s.r.o., 2015. 172 stran. Brio. ISBN 978-80-7391-052-5.

CARROLL, Lewis. *Alenka v kraji divů a za zrcadlem*. Vyd. v nakl. Academia 1. Praha: Academia, 2010. 195 s. ISBN 978-80-200-1847-2.

DAHL, Roald. *Karlík a továrna na čokoládu*. Vyd. 3., V nakl. Academia 2. Praha: Academia, 2006. 132 s., [4] s. obr. příl. ISBN 80-200-1436-5.

DAHL, Roald. *Minpins*. Vyd. 1. London: Jonathan Cape, 1991. 48 s. ISBN 0-224-02899-5.

FROST, Robert. *New Hampshire*. Vyd. 1. New York: Henry Holt and Company, 1923. 113 s.

FUNKE, Cornelia. *Inkoustové srdce*. Vyd. 2. Praha: Knižní klub, 2010. 394 s. ISBN 978-80-242-2918-8.

GAIMAN, Neil. *Koralina*. Vyd. 3. Frenštát p.R. [i.e. pod Radhoštěm]: Polaris, 2009. 152 s., [8] s. barev. obr. příl. ISBN 978-80-7332-138-3.

GAIMAN, Neil. *Naštěstí (ne)máme mléko*. 1. vydání. V Praze: Albatros, 2015. 145 stran. ISBN 978-80-00-04042-4.

MCCALL, Gerrie. *Monstra a jiná strašidla*. 1. české vyd. Praha: Svojtka & Co., 2010. 96 s. ISBN 978-80-256-0362-8.

MORGENSTERN, Erin. *Noční cirkus*. Vyd. 1. Praha: Ikar, 2012. 438 s. ISBN 978-80-249-1902-7.

PAOLINI, Christopher. *Odkaz Dračích jezdců. Eragon*. 2. vyd. Praha: Fragment, 2009. 487 s. ISBN 978-80-253-0961-2.

ROWLING, J. K. *Fantastická zvířata a kde je najít: mlok Scamander*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2002. 69 s. ISBN 80-00-01020-8.

ROWLING, J. K. *Harry Potter a Kámen mudrců*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2000. 284 s. ISBN 80-00-00788-6.

ROWLING, J. K. *Harry Potter and the deathly hallows*. United States: Scholastic Inc., 2013. 759 stran. Harry Potter series; 7. ISBN 9780545583008.

SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač. III., Krev elfů: první román o Geraltovi a Ciri*. Vyd. 7. Petřvald: Leonardo, 2011. 315 s. Fantasy; 2. ISBN 978-80-85951-69-1.

TOLKIEN, J. R. R. *Hobit, aneb, Cesta tam a zase zpátky*. Vyd. 5., V Argu 1., rev. Praha: Argo, 2005. 250 s. ISBN 80-7203-722-6.

WILSON, Nathan D. *Sto tajných dvířek*. Vyd. 1. V Praze: Knižní klub, 2009. 267 s. ISBN 978-80-242-2400-8.

Internetové zdroje

ANDERS, Charlie Jane. 10 Key Terms That Will Help You Appreciate Fantasy Literature. In: *io9* [online]. 13.11.2013 [cit.20.2.2016]. Dostupné z: <<http://io9.gizmodo.com/10-key-terms-that-will-help-you-appreciate-fantasy-lite-1463800561>>.

BAUER, Stanislav. Fenomén: počítačové hry. In: *Technet iDNES.cz* [online]. 26.4.2002 [cit.20.3.2016]. Dostupné z: <http://technet.idnes.cz/fenomen-pocitacove-hry-07q-/software.aspx?c=A020425_5067359_software>.

BestFantasyBooks Editors. Fantasy Subgenres Guide. In: *Best Fantasy Books* [online]. 15.5.2015 [cit.20.3.2016]. Dostupné z: <<http://bestfantasybooks.com/fantasy-genre.php>>.

CLUTE, John, GRAND John. Taproot Texts. In: *Encyclopedia of Fantasy* [online]. Červen 1997 [cit.20.2.2016]. Dostupné z: <http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=taproot_texts>.

Dungeons and Dragons. In: *Urban Dictionary* [online]. Urban Dictionary LLC, 20.7.2004 [cit.15.4.2016]. Dostupné z: <<http://cs.urbandictionary.com/define.php?term=dungeons+and+dragons&defid=764399>>.

DEWAN, Pauline. The Fantasy Genre. In: *Children's Literature Classics* [online]. Datum chybí [cit. 15.2.2016]. Dostupné z: <<http://childliterature.net/childlit/fantasy/>>.

EVE-BARNETT, Mandy. How Do you Define The Fantasy Genre? In: *Linked in* [online]. 8.10.2015 [15.2.2016]. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/pulse/how-do-you-define-fantasy-genre-mandy-eve-barnett?articleId=8144766252153401616#comments-8144766252153401616&trk=sushi_topic_posts_guest>.

EPSTEIN, Jeremy. The fantasy genre: an attempt to explain its success. In: *GreenAsh* [online]. 21.2.2005 [cit. 18.2.2016]. Dostupné z: <<http://greenash.net.au/thoughts/2005/02/the-fantasy-genre-an-attempt-to-explain-its-success/>>.

Fandom. In: *SFE – The Encyclopedia of Science Fiction* [online]. Gollancz, 30.7.2015 [cit.20.3.2016]. Dostupné z: <<http://www.sf-encyclopedia.com/entry/fandom>>.

- Fandom. In: *Urban Dictionary* [online]. Urban Dictionary LLC, 8.8.2004 [cit.20.3.2016]. <<http://cs.urbandictionary.com/define.php?term=fandom>>.
- FLANAGAN Victoria. Children's fantasy literature: why escaping reality is good for kids. In: *The Conversation* [online]. 2.3.2014 [cit. 20.2.2016]. Dostupné z: <<http://theconversation.com/childrens-fantasy-literature-why-escaping-reality-is-good-for-kids-22307>>.
- GUIN, Ursula K. Le. Some Assumptions about Fantasy. In: *Ursula K. Le Guin* [online]. 20.3.2011[cit.15.2.2016]. Dostupné z: <<http://www.ursulaklequin.com/SomeAssumptionsAboutFantasy.html>>.
- HAND, Elizabeth. Review J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, and 'The Fellowship' of fantasy writers. In: *Los Angeles Times* [online]. 29.5.2015 [cit.20.2.2016]. Dostupné z: <<http://www.latimes.com/books/jacketcopy/la-ca-jc-philip-carol-zaleski-20150531-story.html>>.
- CHADBOURN, Mark. The fantastic appeal of fantasy. In: *The Telegraph* [online]. 12.4.2008 [20.2.2016]. Dostupné z: <<http://www.telegraph.co.uk/culture/books/3672513/The-fantastic-appeal-of-fantasy.html>>.
- IRELAND, Ed. What is the "purpose" of Fantasy Genre? In: *Linked in* [online]. 13.10.2015 [cit. 22.2.2016]. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/pulse/what-purpose-fantasy-genre-ed-ireland?articleId=7313415296056296451#comments-7313415296056296451&trk=sushi_topic_posts_guest>.
- KOTRBOVÁ, Lucie. Novinkou je youtubering. Je o něj velký zájem. In: *Písecký deník.cz* [online]. 10.9.2015 [cit. 20.3.2016]. Dostupné z: <http://pisecky.denik.cz/zpravy_region/novinkou-je-youtubering-je-o-nej-velky-zajem-20150910.html>.
- LEIMEROVÁ Magdalena. Vlogování – fenomén na YouTube a nový nástroj marketingu. In: *Mediální proroci* [online]. 10.5.2015 [cit. 20.3.2016]. Dostupné z: <<http://medialniproroci.blogspot.cz/2015/04/vlogovani-fenomen-na-youtube-novy.html>>.
- LiteraryDevices Editors. Fantasy – Definition of Fantasy. In: *Literary Devices* [online]. Datum nevedeno [cit. 20.2.2016]. Dostupné z: <<http://literarydevices.net/fantasy/>>.

PENN, Joanna. Writing Fantasy: A Short Guide To The Genre. In: *The Creative Penn* [online]. 27.6.2013 [cit.18.2.2016]. Dostupné z: <http://www.thecreativepenn.com/2013/06/27/writing-fantasy/>.

POWER, Ed. Sorry, J.R.R. Tolkien is not the father of fantasy. In: *The Boston Globe* [online]. 22.12.2013 [cit. 20.2.2016]. Dostupné z: <https://www.bostonglobe.com/ideas/2013/12/22/sorry-tolkien-not-father-fantasy/pljM6NOC54JmFaqY8bzNSI/story.html>.

Roleplay. In: *Urban Dictionary* [online]. Urban Dictionary LLC, 28.7.2005 [online]. Urban Dostupné z: <http://cs.urbandictionary.com/define.php?term=roleplay>.

ROSENBERG Alyssa. Why Women Love Fantasy Literature. In: *The Atlantic* [online]. 10.5.2011 [cit.15.2.2016]. Dostupné z: <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/05/why-women-love-fantasy-literature/238576/>.

ŠAFR, Jiří, PATOČKOVÁ, Věra. Trávení volného času v České republice ve srovnání s evropskými zeměmi. In: *Centrum pro výzkum veřejného mínění* [online]. Únor 2010 [cit.20.3.2016]. Dostupné z: <http://cvvm.soc.cas.cz/2010-2/traveni-volneho-casu-v-ceske-republice-ve-srovnani-s-evropskymi-zememi>.

TRUHLÁŘ, Michal Mealtiner. Co je to larp? In: *LARP.cz* [online]. ASF Asociace Fantasy, o.s. 25.9.2011 [cit.15.4.2016]. Dostupné z: <http://www.larp.cz/?q=cs/info>.

TRUHLÁŘ, Michal Mealtiner. Jak se píše LARP? In: *LARP.cz* [online]. ASF Asociace Fantasy, o.s. 30.9.2009 [cit.15.4.2016]. Dostupné z: <http://www.larp.cz/?q=cs/taxonomy/term/146>.

VEVERKOVÁ, Lenka. Blgovoání. Fenomén dnešní doby? In: *iDNES.cz* [online]. 21.3.2008 [cit. 20.3.2016]. Dostupné z: <http://veverkova.blog.idnes.cz/blog.aspx?c=29154>.

WEBB, Beth. The real purpose of fantasy. In: *The Guardian* [online]. 23.5.2007 [cit.22.2.2016]. Dostupné z: <http://www.theguardian.com/books/booksblog/2007/apr/23/bridgingthegapswhyweneed>.

WILTON, Dave. Word of the Month: Fandom. In: *Wordorigins.org* [online]. 1.7.2002 [cit.20.3.2016]. Dostupné z:

<http://www.wordorigins.org/index.php/site/comments/word_of_the_month_fandom/>.

WILSON Tracy V., CLARK Josh a KERSHNER Kate. Beginner's Guide to Dungeons & Dragons. In: *Entertainment – How Stuff Works* [online]. Datum nevedeno [cit.15.4.2016].

Dostupné z: <<http://entertainment.howstuffworks.com/leisure/brain-games/beginners-guide-dungeons-and-dragons.htm>>.

WALLSTEN, Scott. What Are We Not Doing When We're Online. In: *NBER Working Paper Series*, 19549 [online]. 37 s. Říjen 2013 [cit. 20.3.2016]. ISSN 0898-2937. Dostupné z:

<<http://www.nber.org/papers/w19549.pdf>>.

Autor chybí (pouze přezdívka Freedomstar). Interview with Vera Nazarian. In: *Fantasy Worlds* [online]. 6.2.2010 [cit.15.2.2016]. Dostupné z:

<<http://fantasyworlds1.blogspot.cz/2010/02/interview-with-vera-nazarian.html>>.

Anotace

Jméno a příjmení:	Veronika Mikšíková
Katedra:	Katedra českého jazyka a literatury
Vedoucí práce:	Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.
Rok obhajoby:	2016

Název práce:	Volnočasové aktivity se zaměřením na prvky fantasy
Název v angličtině:	Leisure time activities with the focus on the genre of fantasy
Anotace práce:	<p>Tato práce se zabývá volnočasovými aktivitami. V teoretické části je krátce vysvětlen pojem pedagogika volného času, volný čas, funkce a cíle PVČ, její specifika a problémy, klíčové kompetence a činitele a účastníci PVČ, osobnost pedagoga volného času, hra a formy volnočasových aktivit. Poté je tu vysvětlen pojem fantasy (vymezení žánrů, žánry fantasy, čtenáři a funkce fantasy). Nakonec teoretická část obsahuje současné trendy trávení volného času dětmi a mladými lidmi. V praktické části je vypracováno 21 volnočasových aktivit o různé délce, které jsou volně propojeny tematikou fantasy. Na konci práce je řečeno, zda byl naplněn původní záměr týkající se zpracování volnočasových aktivit a je zde propojena teorie s praktickou částí a zmíněna využitelnost této práce.</p>
Klíčová slova:	Pedagogika volného času, volný čas, klíčové kompetence, pedagog volného času, hra, formy aktivit, volnočasové aktivity, fantasy, žánry fantasy, současné trendy, moderní technologie, internet

<p>Anotace v angličtině:</p>	<p>This thesis deals with the topic of leisure time activities. In the theoretical part, it is dealt with the term of pedagogy of leisure time, leisure (free) time, functions and aims of pedagogy of leisure time, its specifics and problems, key competencies and agents and participants of this field, personality of leisure time pedagogue, game and forms of leisure time activities. Then the term of fantasy is dealt with (the explanation of what is fantasy, genres of fantasy, readers and functions of fantasy). Finally, the theoretical part deals with current trends in spending free time of children and young people. In the practical part, there are 21 leisure time activities loosely connected by the genre of fantasy. In the end of the thesis, it is said whether the original purpose was fulfilled and both the theoretical and practical part are connected there. Also the functionality of the thesis is explained.</p>
<p>Klíčová slova v angličtině:</p>	<p>Pedagogy of leisure time, free time, key competencies, pedagogue of leisure time, game, types of activities, leisure time activities, fantasy, genres of fantasy, current trends, modern technology, the Internet</p>
<p>Přílohy vázané v práci:</p>	<p>32 stran – jednotlivé přílohy k volnočasovým aktivitám (potřebné materiály k aktivitám, úryvky z knih...)</p>
<p>Rozsah práce:</p>	<p>159 s., 33 s. příloha</p>
<p>Jazyk práce:</p>	<p>Čeština</p>