

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Ústav primární, preprimární a speciální pedagogiky

**Využití příběhů řecké a slovanské mytologie
v mateřské škole**
diplomová práce

Autor: Bc. Petra Jánská
Studijní program: N0112A300001 Pedagogika předškolního věku se zaměřením na děti se speciálními potřebami
Studijní obor: Pedagogika předškolního věku se zaměřením na děti se speciálními potřebami
Vedoucí práce: Mgr. Petra Bubeníčková, Ph.D.
Oponent práce: doc. PeadDr. Alena Zachová, CSc.

Zadání diplomové práce

Autor:	Petra Jánská
Studium:	P19P0682
Studijní program:	N0112A300001 Pedagogika předškolního věku se zaměřením na děti se speciálními potřebami
Studijní obor:	Pedagogika předškolního věku se zaměřením na děti se speciálními potřebami
Název diplomové práce:	Využití příběhů řecké a slovanské mytologie v mateřské škole
Název diplomové práce A):	Use of Stories of Greek and Slavic Mythology in Kindergarden

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Diplomová práce se zabývá řeckou a slovanskou mytologií a jejím využitím v mateřské škole. Jsou zde definovány pojmy předškolní vzdělávání a projektová výuka. Součástí práce bude návrh metod práce s tematikou řecké a slovanské mytologie v mateřské škole.

PROFANT, Martin (2004). *Encyklopedie slovanských bohů a mýtů*. Praha: Libri. ISBN: 978-80-7277-219-3

MÁČHAL, Jan (1907). *Bájesloví slovanské*. Praha: J. Otto.

PETIŠKA, Eduard (1964). *Staré řecké báje a pověsti*. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy. ISBN: 26,25

KUZMIŠÍN, Peter (2016). *Bohové starých Slovanů*. Bratislava: Eugenika. ISBN: 978-80-8100-454-4

Garantující pracoviště: Katedra českého jazyka a literatury, Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: Mgr. Petra Bubeníčková, Ph.D.

Oponent: doc. PaedDr. Alena Zachová, CSc.

Datum zadání závěrečné práce: 20.10.2019

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala pod vedením vedoucí diplomové práce samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne 15. 5. 2021

Poděkování

Děkuji Mgr. Petře Bubeníčkové, Ph.D. za odborné vedení diplomové práce, za trpělivost a za poskytnutí užitečných rad. Také chci poděkovat ředitelce mateřské školy v Pohoří Marcelu Michlové, DiS. a Aleně Sobotkové za to, že mi umožnily realizovat projekt v praxi.

Anotace

JÁNSKÁ, Petra. *Využití příběhů řecké a slovanské mytologie v mateřské škole*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta univerzity Hradec Králové, 2021. 117 s. Diplomová práce.

Diplomová práce se skládá ze dvou částí - z části teoretické a praktické. Teoretická část se zabývá výukovými metodami, pojmem mytologie a jejími dvěma kategoriemi - řeckou a slovanskou mytologií. Je zde také definován pojem předškolní vzdělávání v České republice. V praktické části se nachází dva projekty s tematikou příběhů řecké a slovanské mytologie. Projekty byly realizovány v jedné mateřské škole, proto je v této práci také popsáno, jako probíhala realizace projektu v praxi.

Klíčová slova: mytologie, řecká mytologie, slovanská mytologie, projektová výuka, třífázový model učení, předškolní vzdělávání

Annotation

JÁNSKÁ, Petra. *Use of Stories of Greek and Slavic Mythology in Kindergarden*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2021. 117 pp. Thesis.

This thesis is composed of two parts - a theoretical part and a practical part. Theoretical part deals with teaching methods, the concept of mythology and its two categories - Greek and Slavic mythology. In this part is also defined concept of preschool education in the Czech Republic. In the practical part there are two projects with the theme of stories of Greek and Slavic mythology. These projects were implemented in the kindergarden. In this work is also described how these projects were implemented in practice.

Keyfords: mythology, Greek mythology, Slavic mythology, project teaching, three-phase model of learning, preschool education

Obsah

1. Úvod.....	9
2. Předškolní vzdělávání	11
3. Výukové metody.....	15
3.1 Vyprávění.....	16
3.2 Rozhovor.....	17
3.3 Diskuze	18
3.4 Brainstorming	18
3.5 Výuka dramatem.....	19
4. Projektová výuka	22
5. Třífázový model učení	26
6. Mytologie.....	29
7. Řecká mytologie	31
8. Slovanská mytologie.....	36
9. Využití příběhů řecké mytologie v mateřské škole	41
9.1 Tematický blok „Prométheus“	43
9.2 Tematický blok „Théseus“	51
9.3 Tematický blok „Odysseus“	56
10. Využití příběhů slovanské mytologie v mateřské škole	65
10.1 tematický blok - „Uvítání v Irii“	67
10.2 Tematický blok „Morana“	75
10.3 Tematický blok „Stribog“	83
10.4 Tematický blok „Živa a zavření brány do Irie“	90
11. Reflexe projektu s využitím příběhů řecké mytologie.....	97
11.1 Reflexe tematického bloku „Prométheus“	97

11.2	Reflexe tematického bloku „Théseus“	101
11.3	Reflexe tematického bloku „Odysseus“	103
12.	Reflexe projektu s využitím příběhů slovanské mytologie.....	106
12.1	Reflexe tematického bloku „Uvítání v Irii“	106
12.2	Reflexe tematického bloku „Morana“	108
12.3	Reflexe tematického bloku „Stribog“	110
12.4	Reflexe tematického bloku „Živa a zavření brány do Irie“	111
13.	Závěr	113
	Zdroje:.....	115
	Přílohy:.....	118

1. Úvod

Diplomová práce je zaměřena na využití příběhů řecké a slovanské mytologie v mateřské škole. Využití tohoto tématu v mateřské škole je netradiční, ve své praxi jsem se s ním ještě nesetkala. Mýty obsahují příklady o tom, jak se kdysi lidé snažili pochopit svět. Jsou součástí různých kultur a mnoho mytických příběhů se předávalo ústním vyprávěním z generace na generaci. Každá kultura má svou soustavu mýtů, nás konkrétně se týká slovanská mytologie, s kterou se mohou děti setkat i při různých tradicích či svátcích v průběhu roku. Samotná slovanská mytologie byla ovlivněna řeckou, kterou lze pokládat za nejnámější, a děti se s ní mohou setkat díky různým filmům a pohádkám. Protože mě samotnou tematika mytologie, zvláště té řecké zajímá, a byla bych ráda, aby bylo v mateřských školách toto téma více využíváno, vybrala jsem si ho jako téma své diplomové práce

Cílem této práce je vytvořit projekty s tematikou řecké a slovanské mytologie, které by se daly využít při práci s dětmi v mateřské škole a jejich následná realizace. V části projektu, který se zabývá tematikou slovanské mytologie, je využito několik příběhů, jejichž podkladem je kniha *Staré řecké báje a pověsti* od Eduarda Petišky. V řecké mytologii se objevují různá slovní spojení, která se dají využít v běžné konverzaci (např. Pandořina skříňka, odysea). Využití tohoto projektu by dětem již v mateřské škole mohlo vybraná slovní spojení přiblížit. Část projektu zaměřená na slovanskou mytologii seznamuje děti s vybranými slovanskými bohy, jejichž jména mohou děti zaslechnout při různých lidových tradicích (např. vynášení Morany) či v různých pohádkách (např. v pohádce *O zakletém králi a odvážném Martinovi* vystupuje postava boha Svaroga). Podkladem příběhů, které se v této části práce vyskytují, je kniha *Bohové starých Slovanů* od Petera Weleslawa Kuzmišina.

Diplomová práce je rozdělena na dvě části - na část teoretickou a praktickou. V první, teoretické části je popsáno předškolní vzdělávání v České republice, vybrané výukové metody, pojem mytologie a její dvě kategorie - řecká a slovanský mytologie. Praktická část obsahuje dva projekty. První projekt se zaměřuje na využití příběhů řecké mytologie v mateřské škole, který má seznámit děti s příběhem Prométhea, Thésea a Odyssea. Druhý projekt je zaměřen na využití příběhů slovanské mytologie v mateřské škole. Tento projekt dětem přiblíží postavy slovanských bohů Roda, Morany, Striboga,

Živy či bytosti skřítko domovníčka. Oba projekty byly realizovány v mateřské škole s dětmi ve věku 5-6 let. V praktické části této práce je popsána realizace obou projektů.

2. Předškolní vzdělávání

Předškolní vzdělávání představuje první stupeň vzdělávání ve veřejné instituci, se kterým se mohou děti setkat. Toto vzdělávání probíhá v mateřských školách, jejichž zřizovatelem bývá nejčastěji kraj, obec či svazek obcí, popřípadě další právnické či fyzické osoby. Mateřské školy navštěvují děti ve věku od dvou do šesti let, v případě dětí s odkladem pak děti do sedmi let věku. Děti, kterým ještě nebyly 3 roky, nemusí být do mateřské školy přijaty, neboť na to nemají právní nárok. Od 1. 9. 2017 je předškolní vzdělávání povinné pro děti, které dovrší věku pěti let před začátkem školního roku, a které by měly následující rok, kdy dovrší věku šesti let, nastoupit do první třídy (Zákon č. 561/2004 Sb.).

Předškolní vzdělávání a povinný předškolní rok mohou děti plnit také v mateřských školách zřízených podle § 16 odstavce 9 školského zákona, kdy jsou pro děti *s mentálním, tělesným, zrakovým nebo sluchovým postižením, závažnými vadami řeči, závažnými vývojovými poruchami učení, závažnými vývojovými poruchami chování, souběžným postižením více vadami nebo autismem*“ (Zákon č. 561/2004, Sb.) zřizovány školy, školní třídy a oddělení či studijní skupiny. Další možnost plnění povinné předškolní docházky je v lesních mateřských školách. Děti s odkladem školní docházky mohou docházet také do tzv. *přípravné třídy základní školy* (pokud ji daná základní škola má), kde mohou plnit povinné předškolní vzdělávání. Tyto třídy, stejně jako lesní mateřské školy, mateřské školy zřízené podle § 16 odstavce 9 školského zákona a běžné mateřské školy pak pracují podle Rámcového vzdělávacího programu pro předškolní vzdělávání.

Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání (RVP PV) je jedním z kurikulárních dokumentů, který stanovuje závazné rámce, kterými by se měla mateřská škola řídit. Jsou zde vymezené *„hlavní požadavky, podmínky a pravidla pro institucionální vzdělávání dětí předškolního věku“* (RVP PV, 2018, s. 5). V RVP PV je možné najít rámcové cíle, které představují jakési milníky, ke kterým by měl učitel svým působením dojít a jejichž splnění napomáhá k rozvoji klíčových kompetencí určených pro předškolní věk. Jedná se o tři hlavní cíle:

1. *„rozdílení dítěte, jeho učení a poznání;*
2. *osvojení základních hodnot, na nichž je založena naše společnost;*

3. *získání osobní samostatnosti a schopnosti projevit se jako samostatná osobnost působící na své okolí*“ (RVP PV, 2018, s. 10).

Kromě rámcových cílů jsou v RVP PV stanoveny i klíčové kompetence právě pro předškolní věk. Těchto kompetencí je pět - kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální a činnostní a občanské. Následně je v tomto dokumentu stanoven také vzdělávací obsah, který je rozčleněn do pěti oblastí. Tyto oblasti jsou biologická (dítě a jeho tělo), psychologická (dítě a jeho psychika), interpersonální (dítě a ten druhý), sociálně kulturní (dítě a společnost) a environmentální (dítě a svět). V každé z těchto oblastí je možné najít dílčí cíle vzdělávání, které představují konkrétní cíle, které by měl učitel u dítěte rozvíjet a podporovat. Dále je zde také popsána vzdělávací nabídka činností, které je možné dítěti nabídnout, očekávané výstupy, které určují to, co by mělo dítě před zahájením školní docházky zvládat, a také jsou zde nastíněna možná rizika, jež poukazují na možné hrozby vzdělávacího procesu, kterým by se měl učitel vyvarovat (RVP PV, 2018).

Součástí předškolního vzdělávání je i mimo jiné podpora rozvoje osobnosti dítěte a jeho rozvoj v citové, rozumové a tělesné oblasti. Děti by si v předškolním vzdělávání měly osvojit základní pravidla chování a základní životní hodnoty, které naše společnost uznává. Docházka do mateřských škol napomáhá „*vyrovnávat nerovnoměrnosti vývoje dětí před vstupem do základního vzdělání a poskytuje speciálně pedagogickou péči dětem se speciálními vzdělávacími potřebami*“ (Zákon č. 561/2004 Sb.).

„*Předškolní vzdělávání se maximálně přizpůsobuje vývojovým fyziologickým, kognitivním, sociálním a emocionálním potřebám dětí této věkové skupiny a dbá na to, aby tato vývojová specifika byla při vzdělávání dětí v plné míře respektována*“ (RVP PV, 2018, s. 7). Vyučování v mateřské škole by mělo probíhat tak, aby byly respektovány a podporovány individuální možnosti každého dítěte, což zahrnuje i potřeby speciální. V běžné mateřské škole je v rámci inkluzivního vzdělávání, které se snaží začlenit děti se speciálními vzdělávacími potřebami a děti nadané do kolektivu intaktních dětí, možné vzdělávat i děti se speciálními vzdělávacími potřebami, což jsou děti, které k tomu, aby mohly naplňovat své vzdělávací možnosti či plnohodnotně užívat svých práv, potřebují poskytnutí podpůrných opatření (RVP PV, 2018). Tato opatření jsou dělena do pěti stupňů podpory, kdy v prvním stupni si sama škola

vypracovává plán pedagogické podpory, podle kterého následně s dítětem pracuje. Druhý až pátý stupeň podpory dítěti může přiznat pedagogicko-psychologická poradna či speciálně pedagogické centrum, ve kterém proběhne vyšetření dítěte, na jehož základně bude přiřazen konkrétní stupeň podpory. Ve většině případů pak bývá dítěti ve druhém až pátém stupni jako jedno z podpůrných opatření doporučeno vypracování individuálního vzdělávacího plánu, který má následně škola, do které dítě dochází, povinnost vypracovat do jednoho měsíce ode dne přiznání doporučení (Vyhláška 27/2016 Sb.).

Aby mohla být osobnost každého dítěte optimálně rozvíjena, je důležité využívat v preprimárním vzdělávání různé metody a formy práce, mezi něž patří např. zážitkové učení, které je postaveno na tom, co dítě zažije. Právě toto učení podporuje „*dětskou zvědavost a potřebu objevovat*“ (RVP PV, 2018, s. 8). Dítě má z takového učení radost a roste v něm tak zájem o získání nových zkušeností a ovládnutí různých dovedností, které bude později potřebovat. Dalším učením, které je zde možné využívat, je situační učení. Dětem jsou předestřeny různé situace běžného života tak, aby jim děti rozuměly a v budoucnu mohly nabyté znalosti využít právě ve chvílích, kdy je budou potřebovat. Důležitým typem učení, které se v mateřských školách odehrává, je i spontánní sociální učení, které je „*založené na principu přirozené nápodoby*,“ (RVP PV, 2018, s. 8). Učitel by měl mít proto neustále na mysli své chování a způsoby verbální a neverbální komunikace, neboť je dětmi pozorován a právě děti mohou převzít jeho chování jako „ten správný vzor“, kterým by se mohly později řídit, popřípadě by je mohly využít ve hře.

Hra je v prostřední předškolního vzdělávání jednou z nejdůležitějších aktivit, neboť „*hra je základní potřeba dětí a předškolní období by ji mělo dovolit naplňovat v její intenzivní podobě*“ (Kořátková, 2008, s. 105). Pomocí hry se děti učí mnoha věcem, učitel může dokonce využít tzv. *didaktickou hru*, jejímž úkolem je něco dítěte naučit. Důležité je, aby v mateřské škole byla v rovnováze spontánní hra dětí, která probíhá nejčastěji při ranních aktivitách jako tzv. *volná hra*, kdy si děti samy volí, s čím a jak si budou hrát, a hra řízená či účelně navozená učitelkou, která určuje pravidla, podle kterých se budou děti řídit (Kořátková, 2008).

Za vzdělávání a bezpečnost dětí v mateřských školách odpovídají učitelé. Učitelem v mateřské škole může být každý, jehož vzdělání odpovídá požadované odborné kvalifikaci. Tuto kvalifikaci je možné získat ukončeným:

- vysokoškolským vzděláním se zaměřením na učitelství v mateřské škole
- vyšším odborným vzděláním se zaměřením na učitelství v mateřské škole
- středním odborným vzděláním se zaměřením na učitelství v mateřské škole (Zákon č. 563/2004 Sb.).

3. Výukové metody

Slovo *metoda* pochází z řeckého „*methodos, meta hodos = cesta směřující k cíli*“ (Maňák, 1997, s. 5). Podle Maňáka (1997) je právě cestou, kterou lze dosáhnout nějakého vytyčeného cíle. Zormanová (2012) vidí výukové metody jako specifické činnosti, které provádí učitel ve spolupráci s žáky, aby mohl rozvinout jejich znalosti a tím je vést k dosažení daných výchovně-vzdělávacích cílů. Vybrané výukové metody jsou v mé práci zvoleny tak, aby se vybraných výchovně-vzdělávacích cílů dosáhlo, zároveň jsou zvoleny tak, aby děti motivovaly, rozvinuly jejich myšlení a pomohly jim utvořit si o nových poznacích názor.

Existuje mnoho různých třídění metod. Maňák a Švec (2003) je ve své publikaci *Výukové metody* dělí do tří skupin na metody *klasické, aktivizující a komplexní*. Toto dělení je podle Zormanové (2012, s. 15) dělením, „*kde se výukové metody rozlišují se složitostí edukačních vazeb a je charakteristické splynutí pojmů výuková metoda a organizační forma*“

Klasické výukové metody jsou takové, které se ve výuce využívají již dlouho, ovšem jsou stále aktuální, rozvíjejí se a i v dnešní výuce se využívají. Jejich aplikace je možná především ve frontální výuce, při níž má učitel hlavní slovo a děti jsou většinou pasivními posluchači. Mezi tyto metody patří metody *slovní, názorně-demonstrační a dovednostně-praktické* (Maňák, Švec, 2003).

Aktivizující výukové metody jsou charakterizovány vlastní učební aktivitou dětí. Důraz v těchto metodách je kladen na rozvoj myšlení a na řešení problémů. Na rozdíl od klasických výukových metod zde nejsou děti pasivními posluchači, ale je dbáno na jejich aktivní zapojení ve výuce. Maňák a Švec (2003) přiznávají, že aktivizujících metod je celá řada. Mezi ty nejznámější patří metody *diskusní, heuristické, řešení problémů, metody situační, inscenační a didaktické hry* (Maňák, Švec, 2003)

Třetí skupinou jsou metody komplexní, které „*rozšiřují prostor výukových metod o prvky organizačních forem, didaktických prostředků a mnohem víc než předchozí skupiny metod reflektují též celkové cíle výchovy a vzdělávání*“ (Maňák, Švec, 2003, s. 131). Komplexní metody se tedy snaží propojit organizační formy výuky, životní situace a didaktické prostředky. Stejně jako u metod aktivizujících i metod

komplexních existuje velké množství. Jsou jimi např. metody *frontální výuky*, *projektového vyučování*, *výuky dramatem*, *brainstorming* apod. (Maňák, Švec, 2003).

Zormanová (2012) ve své publikaci *Výukové metody v pedagogice* rozlišuje výukové metody na metody tradičního vyučování, do kterých patří např. klasické výukové metody, a na inovativní výukové metody, v sobě skloubí aktivizující a výukové metody. Inovativní výukové metody jsou náročnější na přípravu a při jejich využití ve výuce je nutné mít velké materiální zajištění. Učitel musí děti na využití těchto metod postupně připravovat. S jejich aplikací jsou ovšem děti aktivními činiteli výukového procesu, učí se pracovat samostatně i ve skupině, organizovat si svou práci a také se zlepšuje jejich schopnost komunikovat (Zormanová, 2012).

3.1 Vyprávění

Vyprávění patří dle Zormanové (2012) mezi monologické slovní metody, což znamená, že proud informací jde od učitele k dětem jedním směrem. Funkce vyprávění je zároveň i motivační, protože vyprávění může působit na city dítěte a vzbuzovat u něho představy, rozvíjet jeho fantazii. Díky této metodě je možné vytvořit konkrétní a jasné představy různých situací či jevů, neboť právě vyprávění popisuje jevy, které probíhají „*jako sled událostí, konkrétních situací*“ (Zormanová, 2012, s. 41).

Přestože vyprávění ve školním prostředí většinou nese nějaký konkrétní edukační cíl, jeho využití ve výuce udržuje mezi vypravěčem a posluchačem přátelštější vztah. Pro vypravěče příběhu je důležité, aby si dovedl udržet pozornost dětí - posluchačů - a záměrně ji usměrňovat (Maňák, Švec, 2003). Tato metoda se zároveň řadí mezi epické literární žánry, neboť charakteristické znaky, které vyprávění má, jsou „*poutavost obsahu, dynamičnost podání a dramatická děje*“ (Maňák, Švec, 2003, s. 56).

Díky využití této metody je prohlubována vnitřní aktivita dětí, dále je působeno na jejich emoce a prožitky spojené s vyprávěním, což vede k vyšší účinnosti osvojení učiva, dále pak na představivost a fantazii, což rozvíjí kreativitu dětí. Díky obsahu vyprávění a např. různým konfliktům, které potkají postavy z vyprávění, je podporováno sociální učení dětí. Když se děti pokusí vyprávět či reprodukovat nějaký příběh, rozvíjí to úroveň jejich jazykových schopností.

Při využití této metody při výuce je důležité řídit se cílem výuky a věkem posluchačů, aby bylo možné zvolit vhodný příběh. Vyprávění může dále doprovázet využití i jiných metod a forem - např. využití pomůcek, loutek či maňásků apod. (Maňák, Švec, 2003). „*Po stránce formální je pro vyprávění typické využití uměleckých výrazových prostředků, jako jsou metafory, přímá řeč, dramatické líčení či líčení osobní zkušenosti a dojmů*“ (Zormanová, 2012, s. 42). Aby byla metoda efektivní a zajistilo se soustředění dětí na děj, je dobré do vyprávění zakomponovat např. mimiku či gestikulaci a využít bohaté hlasové modulace (Zormanová, 2012).

3.2 Rozhovor

Rozhovor patří mezi slovní dialogické metody. Jedná se tedy o způsob komunikace dvou či více osob, při které se využívají otázky a odpovědi (Maňák, Švec, 2003). Účastníci rozhovoru si většinou vyměňují své zkušenosti či hledají odpovědi na různé otázky. Tato metoda byla využívána již ve starověku. Z tohoto období se zachoval jeden typ rozhovoru - „*tzv. sokratovský rozhovor, při kterém se učitel snaží ze žáků pomocí návodných otázek získat nové informace, ke kterým by měli dojít logickou úvahou za použití vlastních zkušeností*“ (Zormanová, 2012, s. 47).

Dalším typem rozhovoru je tzv. *výukový rozhovor*, který napomáhá dětem zůstat během výuky aktivní a udržet pozornost. Učitel tak může dětem pomocí otázek a odpovědí vysvětlit určité probírané téma, a tím je dovést k novým vědomostem. Rozhovor má několik funkcí - např. funkci *motivační*, kdy může rozhovor sloužit jako ověření vědomostí dětí, které již získaly, a tím je tak uvést na začátek nového tématu, nebo naopak na konci probraného tématu může rozhovor ověřit, co nového si děti zapamatovaly, což by byla funkce rozhovoru *opakující* či *procvičující*. Tímto způsobem může u dětí dojít k snazšímu zafixování nových poznatků (Zormanová, 2012). Rozhovor může také rozvíjet rozumové schopnosti dítěte, neboť při rozhovoru se dítě učí „*rozhodovat, argumentovat a obhajovat své názory apod.*“ (Maňák, Švec, 2003, s. 69).

Důležitou součástí rozhovoru jsou otázky, které usměrňují zaměření rozhovoru. Otázky v dětech vyvolávají cestu k novému poznání, a také jim pomáhají intenzivněji přemýšlet, čímž se prohlubují jejich znalosti. Existuje mnoho druhů otázek, jejichž volba závisí na konkrétní situaci, která ve výuce nastane. Učitel může položit např.

zjišťovací otázky, při kterých si děti musí vybavit, co o daném tématu ví. Dále existují otázky např. *otevřené* - na otázku neexistuje pouze jedna odpověď - a *zavřené* - otázka má pouze jednu odpověď (Maňák, Švec, 2003).

Na otázku, kterou učitel položí, navazuje odpověď dítěte. Cílem výukového rozhovoru je, aby dítě správně odpovědělo. Pokud je odpověď jen částečně správně, učitel by ji měl doplnit sám, popřípadě s pomocí ostatních dětí. Důležité je, aby dítě nejen odpovídalo na otázky učitele, ale aby samo otázky i kladlo, protože tázáním a zájmem o téma je větší pravděpodobnost, že si toho zapamatuje víc (Maňák, Švec, 2003). Rozhovor je v mém projektu uvedený hlavně formou otázek a slouží jako reflektivní metody pro ověření toho, co si děti pamatují z vyprávěného příběhu.

3.3 Diskuze

„Diskuze je taková výuková metoda, jejíž podstatou je komunikace mezi učitelem a žáky i žáky navzájem“ (Zormanová, 2012, s. 56). Tato metoda patří mezi aktivizující metody a sama o sobě navazuje na metodu rozhovoru, ovšem na rozdíl od rozhovoru si v této metodě účastníci diskuze vyměňují své názory a podle svých zkušeností a názorů a argumentují tak, aby našli společné řešení daného problému (Maňák, Švec, 2003).

Díky využití diskuze ve výuce se u dětí rozvíjí jejich komunikační schopnosti, děti se učí vyjadřovat vlastní názory, argumentovat a přijímat názory jiných. Díky možnosti sdělit své názory ostatním a vyslechnout si naopak jejich názory se díky diskuzi mohou děti dozvědět, co si ostatní myslí o daném tématu.

Diskuzi jsem do svého projektu zapojila právě proto, aby mohly děti na danou situaci vyjádřit svůj názor a diskutovat o tom, co by se mohlo stát, jak by to mohlo skončit. Díky diskuzi budou děti aktivnější a budou taky mít možnost vyjádřit své myšlenky.

3.4 Brainstorming

Brainstorming patří mezi komplexní výukové metody. Slovo brainstorming je anglického původu a skládá se ze slov brain - mozek a storm - bouře, bouřka. Překlad slova *brainstorming* tedy znamená bouře mozků. *„V českém a slovenském prostředí se setkáváme též s názvem burza nápadů“* (Maňák, Švec, 2003, s. 164). Zormanová (2012)

tuto metodu zařazuje také do metod kritického myšlení, jejichž využití při výuce napomáhá snazšímu porozumění učivu a dítě - žák - má možnost vytvořit si vlastní názor na probírané téma. Díky kritickému myšlení je možné snáze přejít z povrchního učení k tomu hloubkovému a tím tak lépe porozumět učené tematice (Zormanová, 2012).

Brainstorming jako metoda „je založena na produkci co největšího množství návrhů řešení určitého problému a jejich posouzení, a to ve velmi krátké době“ (Zormanová, 2012, s. 119). Původně metodu popsal Alex Osborn v roce 1953 jako metodu, která podněcuje skupinu „k tvůrčímu myšlení“ (Maňák, Švec, 2003, s. 164). V praxi to znamená, že se určí vhodně formulovaný problém, který je potřeba vyřešit. Následně se říkají různé návrhy jeho řešení, které se zapisují. V této fázi brainstormingu jsou všechny nápady správné, žádný není špatný. Po ukončení fáze produkce nápadů následuje diskuze, během níž by se měl ze zapsaných návrhů vybrat ten nejefektivnější a nejvhodnější návrh na řešení problému (Zormanová, 2012).

Využití této metody je vhodné v případech, kdy je na položenou otázku možné uvést více řešení a neexistuje tak jednoznačná odpověď. Při produkci nápadů je možné říci první myšlenky, které se řešení problému týkají. Učitel následně shrne výsledky diskuze.

Do svého projektu jsem metodu brainstormingu zařadila převážně jako evokační metodu, která pomůže dětem se více naladit na dané téma. Při využití této metody mohou děti říkat, co je k nastíněnému problému napadne a všechny odpovědi jsou správné. Děti si kromě toho udělají představu o tom, jak to vidí ostatní a nápady ostatních jim mohou pomoci přijít na nové asociace.

3.5 Výuka dramatem

Výuka dramatem je komplexní metoda, která se svou podstatou blíží metodě inscenační. Inscenační metoda patří do skupiny aktivizujících metod a jedná se o metodu, při které se využívá sociální učení dětí s využitím modelových problémových situací a kombinuje se zde „hraní rolí s řešením problémů“ (Zormanová, 2012, s. 63). To pomáhá snáze fixovat nové učivo a objasňuje to jednání lidí v různých situacích. S využitím inscenačních metod se u dětí rozvíjí empatie prostřednictvím toho, co dítě prožívá (Zormanová, 2012).

Výuka dramatem na rozdíl od inscenačních metod „*spočívá v komplexnějším utváření výchovně-vzdělávacích situací než u metody inscenační, využívají se při něm základní principy a postupy dramatu a divadla*“ (Zormanová, 2012, s. 111). V současné době se ve školách ve výuce uplatňuje dramatická výchova, která je dle Svobodové a Švejdové (2011) definována jako tvořivý proces, díky němuž je možné zkoumat a prověřovat různá témata s vytvářením vlastních názorů a postojů. Dochází zde k porovnání postojů dalších zúčastněných a toto porovnání vzniká skrz to, co dítě díky vlastní zkušenosti prožije. Díky tomu se rozvíjí intelekt dítěte, dále jeho „*intuice, tvořivost, rozhodnost, samostatnost, odpovědnost, tolerance, empatie, komunikativnost a autentičnost osobnosti*“ (Svobodová, Švejdová, 2011, s. 9).

Tvořivé drama je výchovně-vzdělávací metoda, jejíž kořeny se nacházejí v divadle. Na rozdíl od divadla je zaměřená na edukaci a využívá improvizaci (Zormanová, 2012). Vytvářejí se zde fiktivní situace, díky nimž je rozvíjena představitost. Výukové drama dále napomáhá rozvoji kritického myšlení (Maňák, Švec, 2003).

Dramatická výchova sama o sobě má spoustu metod, technik a her, kterých lze při výuce využít. Mezi ně patří např. *narativní pantomima, asociální kruh, práce s rekvizitou, diskuze, hra v roli, improvizace* apod. (Svobodová, Švejdová, 2011).

Narativní pantomima „*spojuje naraci (vyprávění) s pantomimickým zobrazením vyprávěného*“ (Svobodová, Švejdová, 2011, s. 73). V praxi to vypadá tak, že vypravěč vypráví či čte nějaký příběh, podle něhož následně děti provádí pohyby (např. na větu „Prométheus vytvořil z hlíny člověka,“ mohou děti předvádět, jak modelují člověka). Tato technika vychází z dětské hry, proto je její využití ideální v mateřské škole. S jejím využitím při výuce děti hlouběji prožijí a snáze si zapamatují vyprávěný děj, neboť při této metodě zapojují paměť verbální a pohybovou (Svobodová, Švandová, 2011).

Asociální kruh není původně dramatickou metodou, nýbrž je metodou verbální, v dramatické výchově se ovšem hojně využívá. Tato metoda je založena na asociacích. Učitel při výuce může nadhodit nějaké téma - např. zima. Děti následně sdělují své asociace s daným tématem. Díky kruhovému uspořádání je zajištěno, že každé dítě má možnost povědět ostatním svou asociaci (Svobodová, Švandová, 2011).

Živý obraz je podle Svobodové a Švandové (2011, s. 84) „*pantomimické zobrazení bez pohybu*“. Živý obraz je možné vytvořit zastavením pantomimické situace,

kdy se děti zastaví v určité chvíli v určitém pohybu, popřípadě je možné dětem zadat přímo téma obrazu, které mají vytvořit. Pro učitele je ovšem důležité vědět, že využití této techniky je možné udržet pouze po krátkou dobu, neboť děti nevydrží v „pozastavené situaci“ příliš dlouho (Svobodová, Švandová, 2011).

V předškolním vzdělávání se v dramatické výchově hojně využívá zástupných předmětů či loutek. Je možné využít předmět, který se nepochobá skutečnosti (např. bílý kapesník může představovat holuba), tak i skutečných loutek či maňásků, které vypadají jako to, co mají reprezentovat. „*Loutka v dramatické výchově má více význam zástupného předmětu, talismanu, symbolu*“ (Svobodová, Švandová, 2011, s. 89), děti jí mohou např. sdělit svá tajemství, pošeptat jí, čeho se bojí. Další funkcí loutky je také funkce motivační, kdy tento předmět může děti motivovat pro plnění různých činností. Dospělý s její pomocí může snáze navázat dialog s dítětem, zvláště pokud se jedná o dítě úzkostné, které má strach mluvit s dospělým. Pomocí loutky lze tento strach odbourat, neboť může fungovat jako účinný psychoterapeutický nástroj (Novotná, 2010).

Vybrané metody dramatické výchovy jsem do svého projektu zapojila, protože rozvíjejí dětskou fantazii, kreativitu a jejich myšlení. Díky využití narativní pantomimy si děti lépe zapamatují, co se dělo ve vyprávěném příběhu. Asociační kruh donutí děti se nad zvoleným tématem zamyslet a hledat různé odpovědi. Využití loutky v projektu slouží hlavně jako motivační nástroj, díky kterému si mohou děti snáze představit hlavní postavy vybraných příběhů.

4. Projektová výuka

Pro využití příběhů řecké a slovanské mytologie v mateřské škole jsem zvolila projektovou metodu, protože díky ní je možné zvolené téma dětem prezentovat komplexně, jednotlivé části dne v mateřské škole je možné díky projektu provázat takovým způsobem, že zvolené aktivity působí přirozeně a navazují na sebe.

Projektovou výuku lze definovat „jako výuku založenou na projektové metodě“ (Kratochvílová, 2006, s. 40), jejíž aplikace ve výuce přispívá k celkovému rozvoji dítěte. Podle Maňáka a Švece (2003, s. 198) „částečně navazuje na metodu řešení problémů“, ve které je dítě postaveno před nějaký problém, který má následně vyřešit. Dítě při takovémto řešení problému rozvíjí svou tvořivost a samostatné a tvořivé myšlení (Zormanová, 2006). V projektové výuce jsou však problémové situace více „komplexnější, o výukové záměry a plány, které mají také vždy širší praktický dosah“ (Maňák, Švec, 2003, s. 198). Při využití projektové výuky ve vyučování vzniká projekt, který přirozenou cestou spojuje různé vyučovací předměty a na rozdíl od klasického vyučování tyto předměty nejsou od sebe izolovány (Maňák, Švec, 2003).

Tvůrcem teoretického konceptu projektové výuky je John Dewey, jenž v americkém Chicagu založil svou experimentální školu, místo, ve kterém ověřoval své pojetí pedagogického působení. „Cíle výchovy a vzdělání definoval Dewey jako snahu o přirozený vývoj, společenskou zdatnost - tedy využití a zprostředkování získaných zkušeností a vzdělání jako obohacení každodenní individuality“ (Kratochvílová, 2006, s. 27). Aby bylo cílů dosaženo, bylo zapotřebí, aby jim odpovídala koncepce vyučování a vhodně zvolené metody a učivo. Základem, podle kterého se vyučovalo, bylo „learning by doing“ (Kratochvílová, 2006, s. 27), což v překladu znamená „učení se děláním“. Žáci zde tudíž jenom pasivně nepřijímali informace, ale prostřednictvím zvolených metod a činností je získávali praktickou cestou. Právě v tomto pojetí *learning by doing* jsou nastíněny základy projektové výuky, což je „řešení problémů, hledání smyslu činnosti a směřování k získaným zkušenostem a realizaci smysluplného díla“ (Kratochvílová, 2006, s. 27-28).

Deweyho aktivizující metodu založenou na řešení problémů - projektovou metodu - dále rozvinul William H. Kilpatrick. Ten zastával názor, podle kterého není nezbytné, aby děti znaly abstraktní pojmy a různé definice teoreticky, nýbrž je pochopily jinými metodami, jakými jsou např. řešení různých problémových situací či

rozhovor. Jelikož při těchto metodách si děti prakticky něco vyzkouší, snáze pak pochopí teorii a určitá věc jim dá větší smysl, než kdyby o ní pouze slyšely při výuce. Tomu lze dosáhnout právě projektovým vyučováním, které „*se snaží o hlubší motivaci výuky, o těsné sepjetí teorie s praxí a o to, aby škola byla místem, kde by dítě skutečně žilo*“ (Kratochvílová, 2006, s. 28).

Při využití projektové metody ve výuce by měly děti samostatně zpracovávat určité úkoly v projektu, jako jsou např. problémové situace, které mají spojitost se životem (Zormanová, 2012). Projektem se tedy rozumí „*určitě a jasně navržený úkol, který můžeme předložit žáku tak, aby se mu zdál životně důležitý tím, že se blíží skutečné činnosti lidí v životě,*“ (Valenta, 1993, s. 4). Každý projekt má předem daný cíl, kterým může být ve výsledku vytvoření výrobku či vyřešení předem dané problémové situace a podobně. Projekt se ve školním prostředí může často vyskytovat jako součást integrovaných bloků. Zormanová (2012) však uvádí, že projektové výuce je vytýkána skutečnost ohledně budování nových vědomostí na základě zkušeností, které měly děti již z dřívějších, proto je v učební praxi zařazovat projektovou výuku spíše jako doplněk či netradiční ozvláštnění klasické výuky.

Jana Coufalová (2006) ve své publikaci *Projektové vyučování pro první stupeň základní školy: náměty pro učitele*, uvádí, jaké rysy by měl projekt mít, a které jdou aplikovat i v prostředí mateřské školy:

1. Projekt by měl vycházet z potřeb a zájmů dítěte tak, aby dítě mohlo získávat nové zkušenosti, a aby bylo zodpovědné za své činnosti.
2. Projekt by měl vycházet z konkrétních a aktuálních situací, které probíhají i mimo prostory školy - např. do projektu se mohou zapojit rodiče, obec, město.
3. Projekt by měl být mezioborový, neměl by být zaměřený na jeden předmět (např. pouze na počty, hudbu), jednotlivé předměty by se měly v projektu prolínat.
4. Na projektu by se mělo podílet především dítě.
5. Během projektu by měl vzniknout jakýsi produkt, který, pokud to situace dovolí, by měl být nějakým způsobem prezentován okolí - např. fotodokumentace, výstava, zveřejnění na stránkách školy apod.
6. Je dobré, aby projekt probíhal ve skupině, neboť to napomáhá rozvoji osobnosti dítěte, a také to napomáhá vyšší kvalitě procesu učení.

7. Projekt by měl spojovat školu s prostředím širšího okolí, děti by se tak mohly díky projektu začlenit do dění v jejich obci, městě či regionu a naopak.

Využití projektové výuky ve škole pomáhá naplňovat klíčové kompetence, které jsou vymezeny v rámcových vzdělávacích programech (RVP). Pro předškolní vzdělávání to je 5 kompetencí - „kompetence k učení, kompetence k řešení problémů, kompetence komunikativní, kompetence sociální a personální a kompetence činnostní a občanské“ (RVP PV, 2018, s. 9).

Využití projektu ve výuce má několik kroků. Zormanová (2012) popisuje čtyři - prvním krokem je stanovení jeho záměru. V tomto kroku se formulují cíle a výsledek, který by měl po skončení projektu vzniknout. Ve druhém kroku se plánují činnosti, které budou v projektu využité a určí se téma, které projekt bude mít. Následně, ve třetím kroku, se projekt realizuje a ve čtvrtém kroku proběhne jeho zhodnocení jak učitelem, tak dětmi.

Mezi pozitivními vlivy, které projekt na děti má, patří např. individualizace. Ta umožňuje, aby se do výuky dítě zapojilo podle svých individuálních možností. Následně se zvyšuje motivace dítěte k učení a dítě získává větší zodpovědnost. Zároveň projekt rozvíjí samostatnost dítěte i jeho schopnost spolupracovat s ostatními, děti se při tom učí vzájemnému respektu a zpevňují se vztahy jak mezi dětmi, tak mezi dítětem a učitelem. Během projektu se řeší různé problémy, jejichž řešení se dítě učí, při čemž může využít již získané zkušenosti, znalosti a dovednosti. Dochází k rozvoji tvořivosti, fantazie, komunikativních schopností a zvýšení aktivity dětí (Zormanová, 2012).

Projektová výuka má kromě svých pozitiv i nějaká negativa a to především pro učitele. Kratochvílová (2006, s. 49) uvádí, že projekt „je náročný na pomůcky a materiální zajištění, vyžaduje dovednost práce ve skupinách, vyžaduje tvořivě reagovat na změny v procesu, je náročný na organizaci, učitelé by nezvládli probrat učivo“. Důležité je však, aby si učitel negativa využití této metody uvědomoval a uměl s nimi pracovat.

Vzdělávání v mateřské škole je členěno do integrovaných bloků, které obsahují dílčí podtémata (např. zde může existovat integrovaný blok *Podzim*, jehož dílčími podtématy mohou být *stromy, podzimní zvyky a tradice, uspávání přírody* apod.). Tyto konkrétní podtémata se většinou realizují na třídní úrovni. Právě tyto konkrétní „integrované bloky mohou být v ŠVP doplněny různými dílčími projekty či

programy“(RVP PV, 2018, s. 42). Každá škola si může tyto projekty a programy zpracovat podle svých konkrétních možností a následně je může realizovat na třídní či školní úrovni. Využití projektů na úrovni třídy je snazší na organizaci. Učitelé si volí taková témata, která děti zajímají, při přípravě projektu vědí, jaké jsou individuální možnosti „jejich“ dětí. Do projektů mohou zařadit aktivity, které rozvíjejí konkrétní dovednosti, které děti potřebují rozvinout. Učitelé mohou při plánování projektu očekávat různé reakce dětí a volit činnosti, které by je mohly zaujmout. Využitím projektů právě ve třídě mateřské školy se přispívá hlavně k rozvoji tvořivosti dětí, jejich samostatnosti a k rozvoji klíčových kompetencí určených pro předškolní věk.

5. Třífázový model učení

Svůj projekt jsem sepsala díky využití třífázového modelu učení. Jednotlivé fáze - evokace, uvědomění a reflexe - se dají v mateřské škole hojně využít. S tímto modelem jsem v mateřské škole pracovala již v minulosti, proto vím, že jeho využití v předškolním vzdělávání je možné, přestože většina publikací, která třífázový model učení popisuje, používá místo slova „děti“ slovo „žáci“, což poukazuje na skutečnost, že je třífázový model využíván spíše v primárním vzdělávání.

Třífázový model učení je jednou z výukových technik, která slouží k tomu, aby si děti po delší dobu pamatovaly vybrané učivo. Využití tohoto modelu je podněcuje k vyšší aktivitě během vyučovacího procesu a zvyšuje se tak jejich motivace k učení, tvořivost, dochází k rozvoji komunikačních dovedností, zvyšuje se schopnost spolupráce a týmové práce. „*Žáci si osvojují dovednost pracovat s informacemi, samostatně vyhledávat důležitá fakta*“ (Zormanová, 2012, s. 115).

Tento model učení je charakteristickým pro metodu kritického myšlení. Třífázový model učení se skládá ze tří fází - *evokace, uvědomění a reflexe* (E-U-R). První fází je *evokace*, která slouží učiteli k tomu, aby zjistil, co o vybraném tématu děti už ví. Děti si vybavují poznatky, které k tématu nějakým způsobem získaly již dříve a následně si k nim přiřadí nové vědomosti, popřípadě si mohou „*opravit chybné názory*“ (Zormanová, 2012, s. 115). Důležitou součástí této fáze je také aktivizace, naladění dětí na výuku a jejich motivace. Nejde však jen o naladění, protože již v této fázi se děti také učí něco nového (Grecmanová, Urbanovská, 2007). Aktivní zapojení dětí v této fázi je důležité, neboť díky tomu děti mohou přemýšlet samostatně a vyjadřovat své názory (Zormanová, 2012). Aktivizace dětí pomůže aktivovat různé kognitivní procesy, mimo jiné i myšlení, což je důležité pro následné fáze. Grecmanová a Urbanovská (2007) pokládají v evokaci za důležitý tzv. *aha-zážitek*, což je chvíle, kdy si děti uvědomí, že o daném tématu už něco vědí, popřípadě že našly odpověď na nějakou otázku, na kterou se učitelka zeptala. Může také dojít ke korekci chybně zapamatovaných názorů. Během *evokace* dochází u dětí ke vzbuzení zájmu o dané téma, což v dětech probudí zájem o to řešit nejrůznější problémové situace a zjišťovat odpovědi na své otázky. „*V podstatě jde o navození silné vnitřní motivace žáka, vnitřní pohnutky k učební činnosti*“ (Grecmanová, Urbanovská, 2007, s. 33). Častou metodou využívanou v této fázi modelu je např. *brainstorming* či *myšlenková mapa* (Zormanová, 2012, s. 116).

Druhá fáze, *uvědomění*, slouží k seznámení dítěte s novými informacemi, které také porovnávají s těmi již získanými z minulosti (Grecmanová, Urbanovská, 2007). Je důležité, aby zájem dětí o dané téma neklesl. Učitel si musí být jistý tím, že děti novým informacím rozumí, což může zjistit např. dotazováním. Je dobré zjišťovat, jak tyto „*nové informace souvisejí s již osvojenými*“, čímž je možné vybudovat „*kognitivní mosty mezi starými a novými vědomostmi*“ (Zormanová, 2012, s. 116). Jelikož dítě pracuje s novými informacemi, dochází ke změně či opravě toho, co o tématu dřív vědělo. Aby k takové změně došlo, je nezbytné, aby byly nové informace pro dítě „*srozumitelné, konzistentní, že mu přinášejí lepší porozumění danému tématu, že jsou pro něj přijatelné (v souladu s žákovým přesvědčením) a že je považuje za užitečné*“ (Grecmanová, Urbanovská, 2007, s. 34). Fáze *uvědomění* má další zásadní úkol - udržet zájem dítěte. Proto je dobré zařazovat takové metody, které dítě udrží aktivní. Čtený text je tudíž dobré prokládat některými menšími úkoly, jako je např. hledání užitečných informací či kladení otázek (Grecmanová, Urbanovská, 2007).

Třetí fáze, *reflexe*, slouží k tomu, aby si děti utřídily a prošly nové vědomosti, které spojí s již získanými znalostmi v nová schémata. „*Probíhá zde proces učení, jehož výsledek je trvalý*“ (Zormanová, 2012, s. 116). V této fázi děti vyjadřují své myšlenky, čímž si vyzkouší získané informace říci vlastními slovy, a to vede k trvalému zapamatování (Zormanová, 2017). Podle Grecmanové a Urbanovské (2007) si ty informace, které dokážeme vysvětlit vlastními slovy, zapamatujeme nejlépe a trvale. Je dobré, aby během *reflexe* proběhla nějaká výměna názorů mezi dětmi, neboť diskuzí se u dětí rozvíjejí komunikativní kompetence, dále se děti učí i to, že na danou problematiku může mít někdo odlišný názor, který dítě může přijmout a respektovat. V této fázi by nemělo docházet k hodnocení dětí ze strany učitele, jelikož zde stále probíhá proces učení. Kromě vědomosti toho, co nového se děti naučily, je důležité, aby si uvědomily, jak se to také naučily. „*Jak probíhá proces učení, co bylo obtížné a co jim naopak nedělalo potíže, jakým způsobem postupovali. Žáci se také učí nejen obsahu, ale i metodě učení*“ (Grecmanová, Urbanovská, 2007, s. 36). Během procesu učení mohou děti prožívat různé emoce, mezi které patří např. radost, uspokojení či nelibost, proto je také dobré, aby si děti ve fázi reflexe uvědomily, jaké pocity během procesu učení zažívaly a co v nich vyvolal (Grecmanová, Urbanovská, 2007). *Reflexe* je ve škole fází učení, kterou učitelé často vynechávají buď z časového hlediska, kdy ji ve výuce nestačí

seřadit, popřípadě ji nahradí vlastním shrnutím, které ovšem ponechává dítě v pasivitě. Dítě pak nemá možnost přemýšlet o nových poznatcích samo a celý proces učení se tím víceméně znehodnotí. Proto je důležité, aby byla tato fáze zařazována do výuky stejnou měrou jako předchozí dvě (Grecmanová, Urbanovská, 2007).

6. Mytologie

Téma mytologie je velice obsáhlé a v prostředí mateřské školy jsem se ještě neseetkala s jeho využitím. Každá mytologie je důležitou součástí určité kultury. Jelikož mě samotnou zajímá řecká mytologie, vím, jak obsáhlé toto téma je, proto jsem jako první část projektu v této práci zvolila právě řeckou mytologii, jelikož se s jejími příběhy děti setkají i později na základní škole. Jednotlivé příběhy z řecké mytologie, které v práci využívám, u nás zpracoval Eduard Petiška. Jako druhou část projektu jsem zvolila slovanskou mytologii, neboť je součástí naší kultury a ze svých praxí v mateřských školách vím, že spousta z nich dodržuje tradici vynášení Morany - zvláště mateřské školy, které jsou na vesnicích. Příběhy ze slovanské mytologie, které jsou zde využity, po prozkoumání odborných pramenů sepsal Peter Weleslaw Kuzmišín.

Pojem mytologie je možné definovat jako studium mýtů (Puhvel, 1997), přičemž sama mytologie se dá chápat jako soubory mýtů jednotlivých kultur (Mocná, Peterka, 2004, s. 401). Dagmar Mocná a Josef Peterka (2004, s. 400) ve své *Encyklopedii literárních žánrů* definují mýtus jako „symbolické vyprávění vyjadřující víru v plnost a celistvost nadčasového řádu“. Jedná se o příběhy, které vznikly díky ústnímu vyprávění celých generací lidí, kteří se pomocí mýtů snažili lépe pochopit svět. Podle Puhvela (1997) je mýtus vyjádřením „myšlenkových modelů, jejichž prostřednictvím skupina lidí formuluje sebepoznání a seberealizaci, získává o sobě znalosti a sebedůvěru, vysvětluje příčiny svého bytí, povahu svého okolí a někdy se pokouší i narysovat svůj budoucí osud“ (Puhvel, 1997, s. 12). Podle Carla Gustava Junga je možné v mýtech najít psychologické pravdy, které jsou důležité pro zdraví naší psychiky. Díky mytickým příběhům je možné dodat smysl zmatku ve společnosti a v naší vlastní psychice. „Mýty jsou hlasem našeho podvědomí a Jung věří, že bohové, bohyně a hrdinové mýtů ztělesňují aspekty tvořivosti, chytrosti, žalu, radosti, agrese a extáze“ (Bailey, 2006, s. 12-13). Nestvůry z mytických příběhů pak představují netvory naší mysli.

„Základní témata mytologického myšlení jsou konstantní a v rámci planety univerzální“ (Mocná, Peterka, 2004, s. 402). Spoustu různých mytologií má ve svých mýtech společné znaky a příběhy, jako je například představa nebes jako místa pobytu božských bytostí nebo podsvětí jako místa pobytu zemřelých. Zkoumáním různých soustav mytologií se dají najít společné rysy i mezi bohy - např. v řecké mytologii se

vyskytuje postava boha Dia (Zeus) jako vládce hromů a blesků. Tato postava existuje i ve slovanské mytologii jako bůh Perun a je možné ji najít i v mytologii severské jako boha Thora (Profantová, Profant, 2004).

Ve většině mytologií jsou hlavními postavami příběhů hrdinové, kteří vykonají nějaký odvážný čin a jejich odvahy, podnikavosti a vytrvalosti jsou pokládány za vzor. Mohou mít neobyčejné či dokonce magické schopnosti. Jindy to mohou být naopak „zlomyslní šprýmaři, zosobňující bojovou lest a vynalézavost“ (Mocná, Peterka, 2004, s. 403). Dále zde figurují různí bohové a rozmanití nikdy neexistující tvorové. V řecké mytologii to je například trojhlavý pes Kerberos, ve slovanské mytologii to je postava vodníka). Země a zvířata jsou v mytických příbězích personifikované a mohou tak komunikovat s lidmi.

Příběhy mýtů jsou zasazené do minulosti a pocházejí z mnoha kultur. Pomáhaly formulovat myšlení a způsoby života v minulosti a i v současnosti pomáhají lidem pochopit sami sebe i svět. Mýty nabízely lidem odpovědi na otázky například o stvoření světa, existenci boha či bohů nebo o posmrtném životě a pomáhaly vysvětlovat nejrůznější přírodní úkazy jako je zatmění slunce, vysvětlovaly lidem, proč má určitá hora právě takový tvar (Bailey, 2006). Původně se mýty uchovávaly pomocí vyprávění z generace na generaci a není tudíž možné stanovit přesné místo původu či čas jejich vzniku.

Každý národ si v minulosti vyprávěl mýty, „ *tedy příběhy o svých bozích a hrdinech, o původu nejdůležitějších kulturních dovedností, o původu lidí či stvoření světa*“ (Profantová, Profant, 2004, s. 11). Proto na světě existuje několik soustav mytologií. V Evropě se jedná o klasickou řecko-římskou mytologii, dále pak mytologii keltskou a irskou, germánskou a severskou, finskou, slovanskou, románskou a artušovskou. Na africkém kontinentě existuje kromě africké mytologie také egyptská. V Asii je to pak mytologie mezopotámská, předovýchodní, indická, čínská, japonská a tibetská, v Americe se nachází mytologie severoamerická, mezoamerická a jihoamerická. Mytologie původních australských obyvatel spadá do mytologie Oceánie, kde je právě oceánijská mytologie a také mytologie maorská (Bailey, 2006).

Díky nejrůznějším mýtům, které se zachovaly i po několika tisíciletích, patří mezi nejznámější mytologie řecko-římská, která je možná i s přispěním filmového průmyslu známá po celém světě.

7. Řecká mytologie

Řecká mytologie je jednou z nejznámějších a nejrozšířenějších soustav mytologie, která měla velký vliv na západní kulturu. Antické Řecko inspirovalo mnoho dramatiků, umělců a filozofů k jejich dílům a myšlenkám. Přestože není možné určit původ každého jednotlivého mýtu, mnoho měst starověkého světa si vytvořilo jeho vlastní znění, a tak neexistuje jediná platná verze a variant na jeden příběh je víc (Auerbach, Cotterell, 2007).

Jako u většiny mýtů, příběhy vznikaly z potřeby vysvětlit to, čemu tehdy lidé nemohli porozumět (např. jak vznikl svět), dále se snažili pochopit některé přírodní jevy (Houtzager, 2003). Jejich vznik a tradování probíhalo ústní formou. Okolo roku 750 př. n. l., kdy začalo jejich zapisování, byli hlavní hrdinové a bohové natolik zavedení a jejich podoba se uchovala v povědomí dodnes. „*Nejdůležitějšími prameny jsou epické básně Ílias a Odysseia od Homéra a díla od spisovatele Hésioda*“ (Auerbach, Cotterell, 2007, s. 54). Báseň *Ílias* vypráví o posledních dnech trojské války, zatímco *Odysseia* vypráví o cestě krále Odyssea, který se po skončení trojské války vrací domů na svou rodnou Ithaku. *Theogonia*, dílo Hésioda, vypráví o původu světa a bohů.

Bohové v řecké a následně i římské mytologii jsou podobní lidem a často se s nimi stýkají, komunikují a ovlivňují jejich životy. „*Základním příkazem řeckého mýtu bylo ctít cizince a být k nim štědrý, protože nikdo nemohl vědět s jistotou, kdo z nich je člověkem a kdo může být bohem v převleku*“ (Bailey, 2006, s. 16-17). Bohové se tak přestrojovali za lidské bytosti a dávali lidem různé zkoušky. Řecká soustava božstva vznikla někdy během období „temna“ - období po pádu mykénské kultury, konec 2. a počátek 1. tisíciletí př. n. l. (Hradečný, 1998, s. 21) - a Jaan Puhvel (1997, s. 155) ji považuje za jedinečný systém, „*který se vyznačuje spíše originalitou než zachováním starších prvků*.“ Na archeologických nálezech mykénských nápisů z této doby „temna“ se našly popisy skupiny bohů, která téměř odpovídá olympskému pantheonu. Později „*snahou o systematizaci vznikl v určité době z „olympské“ skupiny rod s uspořádaným rodokmenem*“ (Puhvel, 1997, s. 156), který je znám dodnes.

Hlavním patriarchou tohoto rodu je bůh Zeus, vládce hromů a blesků sídlící na Olympu. Kromě něj jsou důležitými i jeho bratři - Poseidón, vládce moří, a Hádes, který vládl podsvětí. Poseidón a Hádes měli stejně velkou moc jako Zeus, Dia ovšem respektovali jako svého vládce, a stejně tak jeho autoritu nezpochybovali ani další řečtí

bohové, mezi které patřila Hestia, bohyně domácího krbu, Déméter, bohyně úrody a Héra, manželka Dia a bohyně manželství. Héra Diovi porodila syny Arése, boha války a Héfaišta, boha ohně a kovářů. Mezi další Diovy božské potomky patřila dvojčata Apollón, bůh umění a Artemis, bohyně měsíčního světla a lovu, dále pak Hermés, posel bohů, Athéna, bohyně moudrosti, Afrodita, bohyně lásky a krásy či Persefona, kterou později do svého podsvětí unesl Hádes a vzal si ji za manželku, čímž se stala vládkyní podsvětí (Auerbach, Cotterell, 2007).

Kromě bohů v příbězích řeckých mýtů také vystupují různí hrdinové, tzv. *héroové*, kteří „*měli většinou za otce bohy, zatímco matkami byly smrtelné ženy*“ (Auerbach, Cotterell, 2007, s. 58). Tito hrdinové většinou vykonávali statečné činy, pomáhali lidem a plnili nejrůznější úkoly, které se mnohdy zdály být nebezpečné. Často měli větší sílu, než obyčejný člověk, byli chrabřejší a měli větší výdrž. Na domnělých místech jejich posledního odpočinku se následně stavěly oltáře a mnoho měst tyto hrdiny pokládalo za své patrony (Auerbach, Cotterell, 2007). Hrdinské mýty byly pokládány za dějiny doby několik generací před trojskou válkou.

Mezi nejznámější hrdiny řecké mytologie určitě patří Hérakles. Otcem tohoto hrdiny byl Zeus. Hérakles se narodil obdařený velkou silou a musel vykonat pro mykénskému krále Eurysthenea dvanáct prací, aby se „vykoupil“ z povinnosti mu sloužit. Mezi jeho úkoly patří např. zabití nemejského lva, zabití hydry, přinesení zlatých jablek ze zahrady Hesperidek či přivedení trojhlavého psa Kerbera z podsvětí. Osudným se pro Hérakla stalo roucho namočené v jedu, které mu dala jeho manželka ve snaze získat jeho lásku. Roucho přivodilo Héraklovi ukrutné bolesti, které ho ponoukly k ukončení svého života v plamenech. Zeus ho z nich však zachránil a učinil ho jako jediného z *héroů* nesmrtelným (Auerbach, Cotterell, 2007).

Hérakles nebyl podle mýtů jediným Diovým synem. Dalším hrdinou, jehož otcem byl právě tento bůh, je Perseus. Byl vnukem krále Akrisia, kterému věštba předpověděla, že mu smrt přivodí vlastní vnuk. Král dal proto zavřít vlastní dceru Danaé do sklepení, aby se nemohla vdát. Její nářek však uslyšel Zeus a snesl se k ní v podobě zlatého deště, z kterého se Perseus narodil. Král Akrisius nechal dceru i s vnukem vhodit v bedně do moře ve snaze zabránit naplnění věštby, avšak Perseovi se povedlo přežít a s matkou našli útočiště na ostrově pod ochranou jiného krále. I tento král se ovšem zalekl Persea, neboť jak hrdina vyrůstal, byl silnější. Král ho proto poslal

splnit zdánlivě nemožný úkol - přinést mu hlavu Medúsy, příšery, která má místo vlasů hady a kdo na ni pohlédne, změní se na kámen. Perseus tento úkol splnil a s hlavou Medúsy se mu povedlo proměnit na kámen mořského netvora, kterému měla být obětována princezna Andromeda. Tu si Perseus vzal za manželku a po návratu na ostrov přinesl králi, vak s hlavou Medúsy. Král o skutečnosti, že je hlava ve vaku, pochyboval, chtěl ji vidět. Když mu ji ovšem Perseus ukázal, král se proměnil na kámen a Perseus se tak stal novým králem (Petiška, 2006). V řeckých mýtech je v mnoha příbězích ukázáno, že „*skoro všechny věštby se splní, ať proti nim lidé bojují sebeusilovněji*“ (Bailey, 2006, s. 109), proto krále Akrisia zabil disk, který Perseus nedopatřením na jedněch hrách vrhl mezi diváky.

Dalším známým hrdinou byl Théseus, který byl spojený s městem Athény. Byl synem tamního krále Aigea, který musel kvůli prohrané válce s Krétou posílat na tento ostrov každým rokem dívky a chlapce jako splátku. Krétský král Minos je následně zavřel jako potravu do labyrintu, ve kterém žil Mínotaurus - nestvůra s hlavou býka. Théseovi se povedlo nestvůru zabít a za pomoci nitě, kterou mu dala Minosova dcera princezna Ariadna, mohl najít cestu zpět z bludiště. Z tohoto mýtu pochází ustálené slovní spojení *Ariadnina nit'*, což je něco, co by nám mělo pomoc najít cestu ze složitých situací (Petiška, 2006).

Další známá ustálená slovní spojení pocházejí např. i z mýtů o trojské válce, ve které na straně Řeků bojoval hrdina jménem Achilles. Jeho matka ho jako malé dítě vykoupala v jedné z podsvětních řek - řece Styx, aby získal nezranitelnost. Držela ho ovšem za patu, což bylo místo, kterého se voda nedotkla, a Achilles byl následně během trojské války do tohoto místa zasažen šípem a zemřel. Termín *Achillova pata* tedy označuje jediné zranitelné místo, které člověk má. Z trojské války dále pochází i spojení *Trojský kůň* či *Danajský dar*, které označuje dar, jenž není pro obdarovaného přínosem, ale spíše mu způsobí potíže. Trojského koně použili Řekové jako dar Trojanům na znamení míru, aby se dostali uvnitř konstrukce koně za jejich hradby a tím obrátili výsledek války ve svůj prospěch (Petiška, 2006).

V trojské válce bojoval další hrdina řeckých mýtů - král Odysseus. Po jejím skončení se vracel se svými muži domů na rodnou Ithaku, ale protože si zneřáčil boha Poseidóna, jeho cesta se protáhla na deset let, během nichž Odysseus zažil spoustu dobrodružství - musel např. utéct kyklopovi Polyfémovi, setkal se s kouzelníci Kirké,

jež proměnila jeho muže ve vepř, proplul kolem víru Skyilly a mořské nestvůry Charybdy nebo uvízl na ostrově nymfy Kalipso. Nakonec se na svou rodnou Ithaku vrátil a podle jeho cesty vzniklo ustálené slovní spojení *odysea*, což je označení dobrodružné a strastiplné cesty (Martin, 1993).

Příběhy řecké mytologie obsahují mimo postav bohů a hrdinů také „*mnoho bájných, strach nahánějících a groteskních netvorů*“ (Auerbach, Cotterell, 2007, s. 66). Hérakles během svých úkolů bojoval např. s hydrou, příšerou s tělem psa, která měla devět hlav. Jedna z nich byla nesmrtelná. Při useknutí jedné hlavy nestvůře vyrostly dvě další. Aby hrdina tuto nestvůru porazil, po odseknutí hlavy ránu na krku vypálil (Martin, 1993). Dalšími netvory těchto bájných příběhů byly i harpie, ptáci s hlavami žen. Ptačí tělo a dívčí hlavu měly i sirény, jejichž zpěv vábil námořníky ke zhoubě. Jediný, kdo jejich zpěv uslyšel a přežil, byl Odysseus, který se na své plavbě domů nechal přivázat ke stěžni, aby je slyšel a odolal touze skočit do moře (Auerbach, Cotterell, 2007). Perseus se ve svém příběhu setkal s Gorgonami, které „*měly podobu nestvůrné ženy, zlatá křídla, planoucí zrak, hlavu, na níž se ježili místo vlasů hadi, kančí zuby, šupinatý krk a bronzové ruce. Kdo spatřil jejich tvář, okamžitě zkameněl.*“ (Martin, 1993, s. 102). Nejznámější Gorgonou je Medúsa, pro jejíž hlavu se vydal Perseus.

Dalším bájným stvořením jsou třeba kentauři, napůl koně a napůl lidé. V řeckých mýtech se často objevuje postava kentaura *Cheiróna*, jenž byl velice moudrý a vzdělaný a v mýtech byl vychovatelem mnoho hrdinů, ke kterým patřil např. i Iásón, který se vydal hledat zlaté rouno. Napůl lidé a napůl kozy jsou stvoření zvaná satyrové, kteří často doprovázeli boha Dionýsa (Martin, 1993, s. 223).

Tvorové z řecké mytologie se v dnešní době objevují i ve filmech či knihách. Jedním z takových tvorů je např. pes Kerberos, „*obludný tříhlavý pes, který hlídal vchod do podsvětí*“ (Martin, 1993, s. 144), či pegasos, což byl „*okřídlený kůň, Poseidónův syn zrozený z krve Gorgony Medúsy*“ (Martin, 1993, s. 193).

Konec řeckých mýtů byl v roce 312 n. l., kdy „*přestoupil římský císař Konstantin na křesťanství, jež se brzo stalo náboženstvím*“ (Bailey, 2006, s. 209). Lidé v té době odstoupili od oslav různých svátků pořádaných na počest řecko-římských bohů, chrámy, které pro ně byly vystavěny, zůstaly opuštěné. I přes velký vliv křesťanství však kultura starověkého Řecka neupadla v zapomnění a mýty byly po

dlouhá léta inspirací mnoha filozofů, umělců i psychologů. „*Psychoanalytická psychologie pojmenovala jevy jako oidipovský komplex a psychické poruchy jako narcisismus podle postav řecké mytologie*“ (Bailey, 2006, s. 209). Řecká mytologie je i v současné době velkou inspirací pro mnoho autorů knih či tvůrce filmů. Mezi známé české autory zabývající se řeckou mytologií patří Eduard Petiška, jehož dílo *Staré řecké báje a pověsti* jsou zpracováním několika mýtů řecké mytologie a mají kulturně výchovný význam. Mezi zahraniční autory, kteří se zabývají řeckou mytologií, se dá zařadit i Rick Riordan, v jehož knižní sérii *Percy Jackson* se objevují bohové, nestvůry a další postavy řecké mytologie v moderním světě a seznamují tak čtenáře se světem řecké mytologie.

8. Slovanská mytologie

Slovanská mytologie se týká slovanských národů, mezi které patří Rusové, Poláci, Češi, Slováci, Ukrajinci, Bělorusové, Lužičtí Srbové, Slovinci, Srbové, Chorvati, Černohorci, Makedonci a Bulhaři. Je tvořená především venkovskou mytologií, jež se předávala z generace na generaci ve folkloru (Bailey, 2006).

Slovanské mýty se zabývají hlavně vztahem k přírodě a snaze vysvětlit si nějaké její zákonitosti. Na rozdíl od řecké mytologie nebyly mýty zaznamenávány písemně. Podle manželů Profantových (2004) je známo mnoho jmen bohů, které Slované uctívali, na druhou stranu se přímo nedochoval žádný mýtus, který byl Slovany vypravován. „*Náboženství a mytologii starých Slovanů můžeme jen do jisté míry rekonstruovat na základě literárních, národopisných, folkloristických, archeologických a lingvistických údajů*“ (Kulcsárová, 1973, s. 394). Nejvíce je možné se o slovanské kultuře dozvědět pomocí různých kronik, legend, listin či dopisů, které sepisovali křesťanští kněží, mniši, misionáři či islámští cestovatelé a zeměpisce (Váňa, 1990).

Za jednu z nejstarších zpráv o slovanské mytologii se dá považovat ta od Prokopia z Kaisereie, historika, který ve svém díle *Válka s Góty* zmínil např. slovanského boha blesku, za kterého byl označován Perun, dále je zde možné najít popis, podle kterého Slované uctívali řeky a nymfy (Kuzmišín, 2016). Dalším z cenných zdrojů, který poukazuje na slovanské zvyklosti, je Kosmova kronika česká, přestože v ní slovanští bohové vystupují pod jmény z římské mytologie (Váňa, 1990). Mnoho informací o duchovním světě Slovanů se dá nalézt i v ruských *bylinách*, mezi něž patří třeba *Slovo o pluku Igorově* či *Velesova kniha*. Bytosti ze slovanské mytologie se vyskytují i v příbězích lidové slovesnosti, kterými jsou např. pohádky či pověsti (Kuzmišín, 2016).

Vinu na tom, že se slovanské mýty nedochovaly, má částečně křesťanství, které se snažilo vymýtit pohanská náboženství a mnoho slovanských pohanských tradic bylo později nahrazeno těmi křesťanskými - např. svátky zimního slunovratu byly nahrazeny Vánoce. Ve snaze vymýtit tohoto „pohanství“ byly strhávány různé chrámy zasvěcené tomu či onomu bohovi, kterého Slované uctívali, sochy slovanských bohů byly ničeny. „*Například nad Kyjevem se tyčila socha boha Dažboga až do roku 988, kdy se Vladimír I. obrátil na křesťanství a nechal ji svrhnout do řeky Dněpru spolu se sochami jiných pohanských bohů*“ (Bailey, 2006, s. 257). Díky vyšší vzdělanosti zůstala

také v oblibě díla řecko-římských básníků či filosofů, ve kterých se nacházely postavy řecko-římské mytologie, hrdinů i bohů a tato mytologie zůstala v povědomí lidí i přes snahu křesťanství o její vymizení. Proto „*nad slovanským Perunem tak v jistém slova smyslu neztvrdil jen Kristus, ale také Jupiter či Zeus*“ (Profantová, Profant, 2004, s. 14).

Ve slovanské mytologii se často nacházel tzv. *dualismus*, podle kterého „dobří“ a „zlí“ bohové nepředstavovali dobro a zlo z hlediska křesťanského, což byl další důvod, proč se křesťané snažili slovanské náboženství vymýtit. Bohem představující dobro byl Bjelbog, za zlo to byl Černobog. Oba bohové později v křesťanských představách splynuli v postavy Boha a Satana, kde jeden z nich byl jasnou představou dobra a druhý naopak zla, kterému bylo třeba se vyhnout (Bailey, 2006). Slované však kromě Bjelboga uctívali i Černoboga. „*Kaščeť - Černobog je bohem zla, a tak, když se Slované vydávali do války nebo na nějakou výpravu, obětovali mu a prosili jej, aby jim poslal na pomoc své vojsko démonů*“ (Kuzmišín, 2016, s. 122).

Soustava slovanských bohů je poměrně rozsáhlá, neboť staří Slované si spoustu přírodních jevů vykládali jako projevy neviditelných rukou bohů. Uctívali je a přinášeli jim různé oběti, neboť věřili v představu, že díky nim mohou ovlivnit svůj osud (Váňa, 1990).

Za boha oblohy byl dle slovanské mytologie pokládán Svarog. Jeho postava vystupuje jako nebeský kovář, který ukoval slunce. „*V překladech totiž vystupuje jako obdoba řeckého Hefaista, který je bohem ohně i božským kovářem*“ (Profantová, Profant, 2004, s. 212). Tento bůh je jedním z nejstarších slovanských bohů. Po stvoření světa přebral vládu nad všehomírem spolu se svými bratry Velesem, bohem úrody, a Perunem, bohem vládnoucím blesku a hromu (Kuzmišín, 2016). Svarogovými syny byli Svarožiš, bůh ohně a Dažbog, personifikace slunce. Když se Svarog vzdal své vlády, převzal jeho místo nejvyššího boha Dažbog. Podle Grega Baileye (2006, s. 257) je v některých mýtech Dažbog představován jako „*bytost, která se každé ráno narodí, v poledne dospěje v sličného mladého muže a každý večer zemře*“, čímž by se tento bůh dal přirovnat k postavě děda Vševěda v pohádce Tři zlaté vlasy děda Vševěda. Peter Weleslaw Kuzmišín (2016) ve své publikaci *Bohové starých Slovanů* popisuje, že Dažbog se třikrát oženil. Poprvé to bylo s Chors, bohyní měsíce, následně si vzal za

ženu Moranu, bohyni zimy a smrti, zalíbení ovšem našel až ve své poslední ženě, bohyni života a léta, Živě.

Ve slovanských mýtech je možné najít bohy, kteří ztělesňují roční období. Jednou z takových bohyň je Morana, bohyně zimy a smrti. Na vesnicích i v některých městech je stále možné najít rituál vynášení smrtky, kdy se vyrobená loutka Morany obřadně háže do vody, „*aby zima uvolnila místo nově přichozímu jaru a zajistila se tak obnova ročního vegetačního cyklu*“ (Profantová, Profant, 2004, s. 137). Jaru pak vládne bohyně Vesna, jejíž dvojče Jeseň naopak vládne na podzim (Kuzmišín, 2016). Kuzmišín (2016) pak za bohyni léta považuje Živu, jenž se také „*projevuje jako bohyně života, životní síly a počátku světa*“.

Mnoho publikací se zmiňuje o skutečnosti, že se nacházely různé chrámy či sošky zasvěcené bohu, který vládne bleskům a hromům, kterým je Perun. Svými atributy a postavením jeho postava odpovídá řeckému Diovi či severskému Thorovi. Bulharský překlad Alexandrie ze 13. století bylo dokonce jméno Zeus nahrazeno právě tímto slovanským bohem Perunem (Profantová, Profant, 2004). Nejvíce byl uctíván v Rusku, kde měl postavené i své sochy, ke kterým se chodili lidé modlit. Poté, co kníže Vladimír v roce 988 n. l. přijal křesťanství, byla Perunova socha, která stála v Novgorodě, svázána, vlečena koňmi údolím k řece a tam byla zbita pruty, aby byla tato modla pro pohany potupena. Následně byla vhozena do řeky Dněpru (Máchal, 1995). Křesťané postavu Peruna nahradili svatým Iljou - Eliášem, který jezdil v ohnivém voze a mohl ovládat blesky, čímž se snažili, aby bylo uctívání Peruna postupně vytlačeno (Profantová, Profant, 2004). Podle Máchala (1995) stála jedna z Perunových soch i v Kyjevě a spolu s ní i modly dalších slovanských bohů - bohyně země Mokoš, Dažboga či Striboga. Stribog byl bohem nebeské atmosféry, personifikací větru (Profantová, Profant, 2004).

V publikaci *Bohové starých Slovanů* Peter Weleslaw Kuzmišín považuje za prvního slovanského boha, díky kterému vzniklo všechno ostatní, Roda. „*Rod stvořil celý všehomír i náš svět. Z něj se vše rodí a do něj se navrácí*“ (Kuzmišín, 2016, s. 19). V *Encyklopedii slovanských bohů a mýtů* je Rod označován za stvořitele a tvůrce. Tato kniha přiznává, že v jedné publikaci z přelomu 12. a 13. století bylo napsáno „*je Bůh, a ne Rod,*“ (Profantová, Profant, 2004, s. 192), čímž se poukazuje na skutečnost, že v slovanské mytologii byl za tvůrce všeho považován právě tento bůh. Podle Kuzmišína

(2016) Rod na začátku stvořil i dva protiklady dobra a zla, Běl'boga a Černoboga. Vládu nad světem však přenechal svým dalším dětem a ustoupil do pozadí a sám spí ve svém zlatém vejci. Ze spánku ho může probudit zima způsobená vítězstvím Běl'boga či Černoboga, což by vytrhlo svět z rovnováhy a způsobilo tak jeho konec.

Kromě bohů figurují ve slovanské mytologii další mytické postavy. Mezi ně patří různé duchové domů, lesů a polí či dvorů. Nejznámějším takovým duchem je *domovoj* (Bailey, 2006), duch, který bydlel v domě a chránil ho. Často mohl varovat jeho obyvatele před hrozícím nebezpečím. „*Domácím duchům se obvykle stavěly malé rodinné oltářiky, na nichž byly umístěny sošky, jež představovaly konkrétního ochránce domu nebo některého z předků*“ (Kuzmišín, 2016, s. 242). Na takovéto místo se pak přinášely obětiny, které měly udržet domácího ducha v domě, protože pokud by hospodář neprojevil duchovi patřičnou úctu, duch by se mohl i rozhněvat a začít v něm škodit. Mezi obětiny patřila např. miska s mlékem či kousek chleba.

V Erbenenově *Kytici* je možné nalézt další bytosti ze slovenské mytologie, mezi něž patří např. *Polednice*, kterou Kuzmišín (2016) charakterizuje jako krutou vílu chránící svátost poledne, jenž krutě trestá ty, kdo by přes něj chtěli pracovat. Často vyhání lidi z polí. Dá se zařadit mezi *démony času*, kteří se starají o střídání různých cyklů. Patří mezi ně mnoho postav známých z pohádek, jako je např. Dvanáct měsíčků či Večernice.

Kromě *démonů času* existují i další, jako jsou démoni *větru, ohně, vodní démoni, démoni lesní a polní, démoni podzemí a hor* a *lidští démoni a démoni nemocí* (Kuzmišín, 2016, s. 241-284). I tito démoni se dají nalézt v mnoha pohádkách a jsou lidem dobře známí. Jeden z vodních démonů - *vodník* - má své zastoupení i v již zmíněné sbírce balad *Kytici*. Dalšími vodními démony jsou např. Rusalky, mořské panny či vodní víly. Za větrné démony je považována i *Baba Jaga*, bytost létající na koštěti a žijící hluboko v lese v domě na muří noze. Ohnivými démony jsou např. *bludičky*, „*ohničky duší, jimž nebylo povoleno vstoupit do podsvětí, protože zemřely násilnou smrtí. Tyto bludičky se za svou smrt často mstí tím, že lákají lidi na nebezpečná místa*“ (Kuzmišín, 2016, s. 63). Známým ohnivým démonem je i pták ohnivák. Tato postava může lidem přinést zdraví a také bohatství. Za démony, kteří lidem spíše škodili, než pomáhali, byli považováni *lidští démoni a démoni nemocí*, mezi které patřily čarodějnice, upíři či vlkodlaci, ale i postava, které se bojí i dnešní děti - čert.

Na rozdíl od řecké mytologie ta slovanská nemá žádné mýty o bozích, a proto je poněkud složité se o nich dozvědět něco více. Autoři, kteří se tímto tématem zabývají, proto musí „*rekonstruovat jen v souhrnu poznatků srovnávací mytologie, jazykovědy, etnografie, a zejména archeologie*“ (Váňa, 1990, s. 7). Jednou z knih, ve které je možné se něco dozvědět, je např. publikace *Svět slovanských bohů a démonů* od Josefa Váni, která právě vychází z již zmíněných oborů. Další publikací popisující slovanské bohy je kniha od Petera Weleslawa Kuzmišina *Bohové starých Slovanů*, která nejen popisuje slovanské bohy, ale autor čerpáním z různých odborných zdrojů sepsal vlastní ucelený příběh o slovanských bozích a příbězích, které s nimi mohly být spojené.

9. Využití příběhů řecké mytologie v mateřské škole

Návrh metod práce s tematikou slovanské mytologie obsahuje projekt, který seznamuje děti s vybranými hrdiny z řecké mytologie, které sepsal Eduard Petiška. Jednotlivé příběhy jsem v projektu použila převážně formou motivace. Protože se sama věnuji tvůrčímu psaní, texty od Petišky jsem si upravila, aby je bylo možné využít v mateřské škole v průběhu dne.

délka projektu:

- projekt je rozložen do 3 tematických bloků
- 1. a 3. tematický blok je rozdělen do dvou dnů
- celkově tematické bloky odpovídají pěti dnům

věková skupina:

- předškolní děti (5-6/7 let)

počet dětí:

- 24-28 dětí

oblast tvořící jádro projektu:

- dítě a společnost

další integrované oblasti:

- dítě a jeho tělo
- dítě a jeho psychika
- dítě a ten druhý
- dítě a svět

integrované předměty:

- výtvarná a estetická výchova
- dramatická výchova
- tělesná výchova
- hudební výchova

hlavní cíle projektu:

- seznámit děti s vybranými hrdiny a postavami řecké mytologie
- „*vytvářet povědomí o existenci ostatních kultur*“ (RVP PV, 2018, s. 25)

dílčí cíle projektu:

- rozvoj samostatnosti a spolupráce
- rozvoj představivosti, fantazie, tvořivosti, paměti a komunikace
- rozvoj empatie
- „*rozvoj řečových schopností a jazykových dovedností receptivních (vnímání, naslouchání, porozumění) i produktivních (výslovnosti, vytváření pojmů, mluvního projevu, vyjadřování)*“ (RVP PV, 2018, s. 17) - dítě a jeho psychika - jazyk a řeč

tematické bloky:

1. Prométheus
2. Théseus
3. Odysseus

hlavní cíle projektu:

- seznámit děti s vybranými postavami slovanské mytologie
- „*seznamování se světem lidí, kultury a umění, osvojení si základních poznatků o prostředí, v němž dítě žije*“ (RVP PV, 2018, s. 25)

dílčí cíle projektu:

- rozvoj samostatnosti a spolupráce
- rozvoj představivosti, fantazie, tvořivosti, paměti a komunikace
- rozvoj empatie
- „*rozvoj řečových schopností a jazykových dovedností receptivních (vnímání, naslouchání, porozumění) i produktivních (výslovnosti, vytváření pojmů, mluvního projevu, vyjadřování)*“ (RVP PV, 2018, s. 17)

9.1 Tematický blok „Prométheus“

- **pomůcky:**
 - obrázek/maňásek Prométhea, samotvrdnoucí hlína, špejle, mapa s Řeckem, obrázky Řecka, lucerna, 2 deky, zlatá truhlička, prstýnky, ke kterým se dá přilepit kámen, kamínky (děti naleznou na procházce), voskovky, vodové barvy, čtvrtka A4 (28x)

- **cíle:**
 - „vytvoření si věku přiměřených praktických dovedností“ (RVP PV, 2018, s. 15) - dítě a jeho tělo
 - „rozvoj řečových schopností a jazykových dovedností receptivních (vnímání, naslouchání, porozumění) i produktivních (výslovnost, vyjadřování, vytváření mluvního projevu)“ (RVP PV, 2018, s.17) - dítě a jeho psychika - jazyk a řeč
 - „rozvoj tvořivosti (tvořivého myšlení, řešení problémů, tvořivého sebevyjádření“ (RVP PV, 2018, s.19) - dítě a jeho psychika - poznávací schopnosti a funkce, představivost a fantazie, myšlenkové operace

- **očekávané výstupy:**
 - „ovládat koordinaci ruky a oka, zvládat jemnou motoriku (zacházet s předměty denní potřeby, s drobnými pomůckami, s nástroji, s výtvarným materiálem)“ (RVP PV, 2018, s. 16)
 - „vyjadřovat samostatně a smysluplně myšlenky, nápady, pocity, mínění a úsudky ve vhodně zformulovaných větách“ (RVP PV, 2018, s. 18)
 - „vyjadřovat svou představivost a fantazii v tvořivých činnostech i ve slovních výpovědích k nim“ (RVP PV, 2018, s. 20)

1. DEN

Metody, techniky	Předpokládané činnosti
EVOKACE <ul style="list-style-type: none">práce s loutkou	<ul style="list-style-type: none">děti přichází do školky, přivítá je nová postava - Prométheus<ul style="list-style-type: none">„Ahoj děti. Jmenuju se Prométheus.“ - Prométheus je smutný. Zeptám se dětí, jestli si všimly, jakou má náladu. Děti řeknou, že je smutný. Zeptáme se ho, proč je smutný.„Protože si tu připadám sám. Každý tu máte nějakého kamaráda, ale já tu nikoho neznám. Kdysi jsem byl na zemi sám, a tak jsem si vyrobil přátele z hlíny.“dostanu nápad, jak Prométheovi udělat radost - vyrobíme mu z hlíny přátele.
UVĚDOMĚNÍ <ul style="list-style-type: none">výroba panáčků z hlíny	<ul style="list-style-type: none">děti pomocí samotvrdnoucí hlíny vyrábí panáčky z hlínykaždé dítě může vyrobit panáčka, jak chce, podle své fantaziekaždý panáček bude mít své jméno, mohou mít různou náladu, vymyslí jim profesi
REFLEXE <ul style="list-style-type: none">hodnocení dětmi	<ul style="list-style-type: none">děti představí své panáčky, jak se jmenují, co dělajíděti, které jsou se svým výrobkem spokojeny, se postavíty, které nejsou se svým výrobkem spokojeny, si kleknou
EVOKACE <ul style="list-style-type: none">práce s loutkou	<ul style="list-style-type: none">Prométheus je už veselý a řekne dětem část svého příběhu: <i>„Kdysi jsem chodil po zemi úplně sám. Protože jsem titán, starší než bohové na Olympu, byl jsem na zemi osamělý a z toho jsem byl smutný. Proto jsem si z hlíny vytvořil sochu někoho, kdo mi byl podobný. Bohyně rozumu, Pallas Athéna vdechla hlíně život a najednou jí v hrudi začalo bušit srdce! Konečně jsem nebyl sám a na zemi se objevili další lidé. A já je všechno naučil“</i> (Petiška, 2006).

<ul style="list-style-type: none"> • narativní pantomima • brainstorming • práce s loutkou 	<ul style="list-style-type: none"> - Prométheus říká, co všechno lidi naučil (psát, číst, stavět domy, tesat, pracovat na zahradě, vařit,...) - děti předvádějí, co všechno Prométheus lidi naučil - Prométheus řekne dětem, že pochází ze starověkého Řecka -> ukáže na mapě, kde je Řecko a ukáže dětem obrázky z Řecka - co všechno si děti představí pod spojením „starověké Řecko“? - děti říkají své nápady, učitelka je zapisuje na papír - následně se vyberou takové nápady, s kterými by se děti chtěly seznámit, kam by se chtěly podívat - Prométheus řekne dětem, že v Řecku byli hrdinové - zeptá se dětí, jestli by taky chtěly plnit hrdinské úkoly, aby se z nich stali hrdinové - určí se nová projektová pravidla - „Jak se chovat jako hrdina“ - děti vymýšlí pravidla, učitelka je zapisuje
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • vyprávění příběhu • brainstorming • vyprávění příběhu 	<ul style="list-style-type: none"> - „Když už jsem nebyl na zemi sám a lidé uměli číst a psát a pěstovat rostliny a chovat dobytek, objevil se u mě vládce bohů Zeus. Řekl mi, že jsem lidi zapomněl naučit jednu věc - obětovat bohům, aby jim lidé prokázali úctu, protože bohové rozhodovali o tom, jaké budou lidské životy. Souhlasil jsem, že lidem ukážu, jak mají obětovat bohům - a že si sám Zeus vybere, co se bude obětovat“ (Petiška, 2006). - vymýšlení, co všechno by mohly Diovi obětovat - učitelka píše na papír nápady, nakonec si z nich děti vyberou 2 věci, co by Diovi mohly obětovat - Prométheus: „Víte, co se mi nelíbilo, děti? Že Zeus chtěl, aby mu lidé něco obětovali. Nepoprosil o to. A protože mi

	<p><i>záleželo na lidech, nechtěl jsem, aby dávali bohům něco, čeho měli sami málo. Tak jsem vymyslel lest - přichystali jsme pro Dia - protože tak se má Zeus oslovovat - dvě hromady. Na jednu hromadu jsme dali maso býka, které bylo zabalené do kůže, a na druhé byly kosti obalené v tuku. Hromada kostí vypadala větší. Nevěděl jsem, že Zeus mou lest prokoukl a schválně si vybral hromadu kostí. Řekl jsem, že mu tedy lidé budou obětovat kosti a maso si nechají. S tím Zeus souhlasil, ale za trest sebral lidem oheň. A proto lidé museli jíst maso studené“ (Petiška, 2006).</i></p>
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • otázky učitelky 	<ul style="list-style-type: none"> - „Co všechno by nešlo bez ohně dělat, děti? Co se asi stalo, když vzal Zeus lidem oheň?“ - děti budou vymýšlet, co všechno se asi dělo bez ohně (např. byla jim zima, nemohli vařit, neměli světlo,...)

2. DEN

<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozhovor 	<ul style="list-style-type: none"> - učitelky: „<i>Děti, koho tu máme na návštěvě? Jakého hrdinu? Pamatujete si, co udělal?</i>“ - děti odpovídají, když nebudou vědět, učitelka jim poradí - „<i>A kdo se včera ještě objevil? Jaký bůh? Pamatujete si, děti, co nám vzal?</i>“ - děti odpoví, že oheň - „<i>Tak si pojd'me nějaký namalovat, třeba se nám zase vrátí!</i>“
--	---

<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • kresbě ohně 	<ul style="list-style-type: none"> - děti budou voskovými barvami kreslit plameny (využívají červenou, oranžovou a žlutou voskovku, mohou přidat i modrou) - jakmile budou plameny nakreslené, děti papír přetřou černou vodovou barvou
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • otázky učitelky 	<ul style="list-style-type: none"> - Jaké všechny barvy má oheň? - Co dělá oheň? - Co si díky němu můžeme udělat? - Kde všude může oheň hořet?
<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • práce s loutkou • běh 	<ul style="list-style-type: none"> - Prométheus: <i>„Viděl jsem, děti, jaký oheň jste ve třídě vytvořily! Ten vypadá moc nádherně. Jenomže nehřeje. A mně začíná být zima. Co s tím uděláme?“</i> - děti řeknou své nápady, jak by se mohly bez ohně zahřát - <i>„Já mám nápad, jak bychom se mohli zahřát! Pojdme se proběhnout. Ale pozor na Dia! Kdyby nás viděl, jak nám bude teplo i bez ohně, asi se mu to nebude moc líbit. To bychom si měli radši lehnout a předstírat, že spíme.“</i> - děti budou běhat po třídě - když se ukáže obrázek Dia, děti si lehnou na zem - jakmile bude Zeus pryč, děti znovu poběží
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • vyprávění příběhu, hra „Na Prométhea a Dia“ 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>A ani jídlo jsem si dneska pořádně neohřál - bez toho ohně to zkrátka nešlo. Takže jsem to tak nemohl nechat.</i> - <i>Protože se bez ohně nedalo moc dobře žít, vplížil jsem se na Olymp a lidem oheň přinesl zpátky. Musel jsem dávat dobrý pozor, aby mě nikdo nechytíl, ale nakonec se mi to povedlo“</i> (Kuzmišín, 2016). <i>„Schválně si pojdte zkusit, jestli byste</i>

	<p><i>zvládli donést oheň na zem, aniž by vás Zeus chytil!“</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - hra „Na Prométhea a Dia“ <ul style="list-style-type: none"> ○ děti si sednou do kroužku ○ Prométheus se dostal na Olymp, snaží se dostat oheň, musí si pospíšet, aby ho nechytil Zeus ○ děti si rychle předávají lucernu, Prométhea a Dia, snaží se, aby Zeus nechytil Prométhea a aby Prométheus chytil lucernu ○ učitelka může tlesknutím měnit směr - hra končí ve chvíli, kdy Prométheus dostihne lucernu (nebo když Prométhea chytí Zeus - v tom případě by se hra zopakovala)
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • hodnocení dětmi 	<ul style="list-style-type: none"> - které dítě je rádo, že jim Prométheus získal oheň, jde k Prométheovi, kdo by nechal oheň Diovi, tak jde k němu
<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozhovor 	<ul style="list-style-type: none"> - učitelka: <i>„Myslíte si, děti, že měl Zeus radost, když Prométheus lidem vrátil oheň? Jak se asi cítil? Co byste na jeho místě dělaly vy?“</i> - děti budou odpovídat na otázky
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • vyprávění příběhu 	<ul style="list-style-type: none"> - Prométheus: <i>Zeus nebyl vůbec nadšený, že jsem lidem vrátil oheň. Pověřil boha Héfaista, aby vytvořil sochu dívky. Afrodita, bohyně lásky a krásy jí dala krásu. Zeus dal dívce zlatou skříňku, kterou měla donést lidem. Dívku pojmenoval Pandora a poslal ji na zem. Můj bratr se zde taky usídlil, a jakmile Pandoru uviděl, ihned se do ní zamiloval. A protože byl zvědavý, co nese v té skřínce, zvědavě ji otevřel.“</i> (Petiška, 2006) - <i>„Já tu taky takovou skříňku mám. Co myslíte, děti? Co by mohlo být uvnitř?“</i>

<ul style="list-style-type: none"> • diskuze dětí 	<ul style="list-style-type: none"> - děti hádají, co by mohlo být ve skříňce - diskuze, zda se má truhla otevřít či nikoli - pokud se děti rozhodnou truhlu otevřít, učitelka ji opatrně otevře, zahraje, že se leká, že z truhly něco vyletělo, tak honem truhlu zase zavírá
<ul style="list-style-type: none"> • vyprávění příběhu 	<ul style="list-style-type: none"> - Prométheus: <i>„Pozor! Tahle skříňka se nesmí otevírat! Tenkrát ji můj bratr otevřel, a co se nestalo! Ze skříňky se začalo hrnout všechno špatné. Pandora se vylekala a skříňku rychle zavřela, ale bylo pozdě. To špatné bylo na světě a ve skříňce zůstala jen jediná dobrá věc... Schválně, jestli uhádnete, co to bylo? A co všechno špatného z truhly mohlo vyletět? Možná se to špatné schovalo tady ve třídě. Zkusíte to najít?“</i>
<ul style="list-style-type: none"> • hledání obrázků 	<ul style="list-style-type: none"> - děti budou hledat po třídě obrázky různých špatných věcí (např. chudoba, nemoc apod.)
<ul style="list-style-type: none"> • diskuze 	<ul style="list-style-type: none"> - Co všechno zlého mohlo z Pandořiny skříňky vyklouznout?“ <ul style="list-style-type: none"> ○ děti budou říkat, co našly za obrázky špatných věcí ○ budou vymýšlet nápady, co všechno zlého mohlo ještě ve skříňce být ○ pokud nebudou vědět, učitelka jim napoví (např. nemoci, bída, chudoba,...) - „Co dobrého mohlo zůstat ve skříňce?“ <ul style="list-style-type: none"> ○ děti budou diskutovat, co tam mohlo zůstat a proč
<ul style="list-style-type: none"> • vyprávění příběhu 	<ul style="list-style-type: none"> - Prométheus: <i>„Ve skříňce, na samém dně, zůstala jenom naděje. Jenom malinko z ní se dostalo do světa, tak málo, aby všechno zlé sama zahnila. Ale pořád to znamenalo, že když byla na světě naděje, to zlé se mohlo zase vrátit zpátky. Mě Zeus taky potrestal, nechal mě přikovat ke skále v pohoří Kavkaz a tam za mnou každé ráno létal orel a kloval mě. Nakonec mě ovšem zachránil jeden hrdina - jmenoval se</i>

<ul style="list-style-type: none"> • hledání kamene, výroba prstenu 	<p><i>Hérakles. Já však jako upomínku na svůj trest musím nosit prsten s kouskem kamene z kavkazské skály. “ (Petiška, 2006)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - „A protože jste si vyslechly můj příběh, mám pro vás taky prsten - ale svůj kámen si budete muset najít samy.“ - Prométheus rozdá dětem prstýnky, na které je možné přilepit kámen - kámen si děti najdou na procházce následně si ho ve školce za pomoci učitelky s tavnou pistolí přilepí na prstýnek
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • kresba dětí 	<ul style="list-style-type: none"> - děti nakreslí, co se jim za celý den s Prométheem líbilo nejvíce

9.2 Tematický blok „Théseus“

- **pomůcky:**
 - obrázek/maňásek Thésea, pracovní listy s bludištěm, dřívka (materiál na stavbu malého labyrintu), nit, provázky na stavbu venkovního labyrintu, obrázek Minotaura, píseň „Pod dubem, za dubem“

- **cíle:**
 - „osvojení si věku přiměřených praktických dovedností“ (RVP PV, 2018, s. 15) - dítě a jeho tělo
 - „rozvoj řečových schopností a jazykových dovedností receptivních (vnímání, naslouchání, porozumění) i produktivních (výslovnosti, vyjádření pojmů, mluvního projevu, vyjadřování)“ (RVP PV, 2018, s. 17) - dítě a jeho psychika - jazyk a řeč
 - „získání schopnosti záměrně řídit svoje chování a ovlivňovat vlastní situaci“ (RVP PV, 2018, s. 21) - dítě a jeho psychika - sebepojetí, city, vůle

- **očekávané výstupy:**
 - „ovládat koordinaci ruky a oka, zvládat jemnou motoriku“ (RVP PV, 2018, s. 16)
 - „porozumět slyšenému (zachytit hlavní myšlenku příběhu, sledovat děj a zopakovat jej ve správných větách)“ (RVP PV, 2018, s. 18)
 - „prožívat radost ze zvládnutého a poznaného“ (RVP PV, 2018, s. 22)

Metody, techniky	Předpokládané činnosti
<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • pracovní listy - bludiště • stavba bludiště ze dřívěk/pet víček/kostek • tanec 	<ul style="list-style-type: none"> - děti dostanou pracovní list s bludištěm, za úkol mají bludištěm projít - k řeckému městu z předchozího dne budou děti přistavovat bludiště - tanec na píseň „Pod dubem, za dubem“ -> loupežníci
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • práce s loutkou • hra - na Thésea a loupežníky 	<ul style="list-style-type: none"> - „Cože?! Co to slyším?! Jsou tu nějaký loupežníci?! Ukažte mi je a já s nimi zatočím!“ - objeví se Theseus - učitelka: „Podívejte, děti, koho to tu máme?“ - děti hádají, kdo by to mohl být - představí se host - „Já jsem Theseus. Putoval jsem za svým otcem, athénským králem, který mi zanechal meč a střevíce, abych se mohl stát hrdinou. A jak tak jdu, tak slyším, že tu máte nějaké loupežníky! A to je tu samozřejmě nemůžu nechat“ (Petiška, 2006). - zvolí se jeden Théseus - je na jedné straně třídy, volá: „Loupežníci, vzdejte se! Jsem Théseus a porazím vás!“ - ostatní děti - loupežníci - jsou na druhé straně třídy, volají: „Cha, cha, cha, nás nedostaneš, Thésee!“ - Théseus běží proti loupežníkům, koho se dotkne, dřepne si na místě - v dalším kole pomůže Théseovi, může se natahovat a chytat loupežníky, nesmí se však hnout z místa - Théseus vyhrává, až jsou všichni loupežníci poraženi - děti se v roli Thésea střídají, může jich být více
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • hodnocení dětmi 	<ul style="list-style-type: none"> - „Co si myslíte o Théseovi? Je to hrdina, když poráží

	<p><i>loupežníky? Proč?“</i></p>
<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • otázky Thésea 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>„Všiml jsem si, že tu máte labyrint! Taky jsem kdysi v takovém jednom byl. Byl kamenný a byl pod zemí. Co myslíte, děti, z čeho ještě může být labyrint?“</i> - děti budou říkat návrhy, z čeho by mohl být labyrint postaven <ul style="list-style-type: none"> ○ ze zrcadel ○ z keřů ○ z kukuřice ○ ze sněhu ○ ...
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • vyprávění příběhu o Théseovi 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>„Když jsem šel za svým otcem do Athén, bojoval jsem proti loupežníkům. Samozřejmě jsem vyhrál. V Athénách jsem se nakonec setkal se svým otcem. To bylo radosti! Spolu jsme oslavovali naše shledání. Ale netrvalo to dlouho. Zjistil jsem totiž, že můj otec musí posílat lidi na ostrov Kréta. Tam žije v bludišti strašná nestvůra, co má lidské tělo a hlavu býka. Jmenuje se Minotaurus. Nemohl jsem to tak nechat, proto jsem se rozhodl, že se vypravím na Krétu a Minotaura porazím. Tak jsem plul na lodi, moře s námi houpalo na malých vlnách a pak na velkých vlnách... Když jsem doplul na Krétu a předvedli mě před krále Mínose se skupinkou mladých lidí, prohlásil jsem, že se nenechám Minotaurem sníst, ale že ho porazím. Král souhlasil. Moji odvahu obdivovala i princezna Ariadna. Rozhodla se mi pomoci a ráno mi dala mi niť. Když jsem vstoupil do labyrintu, odvíjel jsem ji, abych našel cestu zpátky. Nechal jsem skupinku ostatních lidí u vchodu a hledal jsem Minotaura. A když jsem ho našel, strašnější nestvůru jsem neviděl! Vypadalo to, že mě Minotaurus sní, ale naštěstí jsem popadl svůj meč a nestvůru porazil. Nakonec jsem se vrátil podle nitě až ke vchodu. Tam na mě kromě skupinky Athéňanů čekala i princezna Arianda -</i>

	<p><i>varovala mě, že se králi Mínosovi mé vítězství nelíbilo, a tak jsme museli rychle odplout, aby nás Mínos nedal zavřít. A to se nám naštěstí povedlo. Odpluli jsme na lodi. Jenže Ariadně se zjevil bůh vína a zábavy Dionýsos a chtěl si ji vzít za ženu. Ariadna souhlasila. Vysadil jsem ji na jednom ostrově a do Athén jsem se plavil sám“ (Petiška, 2006).</i></p>
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • dramatizace příběhu 	<ul style="list-style-type: none"> - učitelka rozdělí děti do skupinek - děti (popřípadě učitelka) si určí role (Théseus, král z Athén, král Mínos, Minotaurus, Ariadna, Dionýsos, loupežníci apod.) - děti mohou zahrát buď část příběhu, nebo celý příběh <ul style="list-style-type: none"> ○ dramatizace celého příběhu: <ul style="list-style-type: none"> - děti ve skupince zahrají, jak si představují celý příběh - každá skupinka zahraje, co si z Théseova příběhu zapamatovala, co ji nejvíc zaujalo - všechny skupinky budou mít stejné zadání, každá ovšem příběh zahraje jinak ○ dramatizace části příběhu <ul style="list-style-type: none"> - učitelka každé skupince určí, jakou část příběhu mají zahrát - části: <ul style="list-style-type: none"> • Théseus jde do Athén, potká loupežníky • Théseus odplouvá na Krétu a setká se s králem Mínose • Théseus v labyrintu • Théseus s Ariadnou a ostatními Athéňany utíkají - každá skupinka zahraje postupně část příběhu, až si děti postupně projdou znovu příběhem

<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • cesta po niti 	<ul style="list-style-type: none"> - učitelka natáhne po školce nit', která bude končit v šatně - učitelka: „My si vyzkoušíme taky jít cestou s Ariadninou nití. Schválně, kam nás dovede!“
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • labyrint 	<ul style="list-style-type: none"> - na zahradě se připraví labyrint pomocí vlny (natáhne se mezi stromy, prolézačkami) - děti se dovedou na různé části bludiště - každé dítě bude mít za úkol najít cestu ven - pozor na Minotaura! - v jedné části labyrint bude umístěný Minotaurus, ke kterému by se děti neměly přiblížit
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • hodnocení dětmi 	<ul style="list-style-type: none"> - „<i>Myslíte si, že by se Théseus zvládl vrátit zpět do Athén a kraloval?</i>“ - „<i>Proč?</i>“ - komu se líbilo putování labyrintem, dá palec nahoru, komu ne, dá ho dolů, komu ani ano a ani ne, dá ho doprostřed - četba příběhu o Théseovi

9.3 Tematický blok „Odysseus“

- **pomůcky:**
 - hračka loď, čtvrtka A5 (56x), pastelky, nůžky, obrázek Odyssea, kyklopa, kouzelnice Kirké, proutek, molitanový míček, kartonová sekýra s velkým uchem, emokartičky, obrázky hrdinů z předchozích dnů, papír, „Osvědčení hrdiny“ pro každé dítě
- **cíle:**
 - „rozvoj řečových schopností a jazykových dovedností receptivních i produktivních“ (RVP PV, 2018, s. 17) - dítě a jeho psychika - jazyk a řeč
 - „osvojení si některých poznatků a dovedností, které předcházejí čtení i psaní, rozvoj zájmu o psanou podobu jazyka i další formy verbální i neverbální“ (RVP PV, 2018, s. 17) - dítě a jeho psychika - jazyk a řeč
 - „vytvářet podvědomí o existenci ostatních kultur a národností“ (RVP PV, 2018, s. 25) - dítě a společnost
- **očekávané výstupy:**
 - „vyjadřovat samostatně a smysluplně myšlenky, nápady, pocity, mínění a úsudky ve vhodně zformulovaných větách“ (RVP PV, 2018, s. 18)
 - „projevovat zájem o knížky, soustředěně poslouchat četbu“ (RVP PV, 2018, s. 18)
 - „vnímat umělecké a kulturní podněty, pozorně poslouchat, sledovat se zájmem literární, dramatické či hudební představení a hodnotit svoje zážitky (říci, co bylo zajímavé, co je zaujalo“ (RVP PV, 2018, s. 26)

1. DEN

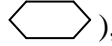
Metody, techniky	Předpokládané činnosti
EVOKACE <ul style="list-style-type: none">rozhovorvýroba lodě	<ul style="list-style-type: none">na stole bude lodička„Děti, co tu dělá ta lodička? Nevíte, co by to mohlo znamenat? K čemu slouží?“děti říkají své nápady, proč je tu loďučitelka: „Možná na lodi přijel dnešní hrdina. Co když nás bude chtít vzít s sebou? To abychom si taky vyrobily lodě!“papírová loďka<ul style="list-style-type: none">děti si obkreslí loď podle šablony (popřípadě si mohou nakreslit svou loď)vystříhnou ji a vybarví si
UVĚDOMĚNÍ <ul style="list-style-type: none">práce s loutkouvyprávění příběhu, narativní pantomima	<ul style="list-style-type: none">zpoza lodě vykoukne Odysseus: „Kde to jsem? Už jsem konečně na Ithace?“děti odpoví, že je ve školce a v kterém je městěOdysseus: „Ach jo. To zase popluju na Ithaku dalších deset let, než se tam konečně dostanu! Posledně mě, Odyssea, potkala spousta zkoušek... ale chcete vůbec slyšet, co se mi stalo? A co si myslíte, že se mi stalo?“děti hádají, co všechno se mohlo Odysseovi státOdysseus bude vyprávět příběh, děti budou předvádět, co uslyšíOdysseus: „Bojoval jsem v trojské válce, kterou jsme my, Řekové, vyhráli.“<ul style="list-style-type: none">bojujeme s mečem, výpady do strany, vpřed,

	<p>úskok stranou, dopředu, dozadu,...</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Konečně jsem se mohl po dlouhých deseti letech vrátit domů! A tak jsem odplul, abych se se svými loděmi vrátil na svou milovanou Ithaku. Jenže vítr nás zavál jinam.“ <ul style="list-style-type: none"> ○ „plaveme“ ○ když dojde na „Jenže vítr nás zavál jinam,“ rozběhneme se na jednu stranu třídy - „Ale nepřálo mi moc štěstí. Nejprve jsem ztratil u země Kikonů několik svých mužů a museli jsme odtamtud utéci.“ <ul style="list-style-type: none"> ○ běžíme po třídě - „Pak jsme dopluli do země Lotofágů. Tam rostly tak krásné květy lotosu! A víte, že byly jedlé? Ale co se nestalo. Ten, kdo jednou tenhle květ lotosu ochutnal, už se nechtěl vrátit domů. Jako by na ostrově zakořenil.“ <ul style="list-style-type: none"> ○ dřepneme si - „Zůstalo tam spousta mých mužů, ale přece jen se nám podařilo odplout. A pak nás vítr zavál až na jeden ostrov. Byla tam úrodná země, zrál na ní ovoce a těch ovcí a koz, co po ostrově běhaly“ (Petiška, 2006). <ul style="list-style-type: none"> ○ budeme předvádět ovce, kozy - „Tam jsme si mohli nakonec trochu odpočinout.“ <ul style="list-style-type: none"> ○ lehneme si na zem, dýcháme do břicha
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • otázky učitelky 	<ul style="list-style-type: none"> - Jak se jmenovala květina v zemi Lotofágů? - Co se stalo, když ji někdo snědl?

<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • vyprávění příběhu 	<ul style="list-style-type: none"> - „Když jsme si na tom ostrově odpočinuli, našel jsem se svými muži dokonce i jeskyni, v které zrály obrovské sýry, a chladilo se tam mléko. To byly zásoby. Hádejte, děti, kdo je tam mohl mít!“ - děti budou hádat, kdo by mohl mít v jeskyni zásoby - Odysseus: „V té jeskyni byly zásoby pro kyklopa Polyféma. To je velký obr, který má uprostřed čela jen jedno oko. To byla jeho jeskyně! A když nás upozoroval, tak nás tam zavřel! A chtěl nás sníst. Musel jsem vymyslet způsob, jak se z té jeskyně dostat. Naštěstí jsme tam nebyli sami, byly tam s námi ovce a kozy“ (Petiška, 2006).
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • problémová situace • vyprávění příběhu 	<ul style="list-style-type: none"> - učitelka: „Děti, zkuste vymyslet způsob, jak byste se pokusily dostat ze zavřené jeskyně.“ - děti se rozdělí do 4 skupinek, každá skupinka vymýšlí způsob, jak by se z jeskyně dostala - až budou mít děti promyšlené nápady, každá skupinka řekne svůj způsob - Odysseus: „To máte ale skvělé nápady. Kdybych vás tam měl s sebou, určitě bychom se ven dostali rychle! Mě ovšem napadlo, že své muže přivážu ovcím na břicho. Polyfemos byl totiž trochu slepý, takže když vyháněl své ovce a kozy z jeskyně, pohladil je, aby se ujistil, že mezi nimi nejsme. Ale na břicho se nepodíval! A tak jsme mohli utéct. Jenže kyklop naháněl své ovce! A tak jsme mu museli utéci. Protože jsem ale Polyféma napálil, požádal svého otce, boha Poseidona, aby mě nenechal jen tak odplout na mou rodnou Ithaku. Málem se nám to povedlo, ale nakonec zavál vítr, napnul naše

<ul style="list-style-type: none"> • hra „Na ovečky a kyklopa“ 	<p><i>plachty a my jsme odpluli zase někam úplně jinam! Ale kam, tak to vám řeknu zítra. Teď by mě zajímalo, jestli byste i vy dokázaly kyklovi utéci“ (Petiška, 2006).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - pravidla hry jako u hry „Na ovečky a vlka“ - určí se jedno dítě, které bude kyklop, bude mít na sobě masku s jedním okem - ostatní děti jsou ovečky, které kyklop nahání - kyklop na jedné straně třídy volá: „Ovečky, ke mně!“ - na druhé straně třídy děti odpoví: „Nepůjdeme.“ - kyklop: „Proč ne?“ - děti: „Nejsme tvoje ovečky.“ - kyklop: „A kdo jste?“ - děti: „Jsme Odysseova posádka a teď ti utečeme!“ - děti běží na druhou stranu třídy, chytá děti, koho se dotkne, stane se kyklopem - kdo zůstane ve hře na straně dětí jako poslední, je Odysseus a vyhrál
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • otázky učitelky 	<ul style="list-style-type: none"> - Jak vypadá kyklop? - Jak se jmenoval kyklop, který zavřel Odyssea v jeskyni? - Jak Odysseus se svými muži utekl?

2. DEN

<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • výroba masky kyklopa 	<ul style="list-style-type: none"> - Odysseus: „<i>Děti, pamatujete si, z čí jeskyně jsem to včera utekl? A jakže ten kyklop vypadal? Pojdte si vyrobit masku kyklopa!</i>“ - děti dostanou šablonku ve tvaru šestiúhelníku (), kterou si obkreslí - doprostřed šablonky nakreslí oko - jakmile bude hotové, děti obrázek vystříhnou
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> - na krajích se udělá místo na gumičku, aby bylo možné masku nasadit na čelo
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • diskuze dětí • vyprávění příběhu • hra „Na Kirké“ 	<ul style="list-style-type: none"> - učitelka: „<i>Kam si myslíte, děti, že se mohl Odysseus se svou posádkou dostat?</i>“ - děti říkají své nápady - Odysseus: „<i>Dostali jsme se na ostrov, kde sídlila kouzelnice Kirké. Byla tak hodná, že mé muže pohostila. Já jsem zůstal na lodi a od svého kormidelníka, který nešel dovnitř, jsem se dozvěděl, že Kirké námořníky proměnila! A to ve vepře</i>“ (Petiška, 2006). - učitelka začne s hrou, vezme si proutek a řekne název zvířete, do kterého se děti promění (např. kočky) a děti budou muset zvíře předvést - učitelka říká, jaké to zvíře je (např. líná kočka, rychlý pes apod.) - následně učitelka předá proutek nějakému dítěti, to řekne další zvíře a děti budou opět předvádět - v roli Kirké by se měly vystřídat všechny děti - poslední si vezme proutek učitelka a promění „zvířata“ zpět v děti
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • škála názorů 	<ul style="list-style-type: none"> - komu se líbilo být proměněný na zvíře, tak předvede nějaké zvíře - komu se líbilo být víc Kirké než zvířetem, stoupne si ke Kirké, kdo byl radši zvířetem, sedne si na místo
<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • otázky Odyssea, brainstorming 	<ul style="list-style-type: none"> - Odysseus: „<i>Co myslíte, děti? Dostal jsem se už z ostrova kouzelnice Kirké na svou rodnou Ithacu?</i>“

	<p>mít v místě ucha sekery velkou díru, aby se mohly děti strefit molitanovým míčkem</p> <ul style="list-style-type: none"> - děti budou házet molitanovým míčkem, kdo prohodí, sedne si
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • otázky učitelky • emokartičky 	<ul style="list-style-type: none"> - Jak dlouho plul Odysseus z Tróje na svou rodnou Ithaku? - Jaké překážky potkal cestou? - Jak se jmenovala kouzelnice, která dokázala proměnit Odysseovy muže ve vepře? - Dostal se Odysseus domů? - Jak se jmenovala jeho žena? - Čím Odysseus prostřelil šíp? - děti si vyberou emokartičku, která znázorní, jak se jim líbilo Odysseovo putování
<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozhovor 	<ul style="list-style-type: none"> - učitelka: „<i>My jsme tu měly tenhle týden samé řecké hrdiny, děti. Pamatujete si, kdo všechno to byl? A jaké příběhy měli? Co udělali?</i>“ - děti budou postupně vyjmenovávat hrdiny - učitelka ukáže obrázek hrdiny, kterého děti řeknou, děti zkusí říct, co s ním dělaly a jaký byl hrdinův příběh, pokud děti nebudou vědět, učitelka poradí
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • kresba obrázku • práce s loutkou 	<ul style="list-style-type: none"> - děti si vyberou hrdinu, jehož příběh je zaujal nejvíc a nakreslí mu obrázek na památku - hrdinové: „<i>Už se budeme muset vrátit do našeho Řecka. Ještěže tu má Odysseus loď, můžeme tam doplout po nějaké řece. Snad to nebude trvat deset let, jako jeho cesta! A protože jste si vyzkoušeli naše příběhy s námi,</i>

	<p><i>musíme říct, že i vy jste hrdinové! A proto tu pro vás něco máme!“</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - děti dostanou od hrdinů „Osvědčení hrdiny“, bude na něm podpis každého z hrdinů, který je navštívil
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • hodnocení dětí • vyjádření názorů postojem a mimikou 	<ul style="list-style-type: none"> - každé dítě si vybere jednoho hrdinu, kterému dá svůj obrázek - řekne, proč se mu jeho příběh líbil nejvíc - děti předvedou svým postojem a gesty, jak se jim líbil týden s řeckými hrdiny

10. Využití příběhů slovanské mytologie v mateřské škole

Návrh metod práce s tematikou slovanské mytologie obsahuje projekt, který seznamuje děti s několika bohy z oblasti slovanské mytologie. Projekt je založen na příbězích o slovanských bozích, které ve své publikaci *Bohové starých Slovanů* sepsal Peter Weleslaw Kuzmišín. Jednotlivé příběhy jsem v projektu použila převážně formou motivace a stejně jako v části s využitím příběhů řecké mytologie jsem si jednotlivé texty upravila, aby je bylo možné využít v mateřské škole v průběhu dne.

délka projektu:

- projekt je rozložen do 4 tematických bloků
- 1. blok je rozložen do dvou dnů
- 2. - 4. blok blok odpovídá jednomu dni

věková skupina:

- předškolní děti (5-6/7 let)

počet dětí:

- 24-28 dětí

oblast tvořící jádro projektu:

- dítě a společnost

další integrované oblasti:

- dítě a jeho tělo
- dítě a jeho psychika
- dítě a ten druhý
- dítě a svět

integrované předměty:

- výtvarná a estetická výchova
- dramatická výchova

- tělesná výchova
- hudební výchova
- technická tvořivost

hlavní cíle projektu:

- seznámit děti s vybranými postavami slovanské mytologie
- *„seznamování se světem lidí, kultury a umění, osvojení si základních poznatků o prostředí, v němž dítě žije“ (RVP PV, 2018, s. 25)*

dílčí cíle projektu:

- rozvoj samostatnosti a spolupráce
- rozvoj představivosti, fantazie, tvořivosti, paměti a komunikace
- rozvoj empatie
- *„rozvoj řečových schopností a jazykových dovedností receptivních (vnímání, naslouchání, porozumění) i produktivních (výslovnosti, vytváření pojmů, mluvního projevu, vyjadřování)“ (RVP PV, 2018, s. 17)*

tematické bloky:

1. Uvítání v Irii
2. Morana
3. Stribog
4. Živa a zavření brány do Irie

10.1 tematický blok - „Uvítání v Irii“

- **pomůcky:**
 - zlaté vejce, obrázek Roda, polystyrenové vejce pro děti, zlaté připínáky, karton, zlatá tempera, nahrávka šumění moře, mapa slovanských národů, obrázek bohyně Lady, bránu (např. obruč obvázaná mašlemi, kterou mohou děti projít), maňásek/loutka/obrázek skřítko domovníčka, listy z dubu, javoru, kaštanu (stačí obrázek)

- **cíle:**
 - „*posilování přirozených poznávacích citů*“ (RVP PV, 2018, s. 19) - dítě a jeho psychika - poznávací schopnosti a funkce, představivost a fantazie, myšlenkové operace
 - „*získání schopnosti záměrně řídit svoje chování a ovlivňovat vlastní situaci*“ (RVP PV, 2018, s. 21) - dítě a jeho psychika - sebepojetí, city, vůle
 - *rozvoj úcty k životu ve všech jeho formách*“ (RVP PV, 2018, s. 28) - dítě a svět

- **očekávané výstupy:**
 - „*postupovat a učit se podle pokynů a instrukcí*“ (RVP PV, 2018, s. 20)
 - „*respektovat předem vyjasněná a pochopená pravidla, přijímat vyjasněné a zdůvodněné povinnosti*“ (RVP PV, 2018, s. 22)
 - „*mít povědomí o významu životního prostředí (přírody i společnosti) pro člověka, uvědomovat si, že způsobem, jakým se dítě i ostatní v jeho okolí chovají, ovlivňují vlastní zdraví i životní prostředí*“ (RVP PV, 2018, s. 29)

1. DEN

Metody, techniky	Předpokládané činnosti
<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • práce se zlatým vejcem 	<ul style="list-style-type: none"> - děti přijdou do třídy, na stole velké zlaté vejce - „<i>To je ale velké vejce, děti! Co si myslíte? Od koho by mohlo být?</i>“ - „<i>Mohlo by být něco uvnitř?</i>“ <ul style="list-style-type: none"> ○ děti hádají, co by mohlo být uvnitř zlatého vejce ○ zkusí si ho v ruce obtěžkat, poslechnout, jestli něco neuslyší ○ učitelka si ho zkusí poslechnout - „<i>Já si myslím, že z toho vejce slyším nějaké chrápání! Co myslíte, děti. Mohl by tam někdo spát?</i>“ - část příběhu o Rodovi - Kdysi dávno, ještě než byla stvořena země, se nekonečným mořem chaosu plavilo zlaté vejce, ve kterém spal bůh Rod. Spal hodně dlouho a byl unášený mořem, dokud mu jednoho dne nezačala být zima a neprobudil se. - „<i>Mohl by v tom vejci být Rod?</i>“ <ul style="list-style-type: none"> ○ děti řeknou, jestli si myslí, zda by mohl být ve vejci Rod či nikoli
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • výroba zlatého vejce 	<ul style="list-style-type: none"> - „<i>Jak si myslíte, že se v tom zlatém vejci musel Rod cítit, když byl v celém moři sám?</i>“ <ul style="list-style-type: none"> ○ děti odpovídají, říkají své návrhy - „<i>Co kdybyste si taky vyrobily zlaté vejce, děti, aby v tom moři nebyl Rod sám? Můžete si vymyslet, kdo by byl v tom vašem vejci.</i>“ - děti dostanou na výběr, jaké zlaté vejce si chtějí vyrobit - 3D zlaté vejce <ul style="list-style-type: none"> ○ děti dostanou polystyrenové vejce a zlaté připínáky

	<ul style="list-style-type: none"> ○ do vejce zapichují připínáky od shora dolů, dokud jimi nebude celé vejce pokryté • kartonové vejce <ul style="list-style-type: none"> ○ děti si na karton nakreslí své vejce (mladší děti mohou dostat šablonku) ○ vejce z kartonu vystřihnou, pokud jim to nepůjde, učitelka pomůže, popřípadě vejce vystřihne ○ mladší děti mohou dostat již vystřižené vejce ○ pomocí zlaté tempery si své vejce natrou na zlato
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • hodnocení dětmi 	<ul style="list-style-type: none"> - každé dítě ukáže své zlaté vejce, řekne, jak se mu vyrábělo, jak si myslí, že se mu povedlo, jestli je se svým výrobkem spokojené a proč - děti představí, kdo se nachází v jejich zlatých vejcích
<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • práce se zlatým vejcem, obrázkem • brainstorming 	<ul style="list-style-type: none"> - děti si sednou do půlkruhu, aby viděly na učitelku - uprostřed je vejce, učitelka ho drží v ruce - „<i>Tak co, děti? Zkusíme zjistit, jestli je ve vejci opravdu Rod?</i>“ - děti souhlasí, učitelka zaklepe na vejce a zeptá se: „<i>Je tam někdo?</i>“ - vejce: „<i>Ttt-aa-ddy je Rrrod,</i>“ odpoví vejce. <i>Jsem uvnitř. Ale je mi ssstračná zzzima. Mussím se zahřát, abych se dostal ven!</i>“ - Jak by se mohl Rod zahřát? <ul style="list-style-type: none"> ○ děti vymýšlí, jakým způsobem by se mohl Rod zahřát ○ děti říkají své nápady, učitelka je zapisuje na papír ○ následně se vybere, jakým způsobem by se mohl Rod nejlépe zahřát

<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • narativní pantomima 	<ul style="list-style-type: none"> - protože je zlaté vejce s Rodem v moři chaosu, zahřejeme se „plaváním“ - pustí se nahrávka šumění moře - plaveme s dětmi po místnosti, nejprve pomalu, potom rychleji (chodíme, rukama předvádíme plavecký styl „prsa“, později můžeme vyzkoušet i styl „kraul“ a „znak“) - učitelka vypráví: <i>„Plaveme pomalu, abychom se pomalu zahřáli a v moři se neutopili. A zrychlujeme. Pozor, vidím vlnu! Zhoupneme se na ní! A je tu další vlna, tahle je moc velká, tak ji musíme podplavat, takže pozor, nadechneme se a potopíme se pod vodu!...“</i>
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • hodnocení dětmi 	<ul style="list-style-type: none"> - děti zhodnotí, jestli se už dostatečně zahřály - pokud usoudí, že ano, učitelka navede děti, aby šly k vejci, všechny se objaly a tím, jak se zahřály, tak zahřejí i vejce
<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • práce s loutkou • dotazování 	<ul style="list-style-type: none"> - ze zlatého vejce vyskočí bůh Rod - představí se dětem - je to slovanský bůh, který se zrodil z moře chaosu - na mapě ukáže, do jaké části spadají slovanské národy a že do nich spadá i Česká republika - vysvětlí, že od jeho jména Rod vzniklo hodně slov - například narozeniny, rodina, rod, národ - děti spolu s učitelkou se Rodovi představí a řeknou, z jakého jsou rodu (např.: „Jmenuju se Petra Jánská a jsem z rodu Jánských.“)

<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • vyprávění příběhu • brána 	<ul style="list-style-type: none"> - Rod bude dětem vyprávět, jak se dostal ze zlatého vejce: <i>„Když jsem se probudil zimou, nemohl jsem se dostat ven. A abych se zahřál, tak jsem musel vykouzlit svou dceru, bohyni Ladu. Ta je bohyní lásky, a protože láska zahřívá, mohl jsem se dostat ze zlatého vajíčka. A když jsem byl venku, vykouzlit jsem další své děti - hodného Svaroga, Peruna a Velese a zlého Kačšeje, Dyje a Nije. Ti žili tady, na zemi, ve vodě i na souši. Dokonce jsem vykouzlit i vzácný kámen, který se jmenuje Alatyr. Jednou ho jeden z mých synů unesl a nedopatřením upustil. Tam, kam dopadl, začala růst alatyrská hora. A rostla pořád a nepřestala by, dokud do ní neuhodil Svarog svým kladivem, až růst přestala. A protože samotný kámen Alatyr byl velmi vzácný, i tahle hora se jí stala. Na jejím vršku a v jejích útrokách je říše zvaná Irie - svět bohů“ (Kuzmišín, 2016).</i> - <i>„Protože jste mi děti pomohly se dneska dostat z toho zlatého vejce, tak vás vezmu do Irie. A taky vám sem do školky pošlu nějakého skřítku domovníčka, aby mohl ochraňovat školku. Ten vám představí další hosty z Irie, až já budu (zívnutí) spát. Už se budu muset vrátit do zlatého vejce, jsem moc unavený!“</i> - Děti projdou s Rodem branou a ocitnou se v Irii - kromě nich tam není nikdo jiný
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • sochy 	<ul style="list-style-type: none"> - protože děti nepotkaly nikoho nového, děti si představí, jak by mohli vypadat další bozi, kteří žijí v Irii a jaký by mohli mít postoj - každé dítě předvede nějaký postoj a řekne, jaký může být bůh (např. předvede svalovce -> bůh by mohl být

	<p>silný, předvede, že spí -> bůh by mohl být unavený)</p> <ul style="list-style-type: none"> - děti také řeknou, jestli by se s předvedeným bohem chtěly setkat
--	--

2. DEN - Setkání se skřítkem domovníčkem

<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • výroba hory Alatyr 	<ul style="list-style-type: none"> - Rod: „<i>Děti, vy tady máte bránu do Irie, ale chybí vám tu celá alytarská hora! To by bylo potřeba napravit. Ať tu máme krásnou horu Alatyr!</i>“ - výroba hory: <ul style="list-style-type: none"> ○ na velký balicí papír učitelka načrtne obrys hory (mohou nakreslit děti) ○ děti kreslí na papír pomocí temperových barev, co je napadne (stromy na hoře, ptáky, zvířata, potok, lidi, bohy,...) ○ výroba je skupinová práce -> podílí se všechny děti
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • práce s loutkou • zpěv písně, tanec • hledání domovníčka 	<ul style="list-style-type: none"> - Rod předstírá, že je hodně unavený: „<i>Děti, já bych už se tak rád vrátil do svého zlatého vejce a šel znovu spát! Ale nemůžu vás tu nechat samotné. Měl tu být někde skřítek domovníček, který bude bydlet ve vaší školce. Ale asi se někde schoval. Chtělo by ho to nějak přivolat. Domovníčci mají rádi písničky.</i>“ - děti si hlasováním vyberou, jakou písničkou by domovníčka přilákaly - zpěv písně - po písničce učitelka předstírá, že něco zaslechla - řekne dětem, že se jí zdálo, že někdo volal: „<i>Najděte si</i>

	<p><i>mě!“</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - učitelka spolu s Rodem jim řekne, jak by mohl domovníček vypadat, následně budou děti hledat ve třídě skřítku domovníčka
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • práce s loutkou • určení pravidel • práce s loutkou 	<ul style="list-style-type: none"> - děti najdou skřítku domovníčka - domovníček je pochváli, jak mají ve školce krásně uklizeno a jak se o ni starají - řekne, že chrání dům před zlými duchy, ale jen tehdy, když se o dům někdo dobře stará - zeptá se dětí, jak by se mohly ve školce chovat a o školku starat tak, aby u nich zůstal - děti řeknou, jaká pravidla by se mohla během týdne v Irii dodržovat, aby ve školce skřítek domovníček zůstal - pravidla se sepíšou na papír, následně je učitelka přečte - každé dítě se na papír k pravidlům podepíše/udělá značku (učitelka může pomoci) - Rod se rozloučí s dětmi, protože už je moc unavený a musí se vrátit do zlatého vejce, aby mohl dál spát - slíbí dětem, že jim pošle na návštěvu další bohy, kteří žijí v Irii, aby se dětem představili - poprosí děti, aby se za něho podívaly po nějakém dubu, který mu je zasvěcený a aby ho za něho pohladily - Rod se vrátí zpět do vejce
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • hodnocení dětmi - škála názorů 	<ul style="list-style-type: none"> - děti si vezmou svá vlastní zlatá vejce, podle toho, jak se jim líbila návštěva Roda, ho zvednou nad hlavu (moc se líbila) nebo dají k zemi (nelíbila)

	<ul style="list-style-type: none"> - kdo je rád, že jim bude školku hlídat skřítek domovníček, si k němu půjde stoupnout, kdo ne, zůstane sedět - kdo si myslí, že venku najdou dub, začne skákat, kdo si myslí, že se jim to nepodaří, si dřepne
EVOKACE <ul style="list-style-type: none"> • hledání dubu 	<ul style="list-style-type: none"> - učitelka se zeptá dětí, jestli zvládnou najít někde venku dub a pohladit ho za Roda - ukáže 3 listy (např. z kaštanu, dubu a javoru), zeptá se dětí, jaký z nich je list z dubu - děti hádají, co roste na dubu (žaludy)
UVĚDOMĚNÍ <ul style="list-style-type: none"> • procházka po okolí 	<ul style="list-style-type: none"> - učitelka s sebou vezme list dubu, aby si mohly děti zkontrolovat, jaké listy strom má - během procházky po okolí děti s učitelkou pozorují stromy, snaží se najít dub - pokud dub najdou, pohladí ho - pokud se jim dub nepodaří najít, před návratem do školky si pohladí aspoň list dubu
REFLEXE <ul style="list-style-type: none"> • otázky od učitelky • četba příběhu 	<ul style="list-style-type: none"> - učitelka se ptá dětí: <ul style="list-style-type: none"> ○ Jak se jmenuje strom, který hledaly? ○ Kdo byl ten den ve školce na návštěvě? ○ Kdo jim hlídá školku před zlými duchy? ○ Jak se jmenuje země, kde žijí slovanští bohové? - četba příběhu o skřítkovi domovníčkovi

10.2 Tematický blok „Morana“

- **pomůcky:**
 - balicí papír, temperové barvy, štětce, miska na vodu, pracovní listy, omalovánky, grafomotorické listy, pastelky, skřítek domovníček, čepice, šála, obrázek Morany, plastové diamanty (nebo modrá a bílá PET víčka), čtvrtky A4 (14x),
- **cíle:**
 - „rozvoj tvořivosti (tvořivého myšlení, řešení problémů, tvořivého sebevyjádření“ (RVP PV, 2018, s. 19) - dítě a jeho psychika - poznávací schopnosti a funkce, představivost a fantazie, myšlenkové operace
 - „rozvoj a kultivace mravního i estetického vnímání, citění a prožívání (RVP PV, 2018, s. 21) - dítě a jeho psychika - sebepojetí, city, vůle
 - „rozvoj úcty k životu ve všech jeho formách“ (RVP PV, 2018, s. 28) - dítě a svět
- **očekávané výstupy:**
 - „řešit problémy, úkoly a situace, myslet kreativně, předkládat nápady“ (RVP PV, 2018, s. 20)
 - „zachycovat a vyjadřovat své prožitky (slovně, výtvarně, pomocí hudby, hudebně pohybovou či dramatickou improvizací apod.) (RVP PV, 2018, s. 22)
 - „všímat si změn v nejbližším okolí“ (RVP PV, 2018, s. 29)

Metody, techniky	Předpokládané činnosti
<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> hledání skřítky 	<ul style="list-style-type: none"> paní učitelka: „<i>Děti, kdo u nás byl včera na návštěvě?</i>“ - děti odpoví, učitelka jim popřípadě pomůže „<i>Ano, byl u nás Rod a skřítek domovníček. Ale ten skřítek se mi někam ztratil! Zkuste se podívat po třídě a najít ho, jestli on nám ze školky neodešel.</i>“ děti hledají po třídě skřítky domovníčka, když ho najdou, donesou ho paní učitelce
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> grafomotorické a pracovní listy, omalovánka 	<ul style="list-style-type: none"> skřítek domovníček: „<i>Mám pro vás úkol, děti. Dneska sem přijde bůh nebo bohyně z Irie. A náš host má moc ráda zimu. Pojdte tu udělat nějakou zimní atmosféru! Mám tu pro vás úkol, který našeho hosta potěší!</i>“ děti si mohou vybrat, jestli budou dělat jednotažku, pracovní list nebo vybarvovat omalovánku děti dostanou za úkol jednotažku, kterou několikrát obtáhnou (např. motiv sněhuláka, vločky,...) pracovní list s obrázky, co patří do zimy -> děti budou vyškrtávat to, co do zimy nepatří omalovánka zimní krajiny
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> hodnocení dětmi 	<ul style="list-style-type: none"> každé dítě řekne, co se mu líbí na jejich hoře Alytar děti pomocí zvednutého palce ukážou, jak jsou spokojeny se svým grafomotorickým či pracovním listem nebo omalovánkou - zvednutý palec znamená, že jsou spokojeny, pokud směřuje dolů, tak jsou nespokojeny -> je možné mít palec uprostřed
<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> práce s loutkou 	<ul style="list-style-type: none"> děti si sednou do kroužku, přivítají se se skřítkem domovníčkem

<ul style="list-style-type: none"> • hra „Na Moranu“ • protažení těla 	<ul style="list-style-type: none"> - skřítek domovníček na sobě bude mít šálu, čepici - poví dětem, že je dnes čeká návštěva nějakého boha z Irie a zeptá se, co si děti myslí, čemu by ten bůh mohl vládnout - děti budou říkat své návrhy, pokud uhádnou zimu nebo smrt, domovníček je pochválí - když nebudou vědět, domovníček jim poradí, že se na setkání s bohyní už připravil a oblékl -> děti by měly přijít na to, že bohyně bude mít něco společného se zimou - skřítek domovníček: <i>„Koukám, že vy nejste moc připravení na zimu. Tak se pojd'me trochu zahřát, než sem přijde Morana! Je to bohyně zimy. A víte co, pojd'te si na ni teď zahřát!“</i> - určí se 1-2 Morany, ty budou honit ostatní děti - koho se Morana dotkne, tak musí zůstat stát na místě a dá ruce nad hlavu -> Morana ho proměnila v ledovou sochu - aby se sochy zachránily, musí k nim přiběhnout dítě, které ještě není přeměněné na sochu, a zahřát ho objetím - učitelka: <i>„A teď, když jsme se, děti, zahřály, si můžeme zahrát trochu se sněhem.“</i> - děti si stoupnou tak, aby viděly na učitelku a aby měly kolem sebe při rozpažení místo - cviky na protažení: <ul style="list-style-type: none"> ○ vytahujeme se (k vločkám) <ul style="list-style-type: none"> - stoj rovný, jsme na špičkách, ruce vzpažit, vytahujeme se co nejvýše - následně střídáme strany - vytahujeme se na pravou stranu, pak na levou
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> ○ předklon (pro sněhovou kouli) <ul style="list-style-type: none"> - stoj mírně rozkročný, paže upažit - předkláníme se, dlaněmi se snažíme dotknout země - v této poloze „vytvoříme“ sněhovou kouli - následně se narovnáme do stejné mírně rozkročné - ○ kroužení paží <ul style="list-style-type: none"> - kroužíme celou paží na jednu stranu a následně na druhou - jakmile dokroužíme, „hodíme“ po někom imaginární sněhovou kouli ○ předklon (pro sněhovou kouli) a kroužení druhou paží ○ stoj na jedné noze („<i>Pozor, stáli jsme na zamrzlé kaluži, ale ta praskla a teď máme mokro v botě!</i>“) <ul style="list-style-type: none"> - střídáme stoj na pravé a levé noze ○ andílek <ul style="list-style-type: none"> - lehne si na záda, dýcháme do břicha, máváme pažemi a nohama -> děláme sněhového andílka - až bude andílek hotový, zůstaneme chvíli ležet, dýcháme a představujeme si, jak na nás sněží
<p>UVĚDOMĚNÍ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - děti zavřou na chvíli oči, učitelka po třídě pohází falešné diamanty (popřípadě modrá PET víčka) -> zimní krajina, které vládne Morana

<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • práce s loutkou • stavba zimních obrázků 	<ul style="list-style-type: none"> - Morana: „<i>Vidím, že se vám toho při slově zima vybaví spousta. A já jsem sem přičarovala své diamanty, které mám moc ráda, protože vypadají jako ledové krystalky. Zkuste mi z nich postavit nějaký zimní obrázek!</i>“ - děti budou z plastových diamantů (nebo z modrých či bílých PET víček) stavět zimní obrázky - mohou pracovat samostatně, ve dvojicích nebo ve skupině
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • vyprávění příběhu o Moraně, narativní pantomima • diskuze 	<ul style="list-style-type: none"> - Morana bude vyprávět o návštěvě boha Dažboga v jejím paláci, děti budou předvádět, co uslyší: „<i>Jednoho dne jsem ve svém krásném křišťálovém paláci pořádala slavnost. Mí hosté jedli, tančili, pili, smáli se a bavili se. Najednou se tam objevil sluneční bůh Dažbog. Ten byl tak krásný! Pozvala jsem ho, aby zůstal, ale moje pozvání odmítl, když zjistil, že je v mém paláci. Mračil se na mě. Protože vládnu také smrti, ostatní bohové se mě bojí. Dažbogův otec Svarog mu taky vyčinił, že byl u mě v paláci. Ale Dažbog se za to na otce naštvál a znovu mě navštívil v mém paláci. Byla jsem ráda, ale on byl nevrlý a mračil se na mé hosty a chtěl se s nimi prát. Tak jsem ho proměnila v koně. Jeho otec ovšem přiletěl a chtěl, abych Dažboga proměnila zpátky... Co myslíte? Jak to dopadlo?</i> (Kuzmišín, 2016) - děti řeknou své nápady, jak mohl příběh dopadnout - pokud bude víc rozdílných nápadů, děti si z nich hlasováním vyberou, co jim přijde nejpravděpodobnější - učitelka se snaží děti navést, aby neřekly pouze to, že ho

	<p>Morana proměnila zpátky -> pokud děti budou tvrdit tuto variantu, bude se ptát např. na otázky:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Myslíte si, že byl Dažbog šťastný, že ho proměnila zpátky? ○ Jak se asi cítil, když ho Morana proměnila v koně? ○ Co se dělo pak? <p>- Morana jim nakonec prozradí, že Dažboga proměnila zpátky</p>
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • prohlídka zimní galerie 	<ul style="list-style-type: none"> - děti si spolu s Moranou prohlídnou obrázky, které postavily - každé dítě si vybere 1 obrázek, postaví se k němu a řekne, proč si ho vybralo - děti si mohou vybrat svůj obrázek nebo i někoho jiného, u obrázku může být více dětí
<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • práce s loutkou 	<p>Morana: „<i>To jsem tu s vámi zažila krásný den! Ale už se budu muset vrátit zpátky do svého paláce v podsvětí, kde teď žiju. Udělaly byste mi laskavost, děti? Podívaly byste se, jestli venku najdete nějaké známky mé přítomnosti? Budou to nějaké známky zimy. Řekněte o tom skřítkovi domovníčkovi, až se vrátíte, on mi pak řekne, kde všude jste mě potkaly.</i>“</p>
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • procházka po okolí/pobyt venku 	<ul style="list-style-type: none"> - děti budou při pobytu venku hledat známky - v závislosti na ročním období to může být např.: <ul style="list-style-type: none"> ○ chladný vzduch ○ sníh, mráz ○ chladno ve stínu (v létě) ○ ...

REFLEXE <ul style="list-style-type: none">• práce s loutkou	<ul style="list-style-type: none">- děti po návratu do školky řeknou skřítkovi domovníčkovi, jaké známky zimy objevily
--	--

10.3 Tematický blok „Stribog“

- **pomůcky:**
 - čtvrtka A4 (28x), vodové barvy, kelímek s vodou, štětce, černá fixa, obrázek Striboga, psychomotorický padák (popřípadě kulatý ubrus, prostěradlo), mikrotenové sáčky, papírové kapesníky, papír, deka

- **cíle:**
 - „rozvoj pohybových schopností a zdokonalování dovedností v oblasti hrubé i jemné motoriky (koordinace a rozsah pohybu, dýchání, koordinace ruky a oka apod.), ovládnutí pohybového aparátu a tělesných funkcí“ (RVP PV, 2018, s. 15) - dítě a jeho tělo
 - „vytváření elementárního povědomí o širším přírodním prostředí, o jejich rozmanitosti, vývoji a neustálých proměnách“ (RVP PV, 2018, s. 27) - dítě a svět
 - „rozvoj řečových schopností a jazykových dovedností receptivních (vnímání, naslouchání, porozumění) i produktivních (výslovnost, vytváření pojmů, mluvního projevu, vyjadřování)“ (RVP PV, 2018, s. 17) - dítě a jeho psychika - jazyk a řeč

- **očekávané výstupy:**
 - „zvládat základní pohybové dovednosti a prostorovou orientaci, běžné způsoby pohybu v různém prostředí, ovládat dechové svalstvo“ (RVP PV, 2018, s. 16)
 - „mít povědomí o širším přírodním prostředí i jeho dění v rozsahu praktických zkušeností a dostupných praktických ukázek v okolí dítěte“ (RVP PV, 2018, s. 29)
 - „porozumět slyšenému (zachytit hlavní myšlenku příběhu, sledovat děj a zopakovat jej ve správných větách)“ (RVP PV, 2018, s. 18)

Metody, techniky	Předpokládané činnosti
<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • malování dechem 	<ul style="list-style-type: none"> - skřítek domovníček: „<i>Dneska to v Irii fouká, děti! Slyšel jsem, že se k nám chystá samotný bůh větru Stribog! Doufám, že nám to tu celé nerozfoká! Myslíte si, že by mohl?</i>“ - děti budou říkat, co všechno by mohl Stribog zvládnout odfouknout (např. listí, hračky, papír,...) „<i>A víte, že takový bůh větru může svým dechem i malovat? Pojdte si na něj zkusit zahrát a něco dechem namalovat!</i>“ - děti si namočí štětec ve vodě a ve vodové barvě, pomocí štětce udělají na čtvrtku několik kapek a následně je budou rozfoukávat - děti mohou barvy kombinovat
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • kresba fixou 	<ul style="list-style-type: none"> - děti nakreslí černou fixou na suchý obrázek, co všechno by mohlo lítat ve větru (např. listí, ptáky, vločky, květy,...)
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozhovor 	<ul style="list-style-type: none"> - děti řeknou, co namalovaly fixou na „rozfoukaný“ základ a proč si to vybraly
<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • práce s loutkou 	<ul style="list-style-type: none"> - ve třídě se objeví Stribog: „<i>Dobrý den, děti. Jmenuju se Stribog a jsem bůh větru. Slyšel jsem, že jste tu měly mé příbuzné, pamatujete si, jak se jmenovali?</i>“ - děti odpoví, že to byl Rod a Morana - „<i>Mě by zajímalo, co jste s nimi dělaly, děti, a co vás nejvíc bavilo!</i>“ - děti řeknou 1 činnost z předchozích dnů, která se jim líbila nejvíc

UVĚDOMĚNÍ

- práce s psychomotorickým padákem

- Stribog: „*Tak to jsem zvědavý, jestli se se mnou budete bavit víc než s nimi! Já vás totiž naučím dělat vítr!*“
- děti si stoupnou kolem padáku, každé dítě se ho chytne a zvednou padák
- pod padák se dá několik listů papíru, mikrotenový sáček, kapesníky -> děti budou moc pozorovat, jak moc s nimi vítr, který pomocí padáku vytvoří, pohybuje
- **mávání s padákem** -> vytváření různých druhů větru:
 - slabý vánek
 - děti budou mávat padákem a pohybovat pouze zápěstím
 - normální vítr
 - děti budou mávat padákem a pohybovat rukama k loktům
 - silný vítr
 - děti budou mávat padákem a pohybovat celými rukama
 - děti si mohou dřepnout a postavit se
 - vichřice
 - děti budou mávat padákem a pohybovat celými rukama co nejrychleji je to možné, pohyb nemusí být koordinovaný se všemi
 - během vichřice by měly předměty pod padákem létat kolem dětí
 - Stribog bude říkat, jaký druh větru má foukat (slabý vánek, normální vítr, silný vítr nebo vichřice), děti podle toho budou měnit druh větru
- **hra na vítr** (Stribog: „*Vítr je někdy hodně rychlý a může přeletět přes celou třídu dřív, než se napočítá do 3.*“)

	<p><i>Zajímalo by mě, jak rychlé jste vy, děti!“)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ učitelka bude vyvolávat 2 jména dětí, které si budou muset vyměnit místa ○ jakmile učitelka vyvolá jména, ostatní děti zvednou padák do vzduchu a nechají ho volně padat k zemi (stále ho ovšem drží) ○ určené děti si musí vyměnit místa pod padákem dřív, než na ně spadne padák ○ učitelka vyvolává děti tak, aby se všechny vystřídaly <p>- relaxace (Stribog: <i>„Občas je příjemné si jen tak lehnout a nechat se ovívat vánkem. Taky to mám rád. Pojd'te to vyzkoušet se mnou!“)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ zde jsou potřeba min. 2 dospělé osoby ○ děti si lehnou pod padák, učitelky chytnou padák a budou ovívat děti ○ mohou střídat druhy větru, děti budou hádat, jaký druh to zrovna fouká
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • hodnocení dětmi 	<ul style="list-style-type: none"> - každé dítě řekne, co se mu líbilo nejvíc (dělat vítr, podbíhat jako vítr pod padákem nebo se nechat ovívat) - pokud si děti užily práci s větrem, sednou si na padák, pokud ne, zůstanou mimo něj
<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • vyprávění příběhu 	<ul style="list-style-type: none"> - Stribog bude vyprávět svůj příběh o tom, jak porazil zlého draka Skypera: <i>„Jednou jsem se toulal po světě, protože se mi už pobývat v Irii omrzelo. Můj otec, Svarog, mi dal zakovat ústa, protože se bál, že bych na zemi svým dechem mohl způsobit pořádnou neplechu! A tak jsem se potuloval, až jsem u potoka narazil na jednoho ducha. Plakal, protože si pro jeho dceru měl přiletět velký drak a sníst ji. Řekl jsem mu, že pokud mi</i>

	<p><i>ji dá za ženu, tak ji zachráním. Jenže jsem potřeboval, abych měl zpátky svůj větrný dech, tak jsem ho poprosil, aby šel do Irie za mým otcem Svarogem a poprosil ho, aby mi z úst sejmul železnou masku. Když přilétal drak, u potoka byla právě ta dcera, kterou chtěl sníst. Tak jsem ji proměnil v květinu a pak jsem s drakem začal bojovat. Nebylo to vůbec jednoduché, to jste měly slyšet ten křik! Byli jsme skoro stejně silní a bojovali jsme dlouho. Kdo ví, jak dlouho bychom tam ještě byli, kdyby mi nespadla z úst železná maska! V tu chvíli jsem se nadechl, foukl a co se nestalo! Kolem draka se ovinul větrný vír a odnesl ho pryč. Dívka byla v bezpečí. Tak jsem ji proměnil zpět a mohli jsme mít svatbu. A to byste, děti neuhádly! Jmenovala se Větrnice!“ (Kuzmišín, 2016)</i></p>
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • živý obraz 	<ul style="list-style-type: none"> - děti budou vytvářet živý obraz toho, jak Stribog bojoval s drakem - učitelka může poradit, co všechno v obraze může být (např. Stribog, drak Skyper, květina, strom, ptáci,...) - následně obraz vyfotí a ukáže ho dětem
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • otázky učitelky 	<ul style="list-style-type: none"> - učitelka se bude ptát na otázky z příběhu: <ul style="list-style-type: none"> ○ Kde se potuloval Stribog? ○ Koho potkal u potoka? ○ Co mu řekl duch? ○ Co chtěl Stribog za to, že přemůže draka? ○ Koho proměnil v květinu? ○ S kým Stribog bojoval? ○ Jak se drak jmenoval? ○ Jak draka porazil? ○ Jak se jmenovala dívka, kterou zachránil?

<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • hra jak zní meluzína 	<ul style="list-style-type: none"> - Stribog: „<i>Víte, děti, jak se jmenuje vítr, který je občas slyšet v komíně?</i>“ - děti odpoví, pokud nebudou vědět, učitelka napovídá, na co začíná, popřípadě řekne, že je to meluzína - „<i>A meluzína zní různě. Mě by zajímalo, jestli byste zvládly poznat, jak by zněla meluzína tady u vás!</i>“ - děti si sednou do kroužku a zavřou oči, učitelka si vybere jedno, které přikryje dekou - děti otevřou oči a řeknou: „Ozvi se, meluzíno.“ - dítě pod dekou řekne: „Tady je meluzína.“ - ostatní děti hádají podle hlasu, kdo se nachází pod dekou
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • práce s loutkou • určování směru 	<ul style="list-style-type: none"> - Stribog: „<i>Je dobré vědět, jak zní meluzína. Ale je taky dobré vědět, odkud může foukat vítr. A protože jsem bůh větru, musím dobře znát světové strany, abych věděl, jaký vítr bude foukat. Třeba ten ze severu je studený, ale z jihu vane teplý vánek. Věděly byste, kde je sever a kde je jih?</i>“ - děti budou hádat, kde by mohl být sever a kde jih - učitelka vysvětlí, že světové strany jsou směry, kterými se určuje pohyb na zemi, vysvětlí, že jsou 4 základní - sever, východ, jih a západ - prozradí, že na východě vychází slunce a na západě zapadá - děti dostanou úkol jít se podívat k oknu a zjistit, kde je slunce a kde mohlo vyjít -> tím se určí východ - děti odhadnou, kde by mohl být západ - když děti nebudou vědět, učitelka jim poradí - učitelka řekne, kde je sever a kde je jih

<ul style="list-style-type: none"> • hra na vítr 	<ul style="list-style-type: none"> - učitelka si s dětmi řekne, kde ve třídě jsou světové strany (např. u oken je sever, u dveří je východ apod.) - Stribog děti přemění na vítr, který musí foukat určitým směrem - děti budou běhat po třídě, učitelka řekne směr, kterým bude foukat vítr a děti se jím vydají
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • hodnocení dětmi 	<ul style="list-style-type: none"> - každé dítě řekne, co se mu na dni se Stribogem líbilo nejvíc a proč

10.4 Tematický blok „Živa a zavření brány do Irie“

- **pomůcky:**
 - figurky na hru „Bože, nezlob se“, hrací pole (stačí pole na Člověče, nezlob se), kostka, letní puzzle, papíry A4, pastelky, barevné papíry (červená, žlutá, oranžová, tmavě modrá, zelená, modrá, fialová), Skittles, talíř, voda, obrázek Živy a dalších bohů z předchozích dní, skřítěk domovníček, brána z prvního dne
- **cíle:**
 - „rozvoj pohybových schopností a zdokonalování pohybových dovedností v oblasti hrubé i jemné motoriky (koordinace a rozsah pohybu, dýchání, koordinace ruky a oka apod.), ovládání pohybového aparátu a tělesných funkcí“ (RVP PV, 2018, s. 15) - dítě a jeho tělo
 - „rozvoj poznatků, schopností a dovedností umožňujících pocity, získané dojmy a prožitky vyjádřit“ (RVP PV, 2018, s. 21) - dítě a jeho psychika - sebepojetí, city, vůle
 - „posilování prosociálního chování ve vztahu k ostatním lidem“ (RVP PV, 2018, s. 23) - dítě a ten druhý
- **očekávané výstupy:**
 - „vědomě napodobovat jednoduchý pohyb podle vzoru a přizpůsobit jej podle pokynu (dítě a jeho tělo)“ (RVP PV, 2018, s. 16)
 - „uvědomovat si příjemné a nepříjemné citové prožitky (lásku, soucítění, radost, spokojenost i strach, smutek, odmítání)“ (RVP PV, 2018, s. 22)
 - „porozumět běžným projevům vyjádření emocí a nálad“ (RVP PV, 2018, s. 23)

Metody, techniky	Předpokládané činnosti
<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • desková hra „Bože, nezlob se“ 	<ul style="list-style-type: none"> - hra na způsob hry „Člověče, nezlob se“ - místo běžných figurek se bude hrát s figurkami zobrazující Roda, Moranu, Striboga, Vesnu, Jeseň, skřítku domovníčka - každý hráč má 1 figurku místo obvyklých 4 - cílem je dostat se ze Země (startovací políčko) do Irie (domeček) - pravidla hry jsou stejná jako u hry „Člověče, nezlob se“
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • puzzle 	<ul style="list-style-type: none"> - učitelka: <i>„Pamatujete si, děti, jaké všechny bohy jsme tu měly a čemu vládly?“</i> - děti budou vzpomínat, pokud nebudou vědět, učitelka doplní - <i>„Měly jsme tu bohyně, které vládly v ročním období. Jaké to byly?“</i> - <i>„Nechybí nám tu jedno roční období? Jaké by to mohlo být?“</i> - děti odpoví, že je to léto - <i>„Správně, je to léto. Dneska by nás mohla navštívit bohyně, co vládne létu. Co kdybychom si ji přivolali? Mám tu letní puzzle. Pojd'te si je zkusit složit. Třeba bohyni přilákáme! A možná by ta bohyně mohla být i na jednom z obrázků.“</i> - děti budou skládat rozstříhané obrázky s letní tematikou - na jednom z obrázků bude Živa
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • kresba obrázku • otázky učitelky 	<ul style="list-style-type: none"> - děti nakreslí, co mají na létě nejradši - Co v létě děláte rády, děti? - Byly jste někdy u moře? - Máte rády léto? Proč?

<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • práce s loutkou 	<ul style="list-style-type: none"> - objeví se Živa, bude vyzvídat, koho všeho z bohů tam děti měly na návštěvě - Živa bude dětem pokládat otázky: <i>„Já vládnu létu. Jaké roční období je před létem? Jaké roční období následuje po létě? Mezi kterými obdobími je zima? Může se v létě objevit Stribog a foukat vítr? Jaký vítr v létě fouká, spíše studený nebo teplý? Jaký vítr máte v létě rády, děti?“</i>
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • vyprávění příběhu Živy, simultánní pantomimická improvizace 	<ul style="list-style-type: none"> - Živa: <i>„Slyšela jsem, že tu byla Morana a vyprávěla vám svůj příběh. Pamatujete si na něj?“</i> - děti odpoví, řeknou, co si pamatují, pokud si toho nebudou moc vybavovat, učitelka pomůže - <i>„Morana je moje sestřička. A já vám prozradím, jak to s ní a Dažbogem bylo dál, protože to je i můj příběh. Pojďte mi ho pomoc připomenout!“</i> - Živa bude vyprávět příběh, během něho bude učitelka s dětmi předvádět, co se v příběhu děje - <i>„Poté, co se Morana a Dažbog vzali a nějakou chvíli spolu žili, zjistili, že spolu nejsou šťastní. Proto Morana nakonec utekla.“</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ budeme běhat po třídě, budeme střídat rychlosti <ul style="list-style-type: none"> - běžíme do kopce - běžíme z kopce - běžíme přes překážky - kličkujeme - <i>„Protože jsem viděla, jak byl Dažbog smutný, a protože jsem ho už měla dlouho ráda, nabídla jsem mu, že se stanu jeho ženou já. Dažbog souhlasil, nejprve však musel zjistit, kde je Morana. Hledal ji všude možné...“</i>

	<ul style="list-style-type: none"> ○ budeme se vytahovat a zároveň se rozhlížet po třídě <ul style="list-style-type: none"> - stoj na špičkách, vytahujeme se co nejvýše, rukama uděláme dalekohled - vytahujeme se k pravé straně, pak k levé straně ○ předklon <ul style="list-style-type: none"> - stoj rozkročný, předkláníme se, záda by měla být rovná, trup a nohy v pravém úhlu, díváme se „dalekohledem“ před sebe - následně se překlóníme víc, hlavu dáme mezi nohy, podíváme se za sebe - <i>„Nakonec zjistil, že Morana je v podsvětí u Kaščeje, boha, který je ztělesněním zla. Dažbog proto hledal způsob, jak ho porazit. Od bohyně Mokoš se dozvěděl, jak zničit Kaščejevo zlo, protože to bylo ukryto v:“</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ ve vejci <ul style="list-style-type: none"> - dřepneme si, hlavu stočíme ke kolenům ○ vejce v kachně <ul style="list-style-type: none"> - předvádíme kačeří krok, projdeme se po třídě, můžeme dělat: „Káč, káč.“ ○ kachna byla v zajíci <ul style="list-style-type: none"> - předvádíme zajíce, skáčíme po třídě ○ zajíc byl v truhlici a ta byla na ostrově jednorožce <ul style="list-style-type: none"> - uděláme si nad hlavou jednou rukou roh, skáčíme po třídě jako koně - <i>„Dažbog to vejce našel a rozbil ho. Jenže co se nestalo!“</i>
--	---

	<p><i>Ze světa sice zmizelo veškeré zlo, ale ukázalo se, že bez zla nemůže existovat ani dobro. Svět se zhroutil...“</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ lehneme si na záda a dýcháme <p>- <i>„Nakonec jsme spolu s Dažbogem všechno navrátili. Vládnu létu, ale taky životu. Když se všechno zase vrátilo do pořádku, všude bylo krásně, stromy znovu rostly, květiny kvetly a každý se na světě radoval. A my jsme se mohli vzít“ (Kuzmišín, 2016).</i></p>
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • otázky učitelky 	<ul style="list-style-type: none"> - Zůstala Morana s Dažbogem? - Kde bylo ukryté zlo? - Čemu vládl bůh, ke kterému utekla Morena? - Koho si nakonec vzal Dažbog? - Čemu kromě léta vládne Živa?
<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • práce s loutkou 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>„Děti, dám vám jednu hádanku. Schválně, jestli uhádnete, co to je!“</i> - hádanka: <i>„Slunce v dešti kreslí most, malým dětem pro radost“ (Žáček, 2004, s. 45) -> odpověď je duha, pokud děti nebudou znát odpověď, učitelka jim poradí</i>
<p>UVĚDOMĚNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • práce s loutkou 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>„Je to duha. Duha je jedním z mých symbolů. A víte, kolik má barev? A jaké barvy to jsou?“</i> - děti odpovídají, pokud nebudou vědět, učitelka jim poradí, popřípadě doplní - duha má 7 barev -> červená, oranžová, žlutá, indigo (tmavě modrá), zelená, modrá, fialová - Živa: <i>„Pojďme si tu takovou duhu vytvořit!“</i>
<ul style="list-style-type: none"> • vytvoření duhy 	<ul style="list-style-type: none"> - papírová duha

	<ul style="list-style-type: none"> ○ „<i>Jaké že to měla duha barvy?</i>“ ○ učitelka klade na zem vedle sebe barevné papíry podle toho, jak budou děti říkat barvy ○ když bude mít vedle sebe 7 papírů, řekne: „<i>To bychom tu měly malou duhu, co děti! Pojd'me ji udělat velkou!</i>“ ○ na zemi budou barevné papíry, děti je budou skládat za sebe, až se vytvoří dlouhá duha <p>- duha na talíři</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ „<i>Já vám pomoci malého kouzla a duhových bonbonků vyčaruji duhu i na talíři!</i>“ ○ do mělkého talíře se do kolečka naskládají bonbony Skittles (můžeme vybrat bonbony v barvách duhy), následně na ně opatrně nalijeme vodu -> vytvoří se duha
<p>REFLEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> • otázky učitelky 	<ul style="list-style-type: none"> - Jaké barvy má duha? (děti zavrou oči, aby se nedívaly na duhu na zemi, a zkusí vyjmenovat, jaké barvy má) - Kolik barev má duha? - Kde najdeme duhu? Na nebi nebo na zemi? - Jaká je vaše nejoblíbenější barva duhy? Stoupněte si na ni!
<p>EVOKACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • práce s loutkou 	<ul style="list-style-type: none"> - Živa: „<i>Skřítku domovníčku. Doběhni do Irie pro ostatní bohy, kteří tady byli. Dnes je poslední den, kdy může být otevřená prána z Irie do světa lidí a do téhle školky. Než bránu zavřeme, musíme se s dětmi rozloučit.</i>“ - Skřítek domovníček: „<i>Doběhnu. Ale pro koho prvního?</i>“ - děti budou postupně říkat, kdo byl ve školce na návštěvě a čemu vládl, skřítek domovníček vždy toho boha

	přivede
UVĚDOMĚNÍ	
<ul style="list-style-type: none"> • práce s loutkou 	- Živa: „ <i>Je načase, abych se vrátila zpátky do Irie, děti, protože brána nemůže být otevřená napořád. Ale protože tady máte taky ještě takovou malou Irii, musíte znovu projít bránou, abyste v ní nezůstaly! A víte co? Pojdme všichni po duhovém mostě!</i> “
<ul style="list-style-type: none"> • brána 	<ul style="list-style-type: none"> - děti projdou po duhovém mostě, který si z papírů vytvořily, branou - bohové zůstanou na druhé straně, učitelka je následně schová
REFLEXE	
<ul style="list-style-type: none"> • práce s loutkou 	- ve třídě zůstal skřítek domovníček: „ <i>Děti! Já jsem neprošel branou. To tu budu muset asi zůstat! Ale víte co? Mně to nevadí. Stejně jsem radši v nějakém pořádném domečku, nebo tady ve školce, než v Irii. Přece se jmenuju skřítek domovníček! Tak tu zůstanu, a dokud se budete o školku starat dobře, budu vám ji hlídat před zlými duchy. Ale teď půjdu k vám a zajímalo by mě, co se vám tenhle týden nejvíc líbilo!</i> “
<ul style="list-style-type: none"> • hodnocení dětmi 	- děti si budou postupně posílat skřítku domovníčka a dítě, které ho bude držet, řekne, co se jim na týdnů s návštěvníky z Irie líbilo nejvíc a proč
<ul style="list-style-type: none"> • škála názorů 	- děti si stoupnou k zavřené bráně do Irie, pokud si týden s bohy užily, pokud ne, zůstanou sedět

11. Reflexe projektu s využitím příběhů řecké mytologie

Pro realizaci projektu jsem si vybrala mateřskou školu v Pohoří. Jedná se o dvoutrídni mateřskou školu na vesnici. První třída je heterogenní, nacházejí se zde děti od 4 do 6/7 let. Ve druhé třídě jsou nejmladší děti od 2 do 3 let. Projekt jsem realizovala v první části rozvolňování coronavirových opatření, kdy do mateřských škol mohly docházet pouze děti v povinném předškolním roce a děti rodičů IZS. Z tohoto důvodu jsem měla při realizaci projektu menší skupinku 13 dětí.

11.1 Reflexe tematického bloku „Prométheus“

První dva dny projektu byly věnovány příběhu o Prométheovi. Děti, které přicházely ráno do mateřské školy, jsem si zavolala ke stolečku, aby si splnily úkol. U stolu byla připravená loutka Prométhea, který byl smutný, a také zde byla modelovací hmota. Když jsem se ptala dětí, jak vypadá a jakou má náladu, jestli je veselý, většinou řekly správně, že veselý není a že je smutný. Prométheus jim následně pověděl část svého příběhu - že si kdysi vyrobil z hlíny člověka, kterého bohyně Athéna oživila, aby nebyl na zemi sám. Když jsem se následně dětí zeptala, jak bychom mohli Prométhea rozveselit, každé dítě ihned napadlo, že by mu z modelovací hmoty mohly vyrobit kamarády. V předchozí konzultaci s učitelkou, která má třídu na starosti, jsem se dozvěděla, že děti ještě nezkoušely modelovat z hlíny lidi, a tak si nebyla jistá, jestli to zvládnou. Nicméně dětem se práce s hmotou zalíbila a každé dítě si zvládlo vymodelovat nějakého člověka - některé děti jich vyrobily i více. Dokonce děti, které modelovaly postavy, mi pomohly s motivací - když jsem se snažila namotivovat nově přichozí dítě, chlapeček u stolu ihned vykřikl: „Prométheus je smutný. A tak mu děláme kamarády, aby byl veselý.“ Činnost se dětem moc vyvedla a třídní učitelka byla sama překvapená, jak to děti krásně zvládly (viz obr. č. 1). Děti pro své panáčky vymyslely jméno a profesi - jméno se většinou shodovalo s jejich, profese byla naopak profesí jejich rodičů, popř. zájmů dětí (např. včelař, hokejista, učitelka, policista).

Po této činnosti následovala práce s loutkou, kdy Prométheus řekl dětem, co vše je naučil. Děti zmíněné činnosti předváděly (např. chůzi, běh, skok, zametání, vaření, spaní). Samy děti měly návrhy na činnosti, které posléze realizovaly.

Další činností projektu byl brainstorming. Nechala jsem děti, aby říkaly své návrhy, odkud si myslí, že by Prométheus mohl být. Padly návrhy, že pochází z Afriky,

Číny, Ameriky, od čertů, z Francie, odněkud, kde je sucho, z Ruska či dokonce z vedlejší vesnice. Prométheus dětem následně prozradil, že pochází z Řecka. S dětmi jsme si na mapě ukázali, kde jsme my jako Česká republika a kde je Řecko. Zeptala jsem se dětí, kdo byl na dovolené v Řecku - ruku zvedl jeden chlapec. Ukázala jsem dětem obrázky z Řecka, děti měly možnost vybrat si takový, který se jim líbil nejvíc.

Prométheus následně dětem řekl další část svého příběhu. Připravila jsem si loutku Dia, který se objevil ve třídě a bavil se s Prométheem a s dětmi. Zeus se dožadoval nějaké oběti, kterou by mu mohly děti připravit, a řekl, že si pro ni přijde, načež opět zmizel. S dětmi jsme si vysvětlili, co to je oběť. Následoval brainstorming, kdy děti vymýšlely, co by pro Dia mohly připravit. Mezi návrhy bylo např. jídlo, hračky, peníze, obrázky, čokoláda a sladkosti. Když jsem řekla dětem, aby si vybraly dvě kategorie, vybraly si jídlo a hračky. Každé dítě mělo za úkol přinést z herny jednu potravinu (z obchůdku) a jednu hračku. Následně jsme tyto předměty rozdělily na dvě hromádky, které jsem přikryla dekou. Prométheus se zeptal dětí, jestli se jim líbilo, jak se Zeus choval, že nařídil a nepoděkoval. Děti se shodly na tom, že to nebylo pěkné, a když si Zeus přišel pro svou oběť, řekly mu, že měl poděkovat. Nechala jsem děti, aby rozhodly, kterou hromádku Diovi obětují (větší s hračkami či menší s jídlem). Děti mě překvapily svou odpovědí - chtěly Diovi obětovat obě hromádky. V tu chvíli mi trochu narušily plány a musela jsem zaimprovizovat. Zeus tedy poděkoval dětem za oběť a prozradil jim, že Prométheus na něho kdysi vymyslel lest, kdy pro něj připravil hromádku s jídlem a hromádku s kostmi potaženou kůží. A protože si Zeus vybral tu větší, kde nebylo nic cenného, potrestal Prométhea a lidem vzal oheň.

Po této části následovala diskuze dětí, kdy jsem se jich ptala, co se asi mohlo stát, když lidé neměli oheň. Děti ihned začaly říkat různé návrhy - že si lidé nemohli opékat párky, že nemohli sedět u táboráku. Některým dětem vrtalo hlavou, proč lidé nepoužili zapalovač, sirky, kamínky nebo klacík, aby ten oheň rozdělali. Proto jsem jim vysvětlila, že oheň zmizel z celého světa a nešel rozdělat. Zkusila jsem se zeptat dětí, co dalšího by bez ohně nešlo, a když jsem podotkla, že tenkrát ještě nebyla elektřina, z dětí ihned začaly padat zajímavé návrhy - že si lidé nemohli uvařit jídlo a maso museli jíst syrové, že si nemohli zatopit, že nemohli ani svítit. Když nad tím děti přemýšlely, na tváři měly údiv a bylo na nich vidět, že přemýšlí, jak by to mohli lidé vyřešit. Prométheus dětem slíbil, že jim to druhý den řekne.

Následující ráno jsme s dětmi kreslili plameny. Když děti přicházely do školky, ptala jsem se jich na otázku, koho měly předchodit den ve třídě. Některé děti řekly hrdinu, jiné si vzpomněly na jméno. Když jsem jim napověděla začátečním „Promé...“, většinou dopověděly správné jméno. Další otázkou bylo, jaký bůh se ve třídě objevil (odpověděly, že Zeus) a co tenkrát ten bůh udělal lidem, když ho Prométheus napálil. Děti si správně vzpomněly, že jim sebral oheň. Zeptala jsem se dětí, jakou má oheň barvu a ony si vybraly voskovky v barvě ohně (červená, žlutá, oranžová, modrá). Děti následně voskovkami kreslily plameny na čtverci, kterou posléze přetřely černou vodovou barvou. Upozorňovala jsem děti, aby přitlačily, aby pak byly plameny pěkně vidět. Při přetření obrázku vodovou barvou všem dětem voskovka vykoukla (viz obr. č. 2, 3).

Jako další činnost se Prométheus zeptal dětí, jestli by bylo možné bez ohně žít. Děti usoudily, že ne. Prométheus se zeptal dětí, jak by se mohly bez ohně zahrát a děti navrhly několik možností: pohyb, běh, teplé oblečení. Nakonec jsme si vybrali běh. Prométheus upozornil děti na to, aby bylo opatrné, jestli neuvidí Dia - pokud ho viděly, měly si lehnout a předstírat, že spí, aby nevěděl, jak je jim teplo. Když zmizel, děti mohly opět běhat. Tato činnost je bavila, a když se objevil Zeus, každé dítě předstíralo spánek. Po této hře jsem si s dětmi sedla do kroužku a Prométheus se jim přiznal, že tenkrát, aby bylo lidem zase dobře, šel na Olymp a vzal pro lidi oheň. S využitím lucerny s elektrickou svíčkou jsme si zahráli inovaci na hru Paleček a obr - Na Dia a Prométhea. Prométheovým úkolem bylo dostihnout lucernu, Diovým úkolem bylo chytit Prométhea. Třídní učitelka mi přiznala, že tuhle hru dlouho nehrála a byla překvapená, když jsme si s dětmi začali ihned podávat lucernu, loutku Prométhea a loutku Dia. Děti dávaly dobrý pozor, aby Zeus nechytil Prométhea a snažily se, aby Prométheus dostihl lucernu. To se nakonec stalo, takže Prométheus mohl vrátit lidem oheň, aby mohli lidé např. vařit, což jsem využila a mohla poslat děti na svačinu.

Během toho, co děti jedly, jsem si ve třídě schovala obrázky špatných věcí, které mohly být v Pandořině skřínce. Po svačince jsme navazovali na příběh - Prométheus dětem řekl, že Zeus nebyl rád, když lidem vrátil oheň. Proto na zem poslal Pandoru. Měla jsem připravenou loutku Pandory, která držela truhlu. Děti hádaly, co by to mohlo být - většinou padaly návrhy, že je to poklad. Přinesla jsem si s sebou zlatou krabičku, kterou jsem následně vytáhla a zeptala se dětí, co v tom asi může být. Děti si opět

myslely, že je to poklad, proto při otázce, zda mám skříňku otevřít, ani nezaváhaly a křičely: „Ano!“

Proto jsem skříňku otevřela a zahrála, že jsem se moc vyděsila a krabičku jsem ihned zaklapla. Řekla jsem dětem, že tam byly samé strašné věci, které teď vylétly do světa. Děti hádaly, jaké špatné věci by to mohly být - s ohledem na aktuální situaci padlo nejčastěji slovo „coronavirus“, proto jsem toho využila a řekla, že je možné, že někdo asi našel Pandořinu skříňku, otevřel ji a že je možné, že z ní ten coronavirus utekl. Následně jsem dětem řekla, že ty špatné věci jsou ve třídě někde schované, aby se je pokusily najít. Každé dítě našlo nějaký obrázek, dvěma tříletáčkům s hledáním pomohly starší děti. Děti se koukly, co mají ostatní kamarádi za obrázky, já si je následně k sobě vyvolávala jedno po druhém, aby obrázek ukázalo všem a řeklo, co tam je. Měla jsem na obrázku několik nemocí a nachlazení, což většina dětí opět považovala za coronavirus. Byly tam ale i obrázky sucha, záplav, požáru, zemětřesení či tsunami. Když jsem si vybrala obrázky zpátky, vrátili jsme se ke skřínce. Zkusila jsem na ni zaklepat a poslouchala, jestli v ní něco nezůstalo - následně jsem dětem řekla, že tam je naděje. Pojem „naděje“ jsme si museli vysvětlit. Přiznala jsem, že z té naděje se do světa dostalo opravdu malinko, a děti mě následně vyzvaly, abych skříňku znovu otevřela, aby bylo na světě naděje víc, že by „mohla zahnat ten coronavirus“.

Následně se na scéně opět objevila práce s loutkou - Prométheus řekl dětem, že i jeho Zeus nějak potrestal, a že ho nechal přikovat ke skále, kde k němu každý den létal orel a „kloval ho“ (verzi, že mu orel přilétal vyrvat játra jsem vynechala, neboť mi přišla pro předškolní děti moc drastická). Prométheus dál sdělil dětem, že ho jednou z té skály zachránil hrdina, který se jmenoval Hérakles, ale aby Prométheus nezapomněl na svůj trest, tak od té doby musel nosit na prstě prsten s kamenem z kavkazské skály.

Protože si děti prošly tímto příběhem spolu s Prométheem, měl pro ně Prométheus dárek - prstýnek, který měl i on. Děti měly za úkol si následně venku najít nějaký kamínek, který by si mohly na prstýnek přilepit. V tuhle chvíli jsem ovšem udělala chybu - přestože jsem měla ještě v plánu rekapitulaci celého příběhu, nejprve jsem rozdala dětem prstýnky. Když je získaly, jejich pozornost byla soustředěná hlavně na stříbrný kroužek a děti si sdělovaly své zážitky, takže mi nějakou chvíli trvalo, než jsem děti uklidnila. Nakonec se nám ovšem povedlo zrekapitulovat celý příběh. Když si nebyly děti jisté, připomněla jsem činnost, kterou jsme dělali (např. výroba kamarádů

pro Prométhea), načež si vzpomněly. Děti mi řekly, že Prométheus stvořil z hlíny člověka a naučil ho číst a běhat, pak se tam objevil Zeus, kterému obětovaly hračky a jídlo. Zeus vzal lidem oheň, Prométheus jim ho vrátil a za to se na něho Zeus nahněval, poslal na zem Pandoru a skříňku, kde bylo všechno špatné, a že Prométhea přikovali ke skále, odkud ho zachránil Hérakles a že od té doby musí nosit prstýnek s kamenem.

Po této rekapitulaci se mě jeden chlapec zeptal, jak je možné, že tohle všechno vím. Ostatní děti hned začaly hádat, že jsem si to vymyslela nebo že jsem to viděla v televizi. Řekla jsem jim proto, že je to takový příběh. Zeptala jsem se jich, zda se jim líbil, a všechny děti odpověděly, že ano.

Na procházce pak děti hledaly kamínky, které by si mohly přilepit na prstýnek. Každé dítě si jich našlo několik, načež si ve školce vybralo ten, který se mu líbil nejvíce, a po obědě jsme je přilepili pomocí tavné pistole. Děti měly z prstýnků ohromnou radost (viz obr. č. 4).

11.2 Reflexe tematického bloku „Théseus“

Jako ranní úkol jsem si pro děti připravila pracovní list s labyrintem. Na papíře byl také obrázek Minotaura, proto jsem dětem hned ráno vysvětlila, co je to za nestvůru a kde žije. Někteří chlapci se mě ptali, jestli to je hrdina, který měl přijít, a bylo na nich vidět, že se těší na další podobné putování, jako bylo to s Prométheem. Po vyplnění pracovního listu jsem pro ně měla připravený další úkol, kdy jsem na koberci začala stavět labyrint ze dřívěk. Děti ho následně dostavovaly a s pomocí hračky krávy (která představovala Minotaura) a panáčků z lega procházely labyrint a snažily se před Minotaurem utéci (viz obr. č. 5). Děti měly možnost dostavět labyrint i po obědě (ty děti, které po obědě chodí domů) a po spaní. Když jsem odcházela z mateřské školy, labyrint byl rozprostřen přes půlku herny.

Následovala pohybová aktivita, kdy si dívky a chlapci zatancovali na písničku „Pod dubem, za dubem“. Protože je písnička o loupežnících, se kterými na začátku svého příběhu bojoval Théseus, písnička ho přivolala a on tak mohl začít dětem vyprávět svůj příběh - jak byl na cestě do Athén, když ho přepadli právě tihle lapkové, proto s nimi bojoval a porazil je. Děti si zahrály hru „Na loupežníky a Thésea“, která měla stejná pravidla jako hra „Na ovečky a vlka“. Dětem se hra moc líbila, stihly vystřídat 6 Théseů.

Po hře jsem dětem vyprávěla Théseův příběh. Děti zaujala především ta část, kdy Athény musely posílat na Krétu lidi do labyrintu pro Minotaura. Pozorně poslouchaly a těšily se, až jim ukážu obrázek Minotaura. Ten si nejprve musely jako celá skupinka složit. Děti skládaly puzzle Minotaura jako skupina, sledovala jsem proto, kdo se ujme vedení. Iniciativu převzali především kluci, dívky ale také pomáhaly a každé dítě si chtělo dát na správné místo svůj kousek puzzle samo. Musela jsem jim s tím trochu pomoci, nakonec se ovšem obrázek povedlo sestavit.

Než jsme pokračovali ve vyprávění, Théseus se dětí zeptal, jak by mohl najít cestu z tak velkého labyrintu. Děti navrhovaly, aby si udělal cestičku z kamínků, ze zbraní, aby si za sebou nechával zapálené pochodně nebo zbraně. Nakonec Théseus dětem prozradil, že mu princezna Ariadna dala do labyrintu klubko nitě, aby Théseus našel cestu zpátky. Když se Théseus vydal do labyrintu a narazil na Minotaura, zeptala jsem se dětí, co si myslí, že se stalo. Děti se rozdělily na dvě skupinky - jedna si myslela, že Minotaurus, protože měl na obrázku kladivo a byl velký, porazil Thésea. V této skupince bylo 5 dětí. Zbytek se přikláněl k názoru, že Théseus porazil Minotaura, což Théseus potvrdil. V příběhu jsem se dostala k tomu, že Ariadna musela utéci s Théseem, protože král Minos nebyl rád, že Théseus Minotaura porazil. Než dopluli zpět do Athén, Ariadna Thésea opustila, protože si ji bůh Dionýsos vybral za ženu. Zeptala jsem se dětí, jestli si pamatují z předchozích dnů, kde takoví bohové žijí. Děti nad tím dumaly, nikdo si nevybavil správnou odpověď, jedna holčička však byla blízko se svým nápadem - olympiádou. Když jsem uzavřela příběh, jeden chlapec prohlásil: „Tak tohle byl ten nejskvělejší příběh.“ Téma labyrintu a Minotaura je moc zaujalo.

Po skončení příběhu jsem dětem řekla, že si pro ně Ariadna připravila úkol - natáhla jim nit' přes celou školku a děti po ní musely jít. Začátek byl ve třídě a konec v šatně, kde se děti převlékly na ven. Jít po niti je moc bavilo, a když jsem si pro ně venku připravila podobný úkol - bludiště, v kterém měly projít z jedné strany na druhou se zavřenýma očima, ihned se do plnění úkolu zapojily.

Později jsem s dětmi rekapitulovala Théseův příběh. Děti si vybavily, že bojoval s loupežníky. Když jsem se jich zeptala, kam šel dál, čekala jsem, že mi odpoví, že jel na ostrov či do bludiště. Jeden chlapec si ovšem vzpomněl, že po boji s loupežníky šel za svým otcem, čímž mě moc příjemně překvapil.

11.3 Reflexe tematického bloku „Odysseus“

Při příchodu do školky měly děti za úkol namalovat si loď. Jako motivaci jsem využila předchozí příběh, kdy se Théseus musel nějakým způsobem dostat z Athén na Krétu. Ukázali jsme si na mapě, kde jsou ta místa, a protože mezi nimi je moře, děti správně uhádly, že tam musel doplout. Každé dítě si tedy nakreslilo svoji loď - nechala jsem dětem na výběr, zda využijí šablonku nebo si nakreslí svoji vlastní. Většina využila šablonky, dvě dívky si však nakreslily vlastní loď (viz obr. č. 6).

Následně se ve třídě objevil Odysseus. Představil se dětem a řekl, že je hrdina z trojské války. Pomocí narativní pantomimy jsem s dětmi prošla nějaká jeho dobrodružství - boj v trojské válce, plavbu po moři, útěk ze země Kikonů a zemi Lotofágů. Děti především zaujal lotus ze země Lotofágů. Vymýšlely různé způsoby, jak by bylo možné opustit ostrov, i kdyby snědly květinu. Vysvětlila jsem jim, že byla začarovaná a kouzlo nebylo možné zrušit, proto nikdo, kdo lotus ochutnal, nemohl zemi Lotofágů opustit.

Odysseus poté dětem prozradil, jak se dostal na ostrov, na kterém našel jeskyni. Nechala jsem děti vymýšlet, kdo by v jeskyni mohl žít - padaly návrhy jako Hérakles, člověk, čert, Minotaurus, medvěd, nějaká rodina a vlk. Připravila jsem si loutku kyklopa, kterou jsem dětem asi na 5 sekund ukázala. Děti dostaly za úkol všimnout si, co je na obyvateli jeskyně nápadného - všechny si správně všimly, že má pouze jedno oko (dále popisovaly, jak kyklop na obrázku vypadal - jizva na břicho, palice v ruce apod.). Odysseus dětem prozradil, že je kyklop zavřel v jeskyni. Děti měly vymýšlet různé způsoby, jak by se z ní mohly dostat. Napadlo je, že by vzaly kyklopovi klíče, až by usnul, nebo by přepilovaly zámeček - na to jsem jim vysvětlila, že jeskyně byla zavalená kamenem. Po tomhle prohlášení je napadalo např. prokopání jeskyně či rozbití kamene kladivem. Odysseus dětem poděkoval za nápady, které by mohl opět někdy využít, a řekl dětem, jak to udělal on - protože v jeskyni s nimi byly ovce, utekl na jejich břicho. Následovala hra „Na ovečky a kyklopa“, kdy kyklop chytal děti. Koho chytil, ten se musel zastavit a dřepnout si. Tato hra děti opět bavila, ihned si ji oblíbily a mnoho dětí chtělo být kyklopem. Při následné reflexi si děti pamatovaly, jaké dobrodružství Odysseus zažil, kdo ho zavřel v jeskyni i jak Odysseus se svými muži utekl.

Druhý den jsem se dětí, které přicházely do MŠ, zeptala, co všechno prožil hrdina, který s nimi byl předchozí den v MŠ. Děti si to pamatovaly, odpovídaly správně.

Trochu jim dělalo problém vybavit si název nestvůry, která Odyssea zavřela do jeskyně, ale když jsem jim napověděla „kyk...“, většinou si to vybavily. Proto jsme vyráběli oko kyklopa, abychom si na něho zahráli. Dětem jsem následně pomohla přidat k oku gumičky, aby si to mohly nasadit jako masku (viz obr. č. 7). Děti aktivita bavila, zaujaly je i netradiční fixy, které jsem si přinesla z domu a dětem je na výrobu zapůjčila.

Jakmile měly všechny děti vyrobené masky oka, šly si poslechnout další Odysseovo dobrodružství. Zeptala jsem se dětí, jestli si myslí, zda Odysseus z ostrova kyklopů doplul zpět na svou rodnou Ithaku, kde byl králem. Děti hlasovaly, většina jich byla pro odpověď „ne“. Odysseus jim prozradil, že opravdu nedoplul domů, ale že ho vítr zanesl na další ostrov, kdy žila kouzelnice Kirké. Odysseus řekl dětem, že byla tak hodná, že pohostila jeho muže, zatímco Odysseus zůstal na lodi. Protože se ovšem chovali hlučně, jedli rukama, dělali u stolu nepořádek, Kirké je proměnila v prasátka. Po tomto příběhu jsem vytáhla hůlku a zahráli jsme si na Kirké - začarovala jsem děti na prasátka, a děti je tak musely předvádět. Následovala i další zvířata (např. hadi, kočky, psi, ryby, sloni, opice), zeptala jsem se i dětí na návrhy. Nakonec jsem děti proměnila zpět do jejich lidské podoby a Odysseus jim tak mohl říci, že když splnil úkol, který mu Kirké zadala a následně slíbil, že se už jeho muži budou chovat dobře, Kirké je proměnila zpět a Odysseus tak mohl z jejího ostrova se svou posádkou odplout.

Následně jsem se dětí opět zeptala na Odysseovu cestu - opět většina dětí hlasovala pro to, že nedoplul domů. Zeptala jsem se každého dítěte, jaké dobrodružství na moři mohl ještě Odysseus zažít. Mnoho dětí bylo blízko tomu, co se Odysseovi stalo v příběhu - děti hádaly, že narazil na další ostrov, narazil na mořskou příšeru, setkal se se „zombíky“, potkal mořskou pannu. Poté, co děti řekly své názory, jsem řekla, že někdo z nich měl pravdu a vysvětlila jak - Odysseus narazil na sirény, ocitl se na dalším ostrově, potkal v podsvětí nemrtvé, proplul kolem Skyilly a Charybdy. Děti měly radost, že uhádly Odysseova dobrodružství.

Nakonec jsme se vrátili na Ithaku - Odysseus dětem řekl, že tam měl krásnou ženu Penelope, která na něho čekala, ale protože byl pryč už 20 let, zajímali se o ni nápadníci. Proto Odysseus se svým synem vymysleli lest - Penelope dostane za ženu ten, komu se povede napsat Odysseův starý luk a prostřelit ho uchem dvanácti seker. Odysseus řekl, že nikdo nedokázal ohnout jeho luk, předvedla jsem, co vlastně bylo myšleno. Pak Odysseus prozradil, že to dokázal jako jediný on, a když se mu povedlo

prostřelit sekerami, odmaskoval se, Penelope ho poznala a on tak mohl vyhnat nápadníky a konečně žít šťastně. A aby věděly, jaký byl jeho úkol, připravil si pro ně Odysseus také jeden. Přinesla jsem velkou kartonovou sekeru s kulatým otvorem a míčky. Děti měly prohodit míček otvorem. Každému dítěti se to povedlo, činnost je opět bavila, a abychom stihly vše, musela jsem ji ukončit.

Následovala rekapitulace celého týdne, kdy jsem si přinesla všechny loutky, které jsem měla vyrobené, a postupně jsem je dětem ukazovala. Děti mi říkaly, co to je za hrdinu/postavu a co dokázal. Z této rekapitulace jsem měla ohromnou radost, neboť děti znaly jména většiny postav a pamatovaly si, co udělaly. Řekly mi, že Prométheus stvořil lidi a dal jim oheň, že Diovi obětovaly hračky a jídlo a že sebral lidem oheň, Pandora že přinesla truhlu, kde bylo všechno zlé, Théseus byl v labyrintu a porazil Minotaura, pomohla mu Ariadna, která si vzala za muže boha zábavy a vína, a že Odysseus plul po moři, narazil na kyklopa, čarodějkou, hodně ostrovů a nakonec se vrátil domů, kde mohl vládnout. Ze začátku jsem měla obavy, aby si děti i v pátek pamatovaly to, co probíraly na začátku, téma řecké mytologie je ovšem očividně zaujalo.

Po zrekapitulování příběhů jsme spočítali, kolik postav se za týden v MŠ objevilo. Děti napočítaly 13 postav. Následně jsem dětem rozdala certifikát hrdiny, který od hrdinů, s kterými ten týden prošly jejich příběhy, dostaly. Dětem udělal ohromnou radost (viz obr. č. 8).

12. Reflexe projektu s využitím příběhů slovanské mytologie

Tento projekt jsem realizovala opět v mateřské škole Pohoří. Tentokrát jsem měla ve třídě 17 dětí, kromě nejstarších (5-6 let) se projektu účastnilo i několik mladších dětí, kterým bylo 5 let, ovšem ještě nebyly v povinném předškolním roce vzdělávání.

12.1 Reflexe tematického bloku „Uvítání v Irii“

Děti měly po příchodu do mateřské školy připravený úkol. Na stole je čekalo zlaté vejce. Ptala jsem se dětí, co by v něm mohlo být - děti hádaly, že poklad, zlato, někdo řekl, že nic. Prozradila jsem jim, že v takovém vajíčku spí bůh Rod a zeptala jsem se jich, jestli by mohl spát i v tom, které jsme měli na stole. Děti odpovídaly, že ano. Když jsem řekla dětem, že si takové zlaté vejce, jako jsem měla já, mohou vyrobit, byly nadšené. Jednalo se o zapíchávání zlatých připínáček do polystyrenového vajíčka. Zprvu jsem měla strach, že by se děti mohly o připínáčky píchnout, nestalo se tak a všechny děti měly ze svého vajíčka radost (viz obr. č. 9).

Následně jsem pracovala opět se zlatým vajíčkem. Děti byly přede mnou a já se jich zeptala, jestli si pamatují, kdo to v něm spal. Děti řekly, že bůh, nikdo si však nevybavil jeho jméno. Proto jsme si ho všichni společně zopakovali. Zahrála jsem, že ve vajíčku něco slyším - ozval se z něho Rod, kterému byla zima. Zeptala jsem se proto dětí, jak by ho mohly zahřát. Děti navrhovaly, že by mohly použít oheň, teplé oblečení, sluníčko, topení či běh. Když se ozval návrh na běh, chopila jsem se ho a proběhli jsme se po třídě. Po běhu jsem dětem řekla, že vajíčko plavalo v moři chaosu, proto jsme si spolu s ním zaplavali i my. Dětem se obzvlášť líbilo, když se musely v moři potopit.

Když jim bylo z plavání teplo, všichni jsme se semknuli k sobě, já měla vajíčko u sebe. Když mě nikdo neviděl, vytáhla jsem loutku Roda a schovala vajíčko. Děti si tak mohly Roda prohlédnout. Řekli jsme si s pomocí atlasu Evropy, z které části pochází, a že se o něm kdysi vyprávělo i u nás. Děti tak měly možnost vybavit si příběhy z minulého týdne a ten stát, o kterém jsme se bavili - o Řecku. Rod se poté dětem představil a nechal je hádat, jestli znají nějaká slova, co souvisejí s jeho jménem. Napověděla jsem dětem slovo „rodina“, následně děti vymyslely „národ“, „rod mužský“ (vymyslela to holčička, jejíž bratr chodí do 3. třídy, během distanční výuky se s ním z vlastní iniciativy učila) a „rodný“. Rod dětem vysvětlil, že právě od něho pochází slovo

„rodina“, proto jsme si řekli, z jakého rodu jsme. Začala jsem svým rodem - řekla jsem dětem, že pocházím z rodu Jánských. Následně řekla i paní učitelka, která se mnou byla ve třídě, z jakého rodu pochází ona. Každé dítě řeklo, z kterého rodu pochází, pomoci jsem musela jen 3 mladším dětem.

Rod po tomto představení dětem řekl, jak se kdysi dostal z vajíčka ven - že stvořil bohyni Ladu, aby se s pomocí její lásky zahřál a mohl se dostat z vejce ven. Taky řekl dětem, že stvořil další bohy - Peruna, Velese a Svaroga, kteří byli hodní, a Nije, Dyje a Kaščeje, kteří byli naopak zlí. Jelikož jsem měla připravené obrázky těchto bohů, děti si pamatovaly spíš to, kdo byl hodný a kdo ne. Bohyni Ladu si pamatovaly, protože ve školce mají kuchařku Ladu a zapamatovat si toto jméno pro ně bylo snadné.

Následně jsem si připravila kámen - v příběhu nám nahrazoval kámen Alatyr. Děti si „tajemný předmět“ nejprve poslepu ohmataly, pak hádaly, co by to mohlo být a jakou barvu by mohl kámen mít. Následně jsem využila obrázek Nije, Dyke a Kaščeje, jak kámen krade. Spadl mu a na jeho místě začala vyrůstat Alatyrská hora, do které Svarog uhodil kladivem, aby přestala růst. Řekla jsem dětem, že na té hoře je brána do Irie - světa slovanských bohů. Rod děti do Irie pozval, aby mohly potkat i další bohy či postavy. Všichni společně jsme prolezli bránou vytvořenou z obruče a modré síťované látky. Dětem se tento průchod líbil a poslouchaly, co se bude dít dál. Následně měly děti za úkol předvést jako sochy takovou pózu podle toho, s jakým bohem by se chtěly setkat. Kluci předváděli převážně bojovníky, v následujícím slovním komentáři se ozvalo dokonce to, že se chtějí setkat s Prométheem. Dívky předváděly hlavně tanečnice a jakési víly. Myslím si, že je mohl ovlivnit obrázek bohyně Lady, který si předtím prohlédly, a na kterém trochu jako víla vypadala. Všechny nové téma zaujalo a těšily se na druhý den, kdy jim měl Rod do školky poslat skřítku domovníčka.

Druhý den jsem si připravila pro děti nakreslený obrys hory Alatyr, kterou měly libovolně ozdobit. Ptala jsem se jich, kdo byl ve školce předchozí den. Většina dětí si na jméno boha Roda vzpomněla. Řekla jsem jim, že vykouznil ten kámen, který si předchozí den osahávaly, a nechala jsem je doplnit, co se s ním stalo. Děti si vybavily, že spadl a že z něho vyrostla hora, kde byla brána do Irie. Překvapilo mě, že si právě tento svět bohů pamatovalo mnoho dětí. Horu ozdobily květinami, lidmi, sluníčky, stromy i domy, jeden chlapec na horu nakreslil i bránu.

Když jsem se dětí později ptala, kdo měl do školky přijít, jedna dívka si vybavila skřítku domovníčka. Abychom ho přilákali, zazpívali jsme si písničku „Skákal pes“, kterou děti vybraly, následně dle jejich volby jsme si zatančili tanečky „Hasiči“ a „Šampion“. Skřítek se ve třídě ovšem neukázal, proto jsem předložila dětem obrázky různých skřítků domovníčků, aby věděly, jak takový skřítek vypadá. Měly si vybrat, který z obrázků se jim líbí nejvíce a k tomu se postavit. Jakmile už věděly, jak skřítek vypadá, nechala jsem děti, aby šly skřítku hledat. Zdůraznila jsem, aby přišly zpět ke mně, pokud skřítku najdou, a pošeptaly mi, kde je. Nakonec se to podařilo všem, a tak se skřítek domovníček mohl objevit ve třídě. Představil se dětem, řekl, že žije v domech a že se o ně stará, pokud se o ně starají i ostatní jeho obyvatelé. Společně se skřítkem jsme si určili pravidla, která bychom měli dodržovat, aby skřítek domovníček zůstal ve školce a neutekl - např. nekřičet, uklízet hračky, jíst pěkně, nekrást, nehádat se, nestrkat se, nezlobit apod. Rod následně zívł a řekl dětem, že je už unavený, protože byl dlouho venku ze zlatého vajíčka, proto se s dětmi rozloučil a opět se schoval do své zlaté skořápky. Nechal jim tam ovšem úkol - najít v okolí nějaký dub, protože to je strom, o který se stará. Děti ho měly za Roda pohladit. Jelikož nejstarší děti díky častým procházkám po okolí věděly, kde se dub nachází, ihned určily cestu a my se tam tak mohli vydat. Později jsme se vrátili na zahradu, kde si děti hrály na pískovišti. Jakmile byl čas uklízet, potěšila mě reakce jedné dívky, která řekla: „Já si hrála v domečku, ale pomůžu vám tady, protože jsme to slíbili domovníčkovi.“

12.2 Reflexe tematického bloku „Morana“

Děti se mě ihned po příchodu ptaly, jaký host dnes přijde. Samotné je napadlo, že by mohl souviset se zimou, když jsem pro ně měla připravený grafomotorický list se sněhulákem. Dále jsem měla připravenou i omalovánku „hadrové“ Morany. Když dětem skřítek domovníček později prozradil, že je přijde navštívit Morana, která vládne zimě, bylo na dětech znát, že o této postavě již něco věděly. Samy děti mi řekly, že se dělá z papírů nebo z kapesníků či sena a háže se do řeky. Vysvětlila jsem proto dětem, že Morana vládne zimě a hozením vyrobené loutky do řeky se zima zažene.

Následnou hru „Na Moranu“ si děti velice užily. Když jsem jim vysvětlovala pravidla a možnost, jak by mohly zachránit „zmrazené“ kamarády, aby je zase rozehrály, děti samy navrhly objetí. Bavila je i rozcvička, i když mi trochu trvalo je

zklidnit, protože po běhací hře byly plné energie. Když jsme vytvářeli imaginární sněhovou kouli a následně ji po někom hodili, smály se. Jakmile jsme si lehli na zem, chtěla jsem říct dětem další pokyn na cvik, předběhla mě ovšem jedna dívka, která sama navrhla, že bychom mohli dělat andělíčky.

Když se pak ve třídě objevila Morana a zavedla děti do svého ledového paláce (připravila jsem třídu, zatímco děti svačily), děti byly z výzdoby třídy nadšené. Morana se dětí zeptala, co se jim vybaví při slově zima. Děti říkaly věci jako je sníh, brusle, hokej, zima, sněhulák, lyžování, sáňkování, koulování, sněhové vločky či led. Nechala jsem děti, aby samostatně nebo s kamarády vytvořily z ledových krystalků a vloček, které byly na koberci, nějaký obrázek. Děti vytvořily sněhuláky, brusle, kopec na lyžování, ledový palác a květinu (viz obr. č. 10).

Obrázky jsme pro tuto chvíli nechali na pokoji a přesunuli jsme se na další aktivitu. Morana tak mohla dětem říct svůj příběh. Děti mě překvapily, neboť si pamatovaly jméno boha, který uhodil kladivem do Alatyrské hory - Svaroga. Když jsme došli v příběhu k části, kdy Morana proměnila boha Dažboga v koně a Svarog po ní chtěl, aby to zvrátila, rozdělila jsem děti do 4 skupinek a nechala je, aby vymyslely, jak by příběh podle nich mohl skončit. První skupinka vymyslela, že Morana přeměnila v koně i Svaroga. Druhá skupinka se dle mého názoru inspirovala vyprávěním o Odysseovi z předchozího týdne, kdy se setkal s kouzelnicí Kírké - napadlo je totiž, že Svarog slíbil, že se jeho syn bude chovat dobře, a že to musí slíbit i Dažbog, jakmile ho Morana promění zpět. Třetí skupinku napadlo, že Morana Svaroga zmrazila a podle čtvrté skupinky Morana proměnila Svaroga v žábu.

Po řešení této problémové situace Morana dětem dopovídala svůj příběh - slíbila Svarogovi, že Dažboga promění zpět, pokud si ji vezme za ženu. Zeptala jsem se dětí, zda si myslí, že se vzali. Všechny děti byly pro možnost ano.

Po skončení příběhu Morana poslala nejprve chlapce, aby si prošli zimní galerii, kterou děti vytvořily, a podívali se, jaký obrázek se jim líbí nejvíc, a postavili se k němu. Chlapci si vybrali svůj obrázek, dívky se následně kolem obrázků prošly pečlivěji a vybraly si i obrázky jiných kamarádů.

Když jsme venku hledali znaky zimy, zjistili jsme, že venku už vládne jaro. Jediným zimním znakem, který děti objevily, byl studený vítr, který ten den foukal.

12.3 Reflexe tematického bloku „Stribog“

Děti po příchodu do školky malovaly pomocí dechu. Měla jsem připravenou loutku Striboga a řekla jsem dětem, že tento bůh větru by svým dechem dokázal odfouknout i celou školku. Následně si děti vyzkoušely, jaký mají ony dech. Na papír nakapaly několik kapek vody smíchaných s vodovou barvou a následně kapky rozfoukaly po papíře (viz obr. č. 11). Pokud se to dětem nedařilo, dala jsem jim brčko, s jehož pomocí se jim následné dílo podařilo. Děti tato činnost bavila a zapojily se do ní i některé mladší děti, které si ve třídě hrály.

Cvičení s padákem děti také bavilo, jen bylo trochu těžší je uklidnit. Paní učitelka mi přiznala, že s padákem dlouho necvičili, za což může i uzavření mateřských škol kvůli koronaviru. S pomocí psychomotorického padáku jsme vyzkoušeli udělat malý vítr, následně střední a nakonec největší. Ten největší si děti užívaly nejvíc. Hodila jsem do padáku i balon, abychom si vyzkoušeli, jakou má náš velký vítr sílu, a jestli dokáže vyhodit balon z padáku pryč. Dětem se to povedlo hned několikrát. Následovalo podbíhání pod padákem, kdy jsem vyvolávala jména čtyř dětí, které se měly vystřídat, dále jsem vyvolala skupinu dívek a skupinu chlapců. Na konec jsem s paní učitelkou chytila padák a řekla jsem dětem, aby se posadily, načež jsme s kolegyní děti ovívaly nejprve slabě, poté silně. Toto ovívání se dětem líbilo, smály se také skutečnosti, že spouště z nich padák zelektrizoval vlasy, takže jim stály.

Následně Stribog řekl dětem svůj příběh - jak měl dech tak silný, že mu musel jeho otec Svarog zakovat ústa, aby nezničil svět, jak se toulal a jak uviděl u potoka ducha a krásnou dívku, pro kterou si měl přiletět drak. Stribog požádal ducha - dívčina otce -, aby došel za Svarogem do Irie a požádal ho o sundání Stribogovi masky. Stribog začal bojovat s drakem, který přiletěl, dlouho nikdo nevyhrával, než Stribogovi spadla maska a mohl tak draka odfouknout. Nechala jsem děti, aby uhádly konec příběhu - kromě čtyř dětí byla většina pro návrh, že se Stribog oženil s dívkou, kterou zachránil - s Větrnicí.

Děti poté vytvářely živý obraz toho, jak mohl vypadat boj s drakem. Kluci předváděli Striboga bojujícího s drakem, dívky zase Větrnici, která čeká na záchranu. Po tomto obraze jsem se děti zeptala na postavy, které v příběhu vystupovaly, a děti mi je všechny zopakovaly. Zvláště mě potěšilo, že si pamatují jméno „Svarog“ a „Irie“. Irii

jsem s dětmi několikrát opakovala, ovšem Svaroga jsem zmínila párkrát a již předchozího dne jsem si všimla, že si ho děti pamatují, aniž bych jim musela napovídat.

Následovala hra na vítr, kdy jsme si řekli, z jakých všech stran vítr létá. Děti si zapamatovaly, kde se nachází východ, jih, západ a sever. Vysvětlila jsem jim, že se jedná o světové strany, a že na severu je sníh a zima, na jihu teplo a moře, na východu vychází slunce a na západě zapadá. Děti dostaly do ruky nastříhané modré krepové proužky, Stribog je přeměnil ve vítr a děti běhaly po třídě. Když jsem řekla jednu světovou stranu, děti k ní běžely a zastavily se tam.

Nakonec mi děti řekly, co se jim ze dne stráveného se Stribogem líbilo nejvíc. Nejčastěji se objevovalo běhání (hra na vítr), cvičení s padákem, malování pomocí dechu, dětem se ovšem líbilo i vytváření živého obrazu. Příběh si děti užily a někteří chlapci mi řekli: „To jsem zvědavej, kdo sem dorazí zítra. Už se těším.“

12.4 Reflexe tematického bloku „Živa a zavření brány do Irie“

Ráno jsem měla pro děti připravené puzzle s letními obrázky, které měly složit. Většina si uvědomila, že se jedná o léto a uhádla, čemu bohyně, kterou jsem měla připravenou jako loutku u stolečku, vládne. U druhého stolu jsem měla připravenou hru „Bože, nezlob se“ (viz obr. č. 12). Měla jsem připravených 13 figurek bohů, o kterých se děti během týdne něco dozvěděly. Pravidla hry byla stejná jako u hry „Člověče, nezlob se“, děti ovšem hrály s jednou figurkou a na závěr se musely dostat do Irie. Děti hra moc bavila, když přicházely do školky, šly se podívat ke stolečku, o co se jedná, a na otázku, zda si chtějí zahrát hru, odpovídaly, že ano. Nadchla je taky možnost vybrat si boha, s kterým budou hrát - jeden chlapec si rovnou vybral úmyslně „toho zlého Triboga“. Hru jsme hráli několikrát, nejvíc nás hrálo 6.

Při následující činnosti Živa dětem sdělila svůj příběh, který jsme ztvárnili pomocí narativní pantomimy. Říkala jsem příběh a sama předváděla pohyby, některé děti mě napodobovaly, jiné si vymyslely vlastní.

Následně Živa dětem dala hádanku, kterou děti správně uhádly - odpověď byla duha. Živa jim vysvětlila, že to je jeden z jejích symbolů a společně jsme si řekli, jaké má duha barvy a kolik jich je. Děti říkaly své návrhy, nakonec jsme dali dohromady všechny barvy. Měla jsem nastříhané proužky barevných papírů, z kterých děti vytvářely duhu.

Po vytvoření duhy jsme zrekapitulovali celý týden. Přinesla jsem si všechny loutky, které jsem vyrobila, ukazovala je dětem a děti říkaly, kdo to byl a co udělal (viz obr. č. 13). Většinou znaly všechna jména, dokonce si pamatovaly i jména bohů, které jsem v příbězích zmínila jen jednou (např. Veles, Perun apod.). Následně mi každé dítě řeklo, jaký příběh se jim ten týden líbil nejvíc. Některé děti odpověděly, že se jim líbilo všechno, chlapani si převážně vybrali příběh o Stribogovi, myslím si, že je to skutečností, že se v něm objevil drak a boj.

Na závěr jsme prošli branou, abychom se dostali z Irie. Děti šly k bráně po duze, kterou si vytvořily, a kterou jim tam Živa zanechala. Po průchodu branou, kdy jsme se vrátili zpět „do našeho světa“, jsem se dětí zeptala, jaký týden se jim líbil víc, jestli řecký či slovanský. Děti se měly postavit buď k oknu, pokud se jim víc líbil slovanský týden, ke dveřím, pokud si víc užily ten řecký. Asi 4 děti zůstaly u řeckého, ostatní děti se postavily doprostřed, protože si užily oba dva týdny (viz obr. č. 14).

13. Závěr

Cílem této diplomové práce bylo vytvoření projektů s tematikou řecké a slovanské mytologie, které by se daly využít v mateřské škole. Projekt s řeckou tematikou seznamuje děti s postavou Prométhea, Thésea a Odyssea a dalšími osobami, bytostmi a místy spjatými s jejich příběhy (např. Pandora, Pandořina skříňka, Zeus, Athéna, Athény, Minotaurus, Kréta, kyklop apod). Druhý projekt s tematikou slovanské mytologie seznámil děti s vybranými slovanskými bohy - Rodem, Moranou, Stribogem, Živou a skřítkem domovníček - a jejich příběhy.

Oba projekty jsem realizovala v mateřské škole v Pohoří se skupinou dětí ve věku 5-6 let. Netradiční téma bylo pro děti atraktivní, děti se těšily na seznámení s novou postavou a jejím příběhem. V řecké části je nejvíc zaujal Prométheus, který je uvedl do týdne s řeckými hrdiny. Výbornou reflexí za dobře zvolená témata a příběhy pro mě byla v tomto týdnu reakce jednoho chlapce, který mi pověděl: „Paní učitelko, vy jste dobrá. A máte dobré příběhy. A moc dobré úkoly.“ Po ukončení celého týdne jsme si zopakovali, jaké postavy se v týdnu objevily. Děti znaly jejich jména a jejich příběhy. Projekt se slovanskou tematikou byl pro děti stejně zajímavý jako ten řecký. Děti zjistily, jací bohové se uctívali u nás a jaké byly jejich příběhy. Některé postavy byly dětem známé (např. Morana, Svarog), o ostatních se dozvěděly něco víc. Stejně jako v řeckém projektu jsme na konci týdne prošli, jaké postavy a příběhy se v mateřské škole objevily, děti si většinu z nich pamatovaly.

Činnosti využití v projektech vycházely z Rámcového vzdělávacího programu pro předškolní vzdělávání a byly převážně zaměřeny na oblast dramatickou, výtvarnou a pohybovou. Pro realizaci těchto činností sloužil příběh spjatý s hrdinou či bohem, o kterém jsme se ten den v mateřské škole bavili, a který dětem sloužil jako motivace.

Tematika řecké a slovanské mytologie je velice obsáhlá, pro tuto práci jsem zvolila několik vybraných příběhů. Jsem si vědoma skutečnosti, že obě jednotlivé mytologie by se daly rozpracovat i jako téma školního vzdělávacího programu, díky kterému by se děti s jednotlivými systémy mýtů mohly seznamovat po celý rok. Prvotním záměrem vytvoření těchto projektů bylo seznámení dětí s danou tematikou, což se mi díky realizaci příběhů ve školce povedlo. Z reakcí dětí soudím, že je téma zaujalo a získaly o něm spoustu znalostí. Díky této práci jsem si já samotná prohloubila znalosti o vybraných mytologiích, zvláště pak o té slovanské. Vyzkoušela jsem si, že děti

jsou schopny pochopit tuto složitější tematiku a určitě ji v budoucnu ve své pedagogické praxi znovu využijí. Slovanská mytologie je spjata s naším národem, proto si myslím, že by děti měly mít o této tematice nějaké znalosti.

Zdroje:

AUERBACH, Loren a COTTERELL, Arthur, 2007. *Mytologie: bohové, hrdinové, mýty*. Praha: Slovart. ISBN 978-80-7209-778-4.

BAILEY, Greg, 2006. *Mytologie: mýty, pověsti & legendy*. Praha: Fortuna Print. ISBN 80-7321-184-x.

COUFALOVÁ, Jana, 2006. *Projektové vyučování pro první stupeň základní školy: náměty pro učitele*. Praha: Fortuna. ISBN 8071689580.

GRECMANOVÁ, Helena a URBANOVSKÁ, Eva, 2007. *Aktivizační metody ve výuce, prostředek ŠVP*. Olomouc: Hanex. ISBN 80-86783-73-8.

HOUTZAGER, Guus, 2003. *Encyklopedie řecké mytologie*. Dobřejuvice: Rebo Productions. ISBN 80-7234-287-8.

HRADEČNÝ, Pavel, 1998. *Dějiny Řecka*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny. ISBN 80-7106-192-1.

KOŤÁTKOVÁ, Soňa, 2008. *Dítě a mateřská škola*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-1568-1.

KRATOCHVÍLOVÁ, Jana, 2006. *Teorie a praxe projektové výuky*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 978-80-210-4142-4.

KULCSÁROVÁ, Zsuzsa, 1973. *Světové mytologie: nábožensko mytologické systémy národů světa*. Praha: Orbis.

KUZMIŠÍN, Peter Weleslaw, 2016. *Bohové starých Slovanů*. Bratislava: Eugenika. ISBN 978-80-8100-454-4.

MÁCHAL, Jan, 1995. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia. ISBN 80-85619-19-9.

MAŇÁK, Josef a ŠVEC, Vlastimil, 2003. *Výukové metody*. Brno: Paido. ISBN 80-7315-039-5.

MAŇÁK, Josef, 1997. *Alternativní metody a postupy*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 80-210-1549-7.

MARTIN, René, 1993. *Slovník řecko-římské mytologie a kultury*. Praha: EWA. ISBN 80-85764-02-4.

MOCNÁ, Dagmar a PETERKA, Josef, 2004. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka. ISBN 80-7185-669-x.

NOVOTNÁ, Dana, 2010. *Tvořivá dramatika v MŠ: vybrané kapitoly*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně. ISBN 978-80-7414-273-4.

PETIŠKA, Eduard, 2006. *Staré řecké báje a pověsti*. Praha: Ottovo nakladatelství. ISBN 978-80-7360-489-9.

PROFANTOVÁ, Nad'a a PROFANT, Martin, 2004. *Encyklopedie slovanských bohů a mýtů*. Praha: Libri. ISBN 80-7277-219-8.

PUHVEL, Jaan, 1997. *Srovnávací mythologie*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny. ISBN 80-7106-177-8.

SVOBODOVÁ, Eva a ŠVEJDOVÁ, Hana, 2011. *Metody dramatické výchovy v mateřské škole*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0020-8.

VALENTA, Josef, 1993. *Pohledy: projektová metoda ve škole a za školou*. Praha: IPOS ARTAMA. ISBN 80-7068-066-0.

VÁŇA, Zdeněk 1990. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama. ISBN 80-7038-187-6.

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

ŽÁČEK, Jiří, 2004. *Hádanky a luštěniny*. Praha: Šulc a spol.. ISBN 879-272-04.

online zdroje:

Jarní rozcvička. In: *MŠ Stružnice* [online]. Stružnice [cit. 2021-01-12]. Dostupné z: <https://ms-struznice.webnode.cz/zasobnicek-basnicek-/>

Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání [online]. Praha: MŠMT, 2018 [cit. 2020-12-19]. Dostupné z: <https://www.msmt.cz/file/45304/>

Vyhláška č. 27/2016 Sb., Vyhláška o vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami a žáků nadaných.

Zákon č. 561/2004 Sb., Zákon o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školský zákon).

Zákon č. 563/2004 Sb., Zákon o pedagogických pracovních a o změně některých zákonů.

Přílohy:

Seznam obrázků

Obrázek č. 1 Vymodelování panáčky z modelovací hmoty

Obrázek č. 2 Kresba plamenů

Obrázek č. 3 Kresba plamenů

Obrázek č. 4 Prstýnek od Prométhea

Obrázek č. 5 Stavba labyrintu

Obrázek č. 6 Kresba lodi

Obrázek č. 7 Masky kyklopa

Obrázek č. 8 Certifikát hrdiny

Obrázek č. 9 Zlaté vejce

Obrázek č. 10 Sněhová galerie

Obrázek č. 11 Malování dechem

Obrázek č. 12 Desková hra „Bože, nezlob se“

Obrázek č. 13 Duha a postavy ze slovanské mytologie

Obrázek č. 14 Závěrečné hodnocení dětí, jaký týden se jim líbil víc



Obrázek č. 1 Vymodelování panáčci z modelovací hmoty



Obrázek č. 2 Kresba plamenů



Obrázek č. 3 Kresba plamenů



Obrázek č. 4 Prstýnek od Prométhea



Obrázek č. 5 Stavba labyrintu



Obrázek č. 6 Kresba lodi



Obrázek č. 7 Maska kyklopa



Obrázek č. 8 Certifikát hrdiny



Obrázek č. 9 Zlaté vejce



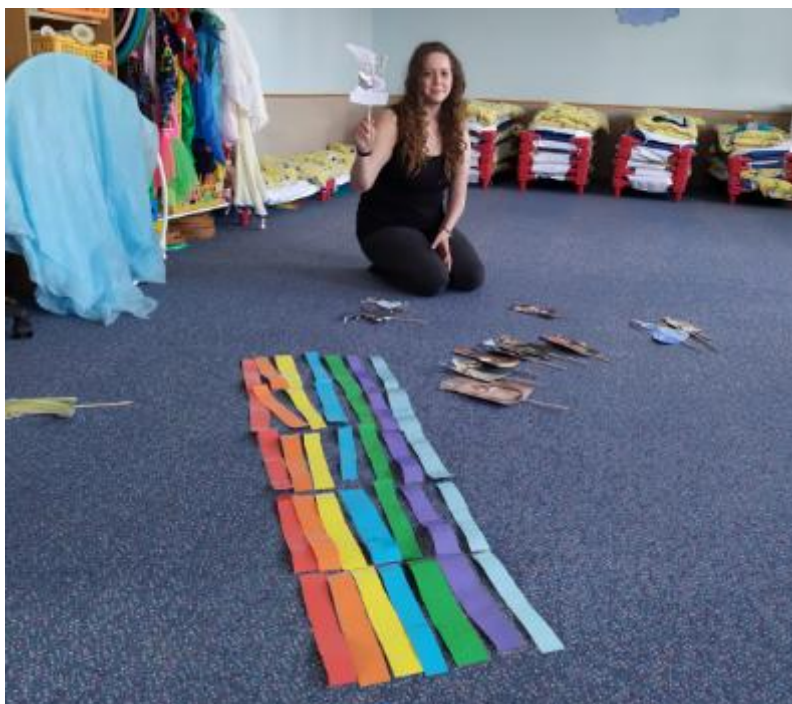
Obrázek č. 10 Sněhová galerie



Obrázek č. 11 Malování dechem



Obrázek č. 12 Desková hra „Bože, nezlob se“



Obrázek č. 13 Duha a postavy ze slovanské mytologie



Obrázek č. 14 Závěrečné hodnocení dětí, jaký týden se jim líbil víc (vlevo je řecký týden, uprostřed oba)