



Univerzita Palackého v Olomouci  
Cyrilometodějská teologická fakulta  
Katedra křesťanské výchovy

**Projekt setkávání dětí 1. stupně základní školy se  
seniory v Senior centru v Moravanech**

**Bakalářský projekt**

Autor: Daniela Krausová

Vedoucí práce: PhDr. Ing. Ludmila Siarda Trochtová

Olomouc 2023

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářský projekt vypracovala samostatně pod odborným vedením PhDr. Ing. Ludmily Siardy Trochtové. Ke zpracování projektu jsem použila jen uvedených pramenů a literatury.

V Městci, dne

.....

Daniela Krausová

## **Poděkování**

Tímto velmi děkuji PhDr. Ing. Ludmile Siardě Trochtové, vedoucí mého projektu za vstřícnost, ochotu a trpělivost. Děkuji za cenné rady a čas, který mi věnovala. Děkuji také rodině, především dceři a přátelům, kteří mě podporovali.

# Obsah

ÚVOD .....	6
1 PARDUBICKÝ REGION .....	8
1.1 Moravany u Holic .....	9
1.2 Charakteristika základní školy Moravany, zaměření a cíle .....	11
1.3 Školní družina a cíle zájmového vzdělávání .....	12
1.4 SWOT analýza školy .....	15
1.5 Rozbor SWOT analýzy .....	16
1.6 Charakteristika dětí mladšího školního věku .....	18
1.7 Charakteristika Senior centra, cíle a zaměření .....	19
1.8 Charakteristika lidí seniorského věku .....	20
2 VOLNÝ ČAS .....	23
2.1 Volný čas dětí mladšího školního věku .....	24
2.2 Volný čas seniorů .....	25
3 MEZIGENERAČNÍ VZTAHY .....	27
3.1 Mezigenerační vzdělávání .....	28
3.2 Role sociálního pedagoga v mezigeneračních vztazích .....	28
3.3 Deskové hry .....	29
3.3.1 Deskové hry ve vzdělávání .....	29
3.3.2 Pozitivní a negativní stránky deskových her .....	30
4 BAKALÁŘSKÝ PROJEKT .....	32
4.1 Charakteristika projektu .....	32
4.2 Účastníci projektu .....	32
4.3 Místo realizace .....	33
4.4 Cíl projektu .....	33
4.5 Charakteristika současného stavu .....	33
4.6 Návaznost projektu na další aktivity .....	34
4.7 Etická pravidla .....	34
4.8 Personální zajištění .....	35

4.9	Finanční zajištění.....	35
5	Harmonogram.....	36
5.1	Kritéria výběru deskových her .....	38
5.1.1	První společné setkání .....	38
5.1.2	Druhé společné setkání.....	39
5.1.3	Třetí společné setkání .....	40
5.1.4	Čtvrté společné setkání.....	41
5.1.5	Páté společné setkání .....	42
5.1.6	Šesté společné setkání .....	43
5.1.7	Sedmé společné setkání .....	44
5.1.8	Osmé společné setkání.....	45
5.1.9	Deváté společné setkání.....	46
5.1.10	Desáté společné setkání .....	47
5.2	Pravidla vybraných deskových her.....	47
	ZÁVĚR.....	56
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....	58
	SEZNAM ZKRATEK.....	60
	PŘÍLOHY.....	61
	OBRAZOVÁ PŘÍLOHA .....	68

## ÚVOD

Uspořádat setkávání dětí se seniory za účelem společného hraní deskových her má hlubší význam. Děti překypují energií, chutí do všech možných činností a poznávání nových věcí. Naopak senioři oplývají moudrostí i nadhledem, trpělivostí a četnými zkušenostmi ze života, ale mnohdy jim už chybí energie a kontakt s dnešní dobou. To vše jim mohou děti poskytnout a zároveň se poučit od seniorů.

V dnešní době je setkávání dětí a seniorů neprávem podceňováno. Vícegenerační domy jsou dnes již téměř minulostí a děti ztrácejí každodenní kontakt se svými babičkami a dědečky. Dnes mnohdy senioři ještě chodí do práce nebo bydlí od svých vnoučat daleko a kontakt mezi seniory a dětmi se omezuje jen na občasné návštěvy. Je zjevné, že tento pravidelný kontakt dnešním dětem velmi chybí. Stejně tak chybí dětská společnost seniorům.

Cílem projektu je spolupráce základní školy a Senior centra a zároveň poskytnout dětem a seniorům možnost trávit společný čas, který tak viditelně postrádají. Spolupráce mezi těmito subjekty je příležitostí pro obě generace k prohloubení sociálních kompetencí, kupříkladu k vzájemné komunikaci, spolupráci, poznání, naslouchání i vytváření nových vztahů. Hra deskových her mladších školních dětí a seniorů z centra je přínosná aktivita, která podporuje mezigenerační vztahy. Dílčím cílem je povzbuzení kognitivních funkcí a osobnostně-sociálních dovedností.

V teoretické části tohoto projektu je věnováno seznámení s regionem Pardubicka, základní školou, její charakteristikou, zaměřením a naplňováním pedagogických osnov. SWOT analýza základní školy vystihuje přednosti, nedostatky, ale také možné příležitosti, které se škole nabízí.

Dále navazuje charakteristika dětí mladšího školního věku, dětí, které se účastní projektu setkávání a jejich volnočasových aktivit během pobytu ve školní družině.

Následuje charakteristika místního Senior centra. Seznamujeme se s charakteristikou spoluobčanů – seniorů, spoluúčastníků projektu setkávání. Je zde zmíněn výzkum pedagogických odborníků Saka a Kolesárové (2012), Názory a postoje české populace k seniorům z roku 2007-2011.

Volný čas dětí a seniorů ukazuje, jak tyto dvě generační skupiny využívají svůj čas ke smysluplným aktivitám.

Nezbytnou součástí tohoto projektu jsou mezigenerační vztahy, které jsou velmi citlivé a je třeba tyto vzájemné vazby podporovat a pečovat o ně (Žumárová, Balogová, 2009). Je jim věnována podkapitola.

Poslední část teorie je věnována deskovým hrám, hrám, které sbližují, navozují prožitek, působí radost a kde vzájemná komunikace je nezbytnou součástí.

Druhá část je samotná realizace projektu, kde se děti a senioři budou věnovat společnému hraní vybraných deskových her. Jsou zde zmíněni samotní účastníci projektu, cíle, financování a celková organizace. Projekt předpokládá deset setkání v časovém horizontu půl roku. Deset setkání včetně očekávaného cíle je podrobněji popsáno.

Projekt je koncipován jako vzájemné setkání dvou generací za účelem prožitku ze společného setkávání, které oběma generacím přináší poznání. Dokazuje nejen důležitost společného života, tak radost ze hry a společně trávených chvil, kde věkový rozdíl neplatí.

## 1 PARDUBICKÝ REGION

První kapitola představuje Pardubický kraj a obec Moravany. Tento projekt byl vypracován pro místní základní školu a Senior centrum. Podkapitoly charakterizují základní školu a centrum pro seniory, školní družinu. Do této kapitoly je zahrnuta také charakteristika dětí mladšího školního věku, 1. stupně základní školy a lidí seniorského věku, kteří pobývají ve zmíněném moravanském Senior centru.

Okres Pardubice vznikl jako správní a územní celek v 60 letech 20. století. Rozlohou je pardubický okres nejmenším okresem v Pardubickém kraji. Hustota zalidnění 199 obyvatel na km<sup>2</sup> je však nejvyšší. Převážná část území je součástí Polabské nížiny. Pardubický okres je rozčleněn na 112 obcí, z toho 8 měst. Ke konci roku 2019 měl okres Pardubice 175 441 obyvatel. Okres se dlouhodobě vyznačuje nízkou nezaměstnaností, Nabízí i práci sousednímu okresu Chrudim. Obyvatelé nacházejí uplatnění v oblasti služeb a obchodu. Po roce 2000 se zintenzivnila výstavba v krajském městě (Charakteristika okresu Pardubice, 2021).

Region má také výhodnou polohu z hlediska dopravního spojení. Územím prochází významný modernizovaný železniční koridor. Dopravní situaci v kraji by měla zlepšit výstavba dálnice D35. V okresním městě Pardubice je letiště, které umožňuje vojenský, tak civilní provoz. Příznivé klimatické podmínky a kvalitní orná půda vytváří dobré podmínky pro zemědělství. Rostlinná výroba je zastoupena pěstováním obilí, píce, olejnin a zeleniny. V živočišné výrobě převažuje produkce vepřového a drůbežího masa, mléka a vajec. Významným centrem průmyslu je okresní město Pardubice. Na okrajích města jsou průmyslové zóny, kde dlouhodobě převládá výroba elektroniky a výpočetní techniky, petrochemická, strojírenská výroba a potravinářský průmysl. Výrobu elektřiny zajišťují dvě parní elektrárny spalující hnědé uhlí – Opatovice nad Labem a Chvaletice. Bohužel díky spalování, má okres i přes poměrně zásadní zlepšení v oblasti nových technologií horší výsledky měření ovzduší (Charakteristika okresu Pardubice, 2021).

Dynamicky rozvíjející Univerzita Pardubice přispívá k rozvoji vzdělanosti. Nyní má Univerzita sedm fakult a okolo 7 tisíc studentů. Východočeské divadlo a Komorní filharmonie zaujímá významné postavení v oblasti kultury. V oblasti sportu je celorepublikově významný dostihový závod Velká pardubická steeplechase a motocyklové závody Zlatá přilba. Okres se



vyznačuje také bohatými kulturními památkami. Dominantou je gotický hrad Kunětická hora, Pardubický zámek. Do seznamu UNESCO byl v roce 2019 zařazen areál hřebčína v Kladrubech nad Labem. Ve městě Holice je umístěna africká expozice světového významu. Zasloužil se o ni holický rodák Emil Holub. Okres je také turisticky oblíben pro své vodní plochy a kanály, které obyvatelé mohou využít jako rekreační místo odpočinku. Poměrně dobře jsou zde řešena síť cyklostezek (Charakteristika okresu Pardubice, 2021).

Region Pardubicka nabízí svým občanům obsáhlé kulturní a volnočasové aktivity. Zámek Pardubice je sídlem Východočeského muzea a Galerie, kde je pravidelně k vidění množství artefaktů nalezených na území východních Čech, ale také ukázky malířství a sochařství. Významné pro Pardubicko je Východočeské divadlo Pardubice. Na scéně divadla se vystřídalo nespočet významných herců a bohatý výběr kvalitních divadelních představení a koncertů všech hudebních žánrů, díky nimž se divadlo stalo velmi vyhledávanou volbou pro obyvatele ze širokého okolí. Zajímavé je přírodní divadlo na nádvoří hradu Kunětická hora, kde v letních měsících probíhají historická představení. Region se může pyšnit také souborem lidových staveb, které jsou většinou atraktivní pro rodiny s dětmi. Součástí je spousta doprovodných programů, včetně zvířecích farem s ukázkami chovu hospodářských zvířat, výroby místních specialit a výrobků (Charakteristika okresu Pardubice, 2021).

Pardubicko je však také místem všestranného sportu. Každoročně se městský park o letních prázdninách promění v rozsáhlé sportoviště, které je přístupné všem, kdo miluje pohyb. Stálými návštěvníky jsou děti všech věkových kategorií. Sportoviště využijí i příměstské tábory. Na Labi sídlí Dračí legie. Malované kánoe obsazují děti a brouzdají za dohledu plavčíchů místní řeku. Pardubice má velmi kvalitní zázemí pro celoroční sportovní vyžití. Různá sdružení za podpory magistrátu Pardubic soustřeďují zájemce o sport. Nutno také zmínit existenci tělovýchovné jednoty se sídlem v Luži, která podporuje a organizuje sportovní akce pro hendikepované spoluobčany. Pardubicko podporuje volnočasové aktivity a každý si z nabízených aktivit vybere podle svých zálib (Charakteristika okresu Pardubice, 2021).

### 1.1 Moravany u Holic

Obec Moravany leží 15 km východně od krajského města Pardubice, v nadmořské výšce 249 m. První písemná zpráva je z roku 1244. K obci Moravany je přidruženo pět obcí: Moravanský, Platenice, Plateňsko, Turov, Čeradice (Obec Moravany, 2021).

Obec se nachází na hlavním železničním koridoru Praha-Pardubice-Česká Třebová. V Moravanech je základní škola, mateřská škola, dětský lékař, praktický lékař a zubní ordinace s laboratoří. Významnou moderní stavbou v centru je budova Senior centra s několika pavilony. Ve zrekonstruované části bývalého zámku je umístěna místní knihovna. Díky dobré dopravní obslužnosti lze navštívit specialisty v Holicích a Pardubicích. Je třeba vzpomenout na velkou sportovní halu s fotbalovým hřištěm, kde se pravidelně pořádají sportovní akce a soutěže na krajské úrovni. Obec Moravany se rozrůstá i díky několika významným podnikům a firmách. Nabídka pozemků nabízí výstavbu rodinných domů.

Počet obyvatel pomalu vzrůstá. Ke konci roku 2019 bylo v obci evidováno celkem 1 892 obyvatel s průměrným věkem 45,6 let (Obec Moravany, 2021).

Moravany je menší obec, ale svým obyvatelům nabízí odpočinek i relaxaci. Dominantou obce je sportovní krytá hala s přilehlým fotbalovým hřištěm. Je zde založen fotbalový klub, který sdružuje fotbalisty všech věkových kategorií. Místní fotbaloví sportovci se pravidelně účastní utkání v okresních i krajských kolech. Součástí tohoto komplexu je také travnaté hřiště s venkovním tenisovým kurtem a workoutovým hřištěm. Obec se může také pyšnit kvalitními hráči stolního tenisu, kteří se velice dobře umísťují na soutěžích. Okolí Pardubicka láká také cyklisty a Moravany mají svůj spolek přátel rekreační cyklistiky. Vznikl před padesáti lety, má dobré jméno, a tak láká pozornost vyznavačů tohoto rekreačního sportu z blízkého i vzdáleného okolí. Každá obec má svůj Sbor dobrovolných hasičů a Moravany nejsou výjimkou. V péči hasičů jsou také děti školního věku, které se učí a zdokonalují v požárně-technických disciplínách, mají atletické přípravy a soutěže. Věnují se také rukodělným dílnám i společenským hrám. Sbor hasičů má zásluhu na organizaci a samotném průběhu akcí, pořádaných v areálu místního rybníka "Duhové jezero". Ať už jsou to akce pro děti nebo zábavné večery pro místní a okolní obyvatele.

Součástí nabízených služeb obyvatelstvu je také knihovna v Moravanech, která má k dispozici různé literární žánry a dokáže vyhovět i náročnému čtenáři. Doslova oddychovou relaxaci nabízejí služby v oblasti péče o tělo. Sportovní a rekondiční masáže, kosmetika, kadeřnictví i pedikúra.

Je znát, že Moravany jsou sportovně založené, ale svůj oddych po každodenní práci si dokáže najít velká část místních obyvatel.

## 1.2 Charakteristika základní školy Moravany, zaměření a cíle

Základní škola v obci Moravany, je malou školou zaměřenou na ekologii a sport. Škola je otevřenou a vzdělávací institucí, což je i v názvu vzdělávacího programu „Otevřená škola = příležitost pro všechny“. Smyslem je vychovávat a vzdělávat žáky v klidném a bezpečném prostředí. Tuto myšlenku můžeme shrnout do jedné věty: „Spokojený žák, spokojený rodič, spokojený učitel, spokojená škola = táhneme za jeden provaz“ (Zaměření školy, 2021).

### **Aby škola naplnila své cíle, musí stavět zejména na:**

- týmové práci
- soudržnosti a kompaktnosti kolektivu pedagogických a nepedagogických pracovníků
- na otevřenosti mezi žáky a učiteli
- na jednotnosti cílů vzdělávací a výchovné práce školy a rodiny

Smyslem vzdělávání je vybavit žáky základními klíčovými kompetencemi (příloha).

Škola také zabezpečuje vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami. Podpůrná opatření pro tyto žáky realizuje škola a školská zařízení se souhlasem zákonných zástupců. Podpůrná opatření se týkají i žáků mimořádně nadaných (Školní vzdělávací plán, 2022).

Základní škola v Moravanech je školou venkovského typu. Škola má dvě budovy. Budova prvního stupně je umístěna ve středu obce, v ulici Komenského, blízko místní pošty. Jsou zde umístěny třídy od první do páté v celkovém počtu 98 dětí. Součástí školy je jídelna. Budova je také vybavena malou tělocvičnou, kabinetem sportovního nářadí a keramickou dílnou. V areálu školy jsou dvě dřevěné chatky pro potřeby školní družiny. Nově bylo také vybudováno multifunkční hřiště, které financoval Obecní úřad Moravany. Budova druhého stupně má dvě patra a je situována v místech, kde probíhá nová výstavba rodinných domů v ulici Slunečná. V přízemí budovy je umístěna mateřská škola. Nástavbou v 90. letech 20. století vznikl druhý stupeň školy. V patře jsou čtyři třídy. Od šesté až po devátou třídu v počtu 81 dětí. Ve škole jsou kabinety fyziky, chemie, přírodovědy. V létě loňského roku zde byla zrekonstruována počítačová učebna. Zakoupeny byly nové stoly, počítače a veškeré počítačové

doplňky. Také byl ve škole nainstalován výtah pro vozíčkáře. V sedmé třídě je žákyně, která je upoutána na invalidní vozík (Dnešní podoba školy, 2022).

Součástí školy je velká sportovní hala a venkovní plně funkční fotbalové hřiště. Ve školního areálu je také venkovní posilovna a hřiště pro menší děti. V rámci dobré dopravní dostupnosti škola se zřizovatelem, který dopravu dotuje z obecního rozpočtu spolupracuje s dopravní firmou, která zajišťuje svoz a odvod dětí ze spádových obcí. Každoročně je pro sedmou třídu v zimních měsících uspořádán lyžařský kurz, pro žáky prvního stupně plavecký výcvik v rámci tělesné výchovy. Škola je součástí projektu „Ovoce a mléko do škol“. V případě zájmu škola uspořádá týdenní pobyt třídy v zahraničí, zejména ve Velké Británii v rámci výuky anglického jazyka, kde součástí je také poznávání zajímavých míst. Účastní se přednášek, projektů, soutěží, besed a dalších aktivit v rámci ekologie. Škola také úzce spolupracuje se SRDPŠ, společně pořádají akce a projekty, mimoškolní zájmové aktivity dětí, vedení kroužků, realizace zájezdů, kulturně nebo sportovně vzdělávací akce a výlety (Dnešní podoba školy, 2022).

### 1.3 Školní družina a cíle zájmového vzdělávání

Školní družina zřízená obcí Moravany se řídí vyhláškou č. 74/2005 Sb., o zájmovém vzdělávání. Školské zařízení umožňuje žákům po skončení výuky odpolední zájmové vzdělávání ve družině. Účast dětí je pravidelná, na základě podané přihlášky. Odpolední zájmové vzdělávání umožňuje žákům odpočinkovou, relaxační a zájmovou činnost, většinou formou hry (Hájek, Pávková, 2003).

Škola má 2. oddělení školní družiny pro žáky z prvního stupně. Maximální povolený počet žáků na jedno oddělení je 30 žáků. Nyní má školní družina plný počet 60 žáků. O přijetí uchazeče rozhoduje ředitel školy na základě vnitřního řádu ŠD.

### **Personální zajištění ŠD**

Chod ŠD zajišťují dvě pedagogické pracovnice- vychovatelky, které splňují požadavky podle zákona č. 564/2004 Sb. o pedagogických pracovnících. Vychovatelky se nadále vzdělávají.

## **Materiální a ekonomické podmínky**

Obě oddělení školní družiny jsou v přízemí budovy školy na 1. stupni. Obě družiny jsou vybaveny kobercem s veselými motivy, stoly s židličkami, barevným nábytkem. Pro individuální činnost dětí jsou k dispozici dětem rozličné stolní, didaktické i karetní hry. Tvořivost žáků je podpořena pastelkami, fixami, modelínou, papíry a různými materiály, které dokážou v žáčcích podpořit kreativní činnost. Součástí družiny jsou také hračky, které jsou vhodné pro mladší školní děti. Areál školy umožňuje odpolední vyžití venku. Nové multifunkční hřiště a prolézačky žáci plně využívají. Během odpoledního pobytu ve školní družině mají žáci umožněno navštěvovat kroužky v rámci školy. Oblíbená je keramika, sportovní aktivity, badatelský kroužek, deskové hry, florbal, tenis, hra na klavír.

**Školní družina má stanovené cíle zájmového vzdělávání, které jsou součástí školního vzdělávacího programu:**

- Podpora komunikace
- Rozvoj tvořivého a logického myšlení
- Vzájemní ohleduplnost a naslouchání
- Naučit respektu a vzájemné podpory
- Povzbuzovat zdravé sebevědomí a schopnosti žáků
- Rozvíjet a podporovat vědomosti a dovednosti
- Podpora a motivace k celoživotnímu vzdělávání
- Naučit žáky vnímat okolní svět a nebýt lhostejný (ŠVP ŠD, 2021)

**Cíle zájmového vzdělávání jsou součástí klíčových kompetencí**

- K řešení problému
- K učení
- Komunikativní
- Sociální a personální
- Pracovní
- Občanské (ŠVP ŠD, 2021)

## Obsah činnosti ŠD

Rámcový vzdělávací program je základem pro plnění tematických plánů a cílů v procesu vzdělávání. Dosahujeme tím důležitých klíčových kompetencí žáků. Obsah činnosti ŠD je kompatibilní s Rámcovým vzdělávacím plánem školy na téma „Člověk a jeho svět“. V průběhu roku ŠD pracuje s tématy:

- Místo, kde žijeme
- Člověk a kultura
- Člověk a jeho zdraví
- Rozmanitost přírody
- Lidé a čas
- Lidé kolem nás (ŠVP ŠD, 2021 s. 6, 7, 8)

Časové rozvržení obsahu činnosti ŠD je rozděleno do čtyř ročních období. Pro každé období jsou vybrány aktivity, které jsou pro ně charakteristické. Vychovatelky mohou přizpůsobovat aktivity potřebám dětí.

<b>SILNÉ STRÁNKY</b>	<b>SLABÉ STRÁNKY</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Úspěšnost žáků v přijímacích zkouškách</li> <li>- Účast žáků v matematických, přírodovědných soutěžích</li> <li>- Aktivní úspěšná účast ve sportu na okresní úrovni</li> <li>- Nová počítačová učebna</li> <li>- Výtahy pro hendikepované žáky</li> <li>- Pestrá nabídka volnočasových aktivit</li> <li>- Pedagogický sbor splňuje podmínky podle zákona 563/2004 Sb. o pedagogických pracovnících</li> <li>- Dobré školní klima</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zastaralé školní vybavení</li> <li>- Výcviková kuchyň má technické a prostorové nedostatky</li> <li>- Mírná absence moderních didaktických pomůcek</li> <li>- Chybějící prostory ŠD</li> <li>- Absence dílen</li> </ul>
<b>PŘÍLEŽITOSTI</b>	<b>HROZBY</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zlepšení učebního prostředí</li> <li>- Aktivita ve vyhledávání grantů a dotací</li> <li>- Zlepšit individuální přístup k potřebám žáka</li> <li>- Prohloubení spolupráce s místními podniky</li> <li>- Zlepšit čtenářskou gramotnost</li> <li>- Prohloubit mezilidské vztahy na základě projektu spolupráce se Senior centrem</li> <li>- Zapojení do programu ERASMUS+</li> <li>- Spolupráce s centrem Paleta</li> <li>- Projekt ovoce a mléko do škol</li> <li>- Pobyty v zahraničí za účelem zdokonalování cizích jazyků</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Odchod žáků na víceletá gymnázia</li> <li>- Ukončení spolupráce s dopravcem (svoz a odvoz spádových žáků)</li> <li>- Věkově nadprůměrný pedagogický sbor</li> <li>- Pro nedostatek prostorů pro učebny, hrozí odmítnutí dětí při zápisu do 1. třídy</li> <li>- Nedostatek financí</li> </ul>

## 1.5 Rozbor SWOT analýzy

### **Silné stránky**

Poměrně dobře si žáci vedou na přijímacích zkouškách na střední školy a učební obory. Škola je aktivní v matematických a přírodovědných soutěžích, kde se umísťují na předních pozicích. Tyto soutěže jsou pravidelně vyhlašovány odbornou veřejností na okresní a krajské úrovni. Z financí evropského fondu byla zrekonstruovaná počítačová učebna s interaktivní tabulí, která umožňuje kooperaci počítače a uživatele, přímo na ploše. Obě budovy jsou vybaveny schodištními výtahy pro hendikepované žáky. Úspěchy ve sportu zdobí školní chodby. Škola také nabízí volnočasové aktivity pro žáky. Jmenovat lze keramiku, která má na této škole dlouholetou tradici, sportovní kroužek, kroužek logických her, hry na flétnu, kytaru, modelaření z papíru, farmářský kroužek, florbal, korálkování, vaření.

### **Slabé stránky**

V poslední době se postupně daří obměňovat původní zastaralejší školní vybavení díky pomoci zřizovatele. Cvičná kuchyňka je malá, úzká místnost, přímo sousedící se sborovnou učitelů 2. stupně ZŠ. Prostorově nedostatečná k výuce žáků. Didaktické názorné pomůcky pro výuku technických předmětů jsou ve většině případů neúplné nebo nefunkční. Díky rozrůstání obce, se škola začíná potýkat s nedostatkem prostor pro školní družinu. Škola získala výjimku na počet žáků v jednom oddělení na 30 dětí. Přesto nadále trvá zvýšený zájem ze strany rodičů o školní družinu. Prostorová kapacita je nedostatečná. Škola také disponuje půdním prostorem, ve kterém byla zamýšlena dílenská činnost pro žáky, bohužel konstrukce podlah vylučuje jakékoliv zatížení. Dílny by byly velkým přínosem pro naše žáky.

### **Příležitosti**

Žáky je potřeba vést ke vztahu k vědění a kvalita prostředí hraje velkou roli. Je důležité podněcovat zájem různými formami. Navodit atmosféru, proto například školní vybavení, pomůcky, ale poutavá výzdoba tříd a prostorů chodeb je vodítkem, jak dosáhnout aktivního zájmu. Nicméně i třídní klima je důležité pro pohodu a klid pro dosažení výchovných a



vzdělávacích cílů. Díky několika firmám má škola možnost formou exkurzí zavítat a prohlédnout si, jak probíhá pracovní proces a poznat jakému odvětví se místní podniky věnují. Zapojení školy do programu Erasmus+ „Mladí lidé D-DUR“ umožnilo starším žákům navštívit budovu parlamentu. Žáci všech tříd systematicky spolupracují s ekologickým centrem Paleta v Pardubicích. Důraz je kladen na čtenářskou gramotnost, proto se prohlubuje spolupráce s místní knihovnou, kde personál vytváří programy přímo na věk dětí a jejich zájmy.

Velmi přínosná může být spolupráce školy a senior centra ve vzdělávacích a volnočasových aktivitách. Ze SWOTU je patrná zkušenost základní školy s realizací projektů. Představený projekt se zakládá na potřebě, která je příležitostí pro školu a Senior centrum prohloubit mezigenerační vztahy. Projekt je vytvořen pro děti z místní základní školy a seniory ze Senior centra, kteří setkávání s dětmi uvítají jako pozitivní změnu, která díky společně stráveným chvílím u deskových her, podpoří vztahy s mladší generací, poznání, ale i vzájemné pochopení. Projektové mezigenerační setkávání je možné rozšířit na další vzájemné aktivity a tím podpořit společenský život v obci.

## **Hrozby**

Problém škola také vidí v úbytku žáků, kteří přecházejí na konci ukončení 1. stupně, na víceletá gymnázia. Odliv žáků také působí na třídu, kde tahouni chybí a noví se někdy těžce prosazují. Ve škole Moravany jsou žáci z okolních menších obcí. Bohužel dopravní spojení mezi malými obcemi nefungují, proto byla škola a zřizovatel nuceni zajistit svozovou dopravu u místního dopravce. Rodiče žáků, kteří využívají tuto svozovou službu platí poměrně malou část nákladů. Zbytek nákladů finančně kryje ze svých rezerv zřizovatel. Kdykoliv však může z jakéhokoliv důvodu soukromý přepravce spolupráci ukončit. Zatím v nedohlednu se jeví rozšíření prostor školy, zejména o prostory školní družiny. Je třeba sledovat možnosti dotací, projektů nebo grantů, které může poskytnout Ministerstvo školství, popřípadě Ministerstvo pro místní rozvoj. Management školy musí vyvíjet v tomto směru zvýšenou aktivitu.

## 1.6 Charakteristika dětí mladšího školního věku

Školní družinu navštěvují děti ve věku 6-10 let. Každé dítě je individualitou a je důležité zohledňovat individuální přístup ze strany vychovatele nebo vedoucího. Vývoj dítěte po všech stránkách je závislé na prostředí, ve kterém vyrůstá. Je ovlivněné mnoha faktory, zejména rodinou, která má podstatný vliv (Lievegoed, 1992, s.70). Později se na formování dítěte podílí vzdělávací a mimoškolní organizace, které se podílejí zejména na sociálním, citovém a rozumovém vývoji (Hájek, Pávková, 2003).

Nástup dětí do školního zařízení bývá pro děti náročný. Je odlišný od předškolních zařízení, kde náplní dětí byla hra. Nyní dítě musí do jisté míry prokázat schopnost sebeovládání, tzn. pozornosti a také pedagogům naslouchat. Do života dětí vstupují další lidé a okruh se zvětšuje. Rády podělí o své poznatky a situace, které vidí jako zajímavé a důležité (Lievegoed, 1992, s.71-72).

Se svými vrstevníky navazují kontakty, které jsou pro ně zajímavé v daném okamžiku. Postupně se vyvíjí kamarádství v rámci školní skupiny. Děti navazují vztahy díky hrám, které mohou probíhat o přestávkách, ale nejčastěji v odpoledních hodinách v rámci školní družiny. Hry většinou probíhají spontánně, ve skupinkách. V tomto mladším školním věku je přirozená zvýšená pohybová aktivita, rozmanitého druhu. Z praxe je zjevné, že součástí her jsou občas vzájemné spory, ale také určitá dětská solidarita. Oboje je však důležité pro další sociální vývoj (Hájek, Pávková, 2003).

Dítě vnímá své okolí a rozvíjí svou fantazii. V tomto věku děti přijímají nové informace. Rády se podělí o své poznatky a situace, které vidí jako zajímavé a důležité. Při činnosti je vhodné předkládat hry nebo úkoly krátké, z důvodu kratší soustředěnosti, avšak pedagog má probudit v dětech zájem a vhodnou motivací dosáhnou záměrné pozornosti. Jsou hry a činnosti, které jsou velmi oblíbené a nevadí, když se opakují (Hájek, Pávková, 2003, s.27).

Nástupem školní docházky je hrubá motorika u školáků poměrně dobře vyvinutá. Ovládání chůze, úchop různých předmětů. Nadále se však vyvíjí jemná motorika. Školák se učí správně uchopit tužku, používat pomůcky jako např. nůžky, pravítka, gumu. Školák rozezná širší škálu barev, umí třídit vzory, velikosti. Chápe jednoduché operace, posloupnosti. V tomto věku dochází k rozvoji paměti. Zlepšuje se vyjadřování, formulace vět, rozšiřuje se slovní zásoba (Hájek, Pávková, 2003, s. 28).

V období od nástupu do školy, většinou ve věku od 6 roků je patrný rychlý růst, zejména dlouhých kostí a je proto je třeba minimalizovat fyzickou zátěž, z důvodu možného poškození ve vývoji kostry. Děti okolo tohoto věku mění mléčný chrup za trvalý. Celkově dítě zesiluje, zvětšují se vnitřní orgány a nervová soustava se dále rozvíjí. Tento mladší školní věk je provázen zvýšenou pohybovou aktivitou (Hájek, Pávková, 2003, s. 26-27).

## 1.7 Charakteristika Senior centra, cíle a zaměření

Centrum s pečovatelskou službou byl slavnostně otevřen 1. 8. 2003. Centrum nemá charakter domova důchodců ani zdravotnického zařízení. Je určen starým občanům, kteří dosáhli věku a nároku na starobní důchod, pro invalidní občany, jejichž zdravotní stav umožňuje poměrně dobře žít samostatný život ve vhodných a odpovídajících podmínkách. Rozlehlá budova je strategicky umístěna ve středu obce. Součástí komplexu je také knihovna, která je propojena s centrem. Budova má velkou rozsáhlou vstupní halu s dostatkem místa pro společné posezení a další zábavu. Všechny společné prostory jsou vybaveny nábytkem. Součástí budovy je také velká kuchyně s jídelnou. V patře je umístěno celkem 87 bytů o ploše cca 25 m<sup>2</sup>. 3 byty o velikosti 1+1 a 84 garsoniér 1+KK (kuchyňský kout), z toho 14 garsoniér bezbariérových. Byty jsou vybaveny kuchyňským koutem nebo linkou, sociálním zařízením. K dispozici je také za poplatek elektrický sporák s troubou a pračka na praní prádla. Elektrické spotřebiče a nábytek si musí klienti dovybavit sami. Obyvatelé mají k dispozici výtah. Pro návštěvy je možno poskytnout pokoj na přespání. V centru jsou k dispozici prostory, které byly počítány pro potřeby služeb, také pro ostatní obyvatele obce. V současné době Senior centrum obývá 92 obyvatel. Z toho 69 žen a 23 mužů. V Senior centru působí stálá pečovatelská služba, která patří pod Oblastní charitu Pardubice. Jsou zde dvě sociální pracovnice, které jsou klientům k dispozici 24 hodin denně. K areálu patří vedlejší prostory, které mohou nebo už využívají místní podnikatelé. Místo zde mají sportovní a rekondační masáže, kadeřnictví, kosmetika, pedikúra. Prostory má také v pronájmu Zemědělské družstvo, které zde provozuje prodej masa ze svých zdrojů a další pultový prodej regionálních výrobků (Senior centrum Moravany, 2021).

Klienti jsou zde přijímáni na základě přihlášky. Jednou z podmínek je trvalý pobyt v obci Moravany. Chod Senior centra se řídí domovním, provozním a ubytovacím řádem.

Senioři svůj čas také vyplňují různými aktivitami. Založili Klub důchodců a každé pondělí se scházejí v klubovně. Klub má 55 členů. Členem klubu se mohou stát i starší občané

Moravan, kteří nejsou ubytovaní v Senior centru. Podle zjištění se nejvíce jedná o řízené besedy, literární hodiny, cílené vycházky, grilování, výrobky z korálek (Senior centrum Moravany, 2021).

Cílem toho zařízení je umožnit důstojné a poklidné stáří se zdravotní a sociální péčí. Důležité pro klienty je spokojenost a za podpory sociální služby si uchová co nejdéle schopnosti a dovednosti vzhledem ke své soběstačnosti a dokáže aktivně trávit svůj čas. Klientům je umožněno setkávání s rodinou.

## 1.8 Charakteristika lidí seniorského věku

Nynější společnost nahlíží na seniora jako na člověka, který má za sebou podstatnou část životní dráhy. Senior je nabitý životními zkušenostmi, prošel si všemi aktivními fázemi života, účastnil se dění ve společnosti, byl vystaven krizím i důležitým životním rozhodováním. Senior je schopen reálně nahlížet na celkový pohled současného dění. Na druhou stranu je třeba poznamenat, že nástupem do starobního důchodu, tedy zaslouženého odpočinku na sklonku skutečného stáří, dochází k utlumení nebo dokonce ztrátě sociálního statusu, omezení mezilidských vztahů, změnu životního stylu (Sak, Kolesárová, 2012).

Je zřejmé, že změny, ke kterým dochází během stárnutí jsou navzájem provázané. Stáří prochází socio-ekonomickými, fyzickými a psychickými procesy. Stáří je bohužel spojeno s poklesem životní úrovně. Nástupem do důchodu se senior stává účastníkem sociálního systému a finanční podpora státu je násobně nižší než za aktivního pracovního procesu. Seniori jsou proto ohroženi chudobou. Dnešní doba a výhled do budoucnosti nedává šanci změny k lepšímu. Rostoucí inflace, ceny potravin a energií velice negativně zasahují do života všech věkových skupin. Stárnoucí člověk pociťuje také změny fyzické. Je důležité poznamenat, že biologické a fyzické změny nejsou u každého seniora stejné. Záleží na předešlém aktivním životě, vlivu okolního prostředí. Je to individuální záležitost s ohledem i na dědičnou dispozici. K nejčastějším zdravotním změnám vlivem stárnutí patří zhoršení pohybového ústrojí, změny na vnitřních orgánech, vznik respiračních onemocnění, ztráta svalové hmoty, onemocnění trávicího ústrojí a zhoršení neboli také zpomalení kognitivních a paměťových funkcí (Janiš, Skopalová, 2016).

Ve stáří je člověk velmi vázán na svou rodinu, na věci a předměty, které byly součástí jejich života. Je důležité zlepšovat seniorům pozdní období života a zamezit izolovanosti starých občanů a nedopustit ztrátu sociálních vazeb.

Velmi zajímavý je jeden z výzkumů (Názory a postoje české populace k seniorům), který realizoval Sak a Kolesárová v období od roku 2007-2011 (Sak, Kolesárová, 2012). Osloveno bylo 1014 respondentů všech věkových skupin. Byla položena otázka: *“Každého člověka čeká dříve či později stáří. Když se přenesete do budoucnosti, do jaké míry máte ve stáří z následujícího strach? Co pro vás představuje seniorský věk především?”*

Čeho se tedy česká populace obává?

Nejvíce respondentů se vyjádřilo k obavě z nemoci (78 %), na druhém místě finanční a existenční nouze (54 %), z osamocení (49 %), ze smrti (43 %) a z nedostatku lékařské péče (37 %). Následně s menším procentním odstupem se respondenti také obávají změn životního stylu (37 %), nedostatku lásky a citu (36 %), nedostatku respektu a společenské prestiže (31 %), absence sexu (26 %), nedostatku úcty a respektu v rodině (23 %) (Sak, Kolesárová, 2012).

Šetřením výzkumníci zjistili, že nejvíce se respondenti obávají dopadu na mezilidské vztahy ve vazbě na seniora než na samotnou existenci bytí.

Nelze však důchodový věk chápat více negativně. Odchod na odpočinek je také řada pozitiv. Ty ve svém rozsáhlém výzkumu života seniorů opět předložili Sak a Kolesárová (2012) v období roku 2007-2011 (Názory a postoje české populace k seniorům). Počet respondentů 1014 v celé populaci. Byla položena otázka: *“Přináší seniorský věk a důchod něco pozitivně nového, co nebylo v předchozích životních fázích?”*

Jaká pozitivita sebou nese nástup do starobního důchodu?

Z vyjádření české populace to můžeme chápat jako určité uvolnění, které následuje vstupem do další životní fáze. Nejvíce pozitiv (56 %) respondenti vidí v nabytí volného času, času, který si mohou sami organizovat, (23 %) rozvinutí zálib, zájmů, tvořivosti, (15 %) se těší na relaxaci, zasloužený odpočinek, (11 %) se bude věnovat rodině, vnoučatům, (11 %) respondentů se těší na život bez stresu a shonu, (9 %) konec pracovního vytížení, (7 %) bude cestovat, (5 %) populace vidí pozitivně zkušenosti a moudrost stáří (Sak, Kolesárová, 2012).

Z výsledků výzkumu je patrna silná pozitivní stránka ve svobodě a volném čase, se kterým senior může nakládat dle svých možností. Za významnou lze považovat i přání účastnit se dění v rodině a budovat mezigenerační vazby. Záleží na každém z nich, jak plnohodnotně a samozřejmě v rámci svých možností prožije novou etapu svého života.

## 2 VOLNÝ ČAS

Tato kapitola popisuje funkce volného času. Stručně charakterizuje trávení volného času dětí a seniorů a vliv na jejich výběr a možnosti. V podkapitole jsou jmenovány běžné aktivity dětí a seniorů. Na doplnění je zmíněn průzkum mezi seniory od Žumárové a Balogové (2009).

Nad pojmem „volný čas“ se autoři různě zamýšlejí. Například Pávková vidí jako důležité znaky se samostatně rozhodnout, co je osobně přínosné, co bude člověka bavit a bude to dělat se zájmem a s radostí (Pávková, 2014, s. 11). Hofbauer uvádí volný čas jako dobrovolné aktivity v očekávání zážitků a radosti (Hofbauer, 2004, s. 13). Volný čas si však zachovává znaky výchovného procesu. Nenásilnou formou povzbuzuje a motivuje k seberealizaci, prohlubování zájmů, sociální spolupráce, rozšíření a objevení svých schopností. Volný čas plní také specifické funkce. Pávková (2014) rozlišuje čtyři základní funkce, a to sociální, zdravotní, preventivní a výchovně-vzdělávací.

**Funkci sociální** může být u dětí docházka do škol a zájmových zařízení, kde můžou odpoledne relaxovat a trávit svůj volný čas hrou. Tyto zařízení nabízí stejné podmínky pro všechny účastněné. U dospělých je to kupříkladu navázání nových kontaktů a přátelství s ostatními lidmi, kteří mají stejné záliby. U všech věkových skupin dochází k sociálnímu učení (Pávková, 2014).

**Zdravotní funkce** podporuje zdravý vývoj jedince po stránce duševního, tělesného a sociálního vývoje. U jednotlivců, bez rozdílu věku, kteří ve svém volném provozují sportování, upevňuje zdraví, podporuje přirozený vývoj a udržuje všechny generace v dobré kondici. V tomto případě je třeba zohlednit věk a dispozice jedinců. Zdravotní a výchovná funkce má vliv na psychohygienu, bezpečnost práce a zdravý životní styl (Pávková, 2014).

**Preventivní funkce** působí na jedince ve volném čase jako primární prevence vzniku negativních jevů ve společnosti. Můžeme je vnímat jako nežádoucí, nevhodné a nebezpečné pro společnost (Pávková, 2014).

**Výchovně-vzdělávací funkce** podporuje jednotlivce k rozvoji svých schopností a motivuje k dalšímu učení. Je to cílené ovlivňování vychovávaných jedinců. Jen tak lze získat sebevědomé jedince, kteří jsou a budou přínosem pro společnost (Pávková, 2014).

S volným časem se děti setkávají poprvé u své rodiny. Vnímají, jak členové rodiny vyplňují své dny příjemnými činnostmi na základě dobrovolnosti, která je naplňuje radostí. Rodiče by měli vést svoje děti k aktivnímu trávení volného času, být pro děti motivací a zároveň podporou. Rodiče znají své děti nejlépe, a proto by jim měli dokázat nabídnout vhodné alternativy a reagovat na potřeby dětí (Hofbauer, 2004, s. 61).

*„Rodina se tak stává aktivním subjektem i svého volnočasového života, rozvíjí pozitivní podněty a čelí nežádoucím vlivům.“* (Hofbauer, 2004, s.64)

## 2.1 Volný čas dětí mladšího školního věku

Děti ve věku 6-10 let rády poznávají nové věci, experimentují. Velký vliv mají dospělé osoby pohybující se v jejich blízkosti. Při správném vedení a motivaci děti s radostí přijímají činnosti a aktivity. Pozornosti se kupříkladu těší aktivity, jejíž cílem je vlastní tvorba, skupinové hry, zážitek s prožitkem. Děti v tomto věku se po většinu dne pohybují ve vzdělávacích zařízeních. V rámci odpolední mimoškolních aktivit i mezipředmětových aktivit a předmětů jako tělesná výchova mají děti možnost posílit a zregenerovat svoje síly.

Nabídka volnočasových aktivit je odlišná v závislosti na lokalitě. V základu většinou dávají příležitost dětem základní školy, které nabízejí pravidelné zájmové kroužky pro děti. Většinou se jedná o kroužky sportovní. Velmi oblíbené jsou kolektivní hry, jako fotbal, florbal, tenis, tanec. V menších obcích děti navštěvují hasičský kroužek, kde podstatnou část tvoří sportovně-výkonnostní složka.

Velmi oblíbené mezi dětmi jsou také tvůrčí aktivity. Jmenovat můžeme oblíbenou keramiku, vaření i dramatický kroužek. Děti se na základě pravidelnosti učí postupům, kreativě, rozvíjejí fantazii.

Dlouholetou tradici mají kroužky oddechové, které se věnují výuce na hudební nástroj, jako je flétna, kytara, klavír.

Jak bylo zmíněno výše, malé obce dokáží díky škole zajistit pravidelné rekreační, oddechové a vzdělávací aktivity. Větší příležitost a pestrost volnočasových aktivit nabízí větší obce nebo města, kde volný čas probíhá mimo školní zařízení. Různorodé aktivity většinou sdružují domovy dětí a mládeže nebo kluby se speciálním zaměřením. Pokud se podíváme



komplexně můžeme jmenovat kupříkladu hokej, cvičení rodičů s dětmi, gymnastika, badminton, lezení na umělé stěně, plavání, kroužek železničářů, modeláři, kroužek výtvarný, chovatelský, přírodovědecký. Současným trendem a středem vysokého zájmu dětí je počítačové programování a grafika, robotika a elektronika.

Je ovšem třeba zmínit i negativní část, která je spíše nežádoucí. Poměrně značná část dětí tráví svůj volný čas pasivně. Obzvláště v oblíbě jsou mobilní telefony, kde se děti pohybují na sociálních sítích a herní konzole. V některých případech můžeme hovořit o závislosti.

Ve všech zařízeních, které se věnují výchově ve volném čase působí vychovatelé a pedagogové volného času.

## 2.2 Volný čas seniorů

Nástupem do tzv. „starobního důchodu“ nastává pro člověka velká změna. Od rodičů, kolegů a známých je slyšet, že se na důchodový věk velmi těší. Opouští období, které plně věnovali rodině a pracovním povinnostem. Tento čas byl plný shonu a stresu. Nyní pro většinu seniorů nastává čas plánování a přání. Můžeme tedy hovořit o aktivním stárnutí. Ti, kteří byli aktivnější v produktivním věku si chtějí zachovat svůj životní styl (Janiš, Skopalová, 2016).

Velmi přehledně lze rozlišit možnosti, jak může senior smysluplně vyžít svůj nově získaný volný čas:

- Pokračování ve svých aktivitách. Je to nejlepší způsob, který nijak výrazně nezasahuje do stávajícího života. Záleží však na ekonomických a zdravotních aspektech.
- Rozšíření svých aktivit. Jedná se především o aktivity, na které senior neměl dostatek času. Nyní se otvírá prostor pro realizaci.
- Nové činnosti. Aktivní stáří je ve znamení získání nových znalostí a dovedností.
- Profesionální činnost a její pokračování, můžeme chápat jako dobrovolnou činnost,

kteří působí radost a potěšení. Kupříkladu senior může předávat své zkušenosti i mladším generacím. Zde můžeme hovořit o tak důležitých mezigeneračních vztazích a učení (Kasper, Lubecki, 2003 in Janiš, Skopalová, 2016).

Podstatný vliv na kvalitu volného času seniorů podle Janiše a Skopalové (2016) má nejen ekonomická a zdravotní způsobilost seniorů, ale také podpora rodiny, příležitosti a možnosti, které nabízí nejbližší okolí, školy, obce nebo organizace, které umožňují seniorům prožít aktivní stáří prostřednictvím aktivizačních programů, včetně trendu ve zdělávání seniorů, tzv. univerzit třetího věku.

Podle výzkumu Saka a Kolesárové z roku 2007-2011 (2012), zmíněného zde je zřejmé, že senioři své aktivity zaměřují nejvíce na své záliby, nové zájmy a věnují více času svým blízkým, zejména vnoučatům.

Žumárová a Balogová (2009) také uvádějí svůj dotazníkový průzkum z oblasti volného času. Oslovily 284 seniorů s průměrným věkem 68 let, z toho bylo 182 žen. Zjistily, že respondenti věnují svému volnému času v průměru 6,5 hodiny denně bez rozdílu, zda je volný, či pracovní den. Z toho však 2,5 hodiny věnují fyzickým aktivitám. Zájem seniorů je o lehčí turistiku společně s cestováním a zahrádka.

### 3 MEZIGENERAČNÍ VZTAHY

Nutnost potřeby k prohlubování mezigeneračních vztahů je v této kapitole. Významnou roli ve vztazích mezi generacemi je vzájemné vzdělávání, které je popsáno v následující podkapitole. Kapitola zahrnuje také roli sociálního pedagoga v návaznosti na společné volnočasové mezigenerační setkávání. Příkladem mohou být společenské deskové hry. Pozitiva a negativa deskových her je v závěru kapitoly.

Je zřejmé, jak ve stáří lidé kladou důraz na zachování standartu svého životního stylu, a to zejména udržet si své vztahy s přáteli, s rodinou. Přáním je také udržet krok s dnešní dobou. Společnost se rychle vyvíjí, je zahlcena nepřehledným množstvím informací, technologiemi, zejména ve virtuálním světě.

Na občany v důchodovém věku jsou kladeny požadavky, které mnohdy způsobují bezradnost a pocit sociální izolace. Stárnutí a stáří se týká nás všech. A proto má celá společnost usilovat o vylepšení kvality života, změnit negativní postoje a přistupovat k seniorům s nabídkou takových podmínek a aktivit, které jim dávají šanci na kvalitní život, obklopený rodinou, přáteli, bez pocitu osamění. Podstatná je spolupráce zastupitelstev obcí, místních organizací, neziskových organizací se zřizovateli domovů důchodců a podporovat různými kulturními, společenskými i sportovními programy pro seniory (Žumárová, Balogová, 2009). Příkladná se jeví spolupráce místní základní školy se Senior centrem Moravany v nabídce využití volného času dětí ze školní družiny a seniorů při vzájemném setkávání formou hraní společenských deskových her. Hra podporuje nejen prožitek, ale také umožní vzájemnou interakci mezi generacemi. Hraní deskových her aktivizuje kognitivní a komunikační schopnosti mladších dětí školního věku a seniorů.

Prostřednictvím společných programů, kurzů nebo projektů dochází také k mezigeneračnímu vzdělávání.

### 3.1 Mezigenerační vzdělávání

*„Cílem mezigeneračního vzdělávání je vytvořit fungující mezigenerační prostředí, generačně heterogenní, aby mladí a starší lidé měli stejné možnosti sdělit druhým své názory, zkušenosti a postoje v rámci edukačních i jiných aktivit“ (Veteška, 2017, s. 28).*

Díky rychlému tempu ve vývoji technologie dnes není výjimkou, že zkušenější mladší kolega funguje jako poradce v rámci podnikového nebo firemního vzdělávání. Obě generace mají však stejný cíl: spojuje všechny, kteří se podílejí na edukaci. Výsledkem by mělo být porozumění a spříznění napříč generacemi (Veteška, 2017).

Příkladem výměny rolí v učení, můžeme začít už ve školách. Učitel jako mentor vede výuku dětí a žáků. Také volnočasové aktivity jsou možností výměny nebo předání zkušeností a sdílení aktivit. Významnou podporou mezigeneračních setkávání je sociální pedagog jako mediátor společných aktivit.

### 3.2 Role sociálního pedagoga v mezigeneračních vztazích

Výčet vlastností a schopností je obsáhlý. Podle Pávkové (2014), můžeme vybrat některé předpokládané vlastnosti a schopnosti pedagoga. Jmenujme kupříkladu:

- Schopnost sestavit programy pro volnočasové aktivity
- Předvídat a řešit nečekané situace
- Empatie
- Chápání potřeb různých věkových skupin
- Psychická i fyzická odolnost
- Odborné znalosti z oblastí pedagogiky a psychologie
- Kreativita a určitá hravost

Úkolem sociálního pedagoga je v rámci této bakalářské práce zprostředkovat mimoškolní aktivitu s cílem prohloubit sociální kompetence všech zúčastněných. Sociální pedagog v tomto případě zastává pozici mediátora komunikační a sociální interakce mezi generacemi (Kraus, 2008).

### 3.3 Deskové hry

Historie deskových her sahá do období starověku. Pocházejí z Egypta i Číny. Důkazem oblíbenosti jsou archeologické nálezy nástěnných maleb, artefaktů v hrobkách a domech. Základem her je herní plán. Dříve se plán například kreslil do písku nebo hlíny. Postupem času se deskové hry zdokonalovaly. Používaly se herní desky ze dřeva a postupným vývojem vznikají z kartonového papíru, doplněné tiskem. Nedílnou součástí jsou hrací kameny nebo figurky. Na světě existuje několik tisíc různých her a každá má svá pravidla (Zapletal, 1991).

Deskové hry můžeme rozdělit na:

- strategické
- závodivé
- poziční
- pátrací hry (Zapletal, 1991).

U deskové hry se mohou sejít dva i více hráčů. Podstatou her je posun nebo pokládání hracích kamenů nebo figur po herním plánu. Hráči většinou sedí u stolu. Střídají se ve hře a sledují hru soupeře.

Finální podoba her je však velice kvalitní, jak po stránce materiální, tak ilustrační. Na českém trhu je zastoupeno několik významných výrobců a vydavatelů. Z českých je oblíbený ALBI, BLACKFIRE, MINDOK, REXHRY, DINOTOYS. Ze zahraničních výrobců je zastoupen PIATNIK.

#### 3.3.1 Deskové hry ve vzdělávání

Poslední roky Ministerstvo školství podporuje zavedení didaktických deskových her do výuky. Výrobci ve spolupráci s pedagogy vytvářejí hry, které napomáhají dětem procvičovat učivo. Vývoj her je v souladu s osnovami a vzdělávacími programy, které zábavnou formou ideálně zpestřují výuku. Žáci se učí hrou (Školní hry, 2023).

Moderní deskové hry jsou více zaměřeny na strategii, vytvářejí se celé herní komplexy. Jejich celkové pojetí je založené na rozvoji schopností jako je spolupráce v týmu, seberealizace a komunikace, kritické myšlení a nové vědomosti (Lomička, 2018).

### 3.3.2 Pozitivní a negativní stránky deskových her

#### **Pozitiva**

Hra přináší zábavu a je výbornou aktivizující metodou nejen pro děti, ale i dospělé.

Deskové hry mají významnou roli v rozvoji dovedností a kompetencí, kupříkladu:

- spolupráce s ostatními
- komunikačních schopností
- kreativity
- emoce
- kritického myšlení
- řešení konfliktních situací
- představivosti
- strategie
- logiky

Za zmínku však stojí, že hry se odehrávají většinou ve skupině minimálně o dvou hráčích, což otvírá prostor pro diskusi, vyjádření názorů a argumentů. Dochází k upevňování sociálních kompetencí, a to citlivost a vnímavost k ostatním, tolerance a spolupráce. Společné sdílení a prožívání herních situací vede ke zlepšování vztahů a navázání nových přátelských vazeb mezi hráči. U deskových her se scházejí hráči různých věkových skupin a můžeme jednoznačně konstatovat, že napomáhají vytvářet vztahy nejen mezi vrstevníky, ale také napříč generacemi (Zatrolené hry, 2017).

## Negativa

I když množství pozitiv her převyšuje negativa, je vhodné některá zde uvést. Významnou roli hraje vyšší pořizovací hodnota deskových her. Pro školy nebo mimoškolní volnočasová centra je někdy velice obtížné pořídit větší množství her z důvodu nedostatku finančních prostředků.

Časovou náročnost můžeme také přičíst k negativům deskových her. Je třeba poskytnout dostatečnou dobu nejen k vysvětlení a pochopení pravidel, ale k samotné hře. Některé hry svým charakterem hráčům navodí pocit vcítění do hry, může docházet díky emocím ke zvýšenému hluku. To může být pro některé hráče náročné, soustředit se na samotnou hru (Zatrolené hry, 2017).

## 4 BAKALÁŘSKÝ PROJEKT

Projekt ukládá za cíl navázat vztahy dětí školního věku s místními seniory. Umožní oběma generacím prohloubit vzájemné mezigenerační vztahy, sociální kompetence, podpoří kognitivní funkce. Setkávání dětí mladšího školního věku se seniory prostřednictvím hraní deskových her je příležitostí smysluplně trávit volný čas. Podkapitoly zahrnují charakteristiku a cíle projektu, účastníky mezigeneračního setkávání, místo realizace, současný stav a návaznost na další aktivity, personální a finanční zajištění, kritéria výběru her a harmonogram. Nedílnou součástí projektu jsou etická pravidla.

### 4.1 Charakteristika projektu

Úkolem tohoto projektu je mezigenerační setkání dětí ze školní družiny se seniory, kteří žijí v Senior centru. Celá akce je pro děti z prvního stupně základní školy 6-10 let. Senioři zmíněného centra jsou občané pobírající starobní důchod a jejich zdravotní stav jim umožňuje samostatnost.

Účastníci se budou věnovat společenským deskovým hrám. Lektorem budou vybrány takové hry, které budou vhodné pro obě skupiny generací.

Realizace projektu byla stanovena na dobu půl roku. Děti se se seniory budou setkávat od poloviny listopadu do poloviny dubna. Frekvence setkávání je 2krát za měsíc, kromě listopadu a dubna, kde se účastníci setkají jen jednou. Všichni se setkají 10krát.

### 4.2 Účastníci projektu

Projekt je pro děti ze školní družiny ve věkovém rozmezí 6-10 let. Senioři od přibližně 65 let. Předpokládá se účast minimálně 6 seniorů a 6 dětí. Projekt nevylučuje možnost vyššího počtu účastníků v závislosti na zájmu seniorů a dětí. Předpokladem je dodržení principu dobrovolnosti.

Zvláštní péči je třeba věnovat výběru účastníků deskových her. Pozorováním dětí ve školní družině vychovatelka vytipuje děti, které mají deskové hry v oblíbě a objektivně



zhodnotí způsobilost dětí pro setkání se seniory. Stejně tak u seniorů je třeba zohlednit zdravotní a psychický stav klientů. Požádáme proto o spolupráci vedoucí Senior centra.

#### 4.3 Místo realizace

Senior centrum je poměrně velký moderní objekt s velkou vytápěnou vstupní halou. Již v předchozích letech zde bylo několik vystoupení žáků základní školy pro občany Senior centra (sborový zpěv, vánoční besídka). Pro naše setkávání je k dispozici klubovna seniorů. Místo bylo vybráno s ohledem na potřeby seniorů. Jsou na centrum zvyklí a pro mírné pohybové indispozice, je výběr jednoznačný. Děti by docházely ze základní školy, která je vzdálená od centra přibližně 200 metrů.

#### 4.4 Cíl projektu

Cílem projektu je uspořádat setkání, která propojí dvě kategorie generací: ranné školní mládí a stáří. Každá generace vyrůstala a vyrůstá v jiné společenské době, v době odlišných názorů na svět, mravů a v hodnotách životních potřeb. Hry vybízejí k výměně rolí – mladí učí starší a naopak. Děti poznají, že společně strávený čas může být zajímavý a pro seniory je to pozitivní změna. Cílem je prohloubit sociální kompetence. Hra navozuje prožitek a sbližuje účastníky. Projekt předpokládá u obou generací procvičení kognitivních funkcí, osobnostně-sociálních dovedností, spolupráce, respektu, vzájemného porozumění, tak potřebných u obou generací účastníků.

#### 4.5 Charakteristika současného stavu

Před několika lety byly obyvatelé Senior centra poměrně aktivní, zásluhou pracovnice Městského úřadu, která zajišťovala pro obyvatele centra kulturní nebo společenské akce. Bohužel časem již nemohla působit v centru, a proto akce pro seniory skončily. Je pravdou, že občas byla dojednána spolupráce se základní školou, kde děti seniorům zazpívaly, připravily vánoční besídku. Někdy jsou zde pořádány menší akce organizované městským úřadem. Je vhodné prohloubit vzájemnou spolupráci se základní školou. Má co nabídnout.

#### 4.6 Návaznost projektu na další aktivity

Národní ústav pro vzdělání realizuje plány na podporu vzdělávání seniorů. Základem projektů na podporu seniorů jsou školy všech stupňů jako vzdělávacích zařízení, které mohou přispívat vzdělávacími i dovednostními aktivitami (Institut pro celoživotní vzdělávání, 2022). Moravany je menší obec a základní škola je zde jako subjekt, který by se mohl aktivně účastnit na projektech mezigeneračního učení. Je dobré vybrat takové učení a aktivity, které jsou vhodné pro obě generace, a které mohou všem přinést vzájemnou interakci, psychickou aktivizaci, toleranci. Seniorům navíc zvýšit sociální úroveň a prodloužit jejich aktivní činnost. Důležité je navázat úzký kontakt se zřizovatelem, v tomto případě s městským úřadem.

#### 4.7 Etická pravidla

Lektor, v tomto případě vychovatelka seznámí děti s programem, kterého se budou účastnit a seznámí je, kdo je čeká v senior centru. Lektor připraví takové hry a aktivity, které budou vhodné vzhledem k věku pro účastníky projektu. Hrou nebo interaktivní výukou připomene dětem základní pravidla společenského chování. Po celou dobu tohoto projektu budou účastníci dbát na:

- Zdvořilost
- Vstřícnost
- Vzájemné respektování
- Ochranu zdraví a bezpečnosti
- Pozitivní a přátelské klima

Celá akce proběhne v souladu s nařízením Evropské unie ze dne 27. 4. 2016 O ochraně fyzických osob v souvislosti se zpracováním osobních údajů „GDPR“ (General Data Protection Regulation), (úřad pro ochranu osobních údajů, 2016).

#### 4.8 Personální zajištění

Po celou dobu trvání projektu bude vždy přítomna vychovatelka a vedoucí centra, pokud neurčí jinou osobu. Vychovatelka je ze zákona o pedagogických pracovních plně schopna organizovat a vést volnočasové aktivity dětí i dospělých. Vychovatelka navštíví s dětmi centrum v rámci svého pracovního úvazku.

#### 4.9 Finanční zajištění

Jelikož zřizovatelem centra a základní školy je městský úřad, je třeba oslovit starostu města a představit projekt. V zájmu obce by měla být podpora mezigeneračních programů prioritou. Předpokladem je tedy finanční příspěví obce.

Je možné, že centrum nebo jednotlivci z řad seniorů vlastní svoje hry. Počítáno je však s možností plného financování her pro společné hraní dětí a seniorů. Základní škola, prostřednictvím vychovatelky seznámí zřizovatele s projektem a požádá o finanční dotaci (Příloha 4). Hry zakoupí vychovatelka ze základní školy. Po dohodě s obcí hry zůstanou v klubovně Senior centra a budou přínosem pro spoluobčany Moravan.

Název hry	Výrobce	Cena od s DPH
Člověče nezlob se	DINO	99,-kč
Svět her (Dáma)	DINO	398,-kč
Rummikub	PIATNIK	439,-kč
Paměťové šachy	TAEDA INNOVA	399,-kč
Aktivity	PIATNIK	360,-kč
Sázky a dostihy junior	DINO	227,-kč
Jožin z bažin	EFKO	327,-kč
		<b>Celkem 2 249,-kč</b>

*Tabulka 1: Finanční zajištění*

Z tabulky vyplývá, že celkové náklady na projekt budou **2 249 Kč** včetně DPH. O celou tuto částku bude požádáno na obci.

## 5 Harmonogram

Projekt se týká účasti dvou organizací, a proto je nezbytné před samotnou realizací uskutečnit vzájemné konzultace a připravit akci pro zdárné naplnění našich cílů. Je třeba seznámit s projektem představitele obce Moravany a zároveň požádat o možné dotace na nákup deskových her (Příloha 4). Setkání s vedoucím Senior centra proběhne ve znamení vytipování seniorů, podle fyzických a psychických možností. Podmínkou je však dobrovolnost účastnit se setkávání s dětmi ze ZŠ. Velmi vhodné se jeví předběžné osobní neformální setkání se seniory formou rozhovoru. Seznámit je s průběhem akce a jaké děti přijdou na návštěvu si zahrát deskové hry. Vychovatelka odpoví seniorům na případné dotazy.

Ve škole by měla vychovatelka vybrat šest dětí, které rády hrají deskové hry a nejsou impulsivní. Je třeba informovat rodiče žáků o chystané akci. Jde především o termín a vyzvedávání dětí ze školní družiny po skončení hraní deskových her. Předpokládá se návrat mírně po 16 hodině.

Setkávání	Měsíc	Čas	Aktivita
1	Listopad	14:30 – 16:00 hod.	Seznámení první deskové hry
2	Prosinec	14:30 – 16:00 hod.	Téma: <i>„Co jste nejraději dělali / děláte o letních prázdninách?“</i>
3	Prosinec	14:30 – 16:00 hod.	<i>„Vánoční zvyky dříve a dnes.“</i> Prostor pro odpovědi na otázku (rozhovor) deskové hry
4	Leden	14:30 – 16:00 hod.	Téma: <i>„Jaké jsou/byly vaše volné dny?“</i> <i>„Jací jsou / byli vaše prarodiče?“</i>

5	Leden	14:30 – 16:00 hod.	Prostor pro odpovědi na otázku (rozhovor)  deskové hry
6	Únor	14:30 – 16:00 hod.	Téma: <b>„Chodili jste/chodíte do zájmového kroužku nebo klubu?“</b>
7	Únor	14:30 – 16:00 hod.	<b>„Měli jste/máte nejoblíbenější aktivitu/koníček?“</b>  prostor pro odpovědi na otázku (rozhovor) deskové hry
8	Březen	14:30 –	<b>„Naučili jste svoje prarodiče/vnoučata něčemu novému?“</b>
9	Březen	16:00 hod. 14:30 – 16:00 hod.	<b>„Trávili/trávíte jste svůj volný čas s přáteli/kamarády? Jak?“</b>  prostor pro odpovědi na otázku (rozhovor) deskové hry
10	Duben	14:30 – 16:00 hod.	(rozhovor) deskové hry rozloučení a ukončení

Tabulka 2: Harmonogram

V tabulce je uveden měsíc, aktivity a čas setkání. Konkrétní dny se určí během měsíce října, jelikož záleží na časovém rozsahu odpoledních kroužků dětí. Celkem bude 10 sezení. Na závěr každého setkání získá mediátor zpětnou vazbu na základě společného hodnocení formou krátkého rozhovoru.

## 5.1 Kritéria výběru deskových her

Předpokladem správného průběhu setkávání je určitá profesionalita, to znamená aspoň základní znalost zásad práce s generací mladších školních dětí a seniorů.

Na základě respektu a ohledu k potřebám a možnostem těchto odlišných generací, nechceme děti ani seniory zatěžovat nadměrnými informacemi. Jde o stručnost, přehlednost a porozumění základním pravidlům her. Z důvodu možné únavy nebo poklesu aktivity, volíme hry časově nenáročné (Špatenková, Smékalová, 2015).

### 5.1.1 První společné setkání

#### **Listopad**

Organizační forma : skupinová, 12 hráčů obou věkových skupin

Časová náročnost : 90 minut

Věk : 6-99 let

Pomůcky : jmenovky dětí, vybrané deskové hry

Cíl : společná komunikační interakce, procvičení kognitivních a paměťových funkcí, strategie, fantazie

Popis : Děti přicházejí společně s vychovatelkou do Senior centra ve 14:30. Všichni se sejdou v místní klubovně. Je přítomna i pracovnice Městského úřadu, která se stará o chod centra. Pracovnice přivítá děti a paní vychovatelku v Senior centru. Následně po uvítání vychovatelka přijímá roli mediátora. Ujímá se slova a seznamuje všechny zúčastněné o plánovaném společném setkávání. Pro uvolnění mediátor zařadí na úvod každého vzájemného setkání jednu tematickou otázku, na kterou si budou moci všichni odpovědět příští herní odpoledne. V úvodu je důležité vyhradit si vzájemné oslovení. Děti si proto vyrobily jmenovky se svým křestním jménem. Jak mají děti oslovovat seniory, je na vlastním uvážení seniorů. Vychovatelka s dětmi společně s pracovnící vysloví přání strávit společně příjemná odpoledne a vzájemně se poznat. Vychovatelka s dětmi představí deskové hry, které děti mají v oblibě. Nyní nadchází čas na první herní aktivitu.

Vytvoří se skupinky hráčů. Mediátor dohlédne, že u každé hry budou hráči různého věku. Pokud senioři hru neznají, je úkolem mediátora a dětí, aby s hrou seniory seznámily a vysvětlily pravidla. Vychovatelka sleduje, aby žádný ze zúčastněných nezůstal mimo hru a aby ve všech skupinkách vládla příjemná a vstřícná atmosféra. V případech, kdy je potřeba povzbudit nebo pomoci ve správné formulaci, pohotově reaguje. Sleduje čas.

Závěr : Na závěr společného herního dne vychovatelka vybídne hráče, aby zhodnotili společně strávený čas. Vychovatelka položí otázky „Co Vám přineslo dnešní setkání?“ „Jaká hra byla nejzábavnější?“ „Bylo-li setkání pro všechny příjemné?“ Mediátor poděkuje všem přítomným za zajímavé setkání, položí otázku na příští setkání a vybídne děti i seniory k zamyšlení nad odpovědí.

Otázka na druhé společné setkání:

***„Co jste nejraději dělali / děláte o letních prázdninách?“***

Otázky jsou vybrány za účelem vzájemného poznání a aby každý na ně dokázal odpovědět. Jde o prolomení generačních bariér a navození uvolnění.

Cílem je u dětí poznání, že senior byl také mlád a prožíval stejné nebo podobné radosti. U seniorů jde o navrácení do dětských let, zavzpomínání a vybavení si vzpomínek. Z hlediska deskových her jde především o procvičení rozumových a komunikačních schopností.

#### 5.1.2 Druhé společné setkání

### **Prosinec**

Organizační forma : skupinová, 12 hráčů obou věkových skupin

Časová náročnost : 90 minut

Věk : 6-99 let

Pomůcky : jmenovky dětí, vybrané deskové hry

Cíl : společná komunikační interakce, procvičení kognitivních a paměťových funkcí, strategie, fantazie, prožitek ze hry

Popis : Po uvítání vychovatelka připomene úkol, který byl představen na konci předešlého herního odpoledne. Znovu zopakuje otázku „*Co jste nejraději dělali / děláte o letních prázdninách?*“ a nechá prostor pro rozhovor. Vychovatelka předpovídá původní nejistotu k prvním odpovědím, tak povzbudí přítomné k odhodlání, napomůže k rozvinutí rozhovoru a dodává všem pocit jistoty. Jinak, ale nechává děti a seniory, aby si sami vedli rozpravu. Pokud vychovatelka ucítí, že hovor ustává, včas debatu ukončí a nasměruje děti i seniory k hraní deskových her.

Závěr : Vychovatelka se všemi ohodnotí společné odpolední deskohraní několika otázkami „Jakou novou hru jste se naučili?“ „Bylo společné odpoledne pro všechny příjemné?“ Rozloučí se další otázkou k zamyšlení do příštího setkání.

Otázka na společné třetí setkání:

**„Vánoční zvyky dříve a dnes.“**

Cílem je navodit rodinnou atmosféru, uvolnění a přátelské klima. Přeci jen se se mohou vánoční zvyky lišit s generacemi. Při setkání je důležité, aby se vzájemně seznámili s prožitím Vánoc dříve a dnes. Vánoční čas vybízí k rozjímání. Deskové hry vybízí ke komunikaci, poznání a rozvoji smyslových schopností.

### 5.1.3 Třetí společné setkání

#### **Prosinec**

Organizační forma : skupinová, 12 hráčů obou věkových skupin

Časová náročnost : 90 minut

Věk : 6-99 let

Pomůcky : jmenovky dětí, vybrané deskové hry

Cíl : společná komunikační interakce, procvičení kognitivních a paměťových funkcí, strategie, fantazie, prožitek ze hry



Popis : Na úvod dalšího setkání proběhne uvítání a společné povídání na téma „*Vánoční zvyky dříve a dnes.*“ Je předvánoční čas, čas poklidu a chvíle, který trávíme se svými nejbližšími. Opět je naším cílem navodit pohodovou atmosféru, vzájemný respekt. Sledujeme intenzitu rozhovorů a včas přecházíme k deskovým hrám. Utvářejí se skupinky a vybírají si hry podle individuálního zájmu. Dbáme na věkové rozložení hráčů. Podpora a povzbuzení obou generací je nezbytnou součástí úlohy pedagoga.

Ukončení deskohraní je ve znamení přání poklidných vánočních svátků.

Závěr : Společné hodnocení dne, je ve znamení otázek a odpovědí. Vychovatelka získává zpětnou vazbu od dětí a seniorů. „Jak jste prožili společné odpoledne u her?“ Co bylo zajímavého na Vašem herním protivníkovi?“ „Jaká byla vzájemná spolupráce?“

Otázka na společné čtvrté setkání:

***„Jací jsou / byli vaše prarodiče?“***

Tato otázka napomáhá ke zlepšení kognitivních a vyjadřovacích schopností, obohacuje především děti o novou slovní zásobu. Seniori si mohou rozpomenout na možná dávno zapomenuté osoby a vzpomínky. Společně mohou pohovořit o rozdílných životních vzorcích, které žijí / žili naši prarodiče a porovnat je. Cílem dne je nejen hezký pocit ze hry, ale také vzájemné poznání a porovnání zvyků dříve a dnes.

#### 5.1.4 Čtvrté společné setkání

### **Leden**

Organizační forma : skupinová, 12 hráčů obou věkových skupin

Časová náročnost : 90 minut

Věk : 6-99 let

Pomůcky : jmenovky dětí, vybrané deskové hry

Cíl : společná komunikační interakce, procvičení kognitivních a paměťových funkcí, strategie, fantazie,

Popis : Na úvod proběhne uvítání. Připomeneme si poslední úkol, otázku, kterou si všichni měli promyslet během týdne „*Jací jsou/byli vaše prarodiče?*“ Dáme prostor pro vyjádření těch, co chtějí odpovídat a přecházíme na hraní deskových her. Mediátor dbá na správné dodržování her, dovysvětlí, pokud je třeba. Sleduje také hráče po fyzické a psychické stránce. Zjistí-li indispozici, dopomůže hrou, popřípadě přebírá za hráče hru. Dodává podporu všem hráčům. Včas upozorní hráče na dokončení her. Je připravena další otázka na příští společné setkání.

Závěr : Nastává čas rozloučení, poděkování za příjemný čas a ptáme se, zda setkání bylo příjemné a jsou všichni spokojeni nebo by se mohlo něco zlepšit.

Otázka na společné páté setkání:

*„Jaké jsou/byly vaše volné dny?“*

Cílem dnešního dne je aktivizovat seniory a děti ke sdílené aktivitě, procvičit u obou generací paměť, komunikaci, strategické myšlení, společný zážitek, prohloubení mezigeneračních vztahů. Krátkým povídáním podpořit jejich sblížení a poznání se navzájem. Vzájemné setkávání má probíhat v uvolněné atmosféře, bez bariér, s radostí a nedočkavostí co nového přinese. Otázky nám dopomůžou ke vzájemné otevřenosti.

5.1.5 Páté společné setkání

## **Leden**

Organizační forma : skupinová, 12 hráčů obou věkových skupin

Časová náročnost : 90 minut

Věk : 6-99 let

Pomůcky : jmenovky dětí, vybrané deskové hry

Cíl : společná komunikační interakce, procvičení kognitivních a paměťových funkcí, strategie, fantazie,

Popis : Setkání probíhá standartním způsobem. Na úvod se děti se seniory pozdraví a připomenou si otázku, která byla položena na posledním setkání „***Jaké jsou/byly vaše volné dny?***“ Mediátor sleduje rozhovory, eventuelně napomáhá doplnit rozhovor, pokud je třeba. Plynule hráči přecházejí v hraní deskových her. Mediátor opět sleduje hráče, doplňuje a vysvětluje pravidla, pokud je potřeba. Povzbuzuje hráče pochvalou za šikovnost a herní disciplínu. Mediátor má připravenou další otázku k zamyšlení na příští setkání. Cílem setkání mezigenerační komunikace, cílená na prožitky hráčů. Vzpomínky mohou navodit dobrou mysl u seniorů a pro děti možnou inspiraci a nápady. Obě skupiny procvičují komunikaci, slovní zásobu.

Závěr : Vychovatelka ukončí společné setkání otázkami „Co se všem nejvíce líbilo na dnešním společném setkání? „Znáte některou hru, kterou byste si spolu chtěli zahrát?“

Otázka na společné šesté setkání:

***„Chodili jste/chodíte do zájmového kroužku nebo klubu?“***

Cílem setkání je mezigenerační komunikace, cílená na prožitky hráčů. Vzpomínky navodí dobrou mysl u seniorů a pro děti možnou inspiraci a nápady. Obě skupiny procvičují komunikaci, slovní zásobu. Vzájemné setkání a hra by měla probíhat v uvolněné atmosféře a respektu.

#### 5.1.6 Šesté společné setkání

### Únor

Organizační forma : skupinová, 12 hráčů obou věkových skupin

Časová náročnost : 90 minut

Věk : 6-99 let

Pomůcky : jmenovky dětí, vybrané deskové hry

Cíl : společná komunikační interakce, procvičení kognitivních a paměťových funkcí, strategie, fantazie

Popis : Proběhne uvítání a připomeneme si otázku pro toto setkání „*Chodili jste/chodíte do zájmového kroužku nebo klubu?*“ Uvolnění je důležité a otázka je vynikající příležitostí pro odstranění prvotních bariér. Povídání po chvíli pomalu ukončíme a přecházíme v hry. Mediátor sleduje celkovou situaci, podporuje všechny hráče, může dopomoci s hrou a případné zvýšené emoce při hře mírní.

Závěr : Vychovatelka a ukončuje společné setkání otázkami „Líbil se Vám dnešní den?“ „Je možné něco zlepšit?“

Otázka na společné sedmé setkání:

**„Měli jste/máte nejoblíbenější aktivitu/koníček?“**

Nyní proběhlo už je několik společných setkání a předpokládáme vzájemné sblížení, poznání. Herní aktivita pomáhá všem rozvíjet kompetence sociální, komunikační, občanské i k řešení problému.

Očekáváme prožitek u obou generačních skupin, vzájemné sympatie a poznání.

#### 5.1.7 Sedmé společné setkání

### Únor

Organizační forma : skupinová, 12 hráčů obou věkových skupin

Časová náročnost : 90 minut

Věk : 6-99 let

Pomůcky : jmenovky dětí, vybrané deskové hry

Cíl : společná komunikační interakce, procvičení kognitivních a paměťových funkcí, strategie, fantazie

Popis : Na úvod proběhne krátké přivítání a předkládáme otázku na sedmé setkání „*Měli jste/máte nejoblíbenější aktivitu/koníček?*“ Sledujeme rozhovor. Dodržujeme zásadu, že nikoho nenutíme k odpovědi, pokud hráči nechtějí odpovídat. Po

ukončení rozhovorů, se hráči přesunou k hraní deskových her. Vychovatelka plní úlohu mediátora a vzájemné deskohraní koordinuje.

Závěr : Vychovatelka položí na závěr otázky „Jaké herní úspěchy Vás dnes potěšili?“ „Byl pro Vás dnešní den příjemný?“

Otázka na společné osmé setkání:

***„Naučili jste svoje prarodiče/vnoučata něčemu novému?“***

Cílem každého setkávání je propojení mezigeneračních vztahů, rozvoj smyslových funkcí.

#### 5.1.8 Osmé společné setkání

##### **Březen**

Organizační forma : skupinová, 12 hráčů obou věkových skupin

Časová náročnost : 90 minut

Věk : 6-99 let

Pomůcky : jmenovky dětí, vybrané deskové hry

Cíl : společná komunikační interakce, procvičení kognitivních a paměťových funkcí, strategie, fantazie

Popis : Po vzájemném přivítání si hráči odpoví na otázku, kterou si mediátor připravil na osmé setkání ***„Naučili jste svoje prarodiče/vnoučata něčemu novému?“*** Rozhovor proběhne mezi všemi hráči a mediátor naslouchá. Je to určitý podnět ke zjištění možných potřeb dětí a seniorů. Může z odpovědí čerpat návody na možné další aktivity. Nadále sleduje hráče, podporuje jejich rozhovory, může se také zúčastnit jejich povídání. Přechod ke hrám přechází pozvolna. Vychovatelka celé setkání sleduje, pomáhá a podporuje účastníky ve vzájemné komunikaci. Je připravena další otázka.

Závěr : Vychovatelka ukončí s dětmi a seniory den společným hodnocením. „Oblíbili jste si některou hru?“ „Jste rádi ve společnosti s ostatními hráči?“

Otázka na společné deváté setkání:

## ***„Trávili/trávíte jste svůj volný čas s přáteli/kamarády? Jak?“***

Cílem je vzájemné poznání hráčů, prožitek ze hry.

### 5.1.9 Deváté společné setkání

#### **Březen**

Organizační forma : skupinová, 12 hráčů obou věkových skupin

Časová náročnost : 90 minut

Věk : 6-99 let

Pomůcky : jmenovky dětí, vybrané deskové hry

Cíl : společná komunikační interakce, procvičení kognitivních a paměťových funkcí, strategie, fantazie

Popis : Po vzájemném uvítání si účastníci popovídají na předposlední otázku „*Trávili/trávíte jste svůj volný čas s přáteli/kamarády? Jak?*“ Setkání by mělo probíhat standartním způsobem jako předešlá setkání. Očekává se pohoda, jarní nálada, vzájemné sympatie, porozumění. Na zřeteli máme fyzické možnosti seniorů a při náznaku unavenosti může mediátor seniora zastoupit a dát čas na regeneraci. Popřípadě můžeme celé setkání ukončit dříve. Na poslední setkání si vychovatelka nepřipraví žádnou otázku.

Závěr : Je dán prostor dětem a seniorům, aby volně zhodnotili předposlední den. Na otázky „Naučili jste se něco nového?“ „Jaké nové poznání Vám den přinesl?“

Cíl předpokládá uvolněnou zábavu, volné téma, velikonoční náladu a závěrečné hry, interakci, procvičování a získání slovní zásoby, vzájemné poznání a respekt

## 5.1.10 Desáté společné setkání

### **Duben**

<u>Organizační forma</u>	:	skupinová, 12 hráčů obou věkových skupin
<u>Časová náročnost</u>	:	90 minut
<u>Věk</u>	:	6-99 let
<u>Pomůcky</u>	:	jmenovky dětí, vybrané deskové hry
<u>Cíl</u>	:	společná komunikační interakce, procvičení kognitivních a paměťových funkcí, strategie, fantazie

Popis : Poslední vzájemné mezigenerační setkání má proběhnout ve sváteční a poklidné atmosféře. Vychovatelka dává prostor ke komunikaci. Tentokrát vede rozhovor mezi účastníky. Zbytek času věnujeme závěrečným hrám.

Závěr : Zakončení celého dlouhého programu je ve znamení reflexe všech účastníků projektu mezigeneračního setkávání. U dětí zjišťujeme, co pro ně znamenalo takové setkávání. Co nového se dozvěděly a jaký byli senioři jako děti a zdali mají s dnešními dětmi něco společného.

Vychovatelka může načerpat nápady na nová témata vzájemného setkávání. Zapojit se podle potřeb můžou i děti ze druhého stupně. Cílem je, aby děti poznaly, že i senior byl také dítě, že měl stejné nebo podobné zájmy a přání. Seniorům děti poskytly aktivitu, která procvičila jejich kognitivní funkce a zavzpomínání na věk, kdy byli dětmi. Na závěr proběhne loučení a možný příslib dalšího vzájemného setkání, třeba s novým tématem. Vhodné je vytvořit společnou fotografii. Celá akce bude prezentována v místním tisku a školním časopise MUF. Dodržení GDPR je podmínkou.

## 5.2 Pravidla vybraných deskových her

### **Člověče nezlob se!**

**Hra pro** 2-6 hráčů

<b>Věk</b>	6-99 let
<b>Cíl aktivity</b>	sebeovládání, soustředění, postřeh, pozornost, trpělivost, taktika, logika a hlavně zábava
<b>Cíl hry</b>	Úkolem každého hráče je projít se svými figurkami celé hrací pole a umístit je ke středu herního pole do tzv. domečku. Komu se to nejdříve podaří, hru vyhrává.
<b>Hra obsahuje</b>	Oboustranný herní plán, 1x hrací kostka, 24 figurek v barvě červené, žluté, modré, zelené, bílé a černé
<b>Začátek hry</b>	Hráči si vyberou herní plán podle počtu hráčů. Každý hráč si vybere 4 figurky stejné barvy a postaví si všechny na vyhraněná startovací políčka se shodnou barvou figurek. Jednu figurku si všichni postaví na start.
<b>Pravidla hry</b>	Každý hráč si hodí kostkou. Hru začíná ten hráč, kterému padne na kostce hodnota „6“. Posléze se přidávají postupně další hráči. Házejí kostkou a postupují svou figurkou o tolik políček, kolik padne bodů při hození kostkou. Hráči postupují po směru hodinových ručiček.

Padne-li hráči „6“ musí nasadit svou figurku, která čeká na startovacím políčku do hry. Hází ještě jednou kostkou. Posune svou novou figurku dál po herním plánu, podle počtu bodů na hozené kostce.

Pokud má hráč ve hře všechny figurky, může postupovat po herním plánu libovolnou figurkou svojí barvy. V případě, že hodí kostkou „6“ a dostane se s figurkou na místo, kde stojí vlastní figurka, musí ji vrátit zpět na svůj startovací zásobník a hází kostkou ještě jednou.

Hráč, který postupuje figurkou po herním plánu, může přeskakovat svoje figurky i figurky protihráčů.

Pokud se hráč dostane se svou figurkou po hození kostkou na obsazené pole herního plánu, vrátí figurku protihráče do startovacího zásobníku figurek její barvy a postaví se na uvolněné místo. Vyhozené figurky se mohou vrátit do hry, pokud její hráč hodí „6“.

Figurky, které prošly celou trasu herního plánu, umístí hráči do středu herního plánu, tzv. domečku, kde 4 políčka mají stejnou barvu jako figurky. Tato políčka jsou cílem hry. Do domečku vstupuje jen příslušná figurka stejné barvy jako políčka v domečku. Záleží však na hození kostkou a počtu bodů. Hráč postupuje do domečku padne-li počet bodů na kostce takový,



aby mohl obsadit domovská políčka. Pokud nepadne přesný počet bodů na kostce, aby mohl hráč posouvat figurku do domečku, musí vyčkat na nový hod kostkou a čekat, až padne odpovídající počet políček do vstupu do domečku. V domečku může svoje figurky přeskakovat, ale jen za předpokladu, pokud mají volné políčko.

## **Dáma**

**Hra pro** 2 hráči

**Věk** 6-99 let

**Cíl aktivity** sebeovládání, soustředění, postřeh, pozornost, trpělivost, taktika, logika a hlavně zábava

**Cíl hry** Úkolem každého hráče je vyřadit všechny protihráčovi kameny nebo alespoň zablokovat kámen, aby znemožnil protihráči táhnout svým kamenem. Komu se to nejdříve podaří, hru vyhrává.

**Hra obsahuje** Herní plán šachovnice – 64 polí, 12 kulatých kamenů bíle barvy, 12 kulatých kamenů černé barvy

**Začátek hry** Každý hráč si vezme 8 kamenů bílé nebo černé barvy dohodnou se nebo losují). Herní plán položí tak, aby měli po levé straně první v řadě černé políčko. Každý z hráčů rozmístí svých 8 kamenů na černá políčka (dvě řady ze své strany). Hru začíná hráč s bílými kameny.

**Pravidla hry** Hráči posouvají svoje kameny pouze po tmavých políčkách o jedno pole, a to pouze šikmo do stran. Posouvají je pouze vpřed, zpátky táhnout nesmí. Na světlá pole žádný z kamenů nesmí vstoupit. Vstoupí-li hráč při tahu před kámen protihráče, může ho přeskočit pouze tehdy, pokud je za protihráčovým kamenem volné pole. Pokud přeskočí, zabírá kámen protihráče, vyřazuje ho ze hry. Může nastat situace, že hráč přeskočí kámen protihráče, který vyřadí ze hry a ocitne se opět před dalším kamenem protihráče a vyřadí ho ze hry, za předpokladu, že hned za protihráčovým kamenem bude volné pole. Přeskočí tedy dva kameny. Pokud se hráč dostane skokem do poslední řady protihráče na černé pole, kámen se stává DÁMOU. Dáma se vyznačuje dvěma kameny na sobě. Má větší herní hodnotu. Dáma smí skákat dopředu i dozadu přes několik polí, ale pouze šikmo a pokud jsou volná. Hráč může ve hře získat více dam. S dámou se smí hráč postavit i na vzdálenější pole, pokud je to strategicky

výhodné. Z tohoto místa může šikmo přeskakovat a po cestě posbírat kameny protihráče. Dámu může vyřadit ze hry i obyčejný kámen protihráče.

## **Rummikub**

**Hra pro** 2-4 hráči

**Věk** 7-99 let

**Cíl aktivity** sebeovládání, soustředění, postřeh, pozornost, trpělivost, taktika, logika, motorika a hlavně zábava

**Cíl hry** Umístit všechny hrací kameny do skupin a seřazené do série ze stojánku na stůl jako první

**Hra obsahuje** 4 sady kamenů s čísly 1-13 (2x černé, 2x modré, 2x oranžové, 2x červené), 2 kameny se žolíky, 4 stojánky s podpěrou na kameny

**Začátek hry** Na stole kameny promícháme, čísla nebudou vidět. Každý hráč si vybere jeden kámen. Hru začíná ten hráč, který má na kameni nejvyšší číselnou hodnotu. Každý hráč kámen vrátí na stůl a znovu se důkladně kameny promíchají. Začíná hráč, který měl na začátku vylosovaný kámen s nejvyšší hodnotou. Vybere si náhodně 14 kamenů. Ostatní pokračují ve směru hodinových ručiček. Vybírají náhodně 14 kamenů. Hodnota je skryta. Hráči si postaví kameny do stojánku. Hráči sestavují skupiny nebo postupky.

**Skupiny:** Je sada 3 nebo 4 kamenů se stejnou hodnotou, ale s rozdílnou barvou. Např. čtyři 3 oranžová, modrá, červená, černá nebo tři 7 v barvě oranžová, černá, červená

**Postupka:** Je sada alespoň tři kamenů s čísly postupně jdoucích za sebou ve stejné barvě

**Pravidla hry** Hráči postupně na svém stojánku vytvářejí skupiny nebo postupky. Může jich být libovolný počet. Hráč, který je na řadě si vybere volný kámen z hromádky a zjistí, zda se nehodí do vytvářených skupin nebo postupek na svém stojánku. Kámen zařadí na stojánek. Pokračuje další hráč ve směru hodinových ručiček. Kámen žolíka může nahradit chybějící kámen s jakoukoliv hodnotou. Pokud hráč, který je na řadě zjistí, že může vyložit své kameny na stůl, vynes je. Hráč může mít několik postupek nebo skupin. Vyložit své kameny může však za podmínky, že součet čísel na jeho vyložených kamenech bude minimálně 30 bodů. Pokud další hráč na tahu nemůže vyložit své kameny, musí si vybrat z hromádky kamenů nový.

Tím jeho tah končí a pokračuje další hráč. Pokud má hráč vyloženo na stůl může přidávat nové kameny nebo manipulovat s kameny. Manipulovat s kameny znamená různě přeskupovat nebo doplňovat do stávajících skupin nebo postupek. Cílem je vyložit co nejvíce kamenů a správně přiřadit. Komu nezůstane ani jeden, vyhrává.

### **Paměťové šachy**

**Hra pro** 2-4 hráči

**Věk** 2-99 let

**Cíl aktivity** Sebeovládání, soustředění, postřeh, pozornost, trpělivost, taktika, logika, myšlení, paměť, motorika a hlavně zábava

**Cíl hry** Posbírat co nejvíce figurek

**Hra obsahuje** kulatou základnu s 24 dírami pro figurky, 4x zelený, 4x červený, 4x bílý, 4x černý, 4x žlutá, 4x modrá, hrací kostka se barvami

**Začátek hry** Každá figurka má na spodní části barvu. 24 figurek se rozmístí na kulatou základnu. Podstava figurky má barvu, která nejde vidět.

**Pravidla hry** Pravidla jsou jednoduchá. Začíná hrát libovolný hráč, záleží na rozlosování nebo dohodě. Hraje se po směru hodinových ručiček. Hráč hází kostkou. Namátkou vybere figurku. Vytáhne ji ze základny a zjišťuje barvu figurky na její základně. Pokud figurka má shodnou barvu jako na hozené kostce, odkládá ji k sobě vedle desky. Hraje další hráč. Hází barevnou kostkou. Zvedne libovolnou figurku a prohlédne barvu na základně. Pokud barva nesouhlasí s barvou hozené kostky, vrací figurku zpět na místo. Vyhrává ten, kdo má nejvíce barevných figurek.

### **Aktivity Junior**

**Hra pro** 4-12 hráčů

**Věk** Od 8 let

**Cíl aktivity** Sebeovládání, soustředění, postřeh, pozornost, trpělivost, procvičení a rozšíření slovní zásoby, slovní vyjadřování, pohotové myšlení, paměť, fantazie, motorika a hlavně zábava

**Cíl hry** Dosáhnout jako první cíle. Vyhrává ten, kdo má největší fantazii

**Hra obsahuje** 1xčervená, modrá, zelená, žlutá figurka, 1x hrací kostka, 1x přesýpací hodiny, 330 karet s pojmy, 1x herní deska-plán

**Začátek hry** Herní plán se rozloží na stůl. Na herní dráze jsou vyznačena políčka se symboly *Nakresli*, *Napiš*, *Předved'*. Všechny 330 karet se promíchá a položí se rubem nahoru. Můžou se rozdělit na více kupiček. Vytvoří se skupinky hráčů, minimálně po dvou a maximálně čtyři skupiny. **Karty:** Každá karta obsahuje 3 symboly:

*Nakresli* – hráč, který kreslí nesmí používat písmena, čísla, nesmí ukazovat. Smí dát pouze souhlas, zda tým kresbu uhodnul

*Napiš* – hráč slovo popíše, ale nesmí použít příslušné slovo nebo jeho část

*Předved'* – hráč musí pojem vyjádřit pantomimou. Nesmí mluvit, ukazovat do okolí. Smí pouze ukazovat na části vlastního těla.

Tyto symboly se shodují se symboly na herním plánu. Všechny figurky stojí na startovacím poli.

**Pravidla hry** Na kartě u každého symbolu je vždy jeden pojem, který je třeba vyjádřit jedním ze symbolů. První hráč prvního týmu hodí kostkou. Počet bodů na kostce určí, o kolik bodů se tým posune na herním poli, a to pouze za předpokladu, že tým hráče uhodne pojem, který je uveden pod symbolem *nakresli*. Hráč sejme kartu. Otočí přesýpacími hodinami. Hráč musí svému týmu nakreslit pojem, který je uveden u symbolu *nakresli*. Hráči v týmu se snaží pojem uhádnout v časovém rozmezí přesýpacích hodin. Pokud tým pojem uhodne, posouvá svou figurku o tolik bodů, kolik hodil týmový hráč. Pokud neuhádnou, zůstávají na původním políčku a čeká na příští kolo. Hraje druhý tým. Dále platí, že další tým plní úkol, jehož symbol je na políčku, na kterém stojí figurka, a to ve chvíli, kdy hráč týmu snímá kartu. Otočí přesýpací hodiny a hráč svému týmu znázorní pojem, který je pod symbolem na kartě a hrací desce stejný. Pokud uhádne tým pojem v časovém úseku, posouvá se o body, které byly po hodu na kostce. Týmy se střídají po směru hodinových ručiček. Vyhrává ten tým, který se svou figurkou dojde jako první do cíle. Záleží na fantazii, slovní zásobě a vyjadřovacích schopnostech.

## **Sázky a dostihy junior**

<b>Hra pro</b>	2-4 hráči
<b>Věk</b>	5-99 let
<b>Cíl aktivity</b>	sebeovládání, soustředění, postřeh, pozornost, trpělivost, taktika, logika a hlavně zábava
<b>Cíl hry</b>	Hráč musí získat minimálně dva koníky z jedné stáje nebo tři koníky z různých stájí. Minimálně jeden koník musí mít základní výstroj – ohlávku a sedlo

**Hra obsahuje** 1x herní deska, 12x kartičky koní, 12x kartonoví koníci se stojánkem, 12x žetony s ohlávku, 12x žetony se sedlem, 4x figurky (zelená, červená, žlutá, modrá), 1x hrací kostka

**Začátek hry** Hráči si vyberou barevnou figurku a postaví ji na políčko START. Figurky na poli se pohybují podle počtu bodů hozených na kostce. Hru zahájí nejstarší hráč. Hráči hrají po směru hodinových ručiček. V této jednodušší verzi jsou některá políčka neaktivní (je třeba nahlédnout do tištěného návodu). Pokud se hráč ocitne na některém neaktivním poli, ve hře pokračuje další hráč. Barvy značí stáje, ve kterých jsou vždy dva koníci. Stájí je šest.

**Pravidla hry** Hráč, který je na řadě hází kostkou a postupuje vpřed po hracím poli podle počtu bodů na kostce. Pokud se hráč se svou figurkou ocitne na poli, kde již stojí figurka jiného hráče, vrátí tuto figurku zpět na start. Zároveň od protihráče dostane žeton ohlávky nebo sedla, dle vlastního výběru. Žeton uloží ke svému koníkovi. Pokud koníka nemá, odevzdá žeton do společného banku. Pokud soupeř žeton nemá, hráč nic nedostane. Jak hráč postupuje po hracím poli, získává koníky. Pokud hodem hráč získá koníka, dostane příslušnou kartu koníka, kterou si nechá u sebe a stejného kartonového koníka se stojánkem, kterého umístí na herní desku. Pokud hráč skončí na poli, kde je vyznačen autobus, může s figurkou na jakémkoliv pole. Pokud hráč skončí na poli označeném kostkou, hází ještě jednou, Pole zmrzlina je znamení, že jedno kolo hráč nehraje-mlsá. Vítězem je ten, kdo vlastní minimálně dva poníky jedné stáje nebo tři koníky z různých stájí a alespoň jeden bude vybaven ohlávku a sedlem.

## Jožin z bažin

**Hra pro** 2-4 hráči

**Věk** 5-99 let

**Cíl aktivity** sebeovládání, soustředění, postřeh, pozornost, trpělivost, taktika, logika a hlavně zábava, písnička Ivana Mládka Jožin z bažin (poslech, zpěv), hudebně-estetické prožívání

**Cíl hry** Úkolem Jožina je stáhnout lovce do bažiny a úkol lovců je zajmout Jožina.

**Hra obsahuje** herní plán, 2 kostky, jedna velká figurka Jožin, 8 modrých, 8 žlutých a 8 červených menších figurek

**Začátek hry** Rozlosování, kdo získá velkou figurku Jožina, je na dohodě hráčů. Můžou si před hrou hodit kostkou. Kdo z hráčů má například nejvíce bodů, získá figurku Jožina. Další možnost je například rozlosování. Dohoda je na hráčích. Ostatní hráči jsou lovci.

Hru zahajuje Jožin. Velkou figurku hráč umístí na šedé políčko. Hráč hodí kostkou. Skáče s Jožinem po vnitřním kruhu-v bažině po směru hodinových ručiček. Rozmístění políček na vnitřním kruhu umožňuje Jožinovi ohrozit život lovce a stáhnout ho do bažiny.

**Pravidla hry** Dále pokračují lovci. Lovci rozmístí svoje menší figurky na start, to znamená na políčko barvy figurky, kterou má u sebe. Postupně lovci hodí kostkou a postupují po směru hodinových ručiček po vnějším okruhu políček. Políčka jsou v bezpečí v podobě lávek, kamenů a travnatých ostrůvků. Na políčku smí stát pouze jeden lovec. Dalšího lovce můžete zařadit do hry v případě, že hráč hodí šestku. Pokud v poli nemá hráč žádného lovce, může házet 3x. **Pravidla pro Jožina:** pokud hráč Jožina hodí šestku, odskáče políčka a hází znovu, pokud Jožin skočí na zelené travnaté pole, vyhodí lovce, který právě stojí na zeleném políčku, vyhodí však také lovce, který se po hodu ocitá na zeleném poli, na kterém je nyní Jožin. Pokud se Jožin ocitne na oranžovém políčku (vnitřní okruh), otočí Jožinův hráč otočným kolem o body, které jsou po hodu na kostce. Pokud Jožinův hráč hodí body od 1-5 otočí oranžovým kolem ve směru hodinových ručiček o tolik bodů, kolik je na kostce. Pokud hráč hodí šestku, otočí oranžovým kolem v opačném směru. Pozoruje, jak někteří lovci na herním plánu mizí v bažině-propadávají pod herní plán. Pokud se Jožin ocitne na šedém políčku je ohrožen ulovením. **Pravidla pro lovce:** hráč hodí šestku, nasadí svou figurku lovce do hry nebo skáče

s lovcem po vnějším herním okruhu a může házet ještě jednou. Pokud se lovec objeví na zeleném travnatém políčku může být vyhozen (utopen Jožinem v bažině). Pokud hráč Jožin bude stát na šedém políčku a hráč lovec se hodem kostkou a počtem bodů ocitne na tomto šedém poli, je Jožin lovcem uloven a hra končí. Vítězem je hráč lovec.

## ZÁVĚR

Tento projekt vznikl na základě potřeby mezigeneračního poznávání. Dnešní doba není příznivě nakloněna ke stárnoucí generaci. Nevšimavost a neznalost potřeb starších občanů není dobrým znamením pro společnost. Vytváří se tak určitá bariéra mezi mláďím a stáří. Málo času, spěch, přílišná zaměstnanost má vliv na vzájemné sblížení. Podstatou projektu je vést mladé lidi ke všimavosti, úctě, citu, tolerance, respektu k bližnímu. Škola jako vzdělávací institut se vysloveně nabízí jako možný most v prohloubení a navázání vzájemné komunikace s generacemi, které nám toho tolik zanechaly. Pokud, bude mít mladá generace položeny dobré základy, naše společnost bude morálně zdravá.

První část projektu seznamuje s charakteristikou kraje a okolí Moravan, samotnou základní školou a senior centrem. Důležitost a pochopení projektu je v porozumění charakteru mladších školních dětí ve věku 6-10 let a seniorů ve věku 60 až 99 let.

Volný čas obou generací je jiný, ale v podstatě se neliší. Je to smysluplné trávení času, které je založené na dobrovolnosti a možnostech. Deskové hry jsou aktivity, které dělají radost, kde se poznávají nové věci, navazují se nové přátelské kontakty všech, kdo mají stejné zájmy. Deskové hry jsou jednou z možností, které baví a mohou společně provozovat mladší i starší generace. Realizace setkávání dvou generací, mláďí a stáří nad hrou, je vynikající příležitostí pro vzájemné poznání. Společné setkávání nad hrací deskou navozuje dětem i seniorům prožitok ze hry, interaktivní vzájemnou komunikaci i sblížení. Významným přínosem pro děti a seniory je procvičení a rozvoj kognitivních funkcí a osobnostně-sociálních dovedností.

V praktické části projektu je popsána organizace a průběh deseti aktivit. Pro lepší orientaci jsou popsány pravidla u vybraných her. Hry byly zvoleny na základě schopností dětí a seniorů. Je třeba hry krátké, pravidla jasná a srozumitelná pro všechny účastníky.

Tento projekt je jednou z možností spolupráce školského zařízení s centry nebo kluby sdružující seniory, které podporují aktivní stáří našich spoluobčanů. Školské vzdělávací instituty jsou si vědomy potřeby a zahrnují do svých vzdělávacích volnočasových programů mezigenerační vztahy. Obsah projektu podporuje sociální kompetence, a proto jej lze zahrnout do vzdělávacího plánu výchovně-vzdělávacích zařízení.

Projekt byl navržen pro základní školu v Moravanech a je připraven k plné realizaci. Předpokládá však reálné uplatnění nejen pro školu v Moravanech a Senior centrum, ale může



být inspirací pro všechny pedagogy volného času, vychovatele a učitele. Za limity projektu mohou být považovány mentální schopnosti obou věkových skupin a finanční prostředky výchovně-vzdělávacích zařízení a center pro seniory.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

HÁJEK, Bedřich, PÁVKOVÁ, Jiřina, 2003. *Školní družina*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-751-5

HOFBAUER, Břetislav, 2004. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-927-5

Charakteristika okresu Pardubice (2022). [online]. [cit. 2021-05-14]. Dostupné z: [https://www.czso.cz/csu/x/charakteristika\\_okresu\\_pardubice](https://www.czso.cz/csu/x/charakteristika_okresu_pardubice)

Institut celoživotního vzdělávání, 2022. *Seniorské vzdělávání*. [online]. [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://icv.mendelu.cz/seniorske-vzdelavani/>

JANIŠ, Kamil, SKOPALOVÁ, Jitka, 2016. *Volný čas seniorů*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-5535-9

JANUŠ, Ladislav, 2015. *Dnešní podoba školy*. [online]. [cit. 2021-05-28]. Dostupné z: <https://www.zsmoravany.cz/index.php/cs/skola/soucasna-doba>

Kontakty Senior centra. [online]. [cit. 2022-02-15]. Dostupné z: <https://www.obec-moravany.cz/senior-centrum/>

Kontakty ZŠ. [online]. [cit. 2021-12-12]. Dostupné z: <https://www.zsmoravany.cz/index.php/cs/skola/zakladni-udaje-a-kontakty>

KRAUS, Blahoslav, 2008. *Základy sociální pedagogiky*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-383-3

LIEVEGOED, B. C. J, 1992. *Vývojová fáze dítěte*. Praha: Baltazar. ISBN 80-90000307-7-7

LOMIČKA, Zdeněk, 2018. *Desková hra jako základ pro projektový den na podporu technických a sociálních dovedností*. [online]. [cit. 2022-12-19]. Dostupné z: <https://dspace5.zcu.cz/bitstream/11025/30897/1/Lomicka.pdf>

Obec Moravany, 2022. *Základní charakteristika obce*. [online]. [cit. 2022-01-20]. Dostupné z: <https://www.obec-moravany.cz/>

PÁVKOVÁ, Jiřina, 2008. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-423-6

SAK, Petr, KOLESÁROVÁ, Karolína, 2012. *Sociologie stáří a seniorů*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-3850-5

Senior centrum Moravany, 2022. [online]. [cit. 2022-01-25]. Dostupné z: <https://www.obec-moravany.cz/senior-centrum/>

Školní hry, 2023. *Informace pro školy*. [online]. [cit. 2023-01-10]. Dostupné z: <https://www.skolnihry.cz/informace-pro-skoly>

Školní vzdělávací plán ŠD. [online]. [cit. 2022-05-19]. Dostupné z: <https://www.zsmoravany.cz/index.php/cs/dokumenty/category/16-skolni-vzdelavaci-program-druziny>

Školní vzdělávací plán školy. [online]. [cit. 2022-06-01]. Dostupné z: <https://www.zsmoravany.cz/index.php/cs/vyuka/skolni-vzdelavaci-program>

ŠPATENKOVÁ, Naděžda, SMÉKALOVÁ, Lucie, 2015. *Edukace seniorů*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-5446-8

Úřad pro ochranu osobních údajů. *GDPR*. [online]. [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: <https://www.uoou.cz/obecne-narizeni-o-ochrane-osobnich-udaju-gdpr/ds-3938/p1=3938>

VETEŠKA, Jaroslav, 2017. *Gerontagogika*. Praha: Česká andragogická společnost. ISBN 978-80-905460-7-3

Zatrolené hry. [online]. [cit.2023-02-25]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/clanek/jak-na-vysvetlovani-pravidel-3658/>

ZAPLETAL, Miloš, 1991. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta. ISBN 80-204-0188-1

## SEZNAM ZKRATEK

GDPR	Nařízení o ochraně osobních údajů
SWOT	Formulace silných, slabých stránek projektu, příležitostí a hrozeb
ŠD	Školní družina
ZŠ	Základní škola
ŠVP	Školní vzdělávací plán
UNESCO	Světová Organizace Spojených národů pro vzdělání, vědu a kulturu
SRDPŠ	Spolek rodičů, dětí a přátel školy
ERASMUS+	Evropský program na podporu vzdělávání
Mladí lidé D-DUR	Demokratický dialog o udržitelném rozvoji (z programu ERASMUS+)

## PŘÍLOHY

### Příloha 1

## ZÁKLADNÍ ŠKOLA MORAVANY

### **Identifikační údaje:**

Základní škola Moravany, okres Pardubice (Kontakty, 2021)

adresa : Komenského 118, 533 72 Moravany

ředitel školy : Mgr. Jana Felcmanová

telefon : 466 950 817

Email : [skola@zsmoravany.cz](mailto:skola@zsmoravany.cz)

web : [www.zs.moravany.cz](http://www.zs.moravany.cz)

IČO : 48160164

zřizovatel : obec Moravany

adresa : Obecní úřad Moravany, nám. Hrdinů 136, 533 72 Moravany

telefon : 466 951 204

Email : [podatelna@obec-moravany.cz](mailto:podatelna@obec-moravany.cz)

web : [www.obec-moravany.cz](http://www.obec-moravany.cz)

*zdroj: Kontakty ZŠ Moravany*

Dostupné z: <https://www.zsmoravany.cz/index.php/cs/skola/zakladni-udaje-a-kontakty>

## Příloha 2

### SENIOR CENTRUM MORAVANY

adresa : Senior centrum, náměstí Hrdinů 13, 533 72 Moravany (Kontakty, 2021)

administrace : Alena Schejbalová

telefon : 466 950 152, 466 951 204

Email : [seniorcentrum@obec-moravany.cz](mailto:seniorcentrum@obec-moravany.cz)

web : [www.obec-moravany.cz](http://www.obec-moravany.cz)

zřizovatel : obec Moravany

adresa : Obecní úřad Moravany, nám. Hrdinů 136, 533 72 Moravany

telefon : 466 951 204

Email : [podatelna@obec-moravany.cz](mailto:podatelna@obec-moravany.cz)

*zdroj: Kontakty Senior centrum*

Dostupné z: <https://www.obec-moravany.cz/senior-centrum/>

Příloha 3

KLÍČOVÉ KOMPETENCE	CÍLE VZDĚLÁVÁNÍ
k učení	Umožnit žákům osvojit si strategii učení a motivovat je k celoživotnímu vzdělávání
k řešení problému	Podněcovat žáky k tvořivému myšlení, logickému uvažování a řešení problémů
Sociální, personální a komunikativní	Rozvíjet u žáků schopnost spolupracovat a respektovat práci vlastní i druhých, vést žáky k věcné a otevřené komunikaci
občanské	Připravovat žáky, aby se projevovali jako svébytné, svobodné zodpovědné osoby, aby uplatňovali svá práva a naplňovali své povinnosti, vytvářet u žáků pozitivní city v chování, jednání a v prožívání životních situací, rozvíjet vnímavost a citlivé vztahy k ostatním lidem, prostředí i k přírodě vést žáky k toleranci a ohleduplnosti k ostatním lidem, kulturám a duchovním hodnotám, učit se žít společně
pracovní	Pomoc žákům poznávat a rozvíjet vlastní schopnosti v souladu s reálnými možnostmi, osvojovat si dovednosti a vědomosti a uplatňovat je při rozhodování o vlastní životní a profesní orientaci

Zdroj: Klíčové kompetence(zs.moravany.cz)

Dostupné z: <https://www.zsmoravany.cz/index.php/cs/dokumenty/category/16-skolni-vzdelavaci-program-druziny>



**Obecní úřad Moravany**

**nám. Hrdinů 136, 533 72**

**Moravany**

**Žádost o poskytnutí dotace na projekt podpory mezigeneračního setkávání dětí ze základní školy Moravany se seniory ze Senior centra Moravany**

Žadatel : Základní škola Moravany, okr. Pardubice

Adresa : Komenského 118, 533 72 Moravany

IČ : 48160160

Odpovědná osoba : Mgr. Felcmanová Jana

e-mail : [janafelcmanova@zsmoravany.cz](mailto:janafelcmanova@zsmoravany.cz)

datová schránka : v4lwkds

**Informace o projektu**

Název projektu : **Setkávání dětí 1. stupně základní školy se seniory v Senior centru v Moravanech**

Realizace : listopad 2023 - duben 2024

Celkové náklady : 2 249,00 Kč

Udržitelnost : Nový projekt s výhledem do dalšího období

**Popis projektu**

Účel dotace : Nákup deskových her pro děti z 1. stupně základní školy a seniory ze Senior centra v Moravanech

Cíl projektu : Navázat mezigenerační vztahy na základě společného setkávání dětí ze ZŠ a seniorů ze Senior centra v Moravanech. Místo setkávání je určeno v místním Senior centru, kde budou děti a senioři společně trávit volný čas hraním deskových her.

Místo realizace : Senior centrum Moravany  
Cílová skupina : Děti 1. stupně ZŠ a seniory pobývající v zařízení s pečovatelskou službou Senior centru Moravany  
Reálný počet účastníků: 12  
Příloha : vypracovaný písemný projekt

### **Prohlášení**

Prohlašujeme, že uvedené údaje jsou úplné a pravdivé a že nezatajují skutečnosti důležité pro posouzení projektu.

V případě obdržení dotace se zavazujeme, že akce bude propagována v místních i okresních médiích, na sociálních sítích. Zároveň se zavazujeme respektovat nařízení Evropského parlamentu a Rady EU č.2016/679 o ochraně fyzických osob v souvislosti se zpracováním osobních údajů (GDPR).

Datum:

Razítko a podpis:

Příloha: 1x písemný projekt

1x rozpočet projektu

*Zdroj: vlastní tvorba*

## **Rozpočet projektu na nákup her**

<u>Náklady na projekt:</u>	<u>Celkem v Kč včetně DPH</u>
Člověče nezlob se	99,00 Kč
Svět her- Dáma	398,00 Kč
Rummikub	439,00 Kč
Paměťové šachy	399,00 Kč
Aktivita Junior	360,00 Kč
Sázky a dostihy	227,00 Kč
Jožin z bažin	327,00Kč
<u>Celkové náklady</u>	<b>2 249,00 Kč</b>

## OBRAZOVÁ PŘÍLOHA



*Obrazová příloha 1: Hra Člověče nezlob se*

Dostupné z: <https://img.obrazky.cz/?url=47de5696dc1ce81a&size=3>



*Obrazová příloha 2: Hra Dáma*

Dostupné z: <https://img.obrazky.cz/?url=cf79867cbcf6ef4f&size=3>



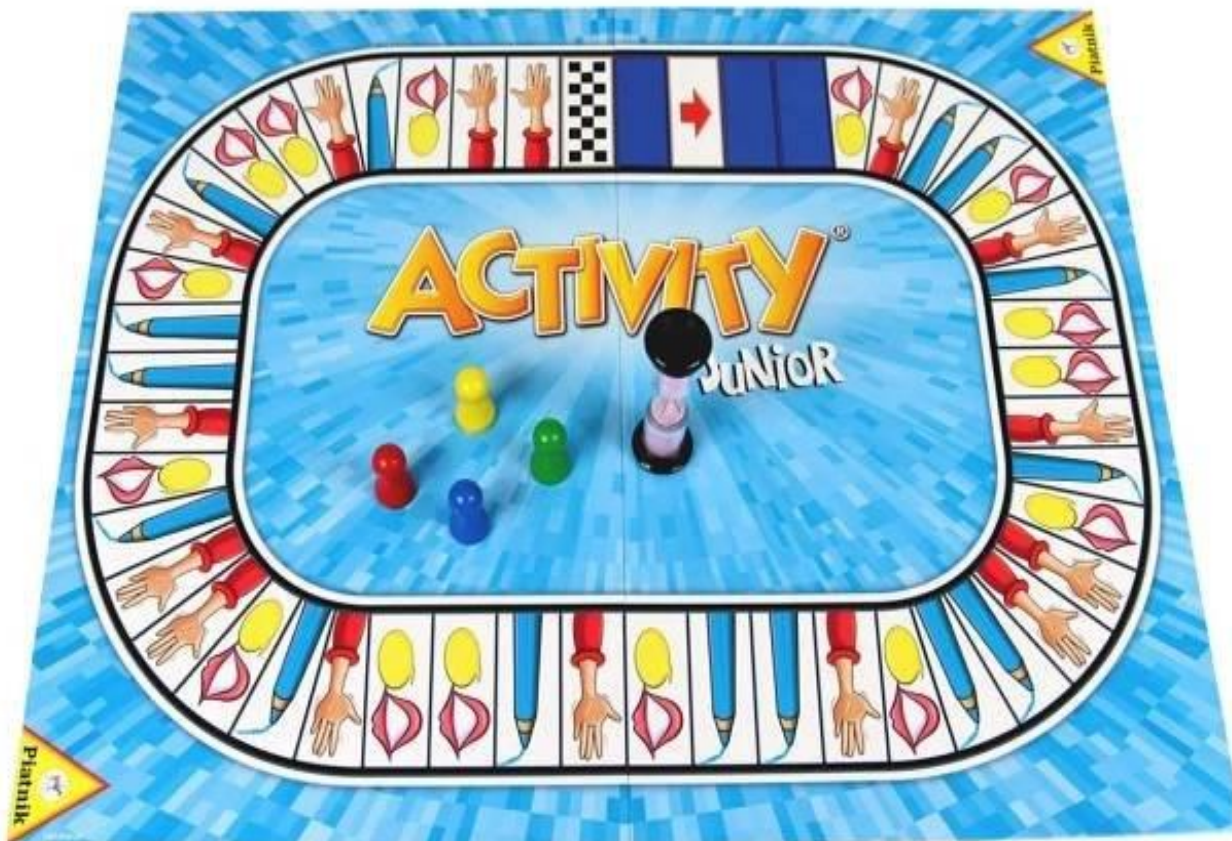
*Obrazová příloha 3: Rummikub*

Dostupné z: <https://img.obrazky.cz/?url=2e6636566246c6cc&size=3>



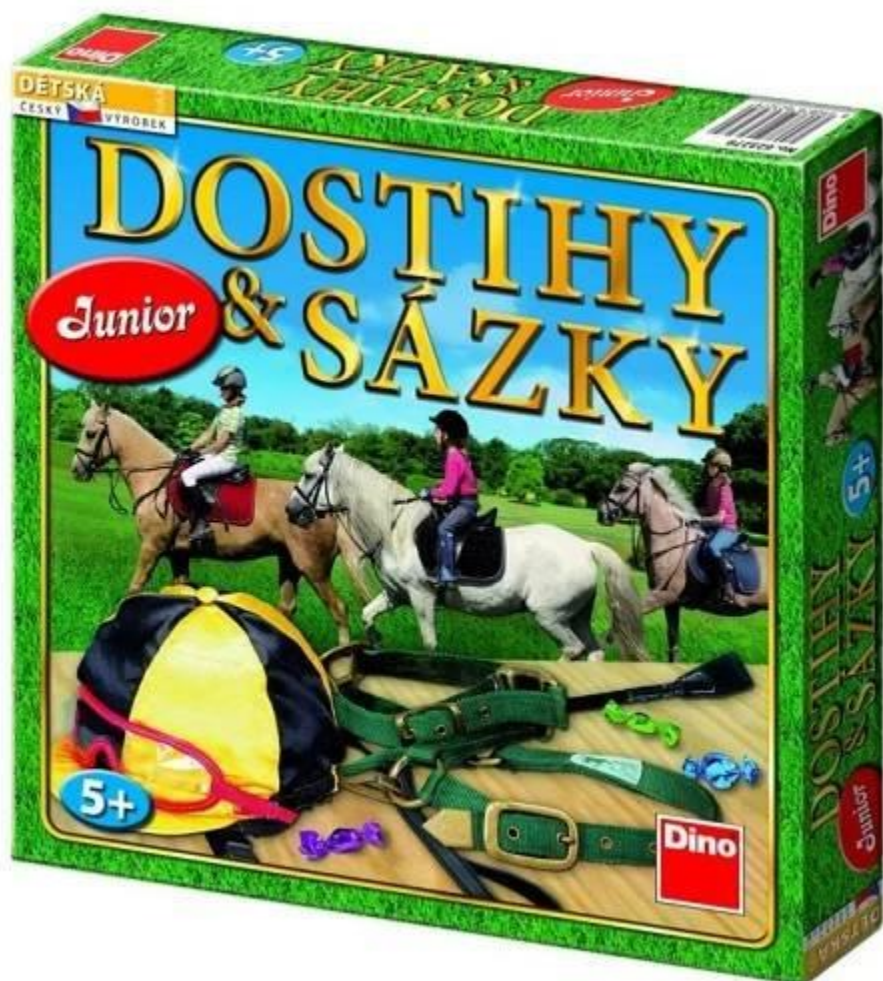
*Obrazová příloha 4: Paměťové šachy*

Dostupné z: <https://img.obrazky.cz/?url=dfc3eb07a022b8c6&size=3>



Obrazová příloha 5: Activity Junior

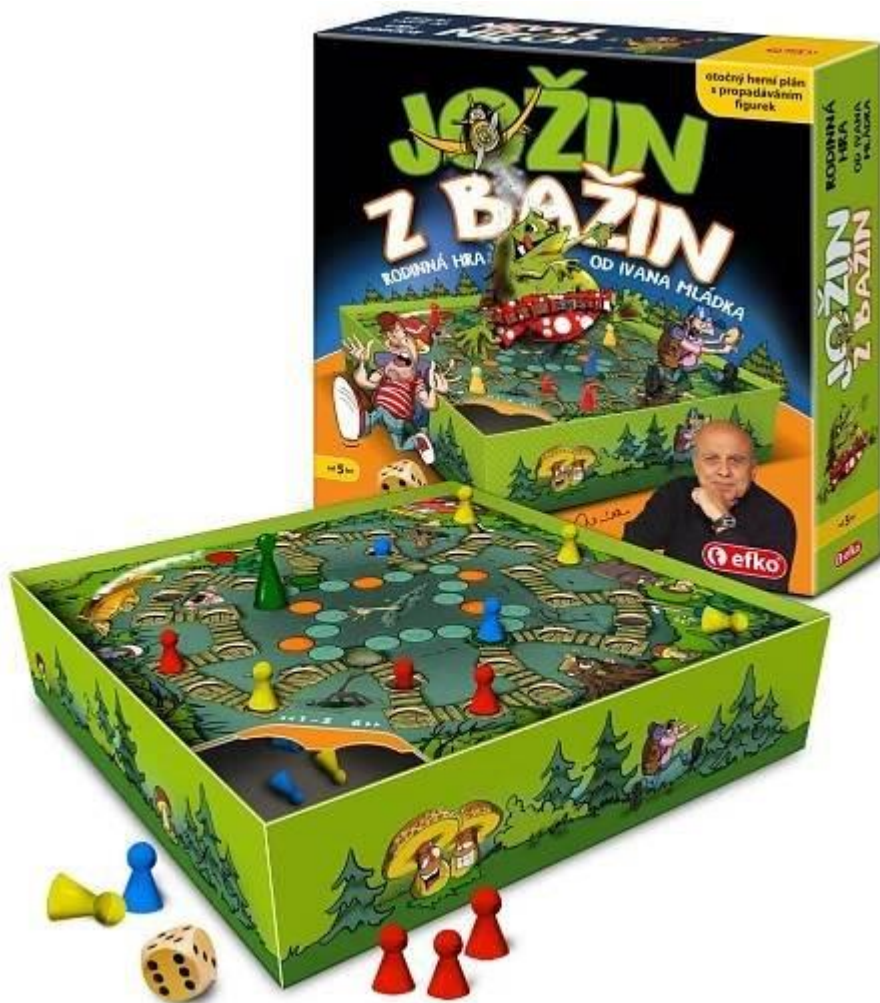
Dostupné z: <https://img.obrazky.cz/?url=7a316fde2c53a5c5&size=3>



*Obrazová příloha 6: Sázky a dostihy Junior*

Dostupné z: <https://img.obrazky.cz/?url=e65954177eceaef0&size=3>





*Obrazová příloha 7: Jožin z bažin*

Dostupné z: <https://img.obrazky.cz/?url=b00d17cbaed17ad0&size=3>