

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI  
FAKULTA PEDAGOGICKÁ  
KATEDRA ČESKÉHO JAZYKA A LITERATURY

**Využití didaktických her ve výuce českého jazyka a  
dějepisu na 2. stupni ZŠ**

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**Natálie Panská**

*Specializace v pedagogice, Český jazyk se zaměřením na vzdělávání*

Vedoucí práce: Mgr. Růžena Písková, Ph.D.

**Plzeň 2023**

## **Čestné prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma „Využití didaktických her ve výuce českého jazyka a dějepisu na 2. stupni ZŠ“ vypracovala samostatně a s použitím uvedené literatury a pramenů.

V Plzni, dne 31. března 2023

.....  
Natálie Panská

## **Poděkování**

Ráda bych tímto poděkovala Mgr. Růženě Pískové, Ph.D., za odborné rady, trpělivost, vstřícnost a konzultace při vedení mé bakalářské práce. Dále bych chtěla poděkovat své rodině a blízkým za podporu při vzniku práce i v průběhu studia.

# Obsah

Úvod .....	6
1. Hra ve vzdělávacím procesu .....	7
1.1 Vymezení pojmu hra .....	7
1.2 Vymezení pojmu didaktická hra.....	8
1.3 Pojetí výukových metod a hry od minulosti po současnost .....	10
1.4 Kritéria třídění didaktických her .....	12
1.5 Vlastní průzkum zdrojů didaktických her .....	15
1.5.1 Webinář Praktický balíček do hodin dějepisu 3.....	15
1.5.2 Webinář Únikové hry a schovávačky ve výuce češtiny.....	15
1.5.3 Internetový portál Učiteléučitelům.cz.....	16
1.5.4 Internetový portál Učitelnice.cz.....	16
1.5.5 Facebooková skupina Náměty pro český jazyk 2. stupně.....	16
1.5.6 Facebooková skupina Mluví jen jeden – do školy .....	17
2. Didaktické hry do hodin českého jazyka .....	18
2.1 Minutová hra .....	18
2.2 Opakovací kartičky.....	19
2.3 Uhádněš knihu? .....	20
2.4 Češtinářské mandaly.....	21
2.5 Google poezie.....	21
2.6 Souboj s velkými písmeny .....	22
2.7 Desková hry Podměte, nezlob mě .....	23
2.8 Trimino – archaismy, historismy, neologismy .....	24
2.9 Bingo – hledání chyb.....	25
2.10 Hry s abecedou .....	26
2.11 Hra Riskuj! – komplexní procvičení zájmen .....	27
Shrnutí.....	29
3. Didaktické hry do hodin dějepisu .....	30
3.1 Opakovací desková hra.....	30
3.2 Historie v datech.....	31
3.3 Napsali, složili... ..	32
3.4 Sněhové koule .....	33
3.5 Hra s encyklopedií.....	34
3.6 Poznej historickou osobnost.....	35
3.7 Timeline: Události .....	36
Shrnutí.....	38

Závěr .....	39
Resumé .....	40
Resume .....	40
Knižní zdroje .....	41
Internetové zdroje .....	42
Seznam příloh .....	43

## Úvod

Hry nás v různých podobách provázejí celým životem. V každé životní fázi se odlišují svou specifickou funkcí, ale cílem zůstává, že chceme dělat něco, co nás baví. Malé děti nezkoumají, jestli jejich hry nabízejí např. dovednostní či vědomostní přesah. Hrají si zkrátka tak, jak je v tu chvíli zrovna baví. Dospělost nám poskytuje také nesčetně příležitostí pro využití hry, ať už ve formě cílené zábavy, odpočinku, dosažení vytyčeného cíle, či jako podpory při sociálních interakcích. Pro děti ve školním věku (didaktické) hry mohou sloužit jako nástroj k jejich aktivnímu zapojení do průběhu výuky. Dle mnohých výzkumů je to jedna z neefektivnějších metod na udržení koncentrace (nejen) u žáků.

Cílem bakalářské práce na téma Využití didaktických her ve výuce českého jazyka a dějepisu na 2. stupni ZŠ je zorientovat se v různých zdrojích didaktických materiálů, které jsou využitelné ve výuce českého jazyka a dějepisu. Sebraný materiál dále roztřídit dle předem stanovených kritérií s oporou o ověřené klasifikace. Při sběru dat bereme v úvahu jednak samostatné využití v předmětech český jazyk a dějepis, jednak možné přesahy mezi oběma předměty. Bakalářská práce má povahu kompilační a s ohledem na rozsah cílí na vytvoření praktického portfolia didaktických her pro vlastní využití v budoucí pedagogické praxi. Předpokládáme, že na tuto práci bude možné navázat v další fázi studia vytvořením vlastního souboru didaktických her vycházejícího z principů, které tato práce mapuje.

Bakalářská práce je rozdělena na tři části. První část se zaměřuje na vymezení relevantních odborných pojmů a mapuje historii výukových metod a her až po současnost. Součástí této části práce je také představení ověřených klasifikací didaktických her a jejich tvůrců a výčet kritérií, podle kterých jsou zvoleny didaktické hry v dalších částech práce. Poslední kapitola první části se věnuje vybraným současným zdrojům didaktických her.

Druhá a třetí část práce obsahuje sebraný materiál didaktických her z různých zdrojů, roztříděný podle předmětu na hry s aplikací do českého jazyka a hry s aplikací do dějepisu na 2. stupni ZŠ. Hry berou v potaz vědomosti dané věkové kategorie i individuální potřeby žáků. V závěru každé z těchto částí poskytujeme souhrnný pohled na soubor získaných her s cílem propojit informace.

# 1. Hra ve vzdělávacím procesu

## 1.1 Vymezení pojmu hra

Od dětství nám hry v obecné platnosti pomáhají s rozvíjením nejrůznějších dovedností od trénování motoriky po kreativní vymýšlení strategií, a to pro děti atraktivní zábavnou formou. Význam pojmu hra si umí vysvětlit každý z nás, ale každý z nás si pod tím slovem představí něco jiného a chápe ho jako pojem odlišně.

V Pedagogickém slovníku je hra definována jako forma činnosti lišící se od práce i od učení. Tato činnost nás provází celým životem, ale především v předškolním věku má pro náš rozvoj dominantní postavení. U her se můžeme zaměřit na různá hlediska, konkrétně: diagnostická, emocionální, fantazijní, motivační, pohybová, poznávací, procvičovací, rekreační, sociální, terapeutická, či kreativní. Hru jako činnost dělíme dle počtu účastníků na hry pro jednoho hráče, dvojice, nebo hry pro skupiny menší, či skupiny o vícero účastnících. Kromě počtu hráčů se hry od sebe odlišují i potřebou dalších pomůcek nutných ke hře, což mohou být herní pomůcky (kostka, karty), nebo také sportovní náčiní. Většina her pracuje na základě sociálních interakcí za dodržování stanovených domluvených pravidel, které určují, zda je hra založena na vzájemné kooperaci hráčů, nebo na soutěžení a určení vítěze jako jednotlivce.<sup>1</sup>

Kostečkova definice popisuje hru jako činnost jednotlivce či skupiny, která spěje k řešení cílů, na základě jasně stanovených pravidel. K cílům hry je nutno se propracovat přes překážky stimulující fantazii, logiku, improvizaci, či rychlost reakcí hráčů, jež jsou motivováni soutěživostí a odměnou. Autor také uvádí, že kromě jiných funkcí mají hry výraznou výchovnou složku, při které hráči testují a formují svou trpělivost, jak zvládat prohru, jak ocenit kvalitu soupeře a také jak pracovat se svým sebevědomím a nevzdávat se po prvotním neúspěchu, což je důležitá schopnost pro duševní vývoj jedince ve všech oblastech našeho života. Kostečka dále zdůrazňuje, že alespoň částečné oprostění od frontální výuky k jiné formě výuky, zejména k žákům zřejmé hře, má za následek nárůst krátkodobé a v těch nejideálnějších případech i dlouhodobé motivace žáků.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8, s. 75.

<sup>2</sup>KOSTEČKA, Jiří. *Do světa češtiny jinak: (didaktika českého jazyka a slohu pro vyučovací praxi)*. Jinočany: H & H, 1993. ISBN 80-85787-24-5, s. 43.

Činčera vidí smysl v porovnávání různých definic a hledání jejich společných rysů, z nichž vymezil:

- hru jako znak (respektive něco, co děláme v souvislosti s něčím dalším), hra jako taková nemá reálnou podobu,
- hru jako činnost, při které je nutné dbát na pravidla a postihy za jejich porušování,
- hru jako soutěž proti dalším hráčům, či proti hře samotné (časovému limitu, počtu životů aj.),
- hru jako emocionální spouštěč, kdy jsou emoce hráčů spojeny s (ne)předvídatelností hry, nejistotou, soutěživostí, vzrušením ze hry a obavami/vírou ve vlastní dovednosti,
- hru jako prostředek k dosažení stanoveného cíle, či cíle samovolného. Hráme klademe za cíl prohloubit žákům pochopení a dovednosti atraktivnější a motivující formou. Na druhou stranu od cíle hry je cílem každého hráče zvítězit, ať už v rychlosti, správnosti řešení, či v přehrání ostatních hráčů/týmů.<sup>3</sup>

## 1.2 Vymezení pojmu didaktická hra

Na rozdíl od definice obecného pojmu hra, didaktická hra podle autorů Pedagogického slovníku sleduje podoby spontánního jednání dětí za účelem plnění jednotlivých didaktických cílů. Není nutné se orientovat jen na prostředí školní třídy, ale stejně jako běžné hry, mohou být ty s didaktickým cílem uskutečňovány v prostředí např. tělocvičny nebo venku na hřišti, či volně v přírodě. Dalším společným znakem s klasickými hrami je potřeba pravidel, abychom byli schopni určit nějaké východisko a vyhodnocení celé hry.

Odlišná je role pedagoga, jehož úkolem je organizace a pozorování žáků jednotlivě i jejich chování ve skupině, a to po celou dobu trvání hry. Výhoda spočívá ve větší míře zapojení a reálné chuti aktivitu dokončit v případě, že vzdělávací aktivita má pro žáky i přidanou hodnotu ve formě zábavy.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup>ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: pro profesionály*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1974-0, s. 10.

<sup>4</sup>PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8, s. 43.



Zařazování didaktických her do výuky je zcela záměrný postup pedagoga, který si klade za cíl prohloubit u svých žáků poznání, znalosti a jejich duševní schopnosti. Jinak řečeno jde o výuku formou hry s jasným předem vymezeným cílem, která je vedená pedagogem, i když na první pohled nemusí být zřejmé, o jaký didaktický cíl se hra opírá.<sup>5</sup>

S didaktickými cíli výuky se úzce pojí dosahování klíčových kompetencí, které představují vše, co má být u každého žáka během utváření jeho osobnosti a morálky rozvíjeno. Klíčové kompetence reprezentují hodnoty, postoje, vědomosti, dovednosti a schopnosti každého jedince a na jejich ztvárnění a rozvíjení musí být orientované veškeré aktivity probíhající ve škole i celý vzdělávací obsah.<sup>6</sup>

Pro oblast základního vzdělávání jsou za klíčové považovány:

- kompetence k učení směřující k vlastním metodám, organizaci a pochopení smyslu učení,
- kompetence k řešení problémů, díky jejichž rozvíjení bude žák schopen řešení problémů samostatně a zodpovědně na základě vlastních zkušeností, úsudku a logiky,
- kompetence komunikativní, jejichž rozkvět u dětí povede k souvislému a kultivovanému vyjadřování myšlenek v mluvené formě i v písemném projevu,
- kompetence sociální a personální nutné k pochopení spolupráce s ostatními členy kolektivu na základě pravidel a pozitivního přístupu k ostatním,
- kompetence občanské vedoucí k respektování druhých a zároveň k odpovědnosti za vlastní rozhodování, práva a povinnosti,
- kompetence pracovní, jejichž hlavní náplní je bezpečné používání nástrojů a materiálů, a také pochopení všech rizik a aspektů pracovní činnosti, ať už z pohledu zaměstnance, či podnikatele,

---

<sup>5</sup>SOCHOROVÁ, Libuše. Didaktická hra a její význam ve vyučování. Metodický portál: Články [online]. 26. 10. 2011, [cit. 2022-05-02]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html>.

<sup>6</sup>Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání (RVP ZV) – edu.cz. edu.cz – Jednotný metodický portál MŠMT [online]. Copyright © 2020 [cit. 13.06.2022]. Dostupné z: <https://www.edu.cz/rvp-ramcove-vzdelavaci-programy/ramcovy-vzdelavaci-program-pro-zakladni-vzdelavani-rvp-zv/>

- kompetence digitální cílené na používání digitálních zařízení, aplikací a služeb jako zefektivnění své práce a jejich zařazení do běžného života s ohledem na význam technologií pro společnost a důležitost bezpečného využívání (sdílení) dat.<sup>7</sup>

### 1.3 Pojetí výukových metod a hry od minulosti po současnost

Pro antické Řecko a Řím se stala oblíbenou výukovou metodou přednáška a dialog, především sokratovský dialog, jež měl studenty přivést k novému vědění prostřednictvím návodných otázek. Tato metoda podněcovala přemýšlení, ale nevedla k systematickým znalostem. Kromě toho byla populární také výuková metoda didaktické hry, kterou vyzdvihovali například filozofové Platón a Aristoteles. Římský pedagog Marcus Fabius Quintilianus pak navrhol postupovat při vyučování podle tří kroků: napodobení, teoretické poučení a cvičení. Později tento postup sepsal v knize Dvanáct knih o výchově řečníka, která se stala první publikací věnovanou výukovým metodám.<sup>8</sup>

Vývoj vyučovacích metod ve středověku byl negativně ovlivněn dogmatismem a scholastickým přístupem. Křesťanství, jako státní náboženství, značně zasahovalo do celého školství. Ve středověkých školách byly výukové metody omezeny na učení se celých církevních textů zpaměti, aniž by se kladl důraz na jejich pochopení a porozumění. Středověké školy se orientovaly na vzdělávání převážně v náboženství a sedmi svobodných uměních. Později se otevřely také městské školy s praktičtějším zaměřením na sedm mechanických umění, kde se postupně prosazoval mateřský jazyk. Oblíbenou výukovou metodou byla disputace, tedy forma diskuse, při níž se z protikladů vyvozuje konečné řešení.<sup>9</sup>

Až období humanismu přineslo snahu o modernizaci a rozvoj výukových metod. Humanisté věřili v důležitost vzdělání pro rozvoj společnosti i jednotlivců a často vycházeli z textů a jazyků antických. V 16. století bylo školství velmi ovlivněno protestantskou církví, a proto byl kladen velký důraz na vzdělání literární a rozvoj

---

<sup>7</sup> Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání (RVP ZV) – edu.cz. *edu.cz – Jednotný metodický portál MŠMT* [online]. Copyright © 2020 [cit. 13.06.2022]. Dostupné z: <https://www.edu.cz/rvp-ramcove-vzdelavaci-programy/ramcovy-vzdelavacici-program-pro-zakladni-vzdelavani-rvp-zv/>

<sup>8</sup> ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: tradiční a inovativní metody, transmisivní a konstruktivistické pojetí výuky, klasifikace výukových metod*. Praha: Grada, 2012. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-4100-0.

<sup>9</sup> ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: tradiční a inovativní metody, transmisivní a konstruktivistické pojetí výuky, klasifikace výukových metod*. Praha: Grada, 2012. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-4100-0.

gramotnosti věřících.

Největší myšlenky v oblasti reformy školství publikoval v 17. století Jan Amos Komenský, kterého si dodnes připomínáme jako významného českého učitele, filozofa a pedagoga. Jan Amos Komenský přišel s přirozenou metodou výuky, která podporovala poznávání a napodobování přírody. Zásadou této metody byla názornost, tedy učení slov a pojmů pouze ve spojení s věcmi. Ve výsledku se do procesu vzdělávání měly zapojit smysly, protože čím více smyslů bylo zapojeno, tím lépe se informace učila a pamatovala.<sup>10</sup>

Podle Komenského by hry měly být přirozenou součástí vzdělávacího procesu. V jeho učebnicích a spisech byly hry vnímány jako účinný a přirozený způsob, jak motivovat studenty. Mohou být použity k ustálení a procvičování již naučených znalostí a dovedností, stejně jako k získání těch nových. Komenský věřil, že hry by měly být přizpůsobeny věku a schopnostem studentů a měly by být v souladu s jejich zájmy. Komenský navrhoval hry, jako jsou hádanky, kvízy, divadelní hry, scénáře, soutěže, deskové hry a další. Tyto hry mohou být použity pro různé předměty a témata a pomáhají studentům učit se nové informace zábavnou formou.<sup>11</sup>

Celkově Komenský prosazoval učení příkladem, pravidlem a praxí, vycházející z poznání bezprostřední skutečnosti, a podporoval názornost jako hlavní didaktický princip. V dnešní době se Komenského myšlenky o využívání her v procesu vzdělávání stále používají.<sup>12</sup>

V 19. století se začalo vzdělávání více zaměřovat na individualitu a zlepšování výuky vlivem pedagogických reforem např. metodou Pestalozziho, který se zabýval rozvojem vrozených schopností. Fröbel souzněl s jeho zásadami, ale sám následně více prosazoval praktickou stránku výchovy. Zasloužil se o vytvoření pojmu mateřská škola, s ním spojený rozmach předškolní pedagogiky a za důležitý prvek výchovy i vzdělávání považoval také hru. Počátek následujícího 20. století pak ovlivnily myšlenky Marii Montessori, která kladla důraz na používání didaktických pomůcek, které budou ještě více

---

<sup>10</sup> ZORMANOVÁ, Lucie. Výukové metody v pedagogice: tradiční a inovativní metody, transmisivní a konstruktivistické pojetí výuky, klasifikace výukových metod. Praha: Grada, 2012. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-4100-0.

<sup>11</sup> KOTRBA, Tomáš a Lubor LACINA. Aktivizační metody ve výuce: příručka moderního pedagoga. 2., přeprac. a dopl. vyd. Ilustroval Hana ŠEFROVÁ. Brno: Barrister & Principal, 2011. ISBN 978-80-87474-34-1, s. 49.

<sup>12</sup> Odkaz Komenského pro dnešní školství 2 - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 26.02.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=DR4IzUqWqZc&t=739s>

motivovat přirozený vývoj dětí předškolního věku.<sup>13</sup> Kromě škol založených na pedagogice Montessori se na počátku 20. století začal budovat další typ alternativních škol, a to tzv. waldorfské školy prosazující učení prožitkem. Později se výukové metody v tradičních školách začínají opírat o moderní technologie, které zásadním způsobem přispěly k inovaci výuky.

V současnosti se společnost postupně odklání od klasických vyučovacích metod a velký důraz se klade např. na výuku ve skupinách spíše než na frontální výuku z důvodů vyšší efektivity vyučování. Čím dál tím víc se objevují výukové metody zohledňující individuální potřeby žáků využívající nejrůznější nové technologie přispívající k interaktivnímu a praktickému vyučování, kde hlavní roli zastávají žáci, a ne učitel. Právě rozmanitost výukových metod zajistí udržení koncentrace i motivace a bude rozvíjet potenciál každého žáka, na druhou stranu učitel uplatňující jen jedinou metodu si z dlouhodobého hlediska nemůže udržet zájem svých žáků.<sup>14</sup>

V důsledku posledních let, když se vzdělávací systém musel rychle přeorientovat na distanční výuku, se stále více zdůrazňovala potřeba stabilního zkvalitňování a inovování právě metod zabývajících se vzděláváním na dálku a online výukou.

#### **1.4 Kritéria třídění didaktických her**

Pokud se zabýváme teorií didaktických her, nejprve se nám nabízí osvědčená klasifikace výukových metod Josefa Maňáka<sup>15</sup> z roku 2003, která ukazuje pozici didaktických her v rámci ostatních výukových metod. Zmíněná klasifikace dělí výukové metody do tří hlavních kategorií podle toho, jak náročná je interakce mezi vyučujícím a žákem. Maňák rozděluje výukové metody na klasické, komplexní a aktivizující, mezi které řadí rovněž didaktické hry.

*„Aktivizující metody se vymezují jako postupy, které vedou výuku tak, aby se výchovně vzdělávacích cílů dosahovalo hlavně na základě vlastní učební práce žáků, přičemž důraz se klade na myšlení a řešení problémů.“ (Jankovcová, Koudela, Průcha, 1989)*

---

<sup>13</sup> CIPRO, Miroslav. *Průvodce dějinami výchovy*. Praha: Panorama, 1984. Pyramida (Panorama).

<sup>14</sup> TIKALSKÁ, Soňa. Jaké metody a organizační formy používají učitelé v současné době na našich školách? Metodický portál: Články [online]. 02. 09. 2008, [cit. 2023-03-18]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/2588/JAKE-METODY-A-ORGANIZACNI-FORMY-POUZIVAJI-UCITELE-V-SOUCASNE-DOBE-NA-NASICH-SKOLACH.html>.

<sup>15</sup> MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5, s. 49.

Ve shodě s Maňákem pro účely této práce řadíme didaktické hry k aktivizujícím výukovým metodám.

Meyer považuje za důležité tři kategorie didaktických her, a to interaktivní hry, při nichž jde především o vzájemnou interakci mezi hráči a rozvíjení jejich dovedností. Dále simulační hry využívající hraní rolí pro zlepšení komunikačních a sociálních schopností (vyjadřování svého názoru a svých pocitů) a jako třetí uvádí scénické hry z prostředí divadla, které spojuje kreativita, umění rétoriky a rozvoj sebevědomí.

Jankovcová zvolila klasifikaci na základě doby trvání hry, při čemž ty krátkodobé lze zvládnout v rozmezí jedné vyučovací hodiny (dvouhodinovky), na rozdíl od těch dlouhodobých, které se hrají na etapy třeba i v průběhu celého školního roku. Další kritérium zkoumá, kde se hra odehrává (školní třída, hřiště, příroda), protože místo konání může ovlivnit jak pravidla, průběh, tak i vzdělávací cíl celé hry. Třetí kritérium zohledňuje převažující činnost (procvičování vědomostí, pohybové dovednosti) a čtvrté se zaměřuje na hodnocení, jestli hra naplnila didaktický cíl, jak kvalitně, jak rychle a s jakou zpětnou vazbou.<sup>16</sup>

Následující klasifikaci navrhl G. Petty. Didaktické hry rozdělil podle průběhu a vzdělávacího cíle na tzv. rozhodovací hry (určování druhů vedlejších vět), individuální či skupinové kvízy, hry s cílem osvojování jazykových a komunikativních dovedností, soutěžní hry, seznamovací hry a hry zahrnující hraní různých rolí.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> ČERVENKOVÁ, I., Výukové metody a organizace vyučování. [online]. Copyright ©n [cit. 17.03.2023]. Dostupné z: <https://projekty.osu.cz/svp/opory/pdf-cervenkova-vyukove-metody-a-organizace-vyucovani.pdf>

<sup>17</sup> ČERVENKOVÁ, I., Výukové metody a organizace vyučování. [online]. Copyright ©n [cit. 17.03.2023]. Dostupné z: <https://projekty.osu.cz/svp/opory/pdf-cervenkova-vyukove-metody-a-organizace-vyucovani.pdf>

Z výše uvedených kritérií ke třídění didaktických her jsou v dalších částech práce zpracovávána tato:

1. Věková kategorie žáků

Hry jsou vybrány tak, aby vyhovovaly požadavkům učiva druhého stupně ZŠ.

2. Aplikace do českého jazyka / dějepisu

Sady her v druhé a třetí části práce odpovídají jednotlivým předmětům.

3. Čas potřebný ke hře

Převážná většina her je koncipována pro jedinou vyučovací hodinu, případně dvouhodinovku.

4. Vzdělávací cíl

Sledované hry napomáhají dosáhnout různých vzdělávacích cílů. Klasifikovat můžeme hry rozvíjející pozornost, paměť a logické uvažování, hry zaměřené na utužování a prohlubování sociálních vazeb, hry s orientací na dějiny, umění a literaturu, a především hry jazykové, specializované na procvičování gramatiky nebo rozšiřování slovní zásoby.

5. Náročnost na pomůcky

U každé aktivity je výčet potřebných pomůcek.

6. Dostupnost zdroje

Dvě třetiny níže popsanych her jsou dostupné bezplatně (volně přístupné soubory ke stažení, hry v rámci vzdělávacích webových stránek, záznam webináře s odkazem na youtube.com, knihy k nahlédnutí na books.google.cz). Ostatní aktivity je nutné předem zakoupit buď v obchodě s deskovými hrami, na webových portálech viz 1.5.3/1.5.4, nebo se pro jejich získání zúčastnit vzdělávacího webináře viz 1.5.1/1.5.2.

## 1.5 Vlastní průzkum zdrojů didaktických her

V rámci bakalářské práce jsme se věnovali aktivnímu průzkumu zdrojů didaktických her a za tímto účelem jsme absolvovali také několik vzdělávacích webinářů.

### 1.5.1 Webinář Praktický balíček do hodin dějepisu 3

Webinář<sup>18</sup> vedený lektorkou Mgr. Jitkou Vyplašilovou proběhl dne 22.11. 2022. Byl to v pořadí už třetí webinář s názvem Praktický balíček do hodin dějepisu a tento třetí díl lektorka zaměřila na online a digitální pomůcky využitelné při výuce dějepisu a předmětů s ním provázaných. Hlavním tématem webináře bylo představení a doporučení konkrétních aplikací, webových stránek, knih a dokumentů s podrobným návodem, jak s nimi pracovat. Nejprve lektorka rozebírala (ne)výhody využívání filmů a dokumentů v hodinách, poté se přesunula k webovým aplikacím a pořadům a jak je efektivně využívat, např. Dějpic – kvíz na ČT Děčko.<sup>19</sup> Další část webináře se věnovala přípravě aktivit žákům pomocí QR kódů, s pomocí programu Wordwall<sup>20</sup> a i dalších online generátorů. Největší přesah webináře jsme zaznamenali, když nám lektorka ukázala, jak propojit dějepis s českým jazykem díky psaní dopisů, např. dopis historické postavě, dopis domů v roli vojáka z války. Nakonec lektorka účastníkům osvětlila, proč a jak používat ve výuce časové osy a historické mapy. Tento prakticky orientovaný webinář proběhl pod záštitou spolku Životní vzdělávání, z.s.<sup>21</sup>

### 1.5.2 Webinář Únikové hry a schovávačky ve výuce češtiny

Webinář<sup>22</sup> vedený lektorkou Mgr. Ivanou Hrubou Eliášovou proběhl dne 8.12. 2022 a byl zaměřený na představení ověřených výukových metod a materiálů na oživení výuky českého jazyka. Nejprve se lektorka věnovala správnému zařazení hry do průběhu vyučovací hodiny a dále, jak spolupracovat s žáky na přímém vytváření her, např. křížovek, přesmyček. Velkou důležitost kladla lektorka na nastavení pravidel u jednotlivých her, aby se předešlo zbytečným prodlevám během hry. Další část byla orientovaná na šifry a jejich mnohá využití v rámci opakování probraného učiva. Hlavním

---

<sup>18</sup> Popis aktivit je formulován na základě osobní účasti na akci.

<sup>19</sup> Dějpic – kvíz. Dostupné z: <https://decko.ceskatelevize.cz/dejpic/dejpic-kviz>

<sup>20</sup> Wordwall | Tvořte své lekce lépe a rychleji. Wordwall | Create better lessons quicker [online]. Dostupné z: <https://wordwall.net/cs>

<sup>21</sup> Praktický balíček do hodin dějepisu – dějepis 3. Úvodní stránka [online]. Copyright © 2023 [cit. 18.02.2023]. Dostupné z: <https://www.zivotnivzdelavani.eu/inpage/prakticky-balicek-do-hodin-dejepisu-dejepis-3/>

<sup>22</sup> Popis aktivit je formulován na základě osobní účasti na akci.

tématem webináře byly únikové hry, jejich příprava a modifikace v rámci vícero předmětů. Nakonec se lektorka ještě zmínila o stránce Tarsia<sup>23</sup>, kde se dají tvořit domina a trimina k procvičování učiva jakéhokoli předmětu. Tento prakticky orientovaný webinář proběhl pod záštitou spolku Životní vzdělávání, z.s.<sup>24</sup>

### **1.5.3 Internetový portál Učitelůučitelům.cz**

Platforma Učitelůučitelům.cz<sup>25</sup> funguje jako internetové tržiště nabízející originální vzdělávací aktivity, hry, pomůcky a materiály do výuky, které vytvořili přímo učitelé pro své vlastní potřeby. Cílem stránky je ulehčit pedagogům přípravy na hodiny tím, že si za drobné částky mohou již vypracované a praxí osvědčené materiály zakoupit od svých kolegů. Nakupují a prodávají zde nejen učitelé základních škol, ale také učitelé mateřských a středních škol, logopedi, vychovatelé, rodiče, lektori a další. Zájemci si mohou vybrat ze široké škály materiálů rozdělených přehledně podle předmětu, věkové skupiny či podle tématu, nebo také mohou hledat materiál na základě svých zadaných kritérií a klíčových slov.

### **1.5.4 Internetový portál Učitelnice.cz**

Učitelnice je digitální platforma, na které mohou učitelé i lektori nabízet a kupovat originální a ověřené výukové materiály. Autoři se tak snaží poskytnout prostor pro sdílení materiálů, které chtějí dostat k co největšímu počtu učitelů. Celý projekt staví na myšlence vzájemné podpory a propojení učitelů, protože jen oni sami nejlépe vědí, co na obohacení výuky potřebují.<sup>26</sup> Kromě nabídky výukových materiálů Učitelnice pořádá i vzdělávací webináře pro učitele, jejichž záznamy lze zpětně sledovat na YouTube kanálu Učitelnice.<sup>27</sup>

### **1.5.5 Facebooková skupina Náměty pro český jazyk 2. stupně**

Volně přístupná skupina na platformě Facebook pro všechny pedagogy zaměřená na poskytování inspirace, nápadů a rad do vyučování českého jazyka na 2. stupni. Funguje na principu sdílení návrhů pro výuku, a také sdílení přímo výukových materiálů

---

<sup>23</sup>[online]. Dostupné z: <https://www.tarsiamaker.co.uk/>

<sup>24</sup> Únikové hry a další schovávačky – i čeština může být skvělá. Úvodní stránka [online]. Copyright © 2023 [cit. 18.02.2023]. Dostupné z: <https://www.zivotnivzdelavani.eu/inpage/unikove-hry-a-dalsi-schovavacky/>

<sup>25</sup> UčiteléUčitelům.cz - Učitelé učitelům [online]. Copyright © 2022 [cit. 18.02.2023]. Dostupné z: <https://uciteleucitelum.cz/>

<sup>26</sup> O nás. Výukové materiály [online]. Dostupné z: <https://www.ucitelnice.cz/informace/o-nas>

<sup>27</sup> Učitelnice – YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 18.02.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/@ucitelnice>



vytvořených konkrétními učiteli. Členové skupiny si navzájem předávají užitečné tipy a také pozvánky na semináře i webináře spojené s tematikou výuky českého jazyka na 2. stupni. V komentářích pod příspěvky se často otevírá diskuse, jak pracovat s daným materiálem, nebo třeba jakými zajímavými způsoby zařadit do výuky novou látku a jak zopakovat již probrané učivo. Skupinu navštěvuje už přes 7 tisíc členů a od roku 2014 se ve sdílených souborech nashromáždily stovky materiálů k výuce českého jazyka.<sup>28</sup>

### **1.5.6 Facebooková skupina Mluví jen jeden – do školy**

Projekt učitele Jana Vavřína, který učí více než 6 let na 1. stupni na komunitní Montessori škole. Se svou ženou Hedvikou připravují rozmanité obrázky k vybarvování a mandaly na procvičení vybraných gramatických jevů, či hledání chybných výrazů, a to zábavnou a estetickou formou. Materiály mají rozdělené podle jednotlivých ročníků, nebo jen označené probíraným jevem, např. pádové otázky, neohebné slovní druhy, doplňování čárek v souvětí, druhy zájmen, či koncovky podstatných jmen.

Ve své facebookové skupině, kterou sleduje přes 4,5 tisíce lidí, nabízí své materiály ke koupi přímo nebo také s odkazem na webový portál Učitelnice.cz<sup>29</sup>, kde lze soubory ve formátu PDF nalézt a zakoupit podle zadaných kritérií.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Náměty pro český jazyk 2. stupně, facebooková skupina. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/538404836266110>

<sup>29</sup> Výukové materiály od Jana Vavřína (Mluví jen jeden). [online]. Dostupné z: <https://www.ucitelnice.cz/author/6860>

<sup>30</sup> Mluví jen jeden – do školy, facebooková skupina. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/1183291985774080>

## **2. Didaktické hry do hodin českého jazyka**

Druhá část práce se zabývá představením a ukázkami her s aplikací do českého jazyka a literatury podle výše uvedených kritérií.

### **2.1 Minutová hra**

#### **Příprava hry**

Učitel rozstříhá tabulku na jednotlivé lístečky s kategoriemi, rozprostře je před sebe a vybere písmeno z abecedy.

#### **Průběh hry**

Učitel zapíše na tabuli (řekne nahlas) vybrané písmeno abecedy, a poté si vezme jeden lístek s kategorií a přečte jej nahlas třídě. Žáci mají za úkol vymyslet pojem se zadaným počátečním písmenem. Např. učitel vybere písmeno „D“ a kategorii „číslovka určitá řadová“. Žák, který má vymyšlenou odpověď, se přihlásí a vyučující popořadě vyvolává. První žák s odpovědí odpovídající zadání (např. druhý) získává lísteček s danou kategorií, který se počítá jako jeden bod. Po udělení bodu je možné vyvolat ještě další žáky pro zajímavost, jaká další slova žáci dokázali vymyslet. Před začátkem hry se doporučuje stanovit si počet kol, který se bude hrát, nebo si s žáky předem domluvit časový limit na celou hru.

Je nutné dbát na to, aby žáci pro zvolené písmeno zvládli vymyslet pojem v souladu s vybranou kategorií.

Pokud nastane situace, že nikdo z žáků na zadanou kategorii pojem nevymyslí, je to znamení pro učitele, aby se na danou problematiku více zaměřil a umožnil tak žákům její hlubší pochopení.

#### **Cíl hry**

Cílem Minutové hry je ověření, zda a jak žáci rozumí zadaným kategoriím a umí si pod nimi představit konkrétní výrazy v praxi.

#### **Pomůcky**

Lístečky s pojmy (pro větší odolnost je vhodné lístečky zalaminovat).

## **Zdroj**

Autorka Eva Konířová, sdílený soubor ve facebookové skupině Náměty do hodin českého jazyka na 2. stupni (viz 4.5).

Ukázka ke hře Minutová hra viz příloha č. 1.

## **2.2 Opakovací kartičky**

### **Příprava hry**

Učitel si vytiskne a zalaminuje všechny kartičky (klidně vícekrát), aby byly odolnější pro opakované použití. Pro skupinovou variantu hry rozmístí kartičky po třídě a určí členy jednotlivých skupin.

### **Průběh hry**

Variant her s opakovacími kartičkami se nabízí hned několik. Tou nejrychlejší bude tzv. „dvouminutová“, při které budou mít žáci na lavici štos kartiček a budou se snažit na co nejvíce z nich odpovědět v rámci stanovených dvou minut. Delší a aktivnější bude hra ve skupinách, kdy každá skupina bude mít za úkol najít a zodpovědět kartičky s otázkami, jejichž čísla jim byla přiřazena (např. 1-10, 11-20). Na závěr proběhne společná kontrola.

Vítězí hráč či skupina s nejvyšším počtem správných odpovědí.

### **Cíl hry**

Úkoly na kartičkách jsou koncipovány jako souhrnné opakování vybraných pojmů a pravopisných jevů učiva 6. třídy ZŠ. Při dvouminutové variantě žáci trénují práci pod stresem, který představuje omezený časový limit. Skupinová práce rozvíjí důvěru mezi členy skupiny. Kartičky mohou posloužit také jako úvodní aktivita na prvních pár minut vyučovací hodiny.

### **Pomůcky**

Kartičky s úkoly, psací potřeby, papír (sešit).

## **Zdroj**

Autor Barbora Čechová, celý soubor k zakoupení na webovém portálu Učiteléučitelům.cz<sup>31</sup> (viz 1.5.3).

Ukázka ke hře Opakovací kartičky viz příloha č. 2.

---

<sup>31</sup> OPAKOVACÍ KARTIČKY DO ČESKÉHO JAZYKA PRO 6. TŘÍDU – Český jazyk | UčiteléUčitelům.cz. UčiteléUčitelům.cz - Učitelé učitelům [online]. Copyright © 2022 [cit. 18.02.2023]. Dostupné z: <https://uciteleucitelum.cz/material/cesky-jazyk/opakovaci-karticky-do-ceskeho-jazyka-pro-6tridu>

## 2.3 Uhádneš knihu?

### Příprava hry

Vyučující nakopíruje zadání, a pokud to zařízení třídy dovoluje, promítne ho na plátno nebo interaktivní tabuli. Hádání knih pomocí nápověd je tak variabilní, že lze hru připravit na kterékoli knihy, se kterými se už třída setkala. Před tím, než učitel zobrazí nápovědy, si se třídou ujasní pravidla, např. nikdo nebude vykřikovat odpovědi nahlas, aby každý žák měl šanci knihu a autora uhádnout sám. Také si stanoví časový limit, který budou mít žáci na hádání vyhrazený, aby na konci hry zbyl čas na kontrolu a zpětnou vazbu.

### Průběh hry

Žáci dostanou za úkol na základě tří indicií uhádnout autory a názvy titulů, které napsali. Nejprve se pokusí luštit sami a v případě potřeby mohou použít svůj sešit, či jiný výukový materiál, pro nápovědu. Možná je i spolupráce ve dvojicích. Po uplynutí vyhrazeného času proběhne kontrola, při které si třída společně ověří, jak se jim podařilo indicie rozklíčovat, a pokud žáky napadnou i další nápovědy nebo klíčová slova, která by souvisela s tituly, jimiž se zabývali, mohou se o ně při kontrole podělit s ostatními. V další variantě této hry na oživení hodin literatury by nápovědy mohli vymýšlet samotní žáci, jak samostatně, tak ve dvojicích, či menších skupinkách. Nejlépe s oporou vlastních sešitů, aby vymýšleli nápovědy pouze ke knihám, které už mají probrané.

### Cíl hry

Hra dává žákům možnost přemýšlet o slavných dílech z jiného úhlu, spolu s tím se učí zaměřovat se na klíčové informace. Při vymýšlení hádanek pro spolužáky se trénuje práce s prameny, protože žáci využívají své učebnice a další materiály.

### Pomůcky

Zadání s nápovědami, papír (sešit), psací potřeby

### Zdroj

ČT edu<sup>32</sup>

Ukázka ke hře Uhádneš knihu? viz příloha č. 3.

---

<sup>32</sup> Uhádni knihu pod stromečkem. Dostupné z: <https://edu.ceskatelevize.cz/namet/uhadni-knihu-pod-stromeckem>

## **2.4 Češtinářské mandaly**

### **Příprava hry**

Učitel rozdá žákům vytištěné mandaly a zadá jim, aby je podle barevné legendy vybarvili.

### **Průběh hry**

Žáci mají předem stanovený dostatečný čas na správné vybarvení své mandaly. Následuje společná kontrola a vysvětlení si chyb s vyučujícím, který také může promítnout na plátno/tabuli správné řešení.

### **Cíl hry**

Mandaly jsou určeny na procvičování a rozlišování konkrétních gramatických kategorií, zároveň s tím povzbuzují estetické cítění a lze jich využít k relaxaci, a také jako odpočinkové aktivity na konci vyučovací hodiny.

### **Pomůcky**

Vytištěné mandaly, barevné pastelky.

### **Zdroj**

Autor Jan Vavřín, celý soubor k zakoupení na webovém portálu Učitelnice.cz<sup>33</sup>(viz 1.5.4).

Ukázky češtinářských mandal viz příloha č. 4.

## **2.5 Google poezie**

### **Příprava hry**

Vyučující představí žákům koncept Google poezie a zadá jim úkol takovou báseň vytvořit pomocí svých mobilních telefonů (případně školních tabletů).

### **Průběh hry**

Žáci budou psát do vyhledávače začátky otázek nebo stanovisek a algoritmus Googlu jim začne nabízet různá další dokončení, tahle funkce se u nás ujala pod pojmem „našeptávač“. Návrhy na vyhledání se řadí podle toho, jak často lidé daný výraz hledají,

---

<sup>33</sup> Výukové materiály od Jana Vavřína (Mluví jen jeden). [online]. Dostupné z: <https://www.ucitelnice.cz/author/6860>

což je užitečné, pokud chceme nahlédnout do mysli naší společnosti.<sup>34</sup> Např. žák napíše do vyhledávače „recept na“ a zobrazí se mu nápovědy jako třeba recept na bábovku, recept na spokojený život, recept na domácí marmeládu a mnohé další. S těmito výsledky se mu nebude chtít tvořit báseň, proto zkusí zadat jiné heslo pro vyhledání. Další „našeptávání“ už splnilo očekávání a žák si to celé přepíše na papír, každý návrh jako jeden verš.

K dokončení básně už potřebuje vymyslet jen název, který by měl všechny verše propojit vhodnou asociací. Po hře může následovat debata o algoritmech a jak si žáci myslí, že „našeptávání“ Googlu funguje.

### **Cíl hry**

Aktivita s vytvářením poezie pomocí Googlu může být nápomocná na oživení hodin poezie, aby ji žáci neměli spjatou pouze se slavným Máchovým Májem a další klasickou poezií, a také jako užitečný nástroj při výuce o anaforách. Google poezie vzniká vlastně stejně jako dadaistické básně před sto lety, a proto může sloužit učitelům pro lepší seznámení žáků s tímto avantgardním směrem v propojení s moderními technologiemi. Vymyšlení názvu básně je trénink slovních asociací.

### **Pomůcky**

Mobilní zařízení s přístupem na internet, papír, psací potřeby.

### **Zdroj**

Podle knihy Tomáše Miklici a Martina Tomana, Google poezie: psáno našeptávačem.<sup>35</sup>

Ukázky Google poezie viz příloha č. 5a a 5b.

## **2.6 Souboj s velkými písmeny**

### **Příprava hry**

Vyučující rozdává každé dvojici zalaminované hrací pole a arch s očíslovanými výrazy a jejich řešením, které si žáci rozstříhají a ohnou dozadu tak, aby na něj v průběhu odpovídání neviděli. Slouží pouze pro kontrolu správnosti odpovědí. Každý hráč si připraví na herní plán svou figurku, je ale možné použít cokoli, nemusí to být nutně hrací figurka. Dále si vyrobí, nebo už má, hrací kostku a domluví se, kdo z dvojice začne

---

<sup>34</sup> MIKLICA, Tomáš, D. POLÁČEK, T. COUFAL a Martin TOMAN. Google poezie: psáno našeptávačem. Brno: Backstage Books, 2020. ISBN 978-80-88049-96-8, s. 14.

<sup>35</sup> MIKLICA, Tomáš, D. POLÁČEK, T. COUFAL a Martin TOMAN. Google poezie: psáno našeptávačem. Brno: Backstage Books, 2020. ISBN 978-80-88049-96-8.

(mladší hráč / dají si kámen, nůžky, papír). Před začátkem hry se žáci seznámí s pravidly uvedenými přímo na herním plánu.

### **Průběh hry**

Hra začíná hodem kostkou, první hráč posune svou figurku na příslušné políčko a druhý hráč mu přečte výraz, u něhož musí první hráč určit, kde se píše velká a malá písmena. Druhý hráč by si měl také zkusit v hlavě odpovědět, než se oba společně podívají na odpovídající část řešení, které je přeložené a skryté tak jejich pohledu (při kontrole si hráči vždy otočí pouze jednu část řešení). Při správné odpovědi na políčko zůstane, v opačném případě se vrátí na to původní.

Pokračuje druhý hráč stejným postupem, hodí kostkou a přemístí svou figurku na dané políčko. Pokud by se hodem dostal na políčko jiné barvy (růžové, zelené, modré), buď se vrátí zpět, bude házet znovu, nebo zodpoví jednu otázku navíc, a to podle instrukcí na herním plánu. Vítězí hráč, který protne cíl jako první.

### **Cíl hry**

Desková hra Souboj s velkými písmeny je určena k opakování zásad správného užívání velkých písmen.

### **Pomůcky**

Hrací pole, arch s očíslovanými výrazy a řešením, hrací figurky, hrací kostka (lze využít online).

### **Zdroj**

Autor Nela Skalová, celý soubor k zakoupení na webovém portálu Učitelnice.cz<sup>36</sup> (viz 1.5.4).

Ukázka ke hře Souboj s velkými písmeny viz příloha č. 6.

## **2.7 Desková hry Podměte, nezlob mě**

### **Příprava hry**

Vyučující rozdá každé dvojici zalaminované hrací pole a arch s očíslovanými větami a jejich řešením, které si žáci rozstříhají a ohnou dozadu tak, aby na něj v průběhu odpovídání neviděli. Slouží pouze pro kontrolu správnosti odpovědí. Každý hráč si připraví na herní plán svou figurku, je ale možné použít cokoli, nemusí to být nutně hrací

---

<sup>36</sup> Produkt – Souboj s velkými písmeny. Výukové materiály [online]. Dostupné z: <https://www.ucitelnice.cz/produkt/18727>

figurka. Dále si vyrobí, nebo už mají, hrací kostku a domluví se, kdo z dvojice začne (mladší / kámen, nůžky, papír). Před začátkem hry se žáci seznámí s pravidly uvedenými přímo na herním plánu.

### **Průběh hry**

Desková hra Podměte, nezlob mě funguje na stejném principu jako výše uvedená hra Souboj s velkými písmeny (viz 2.6).

I při této hře se hráči střídají v zadávání úkolů, přičemž řešení jsou přeložená a skrytá tak jejich pohledu. Hraje se na stejném hracím plánu, tudíž i u téhle hry mohou hráči padnout na barevně odlišená speciální políčka. První figurka v cíli vítězí.

### **Cíl hry**

Desková hra slouží jako pomůcka při ukotvování si dovednosti určování podmětu ve větě.

### **Pomůcky**

Hrací pole, arch s očíslovanými větami a řešením, hrací figurky, hrací kostka (lze využít online).

### **Zdroj**

Autor Nela Skalová, celý soubor k zakoupení na webovém portálu Učitelnice.cz<sup>37</sup> (viz 1.5.4).

Ukázka k deskové hře Podměte, nezlob mě viz příloha č. 7.

## **2.8 Trimino – archaismy, historismy, neologismy**

### **Příprava hry**

Vyučující vytiskne archy s kartičkami zvanými trimina a rozdává je menším skupinkám, případně dvojicím, které s nimi budou dále pracovat. Pokud už učitel s triminen někdy pracoval, rozdává žákům pytlíčky, kde budou jednotlivé trojúhelníkové kartičky zalaminované.

### **Průběh hry**

Každá skupina bude skládat kartičky k sobě tak, aby sousedící strany měly vždy nějakou spojitost, ať už půjde o definici pojmu, nebo konkrétní příklad. Pokud dospějí skupiny/dvojice ke správnému řešení, výsledný obrazec bude mít tvar hexagonu

---

<sup>37</sup> Produkt – Podměte, nezlob mě! Výukové materiály [online]. Dostupné z: <https://www.ucitelnice.cz/produkt/19114>



s podstavcem ve tvaru lichoběžníku. Trimina však mohou mít mnoho podob a tvarů.

Další variace aktivity s triminem zahrnuje už více přímého zapojení žáků a dávku jejich kreativity a znalostí. Skupinky si vystřihají/dostanou např. devět prázdných kartiček ve tvaru stejnoramenných trojúhelníků a jejich úkolem bude z nich trimina vytvořit. Z prázdných malých trojúhelníků složí jeden velký a na sousedící strany vymyslí a napíší dvojice, které budou mít něco společného a budou se týkat jednoho tématu např. autoři a jejich díla.

Kromě trimin lze podobně vytvářet i kartičky na domino a pexeso.

### **Cíl hry**

Cílem skládání a vytváření trimin je podpora vzájemné spolupráce členů skupin, zopakování si pojmů z probraného učiva a ještě bližší pochopení rozdílů mezi archaismy, historismy a neologismy. Aktivita je vhodná na otevření i ukončení vyučovací hodiny, ať už té zaměřené na jazyk, nebo na literaturu.

### **Pomůcky**

Arch s jednotlivými kartičkami, nůžky, psací potřeby.

### **Zdroj**

Autor T. Preisová, volně dostupný soubor ke stažení ve facebookové skupině Náměty pro český jazyk 2. stupně<sup>38</sup> (viz 1.5.5).

Volně přístupný generátor trimin.<sup>39</sup>

Ukázka Trimina viz příloha č. 8.

## **2.9 Bingo – hledání chyb**

### **Příprava hry**

Učitel každému žákovi vytiskne a rozdá úryvek textu s chybami a prázdnou tabulku o velikosti 3x3. V úryvku si vyznačí všechna chybně zapsaná slova, která bude třídě číst v druhé fázi hry. Je důležité se ještě před začátkem hry ujistit, že všichni žáci jsou obeznámeni s pravidly hry bingo.

---

<sup>38</sup> Náměty pro český jazyk 2. stupně, facebooková skupina. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/538404836266110>

<sup>39</sup> Triminos | paul-matthies.de. Schule | paul-matthies.de [online]. Dostupné z: <https://schule.paul-matthies.de/Trimino.php>

## **Průběh hry**

Hra má dvě fáze. V první fázi pracuje každý žák samostatně na vyplnění své tabulky. Nejprve si přečte krátký text a barevně si v něm označí ty výrazy, které jsou napsané chybně. Výrazy si správně přepíše (do sešitu) a devět z nich si napíše do jednotlivých políček tabulky. Druhá fáze zahrnuje princip hry binga a kontrolu všech chybných jevů. Vyučující bude postupně a náhodně vyjmenovávat a objasňovat výrazy s chybou, a když zazní výraz, který si žák zapsal do tabulky, označí (vybarví) si dané políčko. Takhle žáci pokračují, dokud nemají vybarvenou celou tabulku, až poté nastává čas vykřiknout „bingo“. Učitel pokračuje s odhalováním jevů až do posledního.

## **Cíl hry**

U téhle verze binga jde především o upevnění si zásad správného pravopisu tím, že odhalí chyby v textu a následně je opraví. Jde tedy o klasickou korekturu obohacenou principem této známé a na náhodě založené hry.

## **Pomůcky**

Text s chybami, prázdná tabulka 3x3, psací potřeby.

## **Zdroj**

Autor Jitka Burdová, volně dostupný soubor<sup>40</sup> ke stažení ve facebookové skupině Náměty pro český jazyk 2. stupně (viz 1.5.5).

Ukázka ke hře Bingo – hledání chyb viz příloha č. 9.

## **2.10 Hry s abecedou**

### **Příprava hry**

Každý žák si připraví psací potřeby a papír a učitel promítne / napíše na tabuli zadání věty, kterou budou mít žáci za úkol napsat co nejoriginálněji a nalézt co možná nejkreativnější řešení. Na každé zadání věty bude stanovený časový limit přibližně 5 minut.

### **Průběh hry**

Na tabuli se objeví zadání věty, např.: Napiš větu, která bude obsahovat stejně slov jako máš písmen v křestním jméně a slova budou postupně na ta písmena začínat. Martina může napsat větu typu: **M**alý **a**kát **r**oste **t**etě **I**reně **n**ad **a**rkýřem. Po uplynutí časového

---

<sup>40</sup> Bingo – hledání chyb. Dostupné z:

<https://www.facebook.com/groups/538404836266110/permalink/2755406834565888>

limitu se žáci, kteří budou chtít, pochlubí kreativitou svých vět a vyučující odhalí zadání pro další větu. Počet kol závisí na dostupném čase a na zájmu třídy. Varianta s jedním kolem je vhodná třeba jako rozcvička na začátku hodiny nebo jako závěrečná aktivita.

### **Cíl hry**

Při hrách s písmenky abecedy učitel u žáků cílí na rozvoj kreativity, uplatňování jejich slovní zásoby a upevňování zásad pravopisu. Cílem je vytvoření co nejvíce originálních větných struktur, které budou odpovídat zadání a hra se zaměřuje i na podporu spolupráce mezi žáky.

### **Pomůcky**

Papír, psací potřeby.

### **Zdroj**

Autor Rosemarie Portmannová, publikace *Hry pro tvořivé myšlení*.<sup>41</sup>

Ukázka ke Hráům s abecedou viz příloha č. 10.

## **2.11 Hra Riskuj! – komplexní procvičení zájmen**

### **Příprava hry**

Učitel vysvětlí třídě princip a pravidla hry Riskuj, aby se žáci mohli sami rozhodnout, jestli chtějí hrát ve dvou soupeřících týmech proti sobě, nebo jako jeden velký tým, jehož úkolem bude nasbírat předem domluvený počet bodů. V případě, že se zvolí varianta se dvěma týmy, vyučující vytvoří přibližně stejně početné skupiny (po lavicích, kluci proti holkám...) a oba týmy si zvolí se svých řad kapitána, který bude komunikovat s moderátorem, aby se předešlo zmatku a ruchu během hry. Pokud je to možné, upraví se také rozmístění lavic ve třídě pro lepší komunikaci mezi členy obou týmů.

Vyučující se ujme role moderátora, který bude celou hru ovládat, číst otázky a přidělovat a zapisovat body (ve verzi pro dva týmy si body mohou hlídat samotní hráči). Před tím, než samotná hra začne, učitel na počítači a promítacím plátně / interaktivní tabuli spustí prezentaci s hrou a ukáže hráčům prostředí hry, vysvětlí jim zvyšující se počet bodů za obtížnější otázky a také, jak se zabarví odkrytá políčka a správné / nesprávné odpovědi na otázky.

---

<sup>41</sup> PORTMANNOVÁ, R. *Hry pro tvořivé myšlení*. 1. vyd. Praha. Portál 2004. ISBN 80-7178-876-7., s. 104.

## **Průběh hry**

Varianta pro celou třídu jako jeden tým: Moderátor náhodně otevírá políčka s otázkami a nechá žáky se nad nimi chvíli zamyslet. Kdo si bude myslet, že zná odpověď, zvedne ruku a moderátor podle zvednuté ruky vyvolá hráče, který otázku zodpoví. V případě správné odpovědi políčko zezelená a třída si připíše body za danou otázku, v opačném případě se zbarví dočervena a body propadnou. Tímto způsobem hra pokračuje, než se dosáhne dostatečného počtu bodů.

Varianta pro dva soupeřící týmy: Hrát začíná tým s mladším kapitánem a jako první si vybírá otázku. V rámci týmu se hráči domluví, kdo na ni bude odpovídat (v případě neshod kapitán zvolí sebe nebo jednoho ze svých spoluhráčů). Body si tým připíše za správnou odpověď, nebo když bude mít štěstí a najde medaili, která znamená okamžité získání 30/60/80 bodů. Při nesprávné odpovědi body nepřipadnou nikomu a třída společně provede rozbor problematičtějšího místa a odhalí si „zelené“ políčko odpovědi, poté je na řadě druhý tým, který postupuje stejně. Hra běží do chvíle, než se buď vyčerpají všechna políčka, anebo se vyčerpá časový limit pro hru stanovený. Vítězí tým s vyšším skóre.

## **Cíl hry**

Jak vyplývá z názvu, hra si klade za cíl kompletní opakování a procvičení učiva o zájmenech pomocí zábavné napínavé hry ve formě Riskuj! Na základě osmi kategorií si žáci procvičí určování druhů zájmen, skloňování i problematičtějších tvarů (jenž, týž, tentýž), rozlišování sebou/s sebou, mě/mně, ji/jí. Vedle cíle procvičení znalostí o zájmenech je hra orientovaná na rozvoj komunikace a spolupráce mezi členy týmů a také hra podporuje důvěru v hráče, kteří byli zvoleni, že budou jednotlivé otázky zodpovídat.

## **Pomůcky**

Počítač a promítací plátno nebo interaktivní tabule, papír a psací potřeby na zaznamenávání bodů.

## **Zdroj**

Autor Monika Chmelařová, hra volně dostupná, celý soubor ke stažení zdarma na webovém portále Učiteléučitelům.cz<sup>42</sup> (viz 1.5.3).

Ukázka ke hře Riskuj! – komplexní procvičení zájmen viz příloha č. 11.

---

<sup>42</sup> Komplexní procvičení ZÁJMEN – hra RISKUJ! - Český jazyk | UčiteléUčitelům.cz. UčiteléUčitelům.cz - Učitelé učitelům [online]. Copyright © 2023 [cit. 11.03.2023]. Dostupné z: <https://ucitelecucitelum.cz/material/cesky-jazyk/komplexni-procviceni-zajmen-hra-riskuj>

## Shrnutí

V souhrnu uvádíme společné rysy a rozdíly mezi výše uvedenými hrami. Sledujeme celkovou náročnost na pomůcky, kompetitivnost, práci s faktografickými údaji, uplatněné formy práce a rozmanitost zdrojů.

Pomůcky potřebné k hrám jsou dvojího typu: k pěti hrám stačí počítač a promítací plátno nebo interaktivní tabule a ke zbylým šesti je nutné materiály vytisknout a některé i zalaminovat.

Rovnoměrně jsou zde zastoupeny hry, ve kterých žáci soupeří sami proti svým znalostem, a hry, v nichž proti sobě hrají týmy/skupiny. Dalším sledovaným faktorem je role náhody. V jistém slova smyslu figuruje náhoda v každé z nich, protože záleží na tom, jak dané zadání sedne jednotlivému žákovi, např.: žák věděl odpovědi na všechny své otázky, ale ty soupeřovy by zodpovědět nedokázal. Ke hrám založeným na náhodě lze řadit *Bingo* a svým způsobem i *Google* poezii (pokud nebudeme brát v potaz funkci algoritmů).

Většina těchto her se více orientuje na práci s faktografickými údaji než s fantazií, i když i takové hry jsou zde zastoupeny (často s různými variantami pro kombinaci obojího).

Aktivita zahrnující práci ve dvojicích či skupinách jsou zde zastoupeny třemi hrami, lze však některé další upravit tak, aby např. místo jednotlivců proti sobě soupeřily dvojice. Kreativní modifikace her mohou sloužit i k tomu, aby hry svým obsahem přesahovaly do druhého předmětu, zejména v oblastech literární výchovy a dějin umění.

Z jedenácti výše uvedených her tři pocházejí z facebookové skupiny *Náměty pro český jazyk 2. stupně* (viz 1.5.5), konkrétně: *Minutová hra*, *Trimino* a *Bingo*, všechny jsou ve skupině volně přístupné ke stažení ve formátu PDF/DOCX. Následující skupina tří her se nachází na portálu *Učitelnice.cz* (viz 1.5.4), hry *Souboj s velkými písmeny* a *Podměte, nezlob mě* tam lze zakoupit za částku 25 Kč a procvičovací hry s názvem *Češtinářské mandaly* je možné pořídit jako soubor deseti různých mandal i s řešeními za 55-65 Kč. Další volně dostupné mandaly lze získat ve facebookové skupině *Mluví jen jeden – do školy* (viz 1.5.6). Na portále *Učitelúčitelům.cz* (viz 1.5.3) lze najít další hry, a to *Opakovací kartičky* za 50 Kč a *Riskuj! – komplexní procvičení zájmen* zdarma. Zbylé hry byly získány z dalších vzdělávacích webových stránek (*Uhádneš knihu*) nebo z tištěných publikací dostupných v knihovnách či online (*Hry s abecedou*, *Google poezie*).

Celková charakteristika zdrojů prokázala výraznou převahu elektronických zdrojů. Významnou roli hraje sociální síť Facebook, což nasvědčuje kooperaci mezi učiteli a vzájemné sdílení zkušeností.

### **3. Didaktické hry do hodin dějepisu**

Předmětem této kapitoly je představení a ukázky didaktických her s aplikací do dějepisu vybraných na základě kritérií uvedených v první části práce.

#### **3.1 Opakovací desková hra**

##### **Příprava hry**

Vyučující přinese do třídy zalaminované herní plány a trojí kartičky (s otázkami, s odpověďmi a kartičky označené čtyřlístkem). Je výhodné mít připraveno hned několik herních sad, aby si zahrála celá třída najednou ve skupinkách po 2-4 hráčích. Každý hráč bude potřebovat figurku představující jeho umístění na herním plánu a do každé skupiny bude nutná kostka, která bude určovat rychlost postupu. Spíše, než kartičky s odpověďmi mohou skupinky při ověřování správnosti využívat své sešity nebo učebnice.

##### **Průběh hry**

Začíná nejmladší hráč hodem kostkou a posouvá se o daný počet polí, další žák mu přečte otázku a žák odpovídá. Správná odpověď znamená, že na políčku zůstane, nesprávná ho vrací na to původní. Pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček a stejně tak se mění žák, který otázku přečte. Pokud si zbytek skupiny nebude jistý, zda hráč odpověděl dobře, použijí pro kontrolu učebnice nebo své sešity, což jim pomůže v orientaci v nich. Až hod kostkou přenesení hráče na pole se čtyřlístkem, ostatní mu přečtou speciální kartičku označenou stejným symbolem a hráč na řadě vyplní její pokyny. Hra končí ve chvíli, kdy první hráč projde se svou figurkou cílem.

##### **Cíl hry**

Hra cílí na posílení sociálních vazeb mezi hráči, na opakování učiva z kapitol Francká říše, Arabská říše, Byzantská říše, Slované, Sámó a Velká Morava. Ve skupinách hra učí hráče trpělivosti, než se dostanou na řadu.

##### **Pomůcky**

Herní plány, kartičky s otázkami, s odpověďmi a kartičky štěstěny, figurky, kostky.

## **Zdroj**

Autor Nikola Herpaiová, celý soubor k zakoupení na webovém portále Učiteléučitelům.cz<sup>43</sup> (viz 1.5.3).

Ukázka k Opakovací deskové hře viz příloha č. 12.

## **3.2 Historie v datech**

### **Příprava hry**

Učitel připraví tabulku obsahující tři sloupce historických dat, se kterými se žáci už setkali, a seřadí je tak, aby letopočty v jednotlivých řadách spolu úzce souviseli v rámci jedné etapy či události. Tabulku promítne třídě, aby na ni všichni dobře viděli.

### **Průběh hry**

Žáci nejprve dostanou několik minut na zorientování se v tabulce, během nichž si mohou k jednotlivým letopočtům nebo k rovnou celým řadám do sešitu napsat, proč a čím jsou tahle data tak důležitá a jak spolu souvisejí. Žáci, kteří se budou chtít do hry zapojit a zvládnou vysvětlit jeho význam, zvednou ruce, aby učitel věděl, že hra může začít. Vyvolá prvního žáka, a ten si vybírá např. rok 1434, správně si pamatuje, že tento rok se konala poslední bitva husitských válek, bitva u Lipan. Pole tedy škrtneme a žák si k sobě napíše čárku, protože za správnou odpověď získává jeden bod. Tímto způsobem jsou vyvoláváni ostatní žáci. Pravděpodobně se stane, že i když se nějaký žák přihlásí, s vidinou vysvětlení některého z letopočtů, odpoví chybně a tehdy by měl dát učitel šanci jinému žákovi získat bod. Ale na druhou stranu zejména u starších žáků se budou hlásit žáci s touhou odhalit souvislost mezi všemi třemi letopočty v řadě, a za to budou oceněni hned třemi body. Po odškrtnání všech letopočtů v tabulce by měly být znovu připomenuty všechny souvislosti, které žáci objevili, a odtajněny ty zatím neobjasněné.

Příště je možné místo historickými daty tabulku vyplnit slavnými osobnostmi nebo známými místy, kde se formovala naše historie.

### **Cíl hry**

Hra pomáhá žákům rozvíjet jejich schopnost hledání souvislostí mezi důležitými historickými daty, stejně tak dobře jako je udržuje ve střehu, aby jim neuniklo nic, co říkali spolužáci. Sbíráni bodů za správné odpovídání dodává sebevědomí.

---

<sup>43</sup> Desková hra – dějepis pro 7. třídu – Dějepis | UčiteléUčitelům.cz. UčiteléUčitelům.cz - Učitelé učitelům [online]. Copyright © 2023 [cit. 12.03.2023]. Dostupné z: <https://uciteleucitelum.cz/material/dejepis/deskova-hra-dejepis-pro-7-tridu>

## **Pomůcky**

Tabulka s historickými daty, promítací plátno / interaktivní tabule, sešit a psací potřeby.

## **Zdroj**

Autor Helena Východská, publikace Didaktické hry ve vyučování dějepisu.<sup>44</sup>

Ukázka ke hře Historie v datech se nachází v příloze č. 13.

### **3.3 Napsali, složili...**

#### **Příprava hry**

Učitel si připraví seznam s uměleckými díly jako jsou knihy, dramata, sochy, obrazy a k nim lístečky se jménem příslušného autora nebo události, k níž kniha / obraz odkazuje.

#### **Průběh hry**

Úkolem pro žáky, ať už samostatně, ve dvojicích, či menších skupinách, je přiřazení správných autorů a historických událostí k seznamu uměleckých děl a jejich drobná charakteristika se zařazením do historické epochy.

Zvýšení obtížnosti hry lze dosáhnout jednoduše tak, že každá skupina bude sama vytvářet lístečky k rozdělenému seznamu uměleckých děl tak, aby na konci hodiny byly vyhotoveny lístky ke všem. V případě nových informací si žáci mohou pomoci učebnicí, atlasem, nebo i jiným výukovým materiálem.

#### **Cíl hry**

Díky této aktivitě žáci nahlédnou do prostředí uměleckých děl a zjistí, co a kdo stojí za jejich vznikem. Práce ve skupině utužuje kolektiv, členové skupiny se učí prosadit si svůj nápad a argumentovat s ostatními.

Mnoho i současných autorů se nechalo inspirovat událostmi v naší i světové historii k vytvoření svých děl, a proto je důležité znát kontexty doby, události a osobnosti. Nejen v rámci dějepisu a dějin umění, ale i v rámci českého jazyka a literatury.

## **Pomůcky**

Seznam s uměleckými díly, lístečky s autory, lístečky s historickými událostmi, k nimž odkazují.

---

<sup>44</sup> VÝCHODSKÁ, Helena. Didaktické hry ve vyučování dějepisu. Plzeň: Pedagogické centrum Plzeň, 2003. ISBN 80-7020-121-5, s. 32.



## **Zdroj**

Autor Helena Východská, publikace Didaktické hry ve vyučování dějepisu.<sup>45</sup>

Ukázka ke hře Napsali, složili... viz příloha č. 14.

### **3.4 Sněhové koule**

#### **Příprava hry**

Učitel každému žákovi rozdá jeden až tři malé papírky. Žáci na zadní strany svých papírků napíší svá jména.

#### **Průběh hry**

Žáci dostanou za úkol na každý papírek napsat jednu otázku, která se bude týkat právě probíraného okruhu učiva, např. Lucemburkové. Na vymýšlení otázek budou používat své učebnice, sešity nebo i jiné výukové materiály, se kterými pracovali v minulých hodinách a se kterými jsou zvyklí pracovat. Je možné zadat vymýšlení otázek i z paměti, ale díky opoře učebnic a dalších materiálů se zamezí případným chybám, které ovšem mohou sloužit učiteli jako náměty na další procvičování. Každý žák by se měl ujistit, že na svou otázku bezpečně zná správnou odpověď, aby při kontrole nenastala situace, že autor otázky nebude schopný ověřit, jestli jeho spolužák odpověděl pravdivě, či nikoliv. V momentě, kdy všichni žáci budou mít své otázky napsané, vezmou jednotlivé papírky a zmuchlají je do malých kuliček neboli „sněhových koulí“, a pak mohou nastat dvě možnosti, co s nimi udělají (tzv. klidná a akční).

U klidnější verze žáci hodí své „sněhové koule“ do košíku/krabice/pytlíku, se kterým učitel obejde třídu. Když má vyučující u sebe všechny papírky, obejde třídu znovu, a přitom nechá každého žáka, aby si od něj (např. dvě) „sněhové koule“ vylosoval. Akčnější verze zahrnuje odhození „sněhových koulí“ od své lavice pryč a následný sběr vybraného počtu koulí, které najde po třídě.

Následně si žáci otázky rozbalí a snaží se na ně odpovědět. Jeden po druhém otázky čtou a autoři otázek poskytují kladnou/negativní zpětnou vazbu, učitel odpovědi kontroluje a případně se doptává, nebo dovysvětluje.

Hra je velmi variabilní, je možno ji použít na jakékoli téma, téměř ve všech předmětech a zároveň v různých věkových skupinách.

---

<sup>45</sup> VÝCHODSKÁ, Helena. Didaktické hry ve vyučování dějepisu. Plzeň: Pedagogické centrum Plzeň, 2003. ISBN 80-7020-121-5, s. 25.

## **Cíl hry**

Díky tvoření otázek se žáci naučí orientaci ve svých materiálech a hlavním cílem této hry je zaměřením se na to podstatné z daného tématu.

## **Pomůcky**

Malé papírky, psací potřeby, učebnice, sešity, (výukové materiály).

## **Zdroj**

Autor Petra Vallin, webinář Hry na procvičení a zopakování si učiva.<sup>46</sup>

Ukázka ke hře Sněhové koule viz příloha č. 15.

## **3.5 Hra s encyklopedií**

### **Příprava hry**

Učitel rozdělí žáky do menších skupin (3-5 žáků na skupinu), a to náhodně losováním, po lavicích, nebo jak jsou ve třídě zvyklí. Před začátkem aktivity se stanoví časový limit, za který každá skupina svůj úkol zvládne.

### **Průběh hry**

První část hry s encyklopedií zahrnuje výběr deseti pojmů z encyklopedie a přípravu kvízových otázek pro ostatní skupiny. Pojmy by se měly týkat vybraného okruhu dějin nebo jiného tematického okruhu. Ke každému pojmu skupiny připraví na výběr ze tří možností, kdy vždy jen jedna bude správná a zbylé dvě co nejvíce matoucí, aby odpověď nebyla jednoznačná. Po uplynutí časového limitu předají skupiny své otázky jiné skupině, která bude je zodpovídat. Členové skupin se budou snažit přijít na správné odpovědi pomocí vzájemné spolupráce a domluvy už bez využití encyklopedií. Výsledné řešení kvízu si zaznamenají na papír s otázkami a uvedou na něj i svá jména. Vyhodnocení může proběhnout buď společně se všemi ostatními skupinami, nebo ho provede vyučující sám a poté rozdělí body za správné odpovědi skupinám postupně. Vítězí tým s nejvíce body.

Hru s encyklopedií lze využít ve vícero předmětech napříč prvním i druhým stupněm ZŠ.

### **Cíl hry**

Žáci mají za úkol zpracovat informace z odborné publikace a tím se učí, jak o nových pojmech přemýšlet, tak i s nimi zacházet. Součástí hry je i vzájemná spolupráce

---

<sup>46</sup> HRY na procvičení a zopakování si učiva – YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 19.01.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=1jInhsCfskU&t=808s>

a učí tak členy jednotlivých skupin spolu komunikovat a shodnout se na zadání otázek a v druhé fázi hry i na jejich řešení.

### **Pomůcky**

Papír, psací potřeby, encyklopedie pro mládež (nebo jakoukoli odpovídající úrovní znalostí/tématu).

### **Zdroj**

Autor Rosemarie Portmannová, publikace *Hry pro tvořivé myšlení*.<sup>47</sup>

Ukázka ke Hře s encyklopedií viz příloha č. 16.

## **3.6 Poznej historickou osobnost**

### **Příprava hry**

Jako příprava na tuto aktivitu se dá považovat i samotné seznámení žáků se slavnými osobnostmi z naší minulosti během výuky českých i světových dějin. Na samotnou aktivitu stačí třídě promítnout dopis nebo popis osobnosti, se kterou už se v rámci vyučování setkali a o níž budou znát alespoň základní fakta.

### **Průběh hry**

Aktivita začíná odhalením historické postavy ukryté v textu, a to buď samostatně či ve dvojicích. Následuje vlastní činnost žáků, kdy budou mít za úkol sami napsat dopis z pohledu jimi vybrané osobnosti. Místo dopisu si mohou vybrat psaní básně s vodítky k odhalení její totožnosti. Oba texty budou mít stanovený minimální rozsah, u dopisu alespoň 15 vět a u básně 10 veršů, také je nutné v obou případech začlenit historické reálie.

V případě potřeby je možné využít učebnici nebo sešit.

### **Cíl hry**

Studenti mají úkol rozluštit, o které významné osobnosti se jedná, na základě fiktivního dopisu nebo popisu. Na pár chvil se stanou detektivy, protože budou muset najít vodítka v textu a použít logické myšlení, aby odhalili identitu osoby, o které se píše. Tato aktivita pomůže studentům zopakovat a prohloubit své znalosti, trénovat své logické myšlení a zlepšit své schopnosti práce s textem, jak porozumění, tak samotné psaní.

Hru lze jednoduše aplikovat i v hodinách českého jazyka, kdy se historické osobnosti mohou zaměnit za známé autory či hlavní postavy slavných děl.

### **Pomůcky**

Psací potřeby, papír, učebnice / sešit.

---

<sup>47</sup> PORTMANNOVÁ, R. *Hry pro tvořivé myšlení*. 1. vyd. Praha. Portál 2004. ISBN 80-7178-876-7., s. 100

## Zdroj

Webinář Praktický balíček do hodin dějepisu 3 vedený lektorkou Jitkou Vyplašilovou<sup>48</sup> (viz 1.5.1). Autor ukázky Veronika Režná, volně dostupné ke stažení zdarma na webovém portále Učiteléučitelům.cz<sup>49</sup> (viz 1.5.3).

Ukázka ke hře Poznej historickou osobnost viz příloha č. 17.

### 3.7 Timeline: Události

#### Příprava hry

Žáci si sesednou do skupin o 2 až 6 hráčích, ve kterých budou hrát, připraví a rozdají si pro každého hráče čtyři karty a určí si, v jakém pořadí se budou střídat. Karty si položí před sebe stranou, na níž není napsaný letopočet (řešení). Z balíčku zbývajících karet otočí jednu, která bude představovat základ jejich časové osy, k níž budou postupně přidávat své karty.

#### Průběh hry

První hráč položí jednu ze svých karet napravo či nalevo od „základové“ karty a následně ji otočí kvůli zobrazení letopočtu. Jestliže kartu umístil správně, zůstane ležet, a pokud ne, zahodí ji do odkládacího balíčku a z dobíracího si vezme novou. Pokračuje další hráč stejným způsobem. Hra bude čím dál tím těžší, jak začnou karty na stole přibývat a časové intervaly, do nichž se karty vkládají, zkracovat. Takto se hráči střídají v pokládání karet do časové osy do té doby, než se některý z nich svých karet zbaví, čímž zvítězí.

Součástí hry je 110 karet (vydání z roku 2012) nebo 55 karet (vydání z roku 2019), proto je možné hrát více kol po sobě, aniž by se hra stávala snadnější. V rámci jednoho kola se mohou mísit i karty z ostatních verzí hry Timeline, např. Vynálezy, Objevy, Česko a další.<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> Praktický balíček do hodin dějepisu – dějepis 3. Úvodní stránka [online]. Copyright © 2023 [cit. 18.02.2023]. Dostupné z: <https://www.zivotnivzdelavani.eu/inpage/prakticky-balicek-do-hodin-dejepisu-dejepis-3/>

<sup>49</sup> Kdo jsem? Petr Veliký – Dějepis | UčiteléUčitelům.cz. UčiteléUčitelům.cz - Učitelé učitelům [online]. Copyright © 2023 [cit. 11.03.2023]. Dostupné z: <https://uciteleucitelum.cz/material/dejepis/kdo-jsem-petr-veliky>

<sup>50</sup> Učení hrou I.: Timeline | Planeta Her. Planeta Her [online]. Dostupné z: <https://www.planetaher.cz/blog/uceni-hrou-timeline>

Na obdobném principu je dostupná i online verze této hry na webové stránce kvizy.eu<sup>51</sup>, nebo také na ceskaveda.cz<sup>52</sup>, kde je možné zařazování vynálezců, vynálezkyň a jejich vynálezů na časovou osu.

### **Cíl hry**

Hráči se snaží se jako první zbavit svých karet tím, že je správně přiřadí na časovou osu. Hra podporuje orientaci na časové ose, logické myšlení a trénování zařazování zobrazených událostí do příslušných historických epoch.

### **Pomůcky**

Hra Timeline: Události, případně další varianty.

### **Zdroj**

Autor Frédéric Henry, karetní hra vydavatelství REXhry, k zakoupení na e-shopu Planeta Her.<sup>53</sup>

Ukázka ke hře Timeline: Události viz příloha č. 18.

---

<sup>51</sup> Timeline: časová os – online | vedomostné hry | Kvizy.eu. Vedomostné kvízy a testy online | Kvizy.eu [online]. Copyright © 2010 [cit. 12.03.2023]. Dostupné z: <https://www.kvizy.eu/vedomostne-hry/hra-timeline>

<sup>52</sup> Akademie věd. Akademie věd [online]. Dostupné z: <http://www.ceskaveda.cz/>

<sup>53</sup> Timeline: Události – edice 2019 - Karetní hry | Planeta Her. Planeta Her [online]. Dostupné z: <https://www.planetaher.cz/timeline-edice-2019-udalosti>

## Shrnutí

Propojujícím prvkem všech výše uvedených her do hodin dějepisu je práce s různými faktografickými údaji. Druhým nejčastějším rysem těchto her je, že u pěti her ze sedmi žáci soupeří sami se sebou a se svými znalostmi a vítězstvím je co nejvyšší počet správných odpovědí. Čtyři hry a jejich varianty kombinují soupeření mezi týmy se soubojem s vlastními vědomostmi tak, že se hráči snaží dosáhnout vícera správných odpovědí než protihráči. Práci ve skupinách primárně zahrnují jen dvě hry, avšak je možné ji zařadit i do dalších her pomocí vhodné modifikace.

Faktor náhody opět jistým způsobem hraje svou roli ve všech již zmíněných hrách tím, že si žáci sami losují zadání, otázky a kartičky. Kromě náhody je podstatná také míra zapojení vlastní fantazie žáků, která podněcuje jejich kreativitu. Tu lze nejvíce ocenit při hrách *Sněhové koule* a *Poznej historickou osobnost* (událost).

Necelá polovina her z této kapitoly podporuje u žáků práci s textem tím, že se při vymýšlení otázek používají učebnice, encyklopedie a sešity. Žáci se tak učí orientovat v informacích, vyhledávat ta nejpodstatnější fakta nebo specifické informace.

Nadpoloviční většina her potřebuje ke svému fungování počítač spolu s interaktivní tabulí nebo promítacím plátnem. Ke třem hrám, u kterých obsah vytvářejí samotní žáci, stačí papír a psací potřeby, případně i učebnice a jiné výukové materiály. Karetní a deskové hry se neobejdou bez specifických kartiček a herního plánu.

Neplacené hry z této sady pocházejí z publikací dostupných v knihovně, ze záznamu vzdělávacího webináře na kanále učitelnice na streamovací platformě Youtube.com. Další nalezneme jako soubor ke stažení zdarma uveřejněný na platformě Učitelu učitelům.cz (viz 1.5.3), kde se nachází i zpoplatněná *Opakovací desková hra* s 60 otázkami a herním plánem za 40 Kč. Nejnákladnější jsou kartičky ze série *Timeline*, jejichž cena se v internetových obchodech pohybuje od 209 Kč za jedno balení.

## Závěr

Bakalářská práce věnující se problematice využití didaktických her ve výuce českého jazyka a dějepisu na 2. stupni ZŠ se zaměřila na popis zdrojů didaktických her pro předměty český jazyk a dějepis na 2. stupni ZŠ. Zjistili jsme, že zdroje těchto her jsou tištěné i elektronické a jejich kvalita i obsah se velmi liší. Použité zdroje didaktických materiálů zahrnují odborné i jiné publikace, webináře vedené odborníky na danou problematiku, internetové portály zaměřené na vzdělávání žáků a veřejné portály, kde učitelé nabízejí své didaktické materiály kolegům pro snazší přípravu na jejich hodiny. Zvolili jsme kritéria, podle kterých jsme zařadili vybrané didaktické hry do příkladového portfolia. Těmito kritérii byly: náročnost na přípravu hry, průběh hry, vzdělávací cíl, pomůcky potřebné ke hře a zdroj samotné hry.

Zjistili jsme, že kromě her specifických pro jednotlivé předměty český jazyk a dějepis existuje i významná skupina her, které mohou přesahovat do druhého předmětu, přičemž propojujícími oblastmi je zejména literární výchova, dějiny umění, historické osobnosti a historické události reflektované později v literatuře.

Ze všech použitých zdrojů didaktických materiálů považujeme za nejlépe využitelné ty, které přímo vytvářejí konkrétní učitelé pro vlastní potřebu, ať už kvůli popisu, jak je využívat, nebo kvůli grafické podobě materiálů. Uvědomujeme si, že tento předpoklad bude potřeba ověřit ve vlastní výuce. Celkový pohled ukázal význam sociálních sítí jako je Facebook při kooperaci učitelů a význam elektronických zdrojů obecně. Nezanedbatelnou vlastností her z elektronických zdrojů je jejich snadná využitelnost ve výuce a dostupnost z digitálních úložišť. Nejcennější je doporučení na hry od dalších učitelů, kteří je mají vyzkoušené a na základě toho mohou sdílet pozitiva i úskalí daných aktivit.

Uvedené zdroje hodláme dále využít ve vlastní pedagogické praxi, proto má tato práce charakter kompilační a z hlediska rozsahu má za cíl stát se praktickým portfoliem didaktických her. Součástí práce není přímé ověření využitelnosti her ve výuce, soustředili jsme se na kompilaci informací k tématu. Tvorba vlastních didaktických materiálů připadá v úvahu v další fázi výzkumu třeba jako diplomová práce po absolvování didaktických seminářů.

## **Resumé**

Bakalářská práce se zabývá využitím didaktických her ve výuce českého jazyka a dějepisu. Vybrané hry jsou nastaveny pro věkovou skupinu žáků 2. stupně ZŠ. Práce se zaměřuje na teorii, historii a současnost didaktických her ve výuce, představení ověřených klasifikací didaktických her a popis současných zdrojů didaktických her. Je sestaveno příkladové portfolio didaktických her. U každé hry je popsána příprava, průběh (někdy spolu s variacemi), vzdělávací cíl hry, pomůcky a zdroj. V přílohách jsou ukázky ke všem představeným hrám.

## **Resume**

The bachelor's thesis deals with the use of didactic games in the teaching of Czech and history. The selected games are set for the age group of pupils of the 2nd stage at primary school. The thesis focuses on the theory, history and present of didactic games in teaching, introducing the verified classifications of didactic games and describing the current sources of didactic games. An exemplary portfolio of didactic games is compiled. For each game, the preparation, the course (sometimes with variations), the educational objective of the game, the aids and the resource are described. In the appendices there are samples for all the presented games.



## Knižní zdroje

1. CIPRO, Miroslav. *Průvodce dějinami výchovy*. Praha: Panorama, 1984. Pyramida (Panorama).
2. ČECHOVÁ, Marie a Vlastimil STYBLÍK. *Čeština a její vyučování: didaktika českého jazyka pro učitele základních a středních škol a studenty učitelství*. Praha: SPN – pedagogické nakladatelství, 1998. ISBN 80-85937-47-6.
3. ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: pro profesionály*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1974-0. Dostupné z: <https://www.bookport.cz/kniha/prace-s-hrou-1667/>
4. HLADÍK, Petr. *111 nových her pro atraktivní výuku jazyků*. Praha: Grada Publishing, 2016. ISBN 978-80-247-5840-4. Dostupné z: <https://www.bookport.cz/kniha/111-novych-her-pro-atraktivni-vyuku-jazyku-2546/>
5. HOUSER, P. *Hry se slovy a jazykem*. 1. vyd. Praha: Portál, 2002, ISBN 807178699-3.
6. HOUŠKA, Tomáš. *Škola hrou: knížka pro učitele a rodiče všech školáků*. Praha: Tomáš Houška, 1991. ISBN 80-900704-7-7.
7. JANKOVCOVÁ, Marie, Jiří KOUDELA a Jiří PRŮCHA. *Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. Pedagogická teorie a praxe. ISBN 80-04-23209-4.
8. KOSTEČKA, Jiří. *Do světa češtiny jinak: (didaktika českého jazyka a slohu pro vyučovací praxi)*. Jinočany: H & H, 1993. ISBN 80-85787-24-5.
9. KOTRBA, Tomáš a Lubor LACINA. *Aktivizační metody ve výuce: příručka moderního pedagoga*. 2., přeprac. a dopl. vyd. Ilustroval Hana ŠEFROVÁ. Brno: Barrister & Principal, 2011. ISBN 978-80-87474-34-1.
10. LOKŠOVÁ, I.; LOKŠA, J. *Pozornost, motivace, relaxace a tvořivost dětí ve škole*. Praha. Portál, 1999. 208 s. ISBN 80-7178-205-X.
11. MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.
12. MIKLICA, Tomáš, D. POLÁČEK, T. COUFAL a Martin TOMAN. *Google poezie: psáno našeptávačem*. Brno: Backstage Books, 2020. ISBN 978-80-88049-96-8.
13. PORTMANNOVÁ, R. *Hry pro tvořivé myšlení*. 1. vyd. Praha. Portál 2004. ISBN 80-7178-876-7.
14. PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8.
15. SIEGLOVÁ, Dagmar. *Konec školní nudy: didaktické metody pro 21. století*. Praha: Grada, 2019. ISBN 978-80-271-2254-7.
16. TLÁSKALOVÁ, Andrea. *123 tipů pro výuku, která baví děti i učitele*. Praha: Grada, 2021. ISBN 978-80-271-3335-2.
17. VÝCHODSKÁ, Helena. *Didaktické hry ve vyučování dějepisu*. Plzeň: Pedagogické centrum Plzeň, 2003. ISBN 80-7020-121-5.

## Internetové zdroje

1. ČERVENKOVÁ, I., Výukové metody a organizace vyučování [online]. Copyright ©n [cit. 17.03.2023]. Dostupné z: <https://projekty.osu.cz/svp/opory/pdf-cervenkova-vyukove-metody-a-organizace-vyucovani.pdf>
2. SOCHOROVÁ, Libuše. Didaktická hra a její význam ve vyučování. Metodický portál: Články [online]. 26. 10. 2011, [cit. 2022-05-02]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html>.
3. TIKALSKÁ, Soňa. Jaké metody a organizační formy používají učitelé v současné době na našich školách? Metodický portál: Články [online]. 02. 09. 2008, [cit. 2023-03-18]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/2588/JAKE-METODY-A-ORGANIZACNI-FORMY-POUZIVAJI-UCITELE-V-SOUCASNE-DOBE-NA-NASICH-SKOLACH.html>.
4. Akademie věd. Akademie věd [online]. Dostupné z: <http://www.ceskaveda.cz/>
5. HRY na procvičení a zopakování si učiva – YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 19.01.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=1jInhsCfskU&t=808s>
6. Odkaz Komenského pro dnešní školství 2 - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 26.02.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=DR4IzUqWqZc&t=739s>
7. Uhádni knihu pod stromečkem. Dostupné z: <https://edu.ceskatelevize.cz/namet/uhadni-knihu-pod-stromeckem>
8. Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání (RVP ZV) – edu.cz. *edu.cz – Jednotný metodický portál MŠMT* [online]. Copyright © 2020 [cit. 13.06.2022]. Dostupné z: <https://www.edu.cz/rvp-ramcove-vzdelavaci-programy/ramcovy-vzdelavacici-program-pro-zakladni-vzdelavani-rvp-zv/>
9. O nás. Výukové materiály [online]. Dostupné z: <https://www.ucitelnice.cz/informace/o-nas>
10. Timeline: časová os – online | vedomostné hry | Kvizy.eu. Vedomostné kvízy a testy online | Kvizy.eu [online]. Copyright © 2010 [cit. 12.03.2023]. Dostupné z: <https://www.kvizy.eu/vedomostne-hry/hra-timeline>
11. Učení hrou I.: Timeline | Planeta Her. Planeta Her [online]. Dostupné z: <https://www.planetaher.cz/blog/uceni-hrou-timeline>
12. Výukové materiály od Jana Vavřína (Mluví jen jeden). [online]. Dostupné z: <https://www.ucitelnice.cz/author/6860>

## Seznam příloh

- Příloha č. 1: Minutová hra
- Příloha č. 2: Opakovací kartičky
- Příloha č. 3: Uhádneš knihu?
- Příloha č. 4: Češtinářské mandaly
- Příloha č. 5: Google poezie
- Příloha č. 6: Souboj s velkými písmeny
- Příloha č. 7: Desková hra Podměte, nezlob mě
- Příloha č. 8: Trimino
- Příloha č. 9: Bingo – hledání chyb
- Příloha č. 10: Hry s abecedou
- Příloha č. 11: Hra Riskuj! – komplexní procvičení zájmen
- Příloha č. 12: Opakovací desková hra
- Příloha č. 13: Historie v datech
- Příloha č. 14: Napsali, složili...
- Příloha č. 15: Sněhové koule
- Příloha č. 16: Hra s encyklopedií
- Příloha č. 17: Poznej historickou osobnost
- Příloha č. 18: Timeline: Události

Příloha č. 1: Minutová hra, zdroj: E. Koniřová

pod. jméno – vzor pán	pod. jméno – vzor město	zájmeno osobní	příslivce místa	zahraniční spisovatel	nádobí	přídavné jméno vzhledu	přídavné jméno – vlastnost
pod. jméno – vzor moře	pod. jméno – vzor moře	zájmeno přivlastňovací	příslivce času	hudební skladatel	náradí	rodinní příslušníci	pod. jméno – věc z nádraží
pod. jméno – vzor muž	pod. jméno – vzor kuře	sloveso nedokonavé	příslivce způsobu	malířská (psací) potřeba	zelenina	fyzikální pojem	křestní jméno
pod. jméno – vzor stroj	pod. jméno – vzor stavení	zájmeno tazací (vztahné)	příslivce míry	oblečení	ovoce	rostlina	národnost
pod. jméno – vzor předseda	přídavné jméno tvrdé	zájmeno neurčité	citoslovce	část těla	stavba (budova)	strom	stát
pod. jméno – vzor soudce	přídavné jméno měkké	číslovka určitá základní	zvíře	barva	nábytek	slovesa spojená s rukama	české město
pod. jméno – vzor žena	přídavné jméno přivlastňovací	číslovka určitá řadová	školní potřeba	pražská památka	část automobilu	slovesa pohybu	zahraniční město
pod. jméno – vzor růže	sloveso dokonavé	číslovka určitá druhá	elektronika v domácnosti	postava z Bible	dopravní prostředek	slovesa mluvení, řeči	slovo přejaté, cizí
pod. jméno – vzor píseň	spojka	číslovka určitá násobná	pohádková postava	antický bůh / bohyně	povolání	zvíře ze ZOO, z divočiny	řeka
pod. jméno – vzor kost	předložka	číslovka neurčitá	český spisovatel	malíř	sladkost	domácí zvíře, mazlíček	materiál
povolání	hudební nástroj	počítačová technika	sport	jméno sportovce	těžká pracovní technika, stroj	pod. jméno – počasi	sloveso počasi
část domu, budovy	sportovní vybavení	slovní druh	tvar	látka (tkanina)	krajina	matematika	zpěvák/ kapela

KARTIČKY K OPAKOVÁNÍ ČJ PRO 6. ROČNÍK

54 kartiček

5. Doplně MĚ/MNĚ.

1. Po \_\_\_nky rozkvetly.
2. Požadoval jsem vý\_\_nu.
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

7. Doplněte správnou koncovku I, Í, Y, Ý.

1. ciz\_\_ lidé
2. Honzov\_\_ kamarádi
3. mil\_\_ spolužák
4. sov\_\_ houkání
5. ryb\_\_ pochoutka

11. Doplněte známá přísloví.

1. Co je v domě,...
2. Bez práce...
3. Chytrému napověz,...
4. Kdo nic nedělá,...
5. Nehas, co tě...

17. Napiš nebo řekni tři tázací zájmena.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

36. Vyluští.

Jak se jmenuje nauka o slovní zásobě?

L	O	G	E
I	L	O	E
X	I	K	

37. Vymysli větu podle schématu. Číslo označuje slovní druhy.

1.                    1 6 5 2 1
2.                    6 5 7 1 2 1

33. Řekni nebo napiš ke slovům synonyma.

1. felčar \_\_\_\_\_
2. fáro \_\_\_\_\_
3. šalina \_\_\_\_\_
4. špitál \_\_\_\_\_

47. Převeď slovní spojení do 1.pádu množného čísla.

1. drahý přítel  
\_\_\_\_\_
2. hluchý stařec  
\_\_\_\_\_
3. pražský umělec  
\_\_\_\_\_

29. Která z následujících vět je napsána pravopisně správně?

1. Na chalupě plánujeme ztrávit prázdniny.
2. Jakub mi připoměl, že už bych měl jít domů,
3. V restauraci vařili rybi speciality.

52. Podtrhni příslovečná určení a urči jejich druh.

1. Procházela jsem se lesem.
2. Od včera mě boli zub.
3. Libezně se na něj usmívala.



## Uhádneš knihu pod stromečkem?



<b>1</b> Verona Chůva Spánek	<b>2</b> Levná pracovní síla Perly Rozpínavost	<b>3</b> Katedrála Láska Pád
<b>4</b> Stínadla Komiks Pět chlapců	<b>5</b> Poprava Jaro Loupežník	<b>6</b> Ukryvání Láska Brambory
<b>7</b> Dopis Tajemný filozof Úvahy nad světem	<b>8</b> Obyvatel jezera Matka Dcera	<b>9</b> Otec Úhoř Berounka
<b>10</b> Společenství Smíšek Míras Tírith		



## Uhádneš knihu pod stromečkem?



### Odpovědi

- 1) William Shakespeare – Romeo a Julie
- 2) Karel Čapek – Válka s mloky
- 3) Victor Hugo – Chrám Matky Boží v Paříži
- 4) Jaroslav Foglar – Rychlé šípy
- 5) Karel Hynek Mácha – Máj
- 6) Anne Frank – Deník Anne Frank
- 7) Jostein Gaarder – Sofiin svět
- 8) Karel Jaromír Erben – Kytice – Báseň Vodník
- 9) Ota Pavel – Jak jsem potkal ryby
- 10) J. R. R. Tolkien – Pán prstenů

## Pádové otázky

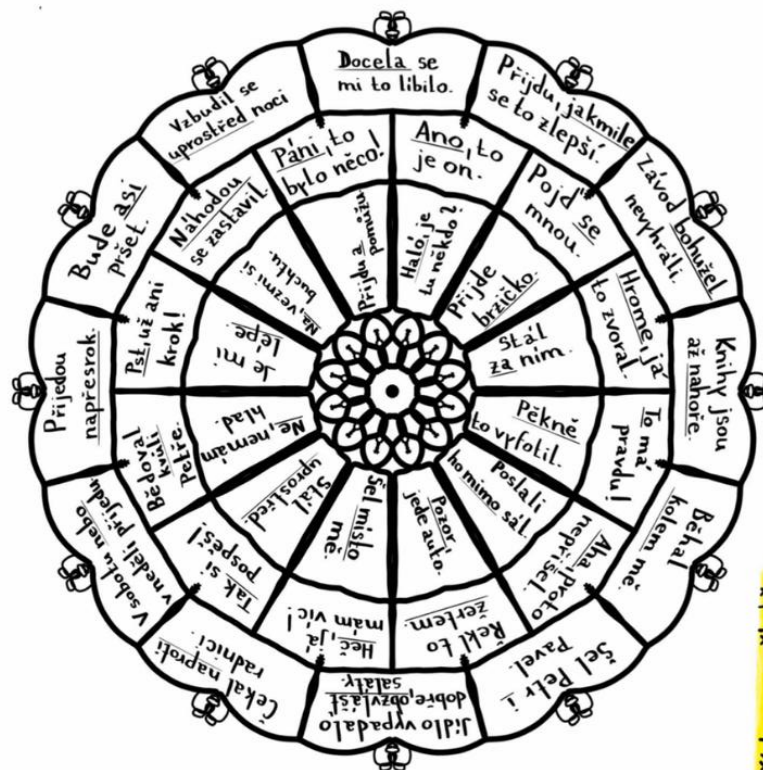
Vybarvuj podle legendy.  
 Pozn.: čísla slouží k orientaci ve větě (1 značí začátek věty, 2 a 3 větu ukončují).  
 Pracuj v kružkách ☺



- 1. pád - červeně
- 2. pád - zeleně
- 3. pád - modře
- 4. pád - žlutě
- 5. pád - oranžově
- 6. pád - hnědě
- 7. pád - fialově

#x#

## Neohebné slovní druhy



- Určuj slovní druh u podtržených slov.  
 Vybarvuj dle legendy ☺
- Příslovce - žlutě
  - Předložky - zeleně
  - Spojky - fialově
  - Částice - modře
  - Číslovce - červeně

#x#

Příloha č. 5a: Google poezie, zdroj: T. Miklica, D. Poláček

## Meditace

Q představ si že |

Q představ si že **jsi venku a prší**

Q představ si že **jsi strom a v lese**

Q představ si že **je mír a klid**

Příloha č. 5b: Google poezie, zdroj: ZŠ GALAXIE s.r.o.

## ZRA'DNOST

Q není den

---

Q není den jak má' být

Q není den kdy zaprší'

Q není den haag

Q není každý den posvácení'

Q

Google poezie



## SOUBOJ S VELKÝMI PÍSMENY

**PRAVIDLA:**

- Všichni hráči začínají hodem kostky, kterým se posunou na první pole s číslem.
- Každému číslu odpovídá otázka v tabulce. Pokud už na tomto poli byl kterýkoliv hráč, bude otázka nahrazena otázkou z listu „Náhradní otázky“.
- Pokud hráč neodpoví správně, vrací se na předchozí pole.
- Pokud hráč stoupne na růžové pole, vrací se na předchozí pole.
- Pokud hráč stoupne na modré pole, musí k jeho získání zodpovědět správně i jednu otázku z karty „Náhradní otázky“
- Pokud hráč odpoví správně otázku na zeleném poli, může házet ještě jednou.
- Otázky z karty „Náhradní otázky“ se zadávají v pořadí, ve kterém jsou uvedeny.
- Vyhrává hráč, který se jako první dostane do cíle.

	U každého slova určete, zda bude začínat malým, nebo velkým písmenem.	
1	LEONARDOVA KOČKA	Leonardova kočka
2	SEVERNÍ AMERIKA	Severní Amerika
3	VELKÉ MEDVĚDÍ JEZERO	Velké Medvědí jezero
4	MALÁ STRANA	Malá Strana
5	PASÁŽ MYSLBEK	pasáž Myslbek
6	HRAD KOST	hrad Kost
7	ČESKÉ BUDĚJOVICE	České Budějovice
8	SMÍCHOVSKÉ NÁDRAŽÍ	Smíchovské nádraží
9	MALEŠICKÉ NÁMĚSTÍ	Malešické náměstí
10	KOMUNISTA	komunista
11	KAPLE SV. KŘÍŽE	kaple sv. Kříže
12	NÁMĚSTÍ POD KAŠTANY	náměstí Pod Kaštany
13	RESTAURACE U REINERŮ	restaurace U Reinerů
14	ÚZEMÍ PALESTINY	území Palestiny
15	ZÁKLADNÍ ŠKOLA V PÍSKU	základní škola v Písku
16	NÁMĚSTÍ REPUBLIKY	náměstí Republiky
17	VYSOKÁ ŠKOLA V PLZNI	vyšoká škola v Plzni
18	ÚJEZD NAD LESY	Újezd nad Lesy
19	VINÁRNA ORLÍK	vinárna Orlik
20	SÍDLIŠTĚ MÍRU	Sídlíště Míru

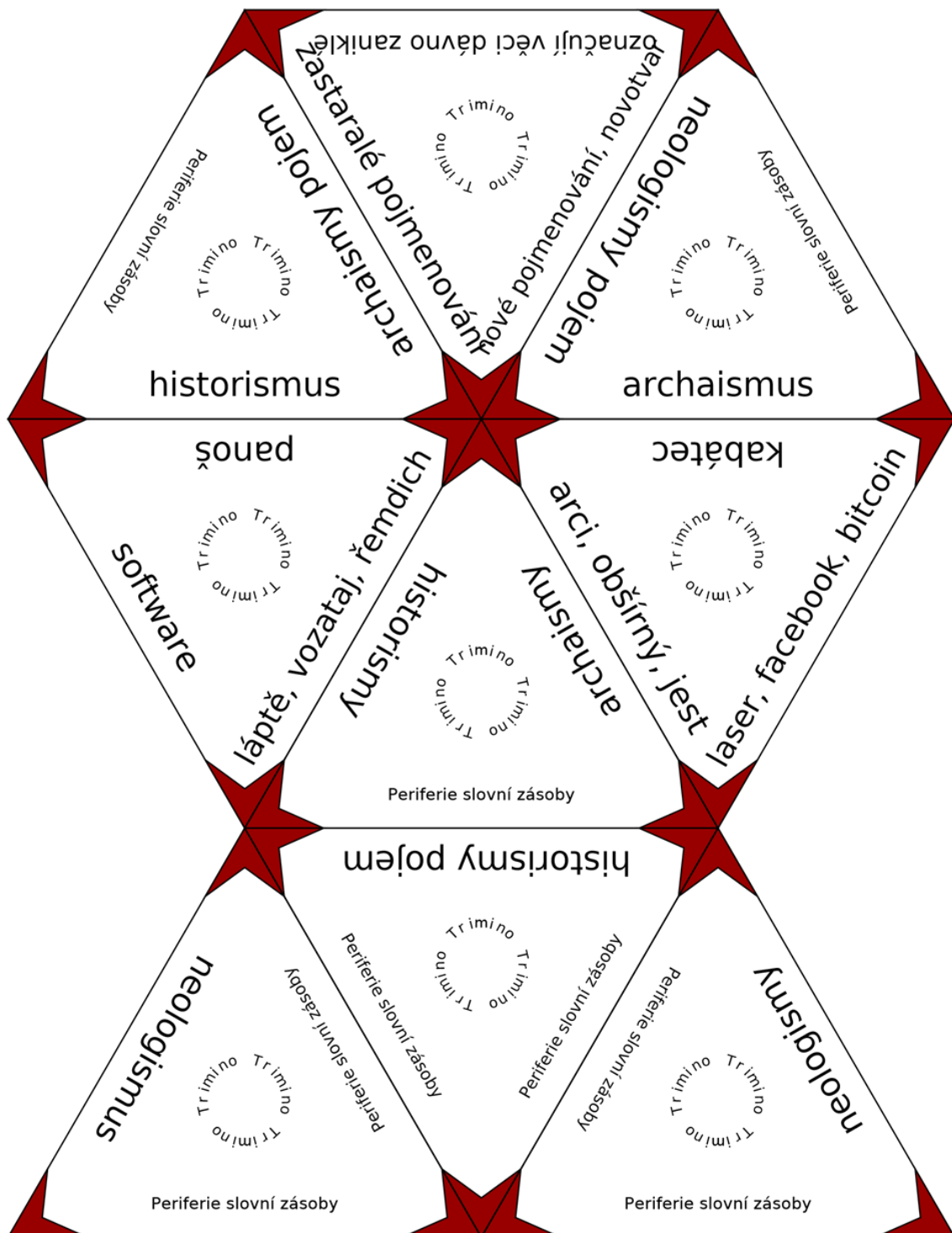
	U každého slova určete, zda bude začínat malým, nebo velkým písmenem.	
21	NÁMĚSTÍ MEZI ZAHŘÁDKAMI	náměstí Mezi Zahrádkami
22	KOSTEL SV. TOMÁŠE APOŠTOLA	kostel sv. Tomáše apoštola
23	MATEŘSKÁ ŠKOLA PUTIM	Mateřská škola Putim
24	NOC MEZI SILVESTREM A NOVÝM ROKEM	noc mezi Silvestrem a Novým rokem
25	SEVERNÍ EVROPA	severní Evropa
26	PRAŽSKÉ POVSTÁNÍ	Pražské povstání
27	BĚLÁ NAD RADBUZOU	Bělá nad Radbuzou
28	PAMÁTKA ZESNULÝCH	Památka zesnulých
29	ZÁKLADNÍ ŠKOLA EDVARDA BENEŠE PÍSEK	Základní škola Edvarda Beneše Písek
30	MOST LEGIÍ	most Legií
31	DŮM U KOHOUTA	dům U Kohouta
32	ŽELEZNIČNÍ STANICE OSTRAVA-SVINOV	železniční stanice Ostrava-Svinov
33	HOSPODA NA RŮŽKU	hosпода Na Růžku
34	VÁNOČNÍ SVÁTKY	vánoční svátky
35	FAKULTNÍ NEMOCNICE KRÁLOVSKÉ VINOHRADY	Fakultní nemocnice Královské Vinohrady
36	U GYMNÁZIA (ulice)	U Gymnázia
37	PODKARPATSKÁ RUS	Podkarpatská Rus
38	ÚSTÍ NAD LABEM	Ústí nad Labem

## PODMĚTE, NEZLOB MĚ

**PRAVIDLA:**

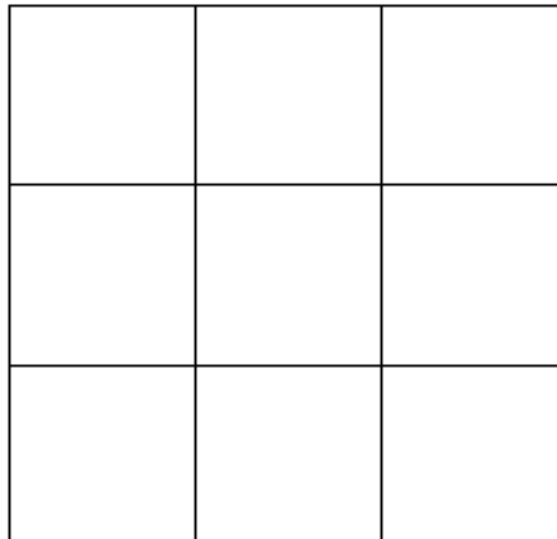
- Všichni hráči začínají hodem kostky, kterým se posunou na první pole s číslem.
- Každému číslu odpovídá otázka v tabulce. Pokud už na tomto poli byl kterýkoliv hráč, bude otázka nahrazena otázkou z listu „Náhradní otázky“.
- Pokud hráč neodpoví správně, vrací se na předchozí pole.
- Pokud hráč stoupne na růžové pole, vrací se na předchozí pole.
- Pokud hráč stoupne na modré pole, musí k jeho získání zodpovědět správně i jednu otázku z karty „Náhradní otázky“
- Pokud hráč odpoví správně otázku na zeleném poli, může házet ještě jednou.
- Otázky z karty „Náhradní otázky“ se zadávají v pořadí, ve kterém jsou uvedeny.
- Vyhrává hráč, který se jako první dostane do cíle.

	U každé věty určete celý holý podmět.	
1	Baví mě plánovat program na nový rok.	plánovat
2	Čtení je jeho záliba	čtení
3	Dešťové kapky padaly k zemi.	kapky
4	Děti a maminky odpočívaly na zahradě.	děti a maminky
5	Dlouhé kilometry koně běželi.	koně
6	Dočkej času jako husa klasu.	(Ty)
7	Francie a Španělsko uzavřely dohodu.	Francie a Španělsko
8	Holubi byli na náměstí.	Holubi
9	Hoši a děvčata jezdili na kole.	hoši a děvčata
10	Hrozbou se stává cukr.	cukr
11	Hubený budou studený.	hubený
12	Jako první půjde buď Adam, nebo Honza.	Adam, nebo Honza.
13	Jirkovo rychle, rychle nás popohánělo.	rychle, rychle
14	Jmenovatele a čitatele jsme pokrátili.	(My)
15	Kočky lovily myši.	kočky
16	Koncert rockové kapely je zážitek.	koncert
17	Mňauuu se ozývalo na celou stodolu.	mňauuu
18	Mraky pluly po obloze.	mraky
19	Na olympijské hry se může dostat jen nejlepší z nás.	nejlepší



Příloha č. 9: Bingo – hledání chyb, zdroj: J. Burdová

Bouřky znovu zužují Česko, meteorologové proto vydaly výstrahu s extrémním stupněm nebezpečí, která platí nejen v Jihomoravském Kraji – tam se mohou vyskytnout extrémně silné bouřky doprovázené nárazovým větrem a kroupami. Velká voda hrozí také na chrudimsku. Řeka Novohradka zde dosáhla 3-tího stupně povodňové aktivity. Navíc v Heřmanově městci po silných deštích přetekl rybník a voda zaplavila nedaleký Domov důchodců. Desítky lidí z něj byli evakuováni. Přívalová dešť odpoledne zasáhl i Litomišl. Na některých místech nestačila kanalizace pobrat přívali vody a jinde hasiči pomáhali s čerpáním vody. Na silnici u nemocnice voda přinesla kamenní, uvedl web městského zpravodaje.




1) Utvoř větu, v níž jsou písmena tvého jména začátečními písmeny slov:

**N**elenoším, **a**le **t**rénuji **a**ngličáky **l**áskyplně **i** **e**fektivně.  
= Natalie

2) Utvoř co nejvíce smysluplnou větu, jejíž slova obsahují pouze jednu samohlásku:

Dál vař čaj na náš bál.

DRUHY ZÁJMEN	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
ZÁJMENO JENŽ	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
TÝŽ, TENTÝŽ	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
MĚ / MNĚ	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
SEBOU / S SEBOU	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
NAJDI CHYBU	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
SPRÁVNÉ TVRZENÍ	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
SKLOŇOVÁNÍ	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100



URČI DRUH ZVÝRAZNĚNÝCH ZÁJMEN:

50

- Ničemu z toho moc nerozumím.
- Hlavně to nikomu neprozrad'!
- Žádné klíče tu nevidím.

**A)** osobní

**E)** vztažná

**B)** přivlastňovací

**F)** neurčitá










**C)** ukazovací

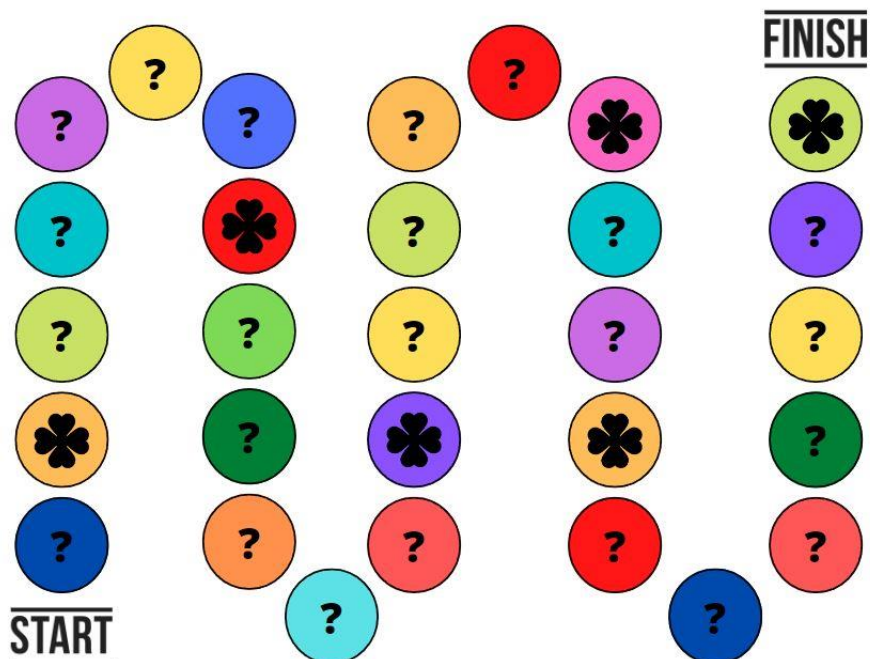
**G)** záporná

**D)** tázací

MENU

Příloha č. 12: Opakovací desková hra, zdroj: N. Herpaiová

Kolem které řeky sídlil kmen Franků?	Kdo byl nejznámějším majordomem?	Který Francký panovník bojoval se Sámovou říší?
Kdo byl prvním Franckým králem?	Jak se jinak říkalo Karlu Martelovi?	Kdo se stal v roce 800 císařem říše římské?
Kdo to jsou majordomové?	Jak zanikla Francká říše?	Jak nazýváme snahu o obnovu antické vzdělanosti na dvoře Karla Velikého?
 Postup o 3 políčka vpřed.	 Vrať se o 3 políčka zpět.	 Jedno kolo nehraješ.
 Postup o 4 políčka vpřed.	 Vrať se o 4 políčka zpět.	 Vrať se na start.
 Postup o 2 políčka vpřed.	 Vrať se o 2 políčka zpět.	 Hraj ještě jednou.



Příloha č. 13: Historie v datech, zdroj: H. Východská

<i>Čechy</i>		
<i>1415</i>	<i>1419</i>	<i>1434</i>
<i>833</i>	<i>863</i>	<i>907</i>
<i>1310</i>	<i>1346</i>	<i>1437</i>
<i>1085</i>	<i>1158</i>	<i>1212</i>
<i>1526</i>	<i>1627</i>	<i>1918</i>
<i>1618</i>	<i>1620</i>	<i>1648</i>
<i>1420</i>	<i>1427</i>	<i>1431</i>
<i>1421</i>	<i>1609</i>	<i>1781</i>
<i>1918</i>	<i>1938</i>	<i>1945</i>
<i>1948</i>	<i>1968</i>	<i>1989</i>
<i>Svět</i>		
<i>1492</i>	<i>1498</i>	<i>1519 – 1521</i>
<i>1581</i>	<i>1642</i>	<i>1789</i>
<i>1618</i>	<i>1914</i>	<i>1939</i>



Příloha č. 14: Napsali, složili..., zdroj: H. Východská

**Příklady:**

*kniha Lovci mamutů*  
*jezdecká socha knížete Václava (Václavské náměstí)*  
*opera Libuše*  
*obraz Mistr Jan Hus před koncilem Kostnickým*  
*román Psohlavci*  
*román Temno*  
*obraz Jiří z Poděbrad s Matyášem Korvínem*  
*sousoší Jana Husa na Staroměstském náměstí*  
*současné české bankovky*  
*opera Dalibor*

*kreslený film Princ egyptský*  
*Ilias a Odyssea*  
*drama Caesar*  
*obraz Poslední večeře Páně*  
*opera Nabucco*  
*vítězný oblouk v Paříži (Moskvě)*

*(E. Štorch, B. Smetana, Homér, M. Aleš, G. Verdi, Leonardo da Vinci...  
slavné dílo o chodském povstání, stavba na počest bitvy u Borodina 1812...)*

Z jakého rodu  
pocházela matka  
Karla IV., Eliska?

Které stavby  
nechal vybudovat  
Karel IV.?

Osvícenství je

- a) výroba svíček
- b) doba zavedení veřejného osvětlení
- c) myšlenkový proud 18. století

Zikkurat je

- a) druh starověkého písma
- b) schodovitá věž v Sumeru
- c) označení pro panovníka

Ichtyosaurus je

- a) vyhynulý ryboještěr
- b) předchůdce našich ptáků
- c) odborník na dinosaury

Často se mne lidé ptají, jak jsem se mohl dostat na trůn, přestože jsem se narodil až jako čtrnácté dítě. Nu, řeknu vám to otevřeně. Sice jsem se narodil, jako čtrnácté dítě, ale jako pátý syn. Tím se konkurence rapidně zmenšila. A jelikož jsem měl více štěstí, než mí starší bratři, kteří brzy zemřeli nebo měli jistá postižení, tak jsem se na trůn dostal já. Začátky však nebyly jednoduché. Přišel jsem na řadu již ve svých deseti letech, a to se jednomu špatně vládne. Proto se vlády, jakožto má regentka, ujala sestra Sofie. Nějak se jí to panování zalíbilo. Snažila se mě o trůn připravit, ale kdepak! Já jsem se jen tak nedal. V sedmnácti letech jsem se chopil vlády a jí za odměnu poslal do kláštera. Však oni se tam o ni postarají.

Již v té době jsem věděl, že s mou zemí není všechno v pořádku, je zastaralá. Já, jako moderní mladý muž, jsem z ní chtěl vybudovat velmoc. Věděl jsem, že k tomu potřebuji dvě věci: zkušenosti a přístup k moři. Zkušenosti se nejlépe získávají praxí, proto jsem na rok a půl vycestoval do jiných zemí, kde jsem v převleku sbíral nápady, vynálezy a všechno možné, co by se nám mohlo hodit (prostě jsem se inspiroval). Ne všechny mé zlepšováky však byly populární. Asi nejvíc jsem našťoval bojary. Museli se oholit (to mi do dnes nejsou schopni odpustit, na své vousy byli hrdí), nosit evropskou módu, tančit evropské tance a především se museli aktivně zapojit do práce pro stát. Nejsm vyloženě tyran, jdu s dobou, dal jsem jim na výběr. Mohli se stát důstojníky v armádě, nebo státními úředníky. V tom byl ale trochu háček. Zjistil jsem totiž, že oni neuměli číst ani psát! To se pak těžko úředníci. Uměl jsem si s tím však poradit. Jejich děti již měli povinnost se učit číst, psát a alespoň jeden cizí jazyk (chceme přece být světoví, ne?). Ona otázka školství mi byla vždy blízká. V naší zemi se vzdělání do mého panování moc nenosilo. Já jsem byl taková první vlaštovka. Založil jsem mnoho škol a dokonce i akademii věd.

Další mou neméně kritizovanou, ale potřebnou, reformou, byla reforma kalendáře. Lidé tady počítali léta od „stvoření světa“. A to by přece nešlo. Budeme s někým válčit a přitom se dohadovat, kterého roku válka začala a kterého skončila? V žádném případě. Vydal jsem nařízení a roky se začaly počítat klasicky od narození Krista. Z roku 7208 jsme rázem měli rok 1700. Však oni si zvykli.

Co se týče přístupu k moři, tak jsem také uspěl. Ve válce se Švédskem jsem získal pobřeží Finského zálivu. Aby každý na vždy věděl, či to byla zásluha, nechal jsem tam zbudovat velkolepé město pojmenované po mé maličkosti. A pro jistotu kousek odtud ještě letní sídlo, pojmenované opět po mně.

Abych se taky svěřil s trochu intimnějšími, osobnějšími věcmi. Měřím skoro dva metry, možná proto mi neustále říkají, že jsem Veliký. Děti mám rád, ale když jsem se dozvěděl, že můj vlastní syn proti mně osnuje spiknutí, neměl jsem na výběr. Já jsem ho prostě nechat popravil musel. To musíte uznat. Mimo jiné jsem také dost šetrivý. Dokonce se o mně povídá, že mi punčochy látala sama carevna! Jestli je to pravda, to vám neprozradím. Nerad bych jí uvedl do řeči. Každopádně mezi mé poslední vzpomínky patří ty, jak skáču do ledové řeky Něvy pro tonoucího se prostého vojáka. Pak pobyt na lůžku, neboť jsem z koupačky chytil zápal plic, a pak už si nějak nemůžu na nic vzpomenout...

Příloha č. 18: Timeline: Události, zdroj: REXhry

