

# VLASTNÍ DESKOVKA V ÚNORU

Metodické poznámky k pracovním listům.

## VÝZVA NA ÚNOR

**Okořeňte si oddílový život měsíčními výzvami. Schválně jestli zvládnete splnit neočekávatelné výzvy.**

**O výzvách obecně:** Výzva je ideální prostředek pro výchovu v Pionýru. Není direktivním nařízením a cílí na vnitřní motivaci jedince. Přijímání výzev pěstuje v dětech schopnost poznat, na co stačí a kam se mohou pustit dále. Jsou přímou cestou, jak promítnout ideál Překonání do činnosti a podporovat děti v posouvání jejich dosavadních schopností a limitů.

**Oblast:** výzva pro oddíl/družinu, distanční činnost

**Cíl:** Děti vědí, co je láska, jaké může mít podoby.

**Věková kategorie:** Nejlepší pro mladší (3. – 5. třída) a starší (6. – 8. třída) děti (po náležité úpravě lze použít i pro jiné věkové kategorie).

**Počet účastníků:** 8–16 (oddíl/družina)

**Další materiál:** Vyplyne od dětí.

**Co s tím:**

Výzvu předložte s tím, že se blíží den zamilovaných, takzvaný den svatého Valentýna, a že by bylo zajímavé tento svátek převážně z anglosaského prostředí zařadit do činnosti oddílu. Zeptejte se, jak by to mohlo jít v našem prostředí a v současné situaci. Buďte připraveni vést debatu na téma „vyjádření zájmu“ druhému člověku, lásky a jejich podob (třeba mateřská, milenecká, platonická atd.). Diskuze nad tématem „lásky“ a možných významech tohoto svátku je důležitou součástí aktivity! Nechte děti klidně i vyhledat, jak tento svátek slaví různě po světě či jak jeho oslava vypadala v nějakých filmech. Po patřičné diskuzi by měly mít děti nějakou společnou představu, jak by to mohlo vypadat. Nechte jim volnost a nevstiskujte do jejich představ tu svou více, než je nutné. Není třeba si v oddíle vyměňovat zamilované zprávy, pokud to děti nebudou chtít. Je možné celou akci zaměřit směrem „my z oddílu děláme radost lidem mimo oddíl (třeba rodičům a našim přátelům)“ nebo i zcela jiným směrem.

**Na co si dát pozor:** V některém věku je pro děti téma lásky a „chození“ zvláště ožehavé, v takovém případě je vhodné převést význam svátku do všeobecnější roviny „dobré nálady“ a „lásky k bližnímu“. Dejte si pozor na dehonestující výkřiky na téma kdo koho miluje.

## ZEMĚ MĚSTO... ANEB KRÁL SLOV

**21. února je Mezinárodní den mateřského jazyka. Procvičme si při té příležitosti ten svůj.**

**Oblast:** znalosti

**Cíl:** Děti znají různá slova v závislosti na zařazených herních kategoriích.

**Věková kategorie:** Nejlepší pro mladší (3. – 5. třída) a starší (6. – 8. třída) děti (po náležité úpravě lze použít i pro jiné věkové kategorie).

**Počet účastníků:** minimálně 2

**Další materiál:** herní kostka, lépe dvě různě barevné

**Co s tím:**

Hra se dá hrát jako standardní Země město, kdy se kategorie zapisují do sloupců tabulky a odpovědi se píšou pro vylosované písmeno do řádků.

Losování písmene probíhá hodem kostkou. Pokud se hází jednou kostkou, znamená první hod řádek a druhý sloupec, pokud máte dvě kostky různých barev, přiřadí se jedné barvě sloupec, druhé řádek.

V druhé variantě hry, která je vhodná třeba i na cesty, se vystřihají kartičky herních kategorií. Na začátku kola se určí písmeno a potom vedoucí čte jednotlivé kategorie. Kdo první správně uvede slovo z dané kategorie začínající hozeným písmenem, získá kartičku. Kdo za kolo získá nejvíce kartiček, vyhrál. Pak se kartičky vyberou a vedoucím hry se stává vítěz minulého kola.

**Úprava obtížnosti:** Lze vybrat jen ty kategorie, které jsou pro příslušný věk vhodné. Ale nepodceňte děti, často vědí více, než si myslíme. A pokud to zatím nevědí, ve hře se to naučí.

**Další náměty:** Je vhodné hru doplnit o další možné odpovědi, které by si mohli ostatní hráči zapamatovat pro další kola. Také je vhodné nebát se ověřit případné sporné odpovědi na internetu, či případně k historickým postavám či místům podat další doplňující informace, každá taková informace může pomoci upevnit vědomost.

## UDĚLEJ SI VLASTNÍ HRU

**Deskových her se dá sice koupit ohromné množství, ale když si děti vyrobí vlastní, jedná se úplně o jiný zážitek.**

**Oblast:** rukodělka

**Cíl:** Děti si umí vybrat téma, podle kterého přizpůsobí další prvky výrobku.

**Věková kategorie:** mladší (3. – 5. třída) a starší (6. – 8. třída) děti

**Počet účastníků:** Lze použít individuálně nebo pro malé skupiny.

**Další materiál:** tužky, pastelky, nůžky, papíry, tvrdý papír a další podle potřeby

**Co s tím:**

Předejte dětem plánek spolu s návodem a doporučeními pro tvorbu (poslední stránka). Plánek můžete vytisknout zvětšený na papír A3 a/nebo na papír větší gramáže. Pokud aktivitu využíváte v oddíle nebo na táboře, je ideální pro skupinky 2–4 dětí. Každá skupina dostane svůj plán a vytvoří na něm vlastní variantu hry. Nechte dětem dostatečný čas na tvorbu.

**Další náměty:** Lze využít jako „samostatnou nabídkovou aktivitu“ pro děti v době distanční činnosti. Pro starší může být zajímavé navrhnout si i vlastní herní plán se složitější strukturou nebo složený z karet. Možností je spousta, stačí se inspirovat prodávanými deskovými hrami.



Sem vlepte fotku,  
jak jste splnili výzvu.

(Fotku ostříhnete do kolečka.)

## VÝZVA NA ÚNOR

Vymyslete způsob, jak zapracovat  
oslavu dne zamilovaných (14. únor)  
do oddílové činnosti.

## ZEMĚ MĚSTO... ANEB KRÁL SLOV



•	A	B	C	Č	D	Ď
••	E	F	G	H	CH	I
•••	J	K	L	M	N	Ň
••••	O	P	Q	R	Ř	S
•••••	Š	T	Ť	U	V	W
••••••	X	Y	Z	Ž	Libovolná sohláska	Libovolná samohláska

Země	Město
------	-------

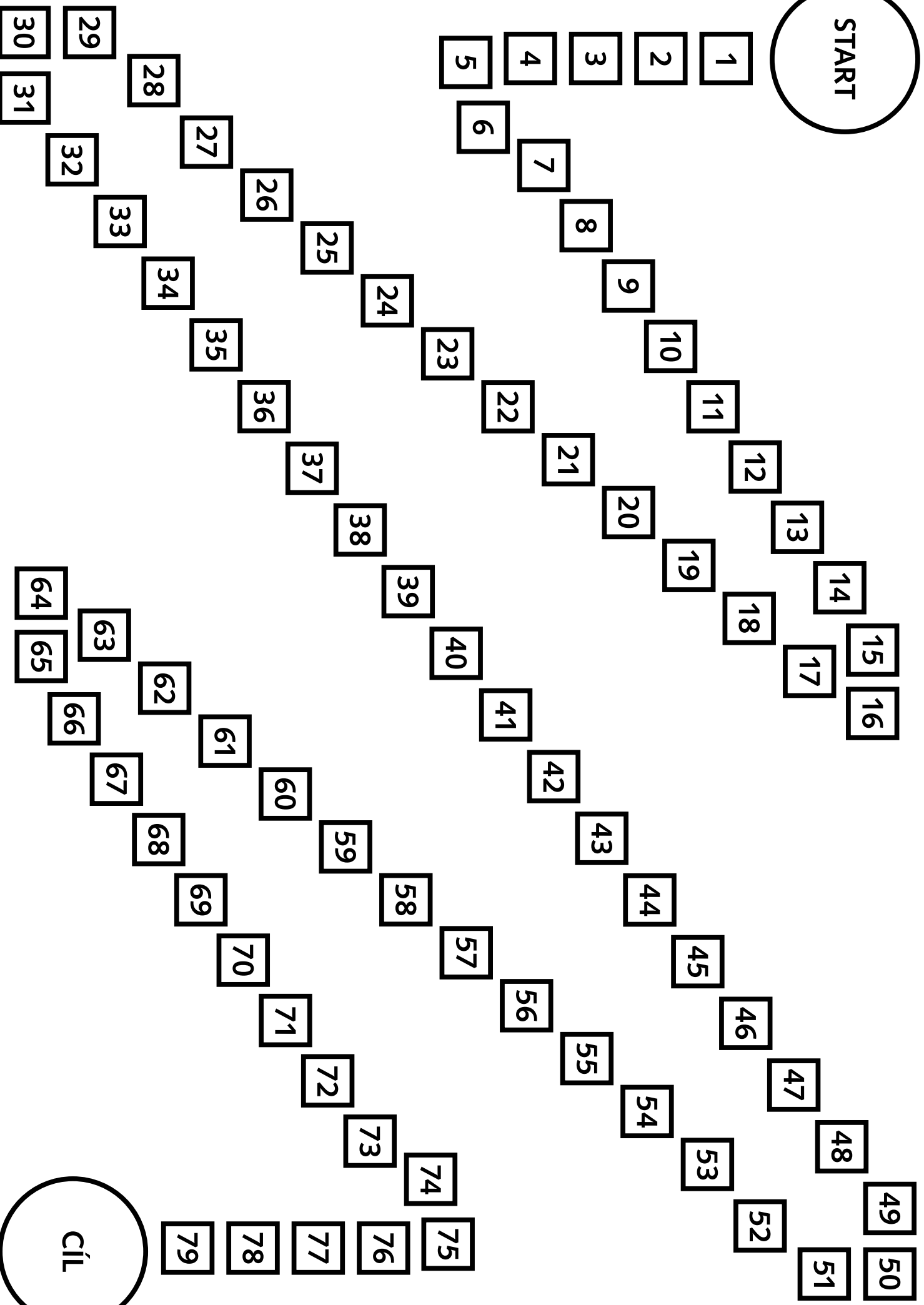
Hory (pohoří nebo hora)	Vody (řeka, jezero, moře...)
----------------------------	---------------------------------

Věc	Vládce / Vládkyně (královna, prezident, císařovna...)	Auto (typ nebo značka)	Zvíře
-----	---	---------------------------	-------

Vědec / Vědkyně (filozof, vynálezkyňe, fyzik...)	Fiktivní postava (z knihy, filmu, komiksu, pohádky...)	Rostlina (strom, keř nebo bylina)	Jméno
--	--	--------------------------------------	-------

Herec / Herečka	Tvůrce / Tvůrkyně (spisovatel, filmařka, malíř, sochařka...)	Jídlo	Dílo (knihy, film, obraz, socha...)
-----------------	--	-------	---

START



CÍL

# UDĚLEJ SI VLASTNÍ DESKOVOU HRU

Vyrobít si vlastní deskovou hru není nic složitého. Stačí jen trocha trpělivosti a může se před tebou nacházet herní skvost na míru upravený přímo podle tvého zájmu a schopností, který si můžeš zahrát s rodiči, sourozenci a později možná i s kamarády.

Projdi následujícími pěti kroky a staň na prahu zcela nové zábavy!

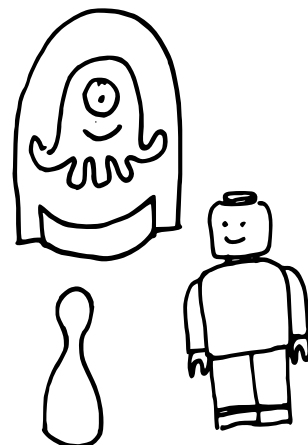
## 1. TÉMA

Jako první je třeba vybrat si téma, o kterém tvá desková hra bude. Může se jednat o tvou oblíbenou knížku, film, počítačovou hru, zvířata nebo o cokoli dalšího, co se ti jen líbí.

Vybrané téma se ti později promítne do výběru figurek, vymýšlení úkolů a vyzdobení herního plánu.

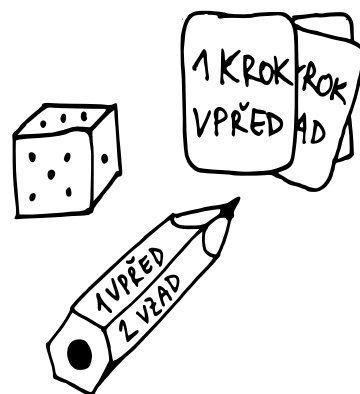
## 2. FIGURKY

Druhým krokem je výběr a výroba herních figurek. Pokud se nechceš figurkami příliš zabývat, postačí ti obyčejné z Člověče, nezlob se nebo figurky z lega či jiné stavebnice. Pokud chceš mít figurky originálnější, nakresli si vlastní a podle je kusem tvrdého papíru (třeba od čaje nebo lupínků). Nezapomeň, že figurka by měla být nakreslená z obou stran. Také můžeš použít obrázky ze starého časopisu. Velikost vyrobené figurky by měla být asi 2 cm na šířku a kolem 4–5 cm na výšku. Nech dole cca 1 cm volného místa, tam vytvoříš stojánek. Stojánek vytvoříš tak, že slepíš proužek tvrdého papíru do kroužku, ten pak nastříhneš a vsuneš do nastřížení na své připravené figurce. Nebo svůj stojánek můžeš udělat zcela libovolně jinak (třeba můžeš figurku přilepit na dřevěný žeton od dámy).



## 3. KOSTKY

Další věc, kterou budeš potřebovat, jsou kostky, nebo jiný způsob, který tvým figurkám řekne, jak se mají po plánu pohybovat. Pokud nemáš obyčejnou kostku z Člověče, nezlob se, můžeš vzít šestihrannou tužku a puntíky udělat na její strany – s tou se pak kutálí. Další varianta je udělat si karty. Ty mají výhodu, že mohou obsahovat více věcí než jen čísla od 1 do 6. Může tam být i chození zpět nebo další nevýhody či výhody.



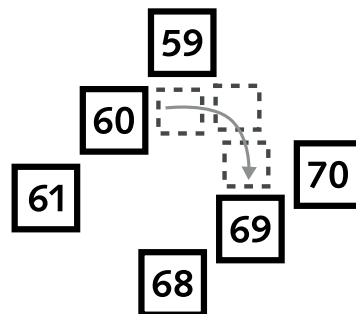
## 4. HERNÍ PLÁN – SPECIÁLNÍ POLÍČKA A ÚKOLY

Jako poslední věc tě čeká tvorba vlastního herního plánu.

Předně si vyber, jakou barvou vybarvíš políčka. Měla by být taková, aby na nich byla dobře čitelná čísla. Pokud někde bude speciální políčko s úkolem, dej mu speciální barvu.

Čísla všech speciálních políček si napiš na papír a k nim si napiš úkoly a nástrahy, které čekají na figurku, která vstoupí na vybrané políčko. Může to být třeba: 1 kolo stojíš; popojdi až na pole číslo...; vracíš se na pole číslo... a další. Ideální je, když úkoly vymyslíš tak, aby byly tématické. (Příklad: Téma je let rakety do kosmu. Na poli 26 chci mít úkol „Vrať se na pole 22.“ Napišu tedy „Na poli 26 ti selhaly motory, a než je opravíš, gravitace tě stáhne až na pole 22.“)

Pokud chceš mít nějaké jasně dané zkratky nebo vracečky zakreslené na plánu, teď je ta správná chvíle je tam nakreslit. Až to budeš mít hotové, dozdob svou hru obrázky, které budou ilustrovat úkoly na jednotlivých polích. Obrázky mohou být ručně malované nebo to může být například koláž výstřížků z časopisů.



## 5. ZAHRAJ SI SVOU VLASTNÍ HRU!