

# Historické moduly

PROJEKT OP VVV – ŠKOLA MIMO ŠKOLU, č. pr. CZ.02.3.68/0.0/0.0/16\_032/0008067



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



## Obsah

Historické moduly.....	1
1 Vzdělávací program a jeho pojetí.....	3
1.1 Základní údaje .....	3
1.2 Anotace programu.....	4
1.3 Cíl programu .....	4
1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu.....	4
1.5 Forma .....	4
1.6 Hodinová dotace .....	5
1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny.....	5
1.8 Metody a způsoby realizace .....	5
1.9 Obsah – přehled tematických bloků a podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace .....	5
1.10 Materiální a technické zabezpečení.....	7
1.11 Plánované místo konání .....	8
1.12 Způsob realizace programu v období po ukončení projektu.....	8
1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu .....	8
1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití.....	9
2 Podrobně rozpracovaný obsah programu.....	10
2.1 Tematický blok č. 1 Edukativní karty – 6 vyučujících hodin .....	10
2.2 Tematický blok č. 2 Prvorepublikové pexeso – 4 vyučující hodiny.....	19
2.3 Tematický blok č. 3 Historický labyrint – 4 vyučující hodiny .....	22
2.4 Tematický blok č. 4 Historické vrhcáby – 4 vyučující hodiny.....	25
3 Metodická část .....	31
3.1 Metodický blok č. 1 Edukativní karty .....	33
3.2 Metodický blok č. 2 Prvorepublikové pexeso.....	40
3.3 Metodický blok č. 3 Historický labyrint .....	44
3.4 Metodický blok č. 4 Historické vrhcáby.....	47
4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu.....	51
5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů .....	51
6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi .....	94
7 Příloha č. 4 - Odborné a didaktické posudky programu .....	97
8 Příloha č. 5 - Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu .....	97
9 Nepovinné přílohy .....	98



# 1 Vzdělávací program a jeho pojetí

## 1.1 Základní údaje

Výzva	Výzva č.02_16_032 pro Budování kapacit pro rozvoj škol II
Název a reg. číslo projektu	Liga lesní moudrosti, z.s. projekt Škola mimo školu, reg. č. projektu CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/ 0008067
Název programu	Historické moduly
Název vzdělávací instituce	Liga lesní moudrosti, z. s.
Adresa vzdělávací instituce a webová stránka	Senovážné náměstí 24, 110 00 Praha 1 <a href="http://www.ligalesnimoudrosti.cz">www.ligalesnimoudrosti.cz</a>
Kontaktní osoba	Ing. Aleš Sedláček
Datum vzniku finální verze programu	20. 5. 2020
Číslo povinně volitelné aktivity výzvy	4
Forma programu	prezenční
Cílová skupina	Žáci I. stupně a II. stupně ZŠ, žáci SŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií, účastníci odpovídajícího věku v rámci zájmových skupin
Délka programu	18 hodin
Zaměření programu (tematická oblast, obor apod.)	3) Poznávání tradic a kultur a uchování si vztahu k vlastní identitě, kultuře, tradicím a jazyku a podpora zájmu dětí a mládeže o specifika vlastního regionu, včetně tradic a zvyků většinové společnosti i sociálních, etnických a kulturních menšin, podpora vzdělávacích projektů zaměřených na poznávání historie, tradic a kultury. 5) Využívání kreativního a inovativního potenciálu dětí a mládeže.
Tvůrci programu	Jiří Palát, Tadeáš Klaban
Odborný garant programu	Tadeáš Klaban



Odborní posuzovatelé	XXX
Specifický program pro žáky se SVP (ano x ne)	NE

## 1.2 Anotace programu

Vzdělávací program pro výše uvedenou věkovou skupinu žáků učí a zároveň rozvíjí zejména jejich dovednosti a schopnosti v oblasti edukace historických reálií, učí cílovou skupinu socializaci a kooperaci mezi sebou, zvyšuje zdravou kompetitivnost. To vše hravou a zábavnou formou. Žáci v průběhu vzdělávacího programu zkoumají a reagují na vývoj během činnosti s pomůckami programu. Během práce se seznamují s postupy jednotlivých unikátních a inovativních pomůcek a učí se je používat v praxi.

## 1.3 Cíl programu

Obecné cíle: Cílem vzdělávacího programu je zapojit cílovou skupinu do základní socializace a interakce během používání programových inovativních pomůcek. Edukace probíhá hravou a zábavnou formou za použití historických reálií či inovativních prvků. Tím dochází k propojení formálního (škola – výuka historie, dějepisu) a neformálního vzdělávání (volnočasové aktivity – karetní hry, hry s pomůckami). Vzdělávací program rozvíjí paměť, motoriku, socializaci a komunikaci.

Průřezová témata: osobnostní a sociální výchova, výchova v oblasti historie, rozvoj a vývoj motorických vlastností.

Konkrétní cíle: Absolvent bude schopen pojmenovat a využít nabyté znalosti v rámci historie země, bude schopen spolupráce s vrstevníky a snáze se socializuje ve společnosti.

## 1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu

V rámci této klíčové kompetence absolvent získává:

- Schopnost učit se – učí se historické reálie své země hravou a zábavnou formou.
- Sociální a občanské schopnosti – učí se socializaci a nutnosti kooperace s vrstevníky. Musí spolupracovat s ostatními členy týmu, aby dosáhli společného cíle. Musí se umět domluvit.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost – rozvíjí svou kreativitu, iniciativu a vlastní tvůrčí schopnosti a podnikavost. Vymýšlí, jak v rámci hry dosáhnout cíle různými způsoby.

## 1.5 Forma

Forma vzdělávacího programu je prezenční a je realizována ve skupinách a individuálně. Po celou dobu realizace vzdělávacího programu skupina nebo jednotlivec pracuje s unikátními pomůckami programu. Pojem „lektor“ je v našem programu chápán tak, jak je v naší organizaci zvykově užíván, v jeho obecné definici, tedy odborný pracovník/přednášející/odborný průvodce programem.





## 1.6 Hodinová dotace

Vzdělávací program je naplánován na 18 vyučujících hodin, které jsou rozdělené do 2 projektových dnů. První den je rozdělen na 10 vyučujících hodin, další den na 8 vyučovacích hodin. Vyučovací hodina trvá 45 minut. Jednotlivé dny jsou rozděleny do bloků a jejich délka trvání odpovídá potřebám jednotlivých aktivit.

## 1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny

Vzdělávací program je určen pro 25 žáků (maximální počet je 30 žáků) I. nebo II. stupně ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií. Při práci ve skupinách pracují žáci po 2 až 6 žácích. Jednotlivé aktivity odpovídají věkové skupině účastníků.

## 1.8 Metody a způsoby realizace

Žáci v průběhu vzdělávacího programu pracují převážně individuálně, ale zároveň je věnován prostor i pro práci ve skupinách. Během činnosti aktivně rozvíjejí senzomotorické vlastnosti, kreativní systematické myšlení a standardní edukaci. Program je zaměřen na aktivní účast cílové skupiny, kdy je lektory vysvětlen obsah jednotlivých bloků a následně probíhá realizace. Jsou tak rozvíjeny zejména tzv. měkké kompetence. Hlavní metoda je zde použita klasická didaktická.

## 1.9 Obsah – přehled tematických bloků a podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace

Asociace TOM přistoupila k realizaci popsaných historických modulů z několika důvodů.

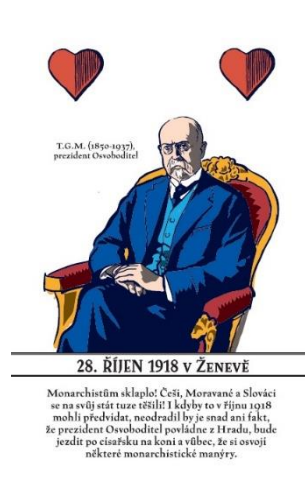
Chtěli jsme, aby děti a mladí lidé, kteří procházejí neformálním prostředím našich turistických oddílů, vyzkoušeli v oddílové praxi inovativní prvky, které nejsou na běžném trhu dostupné. Od kombinace neformálního prostředí (testování proběhne na základně Asociace TOM a v učebně ZŠ) a originálních herních modulů jsme si slibovali dobré výsledky. To se také potvrdilo. Tvůrci programu si slibovali od vymyšlení tohoto vzdělávacího programu přijetí s velkým nadšením. Netradiční moduly (vrhcáby a labyrint) rozvíjejí postřeh, jemnou motoriku a posilují týmového ducha.

Tvůrce vzdělávacího programu zajímá vyhodnocení modulu s retro a výslovně historickým vyzněním. Netradiční a nevídané kuličkové pexeso vychází z nalezeného prvorepublikového vzoru obdobné hry. Je zvolen tradiční materiál – dřevo a velmi netradiční forma - pexeso je kuličkové.

Tvůrci programu předpokládají, že velkoformátové edukativní karty s náměty mapujícími konec císařství a vznik nové republiky, děti výslovně zaujmou. Historické postavy zde budou představeny netradičně, nekonvenčně. Jednotlivé postavy byly polidštěny (*viz obrázek 1*).



Grafika byla vztažena k výročí vzniku Československa a dějům bezprostředně předcházejícím i následujícím. Děti tak budou mít možnost udělat si lepší představu o slavných postavách vzniku Československa v národním i světovém kontextu a předpokládejme, že si vštíjí do paměti vizuální podobu či výroky aktérů tehdejších dějinných událostí.



### **Tematický blok č. 1 (Edukativní karty) – 6 vyučujících hodin**

V prvním tematickém bloku vzdělávacího programu jsou lektorem a vedoucím skupiny představena pravidla a způsoby použití první metodické pomůcky – velkoformátových edukativních hracích karet. Následuje praktické vyzkoušení mezi skupinami a jednotlivci a vyhodnocení nabytých vědomostí.

#### Téma č. 1 (Pravidla a základy) – 45 minut

Lektor a vedoucí skupiny představí první metodickou pomůcku – velkoformátové edukativní hrací karty. Zároveň ukážou a popíší, co je na pomůcce vidět a na co se zaměřit. Posléze představí několik typů využití pomůcky a to jak ve skupinách, tak v individuálním pojetí.

*Obrázek 1: Ukázka velkoformátové karty*

#### Téma č. 2 (Karty v akci) – 135 minut

V této části se žáci rozdělí do skupin a použijí pomůcky dle tematického bloku č. 1. Zároveň si musí zapamatovat historické reálie pomůcek. Po vyzkoušení variací ve skupinkách se přihlásí jednotlivci ze skupin, aby proti sobě vyzkoušeli další aktivity tohoto tematického bloku.

#### Téma č. 3 (Vyzkoušení) – 45 minut

V této části lektor a vedoucí skupiny otestují žáky, zdali si zapamatovali historické reálie z programové pomůcky. Testování paměti a historie.

#### Téma č. 4 (Scénky) – 45 minut

V této části účinkují žáci ze skupin. Za úkol mají vybrat si výjev z historických edukativních karet a různým způsobem zahrát tento výjev před ostatními – scénkou. Následuje vyplnění části evaluačního dotazníku.

### **Tematický blok č. 2 (Prvorepublikové pexeso) – 4 vyučující hodiny**

V druhém tematickém bloku vzdělávacího programu jsou lektorem a vedoucím skupiny představena pravidla a způsoby použití druhé metodické pomůcky – unikátního prvorepublikového kuličkového pexesa. S tím souvisí zopakování pravidel klasického pexesa. Následuje praktické vyzkoušení modulu mezi skupinami a jednotlivci.

#### Téma č. 1 (Pravidla a základy) – 45 minut

Lektor a vedoucí skupiny představí druhou metodickou pomůcku – unikátní prvorepublikové kuličkové pexeso. Zároveň ukážou a popíší, na co se u pomůcky zaměřit. Posléze představí způsoby využití a to jak pro skupiny, tak pro jednotlivce.

### Téma č. 2 (Pexeso v akci) – 135 minut

V této části žáci začnou realizovat postupy, které se naučili v předchozím tématu tohoto bloku. Vystřídají se všechny skupiny a přistoupí se k realizaci skupinových soutěží. Vyplnění části evaluačního dotazníku.

### **Tematický blok č. 3 (Historický labyrint) – 4 vyučující hodiny**

Ve třetím tematickém bloku vzdělávacího programu jsou lektorem a vedoucím skupiny představena pravidla a způsoby využití třetí metodické pomůcky – unikátního historického labyrintu. Následuje praktické vyzkoušení mezi jednotlivci a skupinkami až o 6 žácích.

### Téma č. 1 (Pravidla a základy) – 45 minut

Lektor a vedoucí skupiny představí třetí metodickou pomůcku – unikátní historický labyrint. Zároveň ukážou a popíší, z čeho se labyrint skládá a jaká jsou jeho specifika. Posléze představí několik různých způsobů využití a to jak pro skupinové pojetí, tak pro individuální pojetí.

### Téma č. 2 (Labyrint v akci) – 135 minut

V této části se žáci rozdělí do skupin. Začnou mezi sebou soutěžit, kdo získá nejvíce bodů. Posléze vyšle každá skupina do soutěže jednoho žáka a vyslaní jednotlivci z každé skupiny soutěží mezi sebou. Vyplnění části evaluačního dotazníku.

### **Tematický blok č. 4 (Historické vrhcáby) – 4 vyučující hodiny**

Ve čtvrtém tematickém bloku vzdělávacího programu jsou lektorem a vedoucím skupiny představena pravidla a způsoby využití čtvrté metodické pomůcky – unikátních historických vrhcábů. Následuje praktické vyzkoušení mezi jednotlivci a skupinami.

### Téma č. 1 (Pravidla a základy) – 45 minut

Lektor a vedoucí skupiny představí čtvrtou metodickou pomůcku – unikátní historické vrhcáby. Zároveň ukážou a popíší, z čeho se vrhcáby skládají a čím jsou zajímavé a důležité. Posléze představí několik typů využití.

### Téma č. 2 (Vrhcáby v akci) – 135 minut

V této části žáci zahájí hru podle pravidel, která se naučili v prvním tématu tohoto bloku. Po absolvování všech možných variací opět vyberou jednotlivce ze skupin a ti poměří svoje dovednosti s jinými jednotlivci z ostatních skupin. Vyplnění části evaluačního dotazníku.

## **1.10 Materiální a technické zabezpečení**

Pro realizaci vzdělávacího programu je nutné mít k dispozici místnost pro minimálně 27 osob, ve které bude několik (dle počtu skupin) stolečků. Ty by mělo být možné spojit k sobě. Zároveň je vhodné, aby v místnosti byl i dostatečný počet židlí pro všechny účastníky, jinak budou muset žáci u praktikování her stát. V případě hezkého počasí lze hrát na velké louce či obdobných prostorech s velkou plochou.

Vedoucí skupiny musí mít k dispozici všechny metodické pomůcky – unikátní a netradiční velkoformátové edukativní hrací karty, prvorepublikové kuličkové pexeso, historický labyrint a historické vrhcáby. (Podklady pro výrobu metodických pomůcek – příloha č. 2).

Další pomůcky – dotazník ve formě A4 a propiska či tužka, obyčejné libovolné pexeso.





### 1.11 Plánované místo konání

Vzdělávací program může probíhat ve škole či v klubovně organizace neformálního vzdělávání. Vždy je potřeba zajistit materiální a technické zabezpečení – viz kapitola 1.10.

Vzdělávací program je navržen tak, aby bylo možné jej provést během víkendové akce – 10 hodin aktivity v sobotu, 8 hodin aktivity v neděli. Není ale podmínkou. Lze rozvrhnout dle časových možností skupiny.

### 1.12 Způsob realizace programu v období po ukončení projektu

Tvůrci programu si dokážou představit jeho realizaci například jako zpestření náplně pravidelné činnosti zájmového spolku neformálního vzdělávání, ale klidně i formálního např. na škole v přírodě, kde je více času se hrát věnovat. Velkoformátové edukativní hrací karty se jistě dají použít i jako pomůcka při hodinách dějepisu. Např. Téma č. 4 – krátké scénky podle historických reálií z karet jistě hodinu zpestří a žákům lépe události utkví v hlavě.

### 1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu

Počet realizátorů/lektorů: 1

Položka		Předpokládané náklady
<b>Celkové náklady na realizátory/lektory</b>		6200
z toho	<i>Hodinová odměna pro 1 realizátora/ lektora včetně odvodů</i>	240
	<i>Ubytování realizátorů/lektorů</i>	400
	<i>Stravování a doprava realizátorů/lektorů</i>	1000
<b>Náklady na zajištění prostor</b>		
<b>Ubytování, stravování a doprava účastníků</b>		16000
z toho	<i>Doprava účastníků</i>	6000
	<i>Stravování a ubytování účastníků</i>	10000
<b>Náklady na učební texty</b>		3600
z toho	<i>Příprava, překlad, autorská práva apod.</i>	0
	<i>Rozmnožení textů – počet stran:</i>	1000
<b>Režijní náklady</b>		1350
z toho	<i>Stravné a doprava organizátorů</i>	0
	<i>Ubytování organizátorů</i>	0



	<i>Poštovné, telefony</i>	250
	<i>Doprava a pronájem techniky</i>	0
	<i>Propagace</i>	500
	<i>Ostatní náklady</i>	0
	<i>Odměna organizátorům</i>	600
<b>Náklady celkem</b>		25550
<b>Poplatek za 1 účastníka</b>		1278

### 1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití

[https://www.woodcraft.cz/index.php?right=ProClenyLLM\\_kestazeni&sid=&classid=19](https://www.woodcraft.cz/index.php?right=ProClenyLLM_kestazeni&sid=&classid=19)

Na [rvp.cz](http://rvp.cz) je založený článek, po finálním schválení programu bude zveřejněn.

Program je spojen s licencí Creative Commons 4.0, ve variantě BY SA.

Fotografie a obrázky (vč. úvodního) jsou dílem kolektivu autorů programu (Tadeáš Klaban, Jiří Palát). Fotografie použité v příloze, které nejsou dílem kolektivu autorů programu, mají zdroj uvedený pod fotografií. Fotografie jsou použity v souladu s GDPR.



## 2 Podrobně rozpracovaný obsah programu

### 2.1 Tematický blok č. 1 (Edukativní karty) – 6 vyučujících hodin

#### 2.1.1 Téma č. 1 (Pravidla a základy) – 1 hodina

##### 1. hodina

##### Forma a bližší popis realizace

Cílem této aktivity je upozornit na historické události vykreslené na kartách – mapující konec císařství a vznik nové republiky. Tyto informace jsou důležité pro poslední dvě témata tohoto tematického bloku – zkoušení a scénky. Vedlejším cílem je připomenout základní typy karetních her jako je kvarteto, prší a přebíjená. Jedná se o kombinaci formálního a neformálního vzdělávání. Tato část je pro žáky teoretická.

##### Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze realizovat také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

##### Pomůcky

Velkoformátové edukativní hrací karty – podklady pro výrobu naleznete v odkazu v kapitole 5 (Příloha č. 2) tohoto vzdělávacího programu. Dále jakákoliv učebnice dějepisu pro dokreslení situace ve vybrané historické době (např. WESTWELL, Ian. *První světová válka den po dni*. V Praze: Naše vojsko, 2013. ISBN 978-80-206-1351-6.).

##### Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- úvod do historie kolem roku 1900, zánik císařství a vznik Československa,
- představení vzdělávacích velkoformátových karet s historickými reáliemi,
- představení tematických bloků a co žáky čeká během 18 vzdělávacích hodin,
- ukázka zkoušení a představení pravidel her,
- vyplnění dotazníku.

Co si pamatujeme z dějepisu?

- Proč došlo k první světové válce?
- Co bylo záminkou první světové války?
- Které státy v ní válčily?
- Co byl Trojspolek a Trojdohoda?
- Co si pamatuješ o vzniku Československé republiky?
- Proč slavíme 28. říjen jako státní svátek?

Znáte pravidla základních karetních her?

- Kvarteto
  - Cílem hry je získat co nejvíce kvartet (k sobě patřících čtveřic karet). Na začátku jeden z hráčů rozdá všechny karty. Hru začíná hráč po levici rozdávajícího hráče. Zeptá se kteréhokoliv hráče na konkrétní kartu z kvarteta, od kterého má alespoň





jednu kartu. Jestliže tuto kartu oslovený hráč má, musí ji tázajícímu hráči odevzdat. Ten se pak může opět zeptat na další kartu a to jak stejného, tak kteréhokoliv z ostatních hráčů.

- Pokud hráč nemá kartu, na kterou je dotazován, dostává se tímto na tah a může se sám někoho zeptat na libovolnou kartu, která by se mu hodila do jeho kvartet. Pozor na to, abyste nezapomněli, že se smíte ptát jen na kartu patřící do kvarteta, z něhož máte alespoň jednu kartu v ruce!
- Jakmile hráč shromáždí celé kvarteto, pokládá ho na stůl a získává bod. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.
- Hraje nejprve tým (skupina) a poté jednotlivci – rozvoj komunikace, kooperace. Zároveň nutnost hlídat historické reálie.

- Prší

- Každý hráč dostane čtyři karty a jedna karta je vyložena na stůl lícem nahoru. Hráč, který je na řadě, musí vždy buď vyhodit kartu se stejnou barvou jako je vyložená karta (srdce, listy, kule, žaludy), nebo kartu stejné číselné hodnoty (7, 8, 9, 10, spodek, král). Svrška lze vyhodit na kartu jakékoli barvy či hodnoty kromě esa a „7“ (jen hned po jejich vyhození, poté už ano) a hráč, který svrška vyložil, rozhodne, jakou barvu musí mít další vyložená karta. Hráč, který je na řadě po vyložení „7“, si musí líznout dvě karty, nebo vyložit jinou sedmu, pak nutnost líznutí dvou karet přechází na dalšího hráče v pořadí a vzrůstá i počet karet, které si další hráč musí líznout (4, 6, 8). Hráč, který je na řadě po vyložení esa, stojí - tzn. že v tomto kole nemůže vykládat ani lízat karty (v některých pravidlech je možnost přebítí esa dalším esem). Pokud hráč nemá žádnou kartu, kterou by mohl vyložit, nebo pokud nechce žádnou vyložit, musí si líznout novou kartu z balíčku ležícího na stole.
- Vítězem je hráč, který se jako první zbaví všech karet v ruce. Poslední hráč prohrává a v dalším kole míchá a rozdává.
- Hraje nejprve tým (skupina) a poté jednotlivci – rozvoj komunikace, kooperace. Zároveň nutnost hlídat historické reálie.

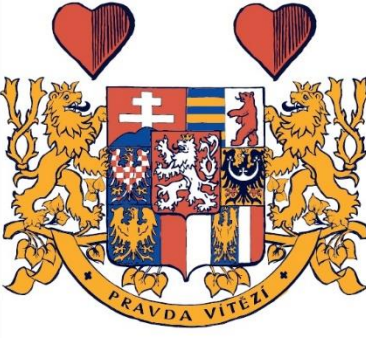


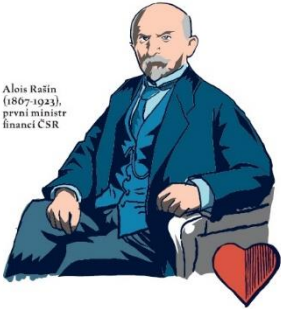


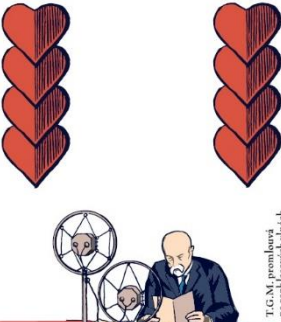


- Přebíjená

- Karty se rozdají tak, aby každý z hráčů měl právě polovinu karet. Hráči položí své karty v balíčku rubem navrch před sebe.
- Oba otočí vrchní kartu lícem navrch. Hráč, který otočil kartu vyšší hodnoty, vezme svoji i protivníkovu kartu a umístí si je dospod balíku. Poté oba hráči otočí další kartu a postup se opakuje. V případě, že otočí oba kartu stejné hodnoty, otočí ještě tři karty a třetí otočená karta rozhodne, kterému hráči připadnou všechny otočené karty. V případě, že třetí otočené karty jsou stejné hodnoty, postup se opakuje.
- Vítězí hráč, který získá všechny karty.
- Hraje nejprve tým (skupina) a poté jednotlivci – rozvoj komunikace, kooperace. Zároveň nutnost hlídat historické reálie.

#### Naše karty

- Autorem grafiky karet je Tadeáš Klaban, autorem textů je Tomáš Novotný.



 <p>Velký státní znak z roku 1920</p>	 <p>T.G.M. (1850-1937), prezident Osoboditel</p>	 <p>Karel Kramář (1860-1937), první ministerský předseda ČSR</p>
<p><b>28. ŘÍJEN 1918 V ŽENEVĚ</b></p> <p>28. října 1918 dospěla v Ženevě delegace Národního výboru v čele s Karlem Kramářem při jednání s Edvardem Benešem k tomu, že nový stát bude mít formu republiky a že v jeho čele stane nejvýznamnější představitel exilového odboje Tomáš Garrigue Masaryk.</p>	<p><b>28. ŘÍJEN 1918 V ŽENEVĚ</b></p> <p>Monarchistům sklaplo! Češi, Moravané a Slované se na svůj stát tuze těšili! I kdyby to v říjnu 1918 mohli předvídat, neodradil by je snad ani fakt, že prezident Osoboditel plovadne z Hradu, bude jezdit po cisařsku na koni a vůbec, že si osvojí některé monarchistické manýry.</p>	<p><b>28. ŘÍJEN 1918 V PRAZE</b></p> <p>V Praze 28. října ráno zabavili Antonín Švehla a František Soukup jménem Národního výboru pražský Obilní ústav (sklad obilí), aby tak zabránili vývozu obilí na frontu.</p>
 <p>Alois Rašín (1867-1923), první ministr financí ČSR</p>	 <p>T.G.M. a třelkou Ewa Nienburgarovnou ze Zdenkou n. s. (1923)</p>	 <p>Slavný syn Jan, slavný otec Tomáš</p>
<p><b>28. ŘÍJEN 1918 V PRAZE</b></p> <p>Během dne se pak rozšířila zpráva, že Rakousko-Uhersko kapitulovalo. Potěšený český a moravský lid vyšel do ulic, strhával výsostné symboly „zpuštěného“ mocnářství a večer s jásotem přivítal provolání Národního výboru o naplnění odvážného snu, totiž zřízení samostatného státu.</p>	<p><b>T. G. M., PRVNÍ PREZIDENT</b></p> <p>První československý prezident Tomáš Garrigue Masaryk oplýval potomky. S americkou manželkou Charlottou Garrigue měli Alici (1879 - 1906), Herberta (1880 - 1915), Jana (1886 - 1948), Eleonoru (*† 1890) a Olgu (1891 - 1978).</p>	<p><b>T. G. M., PRVNÍ PREZIDENT</b></p> <p>Nejmladším potomkem TGM byl bezpochyby syn Jan. Bouřlivák, bonviván, srdečný člověk. Za války jadrně promlouval z londýnského rozhlasu k lidem okupovaného Československa. Po válce byl československým ministrem zahraničí a tragicky zahynul krátce po komunistickém puči.</p>
 <p>T.G.M., promlouvá na rozhlasových vlnách</p>	 <p>VYDALA ASOCIACE TURISTICKÝCH ODDĚLŮ MLÁDEŽE ČESKÉ REPUBLIKY KE 100. VÝROČÍ VZNIKU REPUBLIKY 1918-2018</p>	 <p>podle válečného plakátu V. Preissiga</p>
<p><b>PRVNÍ RÁDIOVÝ PŘENOS</b></p> <p>Haló, tady Radiojournal! V květnu 1923 se ze stanu postaveného na louce ve Kbělech u Prahy ozvalo první československé rozhlasové vysílání. Tedy vlastně možná druhé. To první uskutečnil pěvec Jára Cimrman!</p>	<p><b>PRVNÍ RÁDIOVÝ PŘENOS</b></p> <p>O kbelský přímý rádiový přenos se postarali tři muzikanti a jedna zpěvačka. Tušíte, že rádiový přijímač stál tehdy 7 000 Kč, což bylo asi 12 měsíčních platů dělníka?</p>	<p><b>CESTA LEGIONÁŘŮ DOMŮ</b></p> <p>V září 1920 se na parníku zakoupeném od Japonců za 40 milionů korun tehdejší měny vrátili z Vladivostoku poslední českoslovenští legionáři, vojáci, kteří nechťeli bojovat za císaře pána.</p>







Milan Rastislav  
Stefánik  
(1880-1910),  
čsl. ministr  
a francouzský  
generál



### CESTA LEGIONÁŘŮ DOMŮ

Na konci války bojovalo v zahraničních armádách víc než sto tisíc československých legionářů. Z Itálie a Francie se radostně vrátili do nové republiky již v roce 1918, z bolševického Ruska se složitě probíjeli ještě další dva roky.



Sokol, zal. 1862

### SPOLKY

Do tělocvičen, lešů, k rybníkům - tam všude vyráželi sokolové, orlové a skauti. Nová republika žila společenskou a sportovní aktivitou.

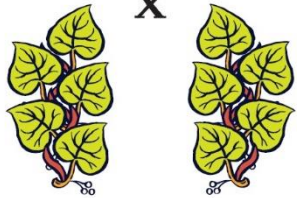


Junák - český skaut, zal. 1914

### SPOLKY

Sokol měl přes půl milionu členů. Skauti a sokolové nechýběli u žádné významné slavnosti a do jejich řad patřily nejvýznačnější osobnosti nové republiky.

X



Jaroslav Kvapil  
a Alois Jirásek při práci

### MANIFEST SPISOVATELŮ

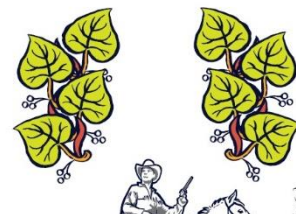
17. května 1917 vydávají čeští a moravští spisovatelé manifest iniciovaný šéfem činohry Národního divadla Jaroslavem Kvapilem.



„Jenom se naučte psát!“

### MANIFEST SPISOVATELŮ

Výkřev inteligence v manifestu apeluje na české poslance v říšské radě, aby důsledně hájili české zájmy a nešli se vzepít rakousko-uherské politice.



Jiří Brdečka, Limonádový Joe (1904)

### PŘIŠLI NA SVĚT V PŘEDVEČER ZRODU ČESKOSLOVENSKA

Roku 1917 přicházejí na svět významní lidé, kteří se zapíší natrvalo do historie Československa. V červnu básník Josef Kainar, v říjnu politik a novinář Pavel Tigrid a v prosinci Jiří Brdečka, spisovatel, režisér, autor nesmrtelného Limonádového Joesa.



Josef Kainar,  
Strážní áboba,  
malého chlapečka (1940)

### PŘIŠLI NA SVĚT V PŘEDVEČER ZRODU ČESKOSLOVENSKA

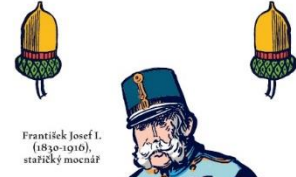
Jak rozdílné osudy! Dodnes čtený a zpíváný Kainar, politicky vždy dosti vlevo, umírá předčasně na začátku normalizace. Statečného Tigrida, novináře a politika, zaženou komunisti do exilu. Rytíř ducha umírá dobrovolně v roce 2003. A Jiří Brdečka? Navždy s Limonádovým Joeem, v literární, divadelní a hlavně filmové podobě.



znak císaře Františka Josefa I.

### ÚMRTÍ MOCNÁŘOVO

V Schönbrunnu umírá v listopadu 1916 po šedesáti osmi letech vlády císař František Josef. První úředník říše pracuje do posledních chvil. Ještě několik hodin před smrtí se zajímá o státní akta.



František Josef I.  
(1830-1916),  
staříký mocnár



### ÚMRTÍ MOCNÁŘOVO

Mocnár zvaný též kníže míru končí život paradoxně uprostřed děsivé válečné litce. S ním mizí i předlouhé devatenácté století...



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY





**KAREL I.**

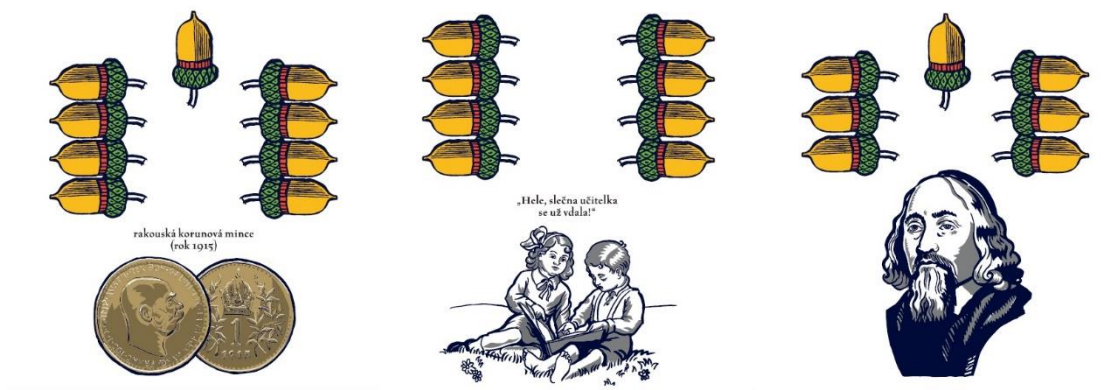
**KAREL I.**

**KORUNA**

V listopadu 1918 se císař Karel, nástupce Františka Josefa, zřekl panovnických práv v obou částech císařství a odjel do exilu, odkud se dvakrát neúspěšně pokusil o obnovení monarchie v Uhrách. Osudným se mu stal pobyt na ostrově Madeira.

Poslední korunovaná hlava naší monarchie si nemohla v tíživých podmínkách exilu dovolit kvalitního lékaře. Prvního dubna 1922 se Karlovi stal osudným zápal plic.

V únoru 1919 je na tajné schůzi Národního shromáždění uzákoněna koruna československá jako měna nové republiky. Pro okolování dosud platného oběživa bylo třeba neuvěřitelných 244 milionů kolků!



**KORUNA**

**VDANÉ UČITELKY**

**VDANÉ UČITELKY**

V názvu naší měny je ve slově koruna dodnes zřetelná vazba na císařství. Korunu zavedla namísto dosavadní zlatky a krejcaru reforma Františka Josefa z roku 1892 a přes všechny pokusy nahradit toto pojmenování více slováckými názvy (ve hře byla lipa, slovan či sokol!) platíme dodnes starou dobrou korunou.

V létě 1919 povolila mladá republika zákonem, že se učitelky mohou vdávat a zakládat rodinu. Do té doby se mohly tomuto poslání věnovat pouze svobodné ženy.

Ve zdůvodnění zákona se psalo: Rodinný život bude pak učitelce zdrojem spokojeně a veselě myslí, jež podněcuje k horlivější a radostnější práci a vytvoří nový, lepší, vřelejší a přátelštější poměr mezi školou a rodinou vůbec.



**VELKÁ ŘÍJNOVÁ SOCIALISTICKÁ REVOLUCE**

**VELKÁ ŘÍJNOVÁ SOCIALISTICKÁ REVOLUCE**

**MARIÁNSKÝ SLOUP**

V Rusku, oslabeném válkou a zmlateném vnitřními boji, přebírá moc v roce 1917 bolševická klika vedená Leninem.

Následky této revoluční změny, která s sebou přinesla mnohaletý teror vůči vlastnímu obyvatelstvu, porobení okolních národů a děsivou změnu světového řádu, pocítuje lidstvo dodnes.

3. listopadu 1918 zorganizoval výtržník a povaleč ze Žižkova Franta Sauer stržení mariánského sloupu na Staroměstském náměstí, unikátní barokní památky z roku 1648.



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání





### MARIÁNSKÝ SLOUP

Sloup, památka na hrdinnou obranu Prahy před Svédy, se rozseká na cimprcampy a hloupí lidé dones brání jeho obnovení. Obdobný osud chystala hřstka vandálů téhož dne i sochám na Karlově mostě, tomu však zabránilo vojsko.



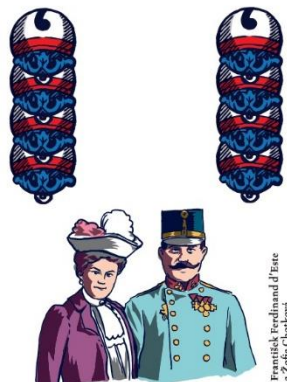
### ZAVRAŽDĚNÍ CARSKÉ RODINY

16. července 1917 povraždili ruští bolševici celou rodinu svrženého cara Mikuláše II. Kulky se nezastavily ani před mladými princeznami a carevičem Alexejem, čtrnáctiletým chlapcem.



### ZAVRAŽDĚNÍ CARSKÉ RODINY

Katani pospíchali, patrně ze strachu, aby rodina nepadla do rukou československých legií blížících se k Jekatěrinburgu.



### SARAJEVSKÝ ATENTÁT

Záminkou pro rozpoutání Velké války se stal sarajevský atentát. Odehrál se v červnu 1914 při inspekční cestě Františka Ferdinanda po Bosně a Hercegovině nadvkrát. První pokus při průjezdu Sarajevem nevyšel. Bomba hozená anarchistou Čabrinovičem explodovala až pod vozem následujícím.



### ČERNÝ PETR

Co všechno table země zažila! Kolik vynikajících lidí i netvorů zasáhlo do jejich dějin! Vy však v ruce držíte Černého Petra. Tvůrci těchto karet usoudili, že nejvíce zla za posledních sto let způsobili naši zemi dva cizáci...



Království české, Moravské markrabství s Lužici a slezskými knížectvími, Československá republika, Československo, Republika Československá, Česko-Slovenská republika, protektorát Čechy a Morava, znovu Československá republika, Československá socialistická republika, Československá federativní republika, Česká a Slovenská Federativní Republika a nakonec dva samostatné státy: Česká republika a Slovenská republika

Asociace tomiků posílá do světa soubor karet dotýkajících se země s tak často pozměňovaným názvem. Můžete si s nimi zahrát Mariáš, Černého Petra či Kvarteto a přitom se trochu vzdělat v historii posledních sta let. Začali jsme rokem 1914, kdy se „zpuštělé“ mocnářství už až začínalo třídit. Nejšťastji pak plesknete o stůl kartou s tematikou rodičeho se Československa. A Černý Petr? Kdo si ho vytáhne, připomene si zároveň truchlivé figury, které naši zem doslova poslapaly... Ať vám padá dobrá karta!



Tadeáš Klaban  
&  
Tomáš Novotný  
říjen 2018



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání





Úkoly pro žáky:

- Vyplňte dotazník, který dostanete.
- Předved'te ostatním scénky z karet.
- Co mě dnes bavilo nejvíc?
- Jak hodnotíš svoje znalosti osob a událostí uvedených na kartách?

Pro zájemce o historii

- Doporučujeme zhlédnout dokumentární pořad České televize (2017): Dobrý den, Československo (<https://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10150778447-historie-cs/317281381940010/titulky>)

## 2.1.2 Téma č. 2 (Karty v akci) – 3 hodiny

### 1. hodina - kvarteto

#### Forma a bližší popis realizace

Cílem hry je získat co nejvíce kvartet (k sobě patřících čtveřic karet). Na začátku jeden z hráčů rozdává všechny karty. Hru začíná hráč po levici rozdávajícího hráče. Zeptá se kteréhokoliv hráče na konkrétní kartu z kvarteta, od kterého má alespoň jednu kartu. Jestliže tuto kartu oslovený hráč má, musí ji tázajícímu hráči odevzdat. Ten se pak může opět zeptat na další kartu a to jak stejného, tak kteréhokoliv z ostatních hráčů.

Pokud hráč nemá kartu, na kterou je dotazován, dostává se tímto na tah a může se sám někoho zeptat na libovolnou kartu, která by se mu hodila do jeho kvartet. Pozor na to, abyste nezapomněli, že se smíte ptát jen na kartu patřící do kvarteta, z něhož máte alespoň jednu kartu v ruce!

Pokud hráč shromáždí celé kvarteto, pokládá ho na stůl a získává bod. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

Hraje nejprve tým (skupina) a poté jednotlivci – rozvoj komunikace, kooperace. Zároveň nutnost hlídat historické reálie.

#### Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze realizovat také venku na louce při dobrém počasí. Skupinová a individuální interakce. Metoda didaktická, kooperativní a kreativní.

#### Pomůcky

Velkoformátové edukativní hrací karty.

#### Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- rekapitulace pravidel této aktivity a opětovné představení hracích karet,
- vytvoření skupinek,
- hraní kvarteta, hlídání historických reálií.



## **2. hodina - prší**

### Forma a bližší popis realizace

Každý hráč dostane čtyři karty a jedna karta je vyložena na stůl lícem nahoru. Hráč, který je na řadě, musí vždy buď vyhodit kartu se stejnou barvou jako je vyložená karta (srdce, listy, kule, žaludy), nebo kartu stejné číselné hodnoty (7, 8, 9, 10, spodek, král). Svrška lze vyhodit na kartu jakékoli barvy či hodnoty kromě esa a „7“ (jen hned po jejich vyhození, poté už ano) a hráč, který svrška vyložil, rozhodne, jakou barvu musí mít další vyložená karta. Hráč, který je na řadě po vyložení „7“, si musí líznout dvě karty, nebo vyložit jinou sedmu, v takovém případě nutnost líznutí karet přechází na dalšího hráče v pořadí a vzrůstá i počet karet, které si musí líznout (4, 6, 8). Hráč, který je na řadě po vyložení esa, stojí - tzn. že v tomto kole nemůže vykládat ani lízat karty (v některých pravidlech je možnost přebítí esa dalším esem). Pokud hráč nemá žádnou kartu, kterou by mohl vyložit, nebo pokud nechce žádnou vyložit, musí si líznout novou kartu z balíčku ležícího na stole.

Vítězem je hráč, který se jako první zbaví všech karet v ruce. Poslední hráč prohrává a v dalším kole míchá a rozdává.

Hraje nejprve tým (skupina) a poté jednotlivci – rozvoj komunikace, kooperace. Zároveň nutnost hlídat historické reálie.

### Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze realizovat také venku na louce při dobrém počasí. Skupinová a individuální interakce. Metoda didaktická, kooperativní a kreativní.

### Pomůcky

Velkoformátové edukativní hrací karty.

### Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- rekapitulace pravidel této aktivity a opětovné představení hracích karet,
- vytvoření skupinek,
- hraní prší, hlídání historických reálií.

## **3. hodina - přebíjená**

### Forma a bližší popis realizace

Karty se rozdají tak, aby každý z hráčů měl právě polovinu karet. Hráči položí své karty v balíčku rubem navrch před sebe.

Oba otočí vrchní kartu lícem navrch. Hráč, který otočil kartu vyšší hodnoty, vezme svoji i protivníkovu kartu a umístí si je dospod balíku. Poté oba hráči otočí další kartu a postup se opakuje. V případě, že otočí oba kartu stejné hodnoty, otočí ještě tři karty a třetí otočená karta rozhodne, kterému hráči připadnou všechny otočené karty. V případě, že třetí otočené karty jsou stejné hodnoty, postup se opakuje.

Vítězí hráč, který získá všechny karty.





Hraje nejprve tým (skupina) a poté jednotlivci – rozvoj komunikace, kooperace. Zároveň nutnost hlídat historické reálie.

### Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze realizovat také venku na louce při dobrém počasí. Skupinová a individuální interakce. Metoda didaktická, kooperativní a kreativní.

### Pomůcky

Velkoformátové edukativní hrací karty.

### Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- rekapitulace pravidel této aktivity a opětovné představení hracích karet,
- vytvoření skupinek,
- hraní přebíjené, hlídání historických reálií.

## **2.1.3 Téma č. 3 (Vyzkoušení) – 1 hodina**

### **1. hodina**

#### Forma a bližší popis realizace

Lektor s vedoucím mají připravené otázky týkající se historie, která je zmíněná na hracích kartách. Poté kladou otázky skupinám a ty odpovídají. Skupina s nejvíce body vyhrává.

### Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze realizovat také venku na louce při dobrém počasí. Skupinová a individuální interakce. Metoda didaktická.

### Pomůcky

Papír A4, propiska nebo tužka.

### Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- klasické testování paměti žáků,
- lektor a vedoucí již vybrali několik sad otázek,
- připravit papír a tužku ve skupinkách,
- vyhodnocení testu.

## **2.1.4 Téma č. 4 (Scénky) – 1 hodina**

### **1. hodina**

#### Forma a bližší popis realizace

Lektor a vedoucí uvedou tento blok krátkou scénkou pro inspiraci účastníků, kteří je budou následovat. Jednotliví účastníci si připraví scénky. Námětem jsou historické události vykreslené na kartách. Ostatní

18



účastníci následně hádají, o kterou scénu se jedná. Na závěr vyplní žáci část dotazníkového šetření pro evaluaci.

### Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze realizovat také venku na louce při dobrém počasí. Skupinová a individuální interakce. Metoda didaktická.

### Pomůcky

Velkoformátové edukativní hrací karty, papír A4, propiska nebo tužka.

### Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- lektor a vedoucí předvedou ukázkovou scénku,
- žáci si musí vybavit některé výjevy z karet a ve skupince probrat, kdo je předvede,
- lektor začne vybírat ze skupin – skupiny můžou ukázat libovolný počet scének – záleží na lektorovi a času (rychlosti skupin),
- ostatní žáci hádají výjevy ostatních skupin,
- žáci vyplní dílčí část evaluačního dotazníku.

## 2.2 Tematický blok č. 2 (Prvorepublikové pexeso) – 4 vyučující hodiny

### 2.2.1 Téma č. 1 (Pravidla a základy) – 1 hodina

#### 1. hodina

#### Forma a bližší popis realizace

Cílem této aktivity je představit žákům zcela unikátní kuličkové pexeso, které je založené na prvorepublikových vzorech. Dílčím cílem je žákům připomenout základy klasického pexesa. Tato část je pro žáky teoretická.

#### Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze realizovat také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

#### Pomůcky

Prvorepublikové kuličkové pexeso, obyčejné libovolné pexeso.

#### Podrobně rozpracovaný obsah

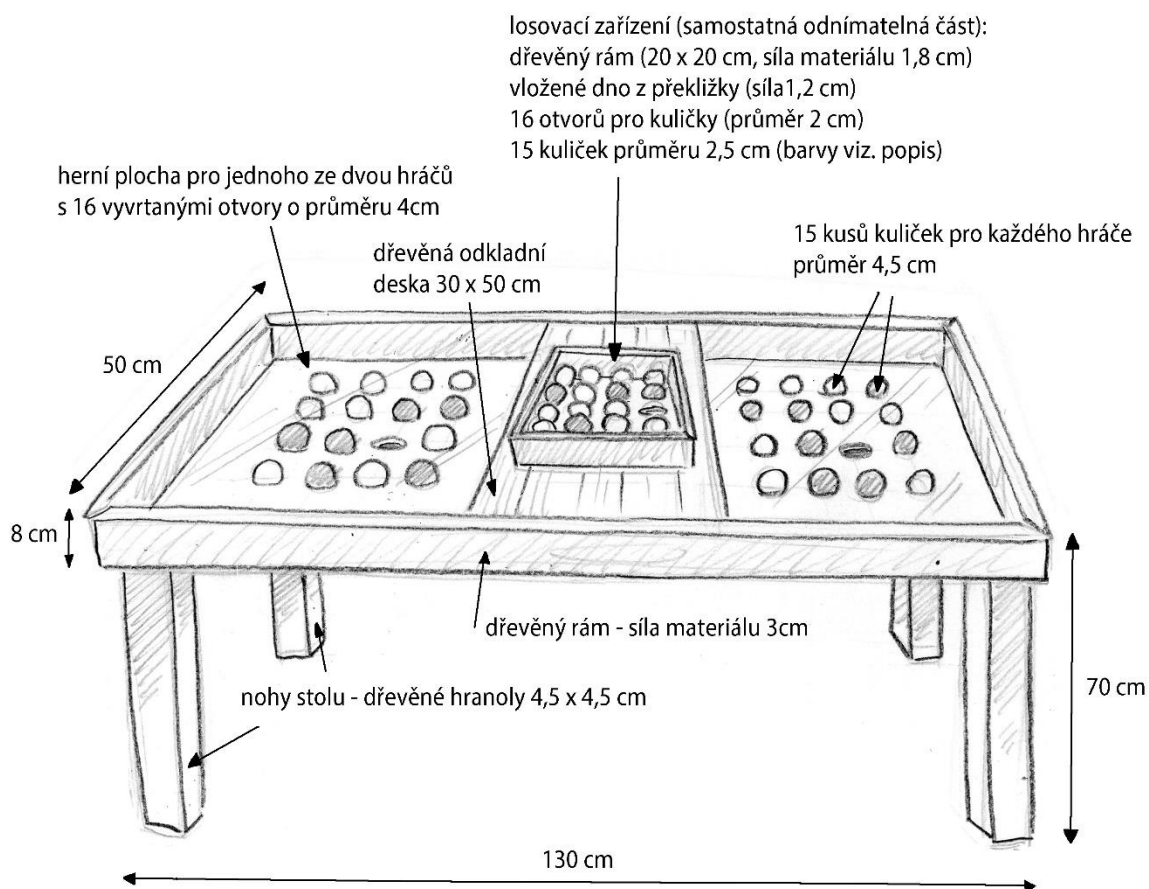
Co nás čeká:

- lektor a vedoucí představí obyčejné klasické pexeso,
- žákům je vysvětleno, co je cílem klasického pexesa,
- lektor poté ukáže unikátní prvorepublikové kuličkové pexeso a specifikuje, v čem je unikátní (jiný typ, cíl i samotná hra, navíc je založeno na prvorepublikových vzorech),
- představení následujících čtyř hodin.



## Naše unikátní prvorepublikové kuličkové pexeso:

dřevěný hrací stůl pro dva hráče s vloženým dnem z překližky (síla 1,2 cm)



barvy kuliček: každý hráč disponuje 15 kuličkami stejné barevné kombinace, čemuž odpovídá i losovací zařízení - tzn. 3ks zelené, 3 ks modré, 4 ks žluté, 5ks červené

Autorem obrázku je Tadeáš Klaban (autor programu).

Úkoly pro žáky:

- Vyplňte dotazník, který dostanete.
- Co mě dnes bavilo nejvíc?
- V čem je kuličkové pexeso jiné? A je pro tebe zajímavější než obyčejné?

## 2.2.2 Téma č. 2 (Pexeso v akci) – 3 hodiny

### 1. hodina – klasické pexeso

#### Forma a bližší popis realizace

Na stůl (podložku) se rozdají všechny karty pexesa rubem nahoru. První hráč otočí kartičku, druhý též, třetí v kruhu (spoluhráč prvního) též. Pokud najde třetí hráč shodnou dvojici s kartou otočenou prvním hráčem, vyřadí ji, otáčí další kartu, a pak pokračuje hráč čtvrtý. Pexesa se na konci hry sčítají za celou dvojici hráčů.

Hrají nejprve skupinky a poté vybraní jednotlivci ze skupin.

#### Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze realizovat také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

#### Pomůcky

Obyčejné libovolné pexeso.

#### Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- představení klasického pexesa, které lektor přinesl,
- rekapitulace pravidel,
- utvoření stejných skupin jako v prvním tematickém bloku,
- hraní klasického pexesa – každý s každým (každá skupina s každou) – každý si hlídá a počítá svoje body.

### 2. hodina – prvorepublikové kuličkové pexeso I.

#### Forma a bližší popis realizace

Nejprve je potřeba zatřepáním promíchat rozmístění kuliček čtyř barev v rámečku, který je umístěn uprostřed hracího plánu. Hráči stojí po stranách hracího stolu u velkých kuliček. Na znamení se snaží ze spodní strany stolu pomocí prstů srovnat jednotlivé kuličky podle barevného rozložení přesně podle malého rámečku. Kdo má srovnané kuličky jako první, vyhrává. Prostřední rámeček je mobilní, kuličky lze zatřepáním přerovnat na další hru. Všechny rámečky jsou kryty tvrzeným sklem, tudíž se k nim dá dostat pouze ze spodní strany stolu.

Hrají jednotlivci i týmy (skupiny) – rozvoj komunikace, kooperace.

#### Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze realizovat také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

#### Pomůcky

Prvorepublikové kuličkové pexeso.





## Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- představení unikátního kuličkového pexesa,
- rychlá rekapitulace pravidel,
- hraní pexesa každý s každým (každá skupina s každou) – každý si hlídá a počítá svoje body.

### **3. hodina – prvorepublikové pexeso II.**

#### Forma a bližší popis realizace

Pokračuje forma a realizace z 2. hodiny tohoto bloku.

#### Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze realizovat také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

#### Pomůcky

Prvorepublikové kuličkové pexeso.

#### Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- rychlá rekapitulace pravidel,
- hraní pexesa každý s každým (každá skupina s každou) – každý si hlídá a počítá svoje body,
- vyplnění dílčí části evaluačního dotazníku.

## **2.3 Tematický blok č. 3 (Historický labyrint) – 4 vyučující hodiny**

### **2.3.1 Téma č. 1 (Pravidla a základy) – 1 hodina**

#### **1. hodina**

#### Forma a bližší popis realizace

Cílem této aktivity je žákům představit unikátní labyrint založený na historických podkladech. Tato část je pro žáky teoretická.

#### Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze realizovat také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.



## Pomůcky

### Historický labyrint.

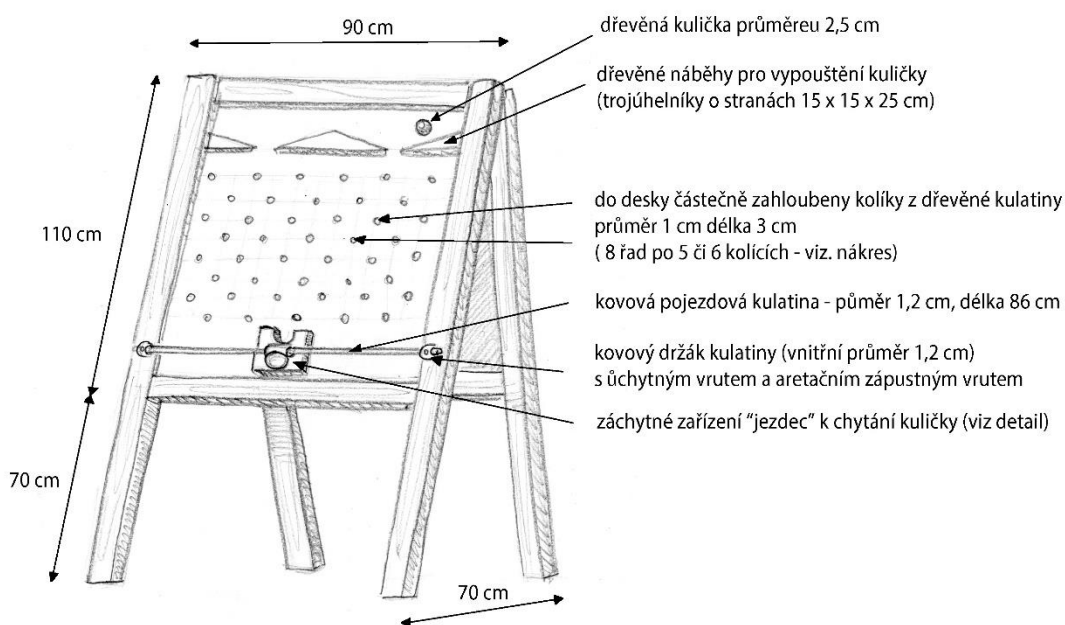
#### Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

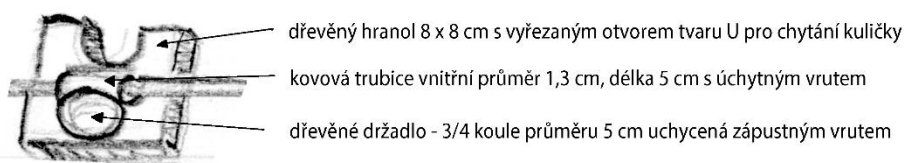
- lektor a vedoucí představí unikátní dřevěný labyrint,
- představení aktivity a hraní s touto metodickou pomůckou,
- představení následujících čtyř hodin.

#### **Náš unikátní historický labyrint:**

dřevěný samostojný rám typu "A" z hranolů 4,5 x 4,5 cm a vloženou hrací deskou (překližka síla 1,2 cm)



detail: záchytné zařízení tzv. "jezdec"



Autorem obrázku je Tadeáš Klaban (autor programu).

Úkoly pro žáky:

- Vyplňte dotazník, který dostanete.
- Co mě dnes bavilo nejvíc?
- V čem je historický labyrint zajímavý?
- Co bych změnil v této hře?

## 2.3.2 Téma č. 2 (Labyrint v akci) – 3 hodiny

### 1. hodina

#### Forma a bližší popis realizace

Hráč z jednoho týmu přistoupí k labyrintu, nakloněné herní ploše. Nejprve pomocí speciálního mechanismu dostane kuličku do horní části plochy. Následně kulička padá labyrintem dolů a hráč má za úkol kuličku ve spodní části chytit do speciálního vozíku. Každý hráč má deset pokusů. Za každou chybenou kuličku získává bod. Takto se vystřídají všichni hráči ze všech týmů. Vítězí tým (skupina) s nejvyšším počtem bodů.

Stejný princip hry poté hrají jednotlivci, kteří jsou vybraní ze skupiny. Tentokrát mají ale 20 pokusů a vítězí jednatlivec s nejvyšším počtem bodů.

#### Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze realizovat také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

#### Pomůcky

Historický labyrint.

#### Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- představení dřevěného historického labyrintu,
- rekapitulace pravidel,
- utvoření stejných skupin jako v předchozích tematických blocích,
- hraní labyrintu – každý jednotlivec – každý si hlídá a počítá svoje body.

### 2. hodina

#### Forma a bližší popis realizace

Pokračuje forma a realizace z 1. hodiny tohoto bloku.

#### Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze realizovat také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

#### Pomůcky

Historický labyrint.

#### Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- rychlá rekapitulace pravidel,
- střídání skupin a jednotlivců na labyrintu – každý si hlídá a počítá svoje body.



### **3. hodina**

#### Forma a bližší popis realizace

Pokračuje forma a realizace z 1. a 2. hodiny tohoto bloku.

#### Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze realizovat také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

#### Pomůcky

Historický labyrint.

#### Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- rychlá rekapitulace pravidel,
- střídání skupin a jednotlivců na labyrintu – každý si hlídá a počítá svoje body,
- vyplnění dílčí části evaluačního dotazníku.

## **2.4 Tematický blok č. 4 (Historické vrhcáby) – 4 vyučující hodiny**

### **2.4.1 Téma č. 1 (Pravidla a základy) – 1 hodina**

#### **1. hodina**

#### Forma a bližší popis realizace

Cílem této aktivity je představit žákům jednu z nejstarších deskových her - vrhcáby. Žáci se mimo jiné naučí základy a pravidla vrhcábů včetně tří druhů výher. Tato část je pro žáky teoretická. Podrobnější informace k historii a pravidlům této hry lze najít i na internetu, například na Wikipedii.

#### Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze realizovat také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

#### Pomůcky

Historické vrhcáby.

#### Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

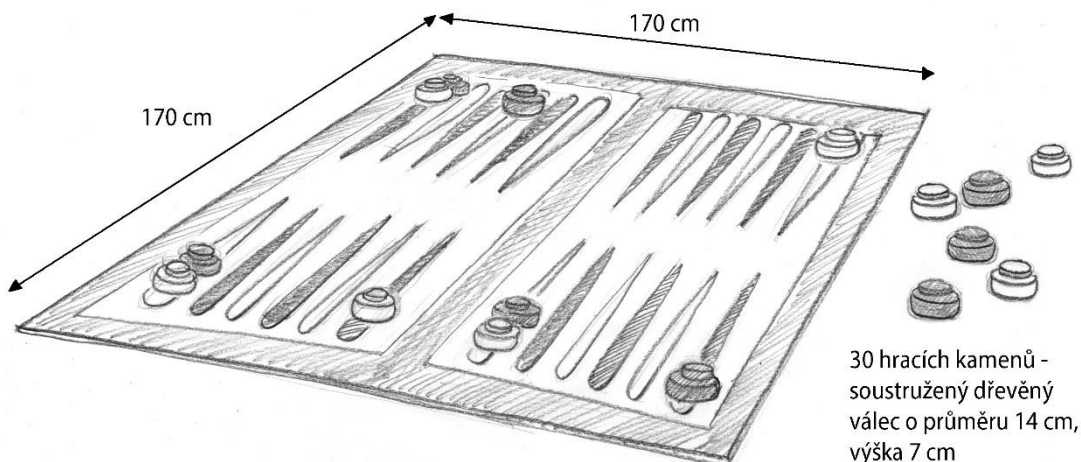
- lektor a vedoucí představí unikátní dřevěné vrhcáby,
- představení aktivity a hraní s touto metodickou pomůckou,
- představení následujících čtyř hodin.





## Naše historické vrhcáby:

herní deska - plátno se znázorněním hrací plochy



Úkoly pro žáky:

- Vyplňte dotazník, který dostanete.
- Co mě dnes bavilo nejvíc?
- V čem jsou historické vrhcáby zajímavé?
- Co bych změnil v této hře?

Autorem obrázku je Tadeáš Klaban (autor programu).

### 2.4.2 Téma č. 2 (Vrhcáby v akci) – 3 hodiny

#### 1. hodina

##### Forma a bližší popis realizace

Cílem hry je vyvést všech svých 15 kamenů po vyznačené dráze nejprve do svého vnitřního pole (infield) a pak je odebrat ven z hrací desky.

Hráči (po interakci v týmu) se střídají. Na začátku každého tahu hodí hráč oběma kostkami a podle výsledku hodu posune některý svůj kámen či kameny o příslušný počet klínů/bodů (angl. pips) směrem k jejich cíli. Na každém klínu může být libovolný počet kamenů jednoho hráče. Pokud hráč ukončí tah kamenem na klínu, na kterém je jeden soupeřův kámen, „vyhodí“ jej (tzn. vrátí ho až na začátek jeho cesty) na tzv. bar neboli přepážku. Na klín, na kterém je více než jeden soupeřův kámen, se táhnout nesmí. Kameny protihráčů se pohybují v navzájem opačných směrech. Když má hráč všechny své kameny v poslední části hrací desky, tj. ve svém vnitřním poli, může s nimi táhnout i mimo desku, čímž je odstraňuje ze hry. Hráč, kterému se podaří takto odstranit všechny svoje kameny, vítězí – tým vítězí.

Obdobně je to při utkání jednotlivců, kteří se rekrutují z jednotlivých týmů (skupin). Ti potom hrají samostatně na základě nabytých zkušeností.

Ve vrhcáběch existují tři druhy výher (viz Podrobně rozpracovaný obsah tohoto tématu).

## Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze realizovat také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

## Pomůcky

Historické vrhcáby.

## Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- představení dřevěných historických vrhcábů,
- rekapitulace pravidel včetně představení třech různých variant výhry,
- utvoření stejných skupin jako v předchozích tematických blocích,
- hraní vrhcábů – každý s každým (každá skupina s každou) – každý si hlídá a počítá svoje body.

Ve vrhcábech existují tři druhy výhry:

- Obyčejná, jednoduchá, která nastane, pokud hráč, který prohrál, už také začal vyvádět kameny z desky. Obyčejnou výhrou hráč získá tolik bodů, kolik ukazuje hodnota na dablovací kostce.
- Gammon, který nastane, pokud hráč, který prohrál, nezačal vůbec odebírat svoje kameny z desky a zároveň nemá ani jeden svůj kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na baru. Výhrou gammon hráč získá dvojnásobek počtu bodů, který je na dablovací kostce.
- Backgammon, který nastane, pokud hráč, který prohrál, má alespoň jeden kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na baru a nevyvedl ještě ani jeden svůj kámen z desky. Výhrou backgammon hráč získá trojnásobek počtu bodů, který ukazuje dablovací kostka.

### **Hrací kostky a kelímky:**

Každý hráč musí na házení kostek používat kelímek. (Házení kostek přímo z ruky není na oficiálních turnajích dovoleno.)

Každý hráč má svůj pár kostek, který musí házet na svoji pravou stranu hrací desky. Hod je neplatný a hráč musí házet znovu, pokud jakákoliv kostka dopadne mimo pravou stranu desky, když neleží na desce celou svoji plochou nebo když dolehne na kámen. Hráčův tah je ukončen teprve tehdy, když zvedne z desky obě svoje kostky. Pokud hráč hodí své kostky před dokončením tahu svého soupeře, není tento hod platný a musí se opakovat.

Tah proti pravidlům může být opraven kterýmkoliv hráčem, pokud je to v jeho zájmu, ale oprava musí být provedena dříve, než hráč na řadě hodí svoje kostky. Není-li chyba opravena včas, zůstává vše tak, jak bylo zahráno.

### **Kameny a jejich pohyb:**

Každý hráč hraje s 15 kameny jiné barvy než soupeř. Kameny mohou mít různé barvy, v dalším popisu bude hráč s tmavými kameny jako „černý“, hráč se světlými kameny jako „bílý“. Před zahájením hry musí být kameny umístěny do výchozí polohy. Barevné rozlišení klínů/bodů, slouží pouze pro snadnější počítání a nijak nesouvisí s barvou kamenů.

Hra začíná tím, že každý hráč hodí jednou kostkou. Hráč, kterému padne vyšší číslo, táhne jako první. Pro svůj tah musí použít dvě čísla, která byla právě hozena jím a jeho soupeřem. V dalších hodech již hráči používají svoje dvě kostky. Hráči se střídají po každém odehraném tahu.



(Pokud při prvním hodu padnou stejná čísla, záleží další postup na druhu hry. V zápasové hře se hod opakuje, ve hře o peníze, tzv. moneygame, dojde k automatickému zdvojnásobení kostky.)

Kameny se v daném směru posunují o příslušný počet klínů, na základě čísel, která padla na kostkách. Hráči se pohybují směrem proti sobě. Během pohybu kamenů musí být dodržena následující pravidla:

- Kámen může být přesunut jen na takové místo, které není obsazeno dvěma a více soupeřovými kameny, tzv. otevřený klín.
- Čísla, která padla na kostkách, představují oddělené tahy. Tzn. pokud hráči na kostkách padnou např. čísla 2 a 6, může jeden kámen přesunout o 2 klíny a jiný kámen o 6 klínů na otevřený klín. Nebo může provést tah jedním kamenem o celkem  $2 + 6 = 8$  klínů za předpokladu, že alespoň jeden klín mezi počátečním a konečným klínem ve vzdálenosti 2 nebo 6 klínů je otevřený.
- Pokud hráč hodí dvě stejná čísla, hraje dvojnásobek toho, co hodil. Například, když hodí dvě šestky, má k dispozici pro tahy celkem čtyři šestky, které může libovolně využít.
- Hráč se nesmí vzdát svého tahu. Musí odehrát obě čísla (při stejných číslech všechna 4), která mu na kostkách padla, pokud je to možné. Pokud může být zahráno jen jedno číslo, musí ho hráč zahrát. Pokud hráč může odehrát libovolnou hodnotu z obou kostek, ale nemůže hrát obě, musí hrát tu vyšší. Pokud hráč nemůže využít ani jedno z čísel, která mu na kostce padla, ztrácí tah.

#### **Vyhazování a vracení se do hry:**

Klín, který je obsazen jen jedním kamenem, se nazývá „blot“ a kámen na něm může být napaden a vrácen na přepážku/bar. Pokud má hráč jeden nebo více kamenů na baru, nemůže pokračovat ve hře, dokud všechny kameny z baru nedostane opět do hry. Kámen se vrací do hry na základě hodu kostkami (když je hráč na řadě) a to do soupeřova vnitřního pole. Když například hráč, který má kámen na baru, hodí 2 a 5 může nasadit na soupeřův bod číslo 2 nebo 5, je-li otevřený.

Pokud není žádný bod otevřený, hráč ztrácí svůj tah, protože jinými kameny hrát nemůže. Jakmile se hráči podaří nasadit všechny své kameny do hry, normálně pokračuje.

#### **Vyvádění kamenů z desky:**

Jakmile hráč přesune všechny kameny do svého vnitřního pole, začíná poslední fáze hry – vyvádění kamenů. Hráč vyvádí kameny tak, že jakoby táhne na fiktivní pole těsně za deskou, tzn. pokud na kostce padlo např. číslo 4, odstraní hráč jeden kámen ze 4. klínu. Pokud hráči padne číslo vyšší, než je jeho nejvzdálenější kámen, odstraní jeden z kamenů na nejvzdálenějším poli. Tato poučka se netýká situace, kdy na daném poli sice neleží žádný kámen, ale nějaký kámen je ještě za daným polem. Tehdy musí hráč provést běžný tah kamenem po desce.

*Příklad: Pokud hráč hodí pětku a na pátém a šestém klínu už není kámen, může kámen vyvést z nejbližšího nižšího klínu (tedy z klínu č. 4 a níže). Kdyby hráč hodil čtyřku, na 4. klínu neměl kámen a na 6. klínu ano a chtěl vyvést kámen z 3. klínu, pak nemůže, protože klín vyšší, tj. 6. klín, obsahuje kámen. Musí posunout kámen z 6. klínu o čtyři klíny.*

Hráč není nucen vyvést kámen, pokud je možné udělat jiný legální tah. Pokud během vyvádění kamenů dojde k tomu, že hráč nemá všechny svoje kameny ve svém vnitřním poli (když je během vyvádění některý kámen trefen a vrácen na bar), vyvádění kamenů se tím přerušuje a hráč musí opět všechny svoje kameny dostat zpět do svého vnitřního pole, aby mohl ve vyvádění pokračovat. Hráč, který první vyvede všechny svoje kameny ven z desky, vyhrává.



### **Dablovací kostka a sázky:**

Běžnou součástí hry jsou tzv. sázky, kvůli kterým je součástí hrací výbavy speciální sázeční kostka – dablovací kostka. Správný český výraz je sice zdvojnásobovací kostka, ale slangový a počeštěný název "dablovací" je více zažitý. Na kostce jsou místo běžných čísel 1 až 6, čísla 2, 4, 8, 16, 32 a 64. Tato čísla označují příslušný násobek základní sázky, o který se právě hraje. Vrháči lze hrát i bez zdvojnásobování, resp. úplně bez sázek.

Před zahájením hry se položí kostka doprostřed mezi hráče číslem 64 nahoru (v tomto případě číslo 64 nahrazuje chybějící jedničku, tzn. jednonásobek základní sázky). V průběhu hry, když se jeden hráč domnívá, že je ve výhodné situaci, se může rozhodnout, že nabídne soupeři zdvojnásobení sázky. To může provést pouze na začátku svého tahu ještě před tím, než hodí kostkami. Učiní to tak, že kostku otočí číslem 2 nahoru a posune k soupeři se slovy „nabízím zdvojnásobení“ nebo "double". Soupeř má v tu chvíli dvě možnosti: Buď může zdvojnásobení odmítnout. Tím okamžitě prohrává jednonásobek sázky (nebo aktuální hodnotu kostky) a hra končí. Nebo zdvojnásobení přijme, ponechá si dablovací kostku s dvojkou navrchu na své straně desky a od té chvíle se hraje o dvojnásobnou sázku. V dalším průběhu hry se může hráč, který původně zdvojnásobení přijal, obrátit s nabídkou dalšího zdvojnásobení na svého soupeře, který má opět stejné možnosti, jen už se jedná o dvojnásobné sázky (tzn. pokud odmítne, prohrává dvojnásobek základní sázky, pokud přijme, bude se hrát o čtyřnásobné sázky). Takto se může v jedné hře zdvojnásobovat vícekrát.

Důležité je, že nabídnout zdvojnásobení může vždy jen ten hráč, na jehož straně kostka zrovna je. Jedinou výjimkou je začátek hry do prvního zdvojnásobení, kdy je kostka uprostřed.

Ve chvíli, kdy hra skončí, se běžně ohodnocení (jednoduchá výhra, gammon, backgammon) vynásobí hodnotou, která je na dablovací kostce. Např. hráč prohraje gammon ve chvíli, kdy je kostka na čísle 8, vítěz získává 16 bodů.

## **2. hodina**

### Forma a bližší popis realizace

Pokračuje forma a realizace z 1. hodiny tohoto bloku.

### Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze realizovat také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

### Pomůcky

Historické vrhacíby.

### Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- rychlá rekapitulace pravidel,
- střídání skupin a jednotlivců u hrací desky – každý si hlídá a počítá svoje body.





### **3. hodina**

#### Forma a bližší popis realizace

Pokračuje forma a realizace z 1. a 2. hodiny tohoto bloku.

#### Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze realizovat také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

#### Pomůcky

Historické vrhcáby.

#### Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- rychlá rekapitulace pravidel,
- střídání skupin a jednotlivců u hrací desky – každý si hlídá a počítá svoje body,
- vyplnění poslední části evaluačního dotazníku,
- rekapitulace všech metodických pomůcek, které se v rámci programu vyzkoušely.

Úkoly pro žáky:

- Které téma vás nejvíce bavilo a proč?
- Kterou pomůcku byste nejraději měli doma?
- Která pomůcka vás nejvíce zklamala a proč?
- Kterou pomůcku a jak byste změnili?



### 3 Metodická část

Pojem „lektor“ je v našem programu chápán tak, jak je v naší organizaci zvykově užíván, v jeho obecné definici, tedy odborný pracovník/přednášející/odborný průvodce programem.

#### Společné pro všechny tematické bloky:

a) Uvedení do tématu

Smyslem zvoleného vzdělávacího programu je propojení formálního a neformálního vzdělávání zábavnou formou. Propojení klasických a oblíbených her a pomůcek do prostředí standardizované edukace (historické reálie) je pro cílovou skupinu jedinečné.

b) Nezbytná teorie

Historické reálie jsou obsaženy na kartách a doporučuje se, aby si lektor a vedoucí skupiny zajistil základní učebnici dějepisu – např. obecné informace z učebnice WESTWELL, Ian. *První světová válka den po dni*. V Praze: Naše vojsko, 2013. ISBN 978-80-206-1351-6.

c) Vstupní předpoklady pro program

Základním předpokladem pro úspěšnou realizaci vzdělávacího programu je pořízení historických velkoformátových modulů – velkoformátových historických karet, prvorepublikového kuličkového pexesa, historického labyrintu a historických vrhcábů (podklady pro výrobu - příloha č. 2). A dále je potřeba prostor pro minimálně 27 osob a velkoformátové moduly (zejména prvorepublikové kuličkové pexeso a historický labyrint), ať už v místnosti nebo venku (v případě příznivého počasí), kde se mohou účastníci posadit, a kde budou mít stoly nebo podložky/desky/deky, na které mohou pokládat karty/pexesa.

Z hlediska předpokladů cílové skupiny, není zde žádné omezení. Všechny tematické bloky lze přizpůsobit pro libovolnou cílovou skupinu.

d) Přínos neformálního vzdělávání

Neformální vzdělávání obsažené v tomto vzdělávacím programu je unikátní v tom, že klasické karetní hry či deskové hry se většinou ve formálním vzdělávání nevyužívají. Propojením her s edukací historických reálií tak vzniká unikátní proces vzdělávání. Cílová skupina se uvolní a absolvuje činnosti tohoto vzdělávacího programu zcela bez problémů a přitom se zapojí do klasického formálního vzdělávání. Tím tak dochází k propojení formálního a neformálního vzdělávání bez akcentu na formální vzdělávání. Dále se zde utužují sociální vazby, které jsou mnohem pevnější a delší než pouze u formálního vzdělávání.

#### Odlíšné pro tematické bloky:

a) Rozvíjené kompetence včetně konkrétního způsobu jejich rozvíjení

**pro Tematický blok č. 1 (Edukativní karty)**

Tento blok rozvíjí zejména schopnost učit se. V rámci realizace témat tohoto bloku se cílová skupina učí historické reálie během běžných karetních her. Učení není v tzv. první linii, ale jako doplněk, i když je na něj kladen důraz. Trénuje se také paměť. V rámci skupinové činnosti je rozvíjena kompetence sociální interakce a kooperace.

**pro Tematický blok č. 2 (Prvorepublikové pexeso)**

Tento blok rozvíjí zejména kompetenci sociální a občanské schopnosti. V rámci činnosti musí hráči v týmech spolu kooperovat a vymýšlet taktiku proti soupeři, aby jejich tým získal body



a vyhráli. Účastníci se učí dovednosti prosadit si svůj návrh a postoj, diskutovat o něm, ale i respektu k návrhu a postoji ostatních ve skupině.

#### **pro Tematický blok č. 3 (Historický labyrint)**

Tento blok rozvíjí zejména kompetenci sociální a občanské schopnosti, ale také smysl pro iniciativu a podnikavost. Hráči musí vymýšlet, být kreativní při hraní labyrintu. Musí kooperovat a komunikovat se svým týmem, aby pro tým (skupinu) vyhráli co nejvíce bodů a zvítězili. Dále je rozvíjena kompetence jemné motoriky a sensoriky. Získat bod není zcela jednoduché a je potřeba mít šikovné ruce i postřeh.

#### **pro Tematický blok č. 4 (Historické vrhcáby)**

Tento blok rozvíjí zejména smysl pro iniciativu a podnikavost. Dále pak sociální a občanskou schopnost. Z důvodu různých možností výher u vrhcábů je nutné se domluvit a kooperovat se svým týmem a využít slabiny soupeře k výhře. Opět je kladen důraz na diskuzi a výběr nejvhodnějšího řešení. Tyto kompetence se prolínají v rámci tohoto bloku.

### b) Vhodné modifikace programu i s ohledem na účastníky se SVP

#### **pro Tematický blok č. 1 (Edukativní karty)**

V rámci tohoto bloku je možné zapojení účastníků se SVP. Pro tuto skupinu by měl být program dostatečně atraktivní a zvládnutelný. Nejsou třeba úpravy.

#### **pro Tematický blok č. 2 (Prvorepublikové pexeso)**

V rámci tohoto bloku je možné zapojení účastníků se SVP. Pro tuto skupinu by měl být program dostatečně atraktivní a zvládnutelný. Nejsou třeba úpravy.

#### **pro Tematický blok č. 3 (Historický labyrint)**

V rámci tohoto bloku je možné zapojení účastníků se SVP. Musí být ale upraven modul historického labyrintu, který je standardně navržen na stojato a „vysoko“ pro specifickou část účastníků se SVP. Lze přizpůsobit labyrint na desku na stůl a posléze může i tato skupina se SVP absolvovat tento tematický blok.

#### **pro Tematický blok č. 4 (Historické vrhcáby)**

V rámci tohoto bloku je možné zapojení účastníků se SVP. Pro tuto skupinu by měl být program dostatečně atraktivní a zvládnutelný. Nejsou třeba úpravy.

### c) Možné komplikace a problémy, řešení nestandardních situací

#### **pro Tematický blok č. 1 (Edukativní karty)**

Komplikace ani problémy nebyly při proběhlých pilotážích shledány. Blok byl pro cílovou skupinu atraktivní a zajímavý. Historické reálie byly vhodně vybrány. To bylo jedno z prvotních rizik. Řešením by poté bylo vytvořit jiný obsah historických reálií. Dalším potenciálním rizikem byl nezájem skupin, které se zrovna neúčastnily hry. Toto riziko se nepotvrdilo. Řešením by pak bylo použití více herních setů.

#### **pro Tematický blok č. 2 (Prvorepublikové pexeso)**

Komplikace ani problémy nebyly při proběhlých pilotážích shledány. Blok byl pro cílovou skupinu atraktivní a zajímavý. Klasické pexeso bylo shledáno jako neatraktivní, ale osvěžení formou kuličkového pexesa bylo zvoleno jako atraktivní řešení. Rizikem byl nezájem skupin, které se zrovna neúčastnily hry. Opět se toto riziko nepotvrdilo, jelikož vše bylo pojato jako soutěž a ostatní zajímalo, jak si vede konkurence. Případným řešením by bylo použití více herních setů kuličkového pexesa.



### pro Tematický blok č. 3 (Historický labyrint)

Komplikace ani problémy nebyly při proběhlých pilotážích shledány. Blok byl pro cílovou skupinu atraktivní a zajímavý. Labyrint byl oceněn jako atraktivní hra. Riziko bylo, že hra bude moc složitá pro některou cílovou skupinu, ale skoro každému se povedlo získat alespoň bod a toto riziko se tedy nenaplnilo. Možným rizikem byl nezájem skupin, které se zrovna neúčastnily hry. Opět se toto riziko nepotvrdilo, jelikož vše bylo pojato jako soutěž a ostatní zajímalo, jak si vede konkurence. Řešením by opět bylo použití více herních setů labyrintu.

### pro Tematický blok č. 4 (Historické vrhcáby)

Komplikace ani problémy nebyly při proběhlých pilotážích shledány. Blok byl pro cílovou skupinu atraktivní a zajímavý. Vyhodnocen jako nejlepší blok ze vzdělávacího programu. Největším rizikem byla největší náročnost při hraní her a různé variace vítězství. Testované cílové skupiny pravidla pochopily a s radostí provedly pilotáž. Riziko se tak nenaplnilo.

## 3.1 Metodický blok č. 1 (Edukativní karty)

Cílem této aktivity je upozornit na historické události vykreslené na kartách – mapující konec císařství a vznik nové republiky. Tyto informace jsou důležité pro témata č. 3 a 4 tohoto metodického bloku, zkoušení a scénky. Vedlejším cílem je připomenout základní typy karetních her jako je kvarteto, prší a přebíjená. Jedná se o kombinaci formálního a neformálního vzdělávání. Úvodní část je pro žáky teoretická.

### 3.1.1 Téma č. 1 (Pravidla a základy)

#### **1. hodina (45 minut)**

#### Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor a vedoucí představí, co cílovou skupinu čeká v následujících hodinách. Postupně vysvětlí pravidla jednotlivých her – kvarteta, prší a přebíjené. Dále předvedou několik typů karet s historickými reáliemi a ukážou formu zkoušení v dalším tématu tohoto bloku. Nakonec předvedou scénku, kterou si posléze skupinky či jednotlivci předvedou mezi sebou v posledním tématu tohoto bloku. Námětem scének jsou historické reálie na kartách. Podrobněji rozepsáno v Příkladu dobré praxe vycházející z pilotáže vzdělávacího programu.
- Lektor a vedoucí skupiny připomenou a shrnou historické události na začátku roku 1900, co vedlo k první světové válce a následnému vzniku Československa – vychází z učebnice dějepisu (tvůrci vycházel [z této učebnice](#) – WESTWELL, Ian. *První světová válka den po dni*. V Praze: Naše vojsko, 2013. ISBN 978-80-206-1351-6.). Cílem je zjistit, kolik o daném období cílová skupina ví. Poté představí, co cílovou skupinu čeká v jednotlivých tematických blocích během následujících 18 hodin a přejdou rovnou k demonstraci edukativních karet. Vyučující ukáže cílové skupině velkoformátové hrací karty, které vyjme z krabičky. Ukáže žákům, že na každé kartě je nějaký text, ze kterého se dozví něco z historie. Nechá kolovat jednu kartu jako ukázkou. Po vrácení karty začne vysvětlovat pravidla jednotlivých her.
- Lektor začne vysvětlovat pravidla kvarteta, prší a přebíjené (viz kapitola 2.1.2.). Po důkladném vysvětlení a reakcích dětí rozdělí žáky do týmů (skupin) po 4-6 žácích. Ideální je mít 5 skupin po 5 lidech. Vedoucí všem rozdá hodnotící (evaluační) dotazník (viz příloha č. 2), který budou muset vyplnit vždy po každém jednom tematickém bloku.





- Lektor opět zdůrazní, že se žáci nemají zaměřit jen na hraní jednotlivých her, ale také na historické detaily na kartách, ke kterým budou v posledních dvou částech bloku speciální úkoly. Výběr otázek a úvodní scénky záleží čistě na vyučujícím, ale musí vycházet z historických reálií uvedených na kartách. Je vhodná příprava otázek před tématem č. 3, případně je možné spontánní vybírání otázek z karet po tématu č. 2.

#### Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 8. minuta – Lektor a vedoucí skupiny připomněli a shrnuli historické události na začátku roku 1900, co vedlo k první světové válce a posléze vzniku Československa – vycházeli z učebnice dějepisu (WESTWELL, Ian. *První světová válka den po dni*. V Praze: Naše vojsko, 2013. ISBN 978-80-206-1351-6.). Cílem bylo zjistit, kolik o daném období cílová skupina ví.
- 9. až 13. minuta – Lektor a vedoucí skupiny vysvětlili, že cílovou skupinu čekají celkem čtyři různé části s kartami, které obsahují historické události. Zdůraznili, že to nebude pouze hraní, ale i zapamatování si historických reálií, které budou na konci tohoto bloku potřebovat.
- 14. až 17. minuta – Lektor ukázal hrací karty. Přečetl jednu libovolnou kartu cílové skupině a ukázal obrázek – poté nechal kartu kolovat. Když se karta vrátila zpět lektorovi, přiložil kartu ke zbytku balíku a připravil si pravidla následujících herních bloků – kvarteta, prší a přebíjené (všechna pravidla, jak se pilotovala, jsou uvedena v bodě 2.1.2. – Karty v akci).
- 18. až 25. minuta – Lektor začal podrobně vysvětlovat pravidla kvarteta dle bodu 2.1.2. Po vysvětlení se zeptal, zdali jsou pravidla jasná. Pokud stále někomu nebylo něco jasné, lektor s vedoucím demonstrovali ukázkovou hru. Obdobně postupovali i u pravidel prší a přebíjené.
- 26. až 33. minuta – Vedoucí skupiny rozdělil cílovou skupinu do týmů po 4–6 žácích, dle celkového počtu cílové skupiny. (Ideální je mít 5 skupin po 5 žácích.) Do skupin ještě všem vedoucí rozdál evaluační dotazníky (viz Příloha č. 2) a představil, co vše mají po každém jednotlivém metodickém bloku vyplnit.
- 34. až 40. minuta – Vedoucí skupiny a lektor na konci tohoto tématu vysvětlili závěr celého tematického bloku. Nejprve lektor opět upozornil na fakt, že karty obsahují historické reálie, a ukázal jednu libovolnou kartu. Po třech hrách přišlo vyzkoušení znalostí. Jednalo se o klasické otázky a odpovědi a získané body za správné odpovědi. *Pro ukázkou je vhodné jednu otázku říct jako vzor – například: Co bylo záminkou pro rozpoutání Velké války? Odpověď: Sarajevský atentát Gavrila Principa na Františka Ferdinanda d'Este. Lektor měl připravenou kartu kulovou sedmičku (viz obrázek č. 2), kde je tato událost vyobrazena, a ukázal ji cílové skupině. Je možné dávat drobné nápovědy. Je možné přidat body navíc, pokud skupinka uhodne, i na které kartě je správná odpověď.*
- 41. až 45. minuta - Na závěr lektor a vedoucí představili poslední část – scénky. V poslední hodině si musely skupinky vybrat některou historickou reálii na kartě a zahrát ji. Ostatní



Obrázek 2: Kulová sedmička, sarajevský atentát



Obrázek 3: Žaludová osmička, vdané učitelky

skupiny hádaly, o kterou událost jde. Lektor a vedoucí si vybrali jednu kartu a demonstrovali úkol. Fantazii cílové skupiny se meze nekladou. V této části jde především o kreativitu a tvořivost.

- Scénka, kterou lektor a vedoucí předvedli na ukázkou:

*Lektor a vedoucí si vybrali kartu žaludovou osmičku. Skupině řekli, že chtějí vědět rok, ve kterém se tato situace stala (je to napsané na vybrané kartě). Lektor představoval učitelku a vedoucí skupiny dítě. Lektor jako učitelka předváděl, jak je ve třídě a učí. Pak začal dělat grimasy a ukazovat na ruku, kde bývá zásnubní prsten. Dítě ve třídě (vedoucí skupiny) se začalo ptát a zjišťovat, jestli tím tedy končí s učením (případně může začít brečet, protože ho jako přestane učit). A lektor jako učitelka řekl, že právě už nemusí (či že nemusí brečet atd.). Jsou různé variace a pojetí scének. Cílem pro skupinu bylo říct, kdy se tak stalo. Tedy v létě 1910.*

Rozvíjené kompetence: kompetence funkční gramotnosti (pochopení zadání lektora a pravidel her), kompetence k učení (učení se novým, zajímavým, historickým faktům), personální a sociální kompetence (spolupráce ve skupinách, komunikace a rozhodování ve skupinách, reakce na vedoucího a lektora, kladení otázek), občanská kompetence (vzájemná spolupráce a pomoc ve skupině), podnikatelská kompetence (vlastní iniciativa, kreativita při řešení úkolů), kompetence komunikace v mateřském jazyce (komunikace s lektorem a vedoucím skupiny a v rámci skupiny).

Zpětná vazba a reflexe: Tato úvodní část je dost teoretická, proto je důležité žáky vhodně motivovat, aby byli natěšení a připravení na to, co je čeká. Je vhodné zdůraznit jedinečnost karet, dát si záležet na přípravě úvodní scénky apod. Poté jsou pozorní a naslouchají, zajímá je to.

### 3.1.2 Téma č. 2 (Karty v akci)

#### 1. hodina (45 minut)

##### Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor a vedoucí skupiny představí následující hodinu, ve které bude hlavním bodem karetní hra kvarteto. Lektor opět v rychlosti připomene pravidla, která byla podrobněji vysvětlena v předchozí hodině. Skupinky jsou rozdělené po 4–6 žácích. Každá skupina dostane balík velkoformátových edukativních karet a mohou začít hrát. Lektor opět zdůrazní, aby si žáci všimli i historických událostí na kartách. Po odehrání ve skupinkách si každá ze svého středu vybere jednoho zástupce. Ten se utká s vybranými zástupci z ostatních skupin. Body se přičítají jednotlivcům.

##### Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 10. minuta – Lektor a vedoucí skupiny vytáhli balík velkoformátových edukativních karet. Ukázali a opět připomněli, že je na každé zajímavá historická událost. Tu by si měli žáci zapamatovat a použít v dalších výukových blocích. Vedoucí dal pokyn, aby žáci utvořili již zvolené skupiny.
- 11. až 38. minuta – Skupiny začaly hrát kvarteto. Nejprve interně, v rámci skupinky. Hra byla pomalejší, než je zvykem, protože žáci si velmi zainteresovaně četli jednotlivé karty. Poslední hra byla mezi zástupci z jednotlivých skupin, kteří byli delegováni svými vrstevníky. Vítězové si přičetli první body. Lektor a vedoucí monitorovali situaci a občas zasáhli do vývoje hry či vysvětlili dotaz žáka.
- 39. až 45. minuta – Vedoucí shrnul, co se dělo v předcházejících minutách, kdo má první body a zeptal se, která karta se líbila žákům nejvíce, která je nejvíce zaujala. Jeden z žáků zmínil fakt o Mariánském sloupu v Praze. Ten byl v minulosti zničen (jak je vyobrazeno na kartě), ale shodou okolností má být v blízké době opět postaven. Poté byla hodina ukončena.



Rozvíjené kompetence: kompetence k učení (učení se novým, zajímavým, historickým faktům), personální a sociální kompetence (spolupráce ve skupinách, komunikace a rozhodování ve skupinách, reakce na vedoucího a lektora, kladení otázek), občanská kompetence (vzájemná spolupráce a pomoc ve skupině), podnikatelská kompetence (vlastní iniciativa, kreativita při řešení úkolů), kompetence komunikace v mateřském jazyce (komunikace s lektorem a vedoucím skupiny a v rámci skupiny).

Zpětná vazba a reflexe: Žáci se s radostí vrhli ke kartám. Nejprve spíše zaujatě studovali jednotlivé karty, než aby hráli hru, ale to je v podstatě u těchto karet záměrem. Z pilotních skupin nebyl nikdo, kdo by pravidla hry neznal, a tak hlavním tématem byl obsah karet. Určitě doporučujeme, aby lektor (či vedoucí skupiny) ovládal historii (minimálně historii kolem roku 1918) a mohl tak žákům odpovídat na jejich případné otázky.

## **2. hodina (45 minut)**

### Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor a vedoucí skupiny představí následující hodinu, ve které bude hlavním bodem karetní hra prší. Lektor v rychlosti připomene pravidla, která byla podrobněji vysvětlena v úvodní hodině. Skupinky jsou opět rozdělené po 4–6 žácích. Každá skupina dostane balík velkoformátových edukativních karet a mohou začít hrát. Lektor opět zdůrazní, aby si všimli i historických událostí na kartách. Po odehrání ve skupinkách si každá ze svého středu vybere jednoho zástupce. Ten se utká s vybranými zástupci z ostatních skupin. Body se přičítají jednotlivcům. Hraje se vždy na tři vítězné hry – tzn. vyhrává ten, kdo jako první vyhraje tři hry.

### Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 10. minuta - Lektor a vedoucí skupiny vytáhli balík velkoformátových edukativních karet. Ukázali a opět připomněli, že je na každé zajímavá historická událost. Tu by si měli žáci zapamatovat a použít v dalších výukových blocích. Vedoucí dal pokyn, aby žáci utvořili již zvolené skupiny.
- 11. až 40. minuta – Skupiny začaly hrát prší. Nejprve interně, v rámci skupinky. Hra byla opět pomalejší, protože si žáci zase prohlíželi zajímavé obrázky a texty. Jedné skupince trvalo o něco déle vybrat „krále“ hry, který jako první vyhraje tři hry. Poslední hra byla mezi zástupci z jednotlivých skupin, kteří byli delegováni svými vrstevníky. Vítězové si přičetli další body. Lektor a vedoucí monitorovali situaci a občas zasáhli do vývoje hry či vysvětlili dotaz žáka.
- 41. až 45. minuta – Lektor a vedoucí zhodnotili proběhlý herní blok, zrekapitulovali body jednotlivců a skupin. Reakce žáků byla opět pozitivní a povzbudivá. Bylo vidět, jak jsou nadšení a těší se do posledního herního bloku.

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení (učení se novým, zajímavým, historickým faktům), personální a sociální kompetence (spolupráce ve skupinách, komunikace a rozhodování ve skupinách, reakce na vedoucího a lektora, kladení otázek), občanská kompetence (vzájemná spolupráce a pomoc ve skupině), podnikatelská kompetence (vlastní iniciativa, kreativita při řešení úkolů), kompetence komunikace v mateřském jazyce (komunikace s lektorem a vedoucím skupiny a v rámci skupiny).

Zpětná vazba a reflexe: Reakce žáků byla opět pozitivní a povzbudivá. Bylo vidět, jak jsou nadšení a jak se těší do posledního herního bloku. Středem pozornosti byly opět karty a jejich obsah. Navíc i z toho důvodu, že se blížila hodina zkoušení a scének. Bylo vidět, že si žáci už pomalu začali vybírat historické výjevy z karet.



### **3. hodina (45 minut)**

#### Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor a vedoucí skupiny představí následující hodinu, ve které bude hlavním bodem karetní hra přebíjená. Lektor opět připomene v rychlosti pravidla, která byla podrobněji vysvětlena v úvodní hodině. Skupinky jsou opět rozdělené po 4–6 žácích. Každá skupina dostane balík velkoformátových karet a mohou začít hrát. Lektor opět zdůrazní, aby si všímali i historických událostí na kartách. Po odehrání ve skupinkách si každá ze svého středu vybere jednoho zástupce. Ten se utká s vybranými zástupci z ostatních skupin. Body se přičítají jednotlivcům.

#### Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 9. minuta - Lektor a vedoucí skupiny vytáhli balík velkoformátových karet. Ukázali a opět připomněli, že je na každé zajímavá historická událost. Tu by si měli žáci zapamatovat a použít v dalších výukových blocích. Vedoucí dal pokyn, aby žáci utvořili již zvolené skupiny. Princip byl stejný jako v předešlých hodinách.
- 10. až 39. minuta – Skupiny začaly hrát přebíjenou. Nejprve interně, ve skupince. Poslední hra byla mezi zástupci z jednotlivých skupin, kteří byli delegováni svými vrstevníky. Vítězové si přičetli další body. Lektor a vedoucí monitorovali situaci a občas zasáhli do vývoje hry či vysvětlili dotaz žáka.
- 40. až 45. minuta - Lektor a vedoucí zhodnotili proběhlý herní blok, zrekapitulovali body jednotlivců a skupin. Reakce žáků byla opět pozitivní a povzbudivá. Bylo opět vidět nadšení a se zájmem očekávali, co nastane v posledních dvou hodinách s velkoformátovými kartami.

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení (učení se novým, zajímavým, historickým faktům), personální a sociální kompetence (spolupráce ve skupinách, komunikace a rozhodování ve skupinách, reakce na vedoucího a lektora, kladení otázek), občanská kompetence (vzájemná spolupráce a pomoc ve skupině), podnikatelská kompetence (vlastní iniciativa, kreativita při řešení úkolů), kompetence komunikace v mateřském jazyce (komunikace s lektorem a vedoucím skupiny a v rámci skupiny).

Zpětná vazba a reflexe: Zkoušení poslední karetní hry proběhlo v dobrém rozpoložení. Žáky hraní bavilo, připravovali si strategii do následujících témat a občas žádali vysvětlení k historické realii na kartě. Motivační nástroj v podobě bodování fungoval a doporučujeme ho zavést. Může být zvolena i nějaká vhodná odměna na konci celého vzdělávacího programu.

### **3.1.3 Téma č. 3 (Vyzkoušení)**

#### **1. hodina (45 minut)**

#### Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor a vedoucí skupiny v krátkosti představí následující téma. Rozdají papíry a tužky skupinkám. Následně řeknou libovolný počet otázek, dle náročnosti a věkové skladby cílové skupiny. Poté dají skupinkám čas vypracovat test – minimálně 15 minut, opět v závislosti na cílové skupině a množství otázek. Maximálně by měli dát 35 minut. Až všechny skupinky dopíší (či dojde čas), tak lektor (či vedoucí) vybere papíry a začnou spolu s vedoucím skupiny nahlas číst otázky a říkat správné odpovědi. Zároveň u toho kontrolují odpovědi skupinek. Správná odpověď = jeden bod. Skupinky si přičtou body k již získaným bodům z předchozích témat.



### Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 5. minuta – Lektor představil, co se v následujícím tématu bude dít – testování znalostí z historie, která byla vyobrazena na kartách. Opět zopakoval jednu otázku jako příklad: *Co bylo záminkou pro rozpoutání Velké války? Odpověď: sarajevský atentát Gavrila Principa na Františka Ferdinanda d'Este.* Vedoucí rozdával papíry a tužky vytvořeným skupinkám. Čas vzhledem k náročnosti byl téměř 30 minut.
- 6. až 32. minuta – Skupiny vyplňovaly test. Lektor a vedoucí monitorovali. (Čas lze využít pro výběr scének do dalšího tématu.)
- 33. až 45. minuta – Lektor vybral od všech skupinek papíry a společně s vedoucím začali předčítat otázky a kontrolovat odpovědi skupin. Na závěr udělili body, které si skupinky přičetly ke stávajícím bodům.

- Vybrané otázky testu v pilotáži:

- 1) Co bylo záminkou pro rozpoutání Velké války?
- 2) Kdy byla provedena reforma, po níž se začalo platit korunou?
- 3) Kdo byl nástupcem Františka Josefa I. na císařském trůně?
- 4) Kdo byl v roce 1917 šéfem Národního divadla?
- 5) Kolik československých legionářů bojovalo na konci války v zahraničí? (Stačí zaokrouhleně, jak je na kartě.)
- 6) Kdo byl prvním ministerským předsedou ČSR?
- 7) Kdy se uskutečnil první rádiový přenos?
- 8) Kdy byl založen Junák – český skaut?
- 9) V jakém městě umírá František Josef roku 1916?
- 10) Na jakou nemoc umírá naše poslední korunovaná hlava monarchie Karel I.?
- 11) V jakém městě došlo 28. října 1918 k jednání, při kterém Národní výbor dohodnul, že nový stát bude mít formu republiky v čele s T. G. Masarykem?
- 12) Co zabavili 28. října 1918 v Praze Antonín Švehla a František Soukup jménem Národního výboru?
- 13) Kolik měl T. G. Masaryk potomků (s manželkou Charlotte Garrigue)?
- 14) Který z potomků T. G. Masaryka byl nejslavnější?
- 15) Kolik přibližně stál tehdy jeden rádiový přijímač?
- 16) Kdy byl založen spolek Sokol? A kdy spolek Junák – český skaut?
- 17) Kdy přebírá moc bolševická klika vedená Leninem?
- 18) Jak se jmenoval syn cara Mikuláše II., čtrnáctiletý carevič?
- 19) Napiš alespoň jeden další název, o němž se uvažovalo pro měnu nově vzniklého státu.
- 20) Od kdy do kdy existovalo Československo? (stačí roky, počítá se i federace)

- Odpovědi:

- 1) sarajevský atentát
- 2) 1892
- 3) Karel I.
- 4) Jaroslav Kvapil
- 5) více než sto tisíc
- 6) Karel Kramář
- 7) 1923
- 8) 1914
- 9) v Schönbrunnu
- 10) zápal plic
- 11) v Ženevě





- 12) pražský Obilní ústav (sklad obilí), aby zabránili vývozu obilí na frontu
- 13) 5
- 14) Jan Masaryk
- 15) 7 000 Kčs
- 16) 1862 a 1914
- 17) 1917
- 18) Alexej
- 19) lípa, slovan, sokol
- 20) 1918 – 1993

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení (učení se novým, zajímavým, historickým faktům), personální a sociální kompetence (spolupráce ve skupinách, komunikace a rozhodování ve skupinách, reakce na vedoucího a lektora, kladení otázek), občanská kompetence (vzájemná spolupráce a pomoc ve skupině), podnikatelská kompetence (vlastní iniciativa, kreativita při řešení úkolů), kompetence komunikace v mateřském jazyce (komunikace s lektorem a vedoucím skupiny a v rámci skupiny).

Zpětná vazba a reflexe: U tohoto tématu měli realizátoři trochu obavy, aby nepůsobil na žáky jako klasická škola. Ale obavy se nenaplnily. Vzhledem k vhodně zvolené pomůcce (která je navíc unikátní a pro děti zajímavá, jinde nedostupná) a správným motivačním postupům i toto téma bylo pro žáky zajímavé a inspirativní. Šlo tu hlavně o procvičení paměti, a i když se vyskytly i chybné odpovědi, celkově realizátoři považují toto téma za úspěšné a jako ukázkové propojování formálního a neformálního vzdělávání.

### 3.1.4 Téma č. 4 (Scénky)

#### 1. hodina (45 minut)

##### Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor a vedoucí představí následující, poslední téma tohoto bloku. Tím jsou scénky. Praktickou ukázkou předvedou, o co v této hodině půjde. Poté se skupinky opět rozdělí tak, jak byly vybrány dříve. Mají chvíli na promyšlení scének. Pak se skupinky střídají a předvádějí výjevy z velkoformátových karet. Ideální je, když se vystřídají všichni žáci, ale nemusí to vyjít. Záleží, jaké scénky žáci vyberou, a jak je pojmu. Ideální je protočit dvě kolečka scének. Skupina, která uhodne, o kterou událost či kartu se jedná, získává bod a každý si jej přičte ke svému bodovému zisku z předešlých her. Na závěr rozdá vedoucí evaluační dotazník. Každý žák ihned vyplní příslušnou část dotazníku – tedy metodický blok č. 1.

##### Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 7. minuta – Lektor s vedoucím uvedli, o co v této hodině půjde, a připomněli scénku z úvodní hodiny. Rozdělili skupiny do již známých formací.
- 8. až 15. minuta – Jednotlivé skupinky začaly vzpomínat na události z karet a připravovat jednotlivé scénky. Lektor s vedoucím obcházel skupiny a ptali se, jaké scénky se chystají předvádět, případně žákům poradili či je trochu inspirovali.
- 16. až 40. minuta – Jednotlivé skupinky začaly předvádět svoje scénky. Ostatní skupiny hádaly. Většinou se povedlo po chvíli uhodnout, o který výjev jde, ale objevily se i těžší výjevy, se kterými musel pomoci lektor či vedoucí. Důležité bylo, že žáci měli snahu. Bylo vidět, že je to baví, a vymýšleli si ke scénkám i různé rekvizity. Skupiny, které uhodly, o které scény se jedná, získaly bod. Lektor a vedoucí byli velmi shovívaví a nebrali odpovědi skupin doslova. Mohlo se to i velmi blížít správné odpovědi.
- 41. až 45. minuta – Žáci obdrželi od vedoucího evaluační dotazníky, které si museli uschovat do konce celého vzdělávacího programu. Po pilotáži metodického bloku č. 1 vyplnili příslušné



položky dotazníku. Lektor všem poděkoval a připomněl, že žáky ještě čeká v tento den druhý metodický blok, a to prvorepublikové pexeso.

**Rozvíjené kompetence:** kompetence k učení (učení se novým, zajímavým, historickým faktům), personální a sociální kompetence (spolupráce ve skupinách, komunikace a rozhodování ve skupinách, reakce na vedoucího a lektora, kladení otázek), občanská kompetence (vzájemná spolupráce a pomoc ve skupině), podnikatelská kompetence (vlastní iniciativa, kreativita při řešení úkolů), kompetence komunikace v mateřském jazyce (komunikace s lektorem a vedoucím skupiny a v rámci skupiny).

**Zpětná vazba a reflexe:** V této části programu se žáci mohli nejvíce vydovádět. Mohli popustit uzdu fantazii a své kreativitě a třeba i vyvinout strategii proti „soupeři“ v získávání bodů. Z celého metodického bloku bylo toto téma nejvíce zábavné. Při pilotáži jsme se nejvíce zasmáli a komunikovali. Když byla vybrána scénka s hlubším podtextem, lektor vylíčil danou situaci podrobněji. U některých žáků je potřeba pracovat se strachem z výstupu. K takovým jedincům je zapotřebí přistupovat s citem a ne je za každou cenu nutit. Řešením je například, že se stydlivý žák zapojí do scénky s více žáky, kdy není na očích pouze on. V pilotážích byli takoví žáci, nicméně po uvolnění a vtipných scénkách se i tito žáci odhodlali a předvedli své scénky. S průběhem a zvolenou metodickou pomůckou byli lektor i vedoucí skupiny naprosto spokojeni. Na závěr tohoto bloku můžeme ještě podotknout, že tuto metodickou pomůcku lze použít i k jiným karetním hrám (např. Černý Petr nebo i pexeso). Pravidla je možné vyhledat i na internetu, např. na Wikipedii.

## 3.2 Metodický blok č. 2 (Prvorepublikové pexeso)

V druhém tematickém bloku vzdělávacího programu představí lektor a vedoucí skupiny pravidla a způsoby použití druhé metodické pomůcky – unikátního prvorepublikového kuličkového pexesa. Nejprve však zopakují pravidla klasického pexesa, aby rozdíl mezi klasickým a unikátním pexesem vynikl. Následuje praktické vyzkoušení modulu mezi skupinami a jednotlivci.

### 3.2.1 Téma č. 1 (Pravidla a základy)

#### 1. hodina (45 minut)

##### Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor a vedoucí představí žákům klasické pexeso. Ukážou, co je principem a kdo vyhraje za normálních okolností (viz kapitola 2.2.1.). Lektor se zeptá, zdali je někdo, kdo pexeso nezná či nikdy nehrál. Předpokládá se, že to zná každý a žáci budou „znudění“. V ten moment lektor představí a ukáže žákům unikátní kuličkové pexeso, které je založené na prvorepublikových vzorech. Není to klasické pexeso, proto vysvětlí, co je cílem hry a jak se vlastně vůbec hraje (viz kapitola 2.2.1.). Žáci se rozdělí do skupin, ve kterých hráli v předešlém metodickém bloku.

##### Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 10. minuta – Lektor a vedoucí představili, co žáky v následujících čtyřech vyučujících hodinách čeká. Poté vzali do rukou klasické pexeso. Žákům předvedli, jak se hraje, jak je to vlastně jednoduché a možná pro malé děti. Zopakovali pravidla této hry.
- 11. až 35. minuta – Lektor s vedoucím představili dřevěné unikátní kuličkové pexeso. Každý z žáků se přišel podívat a osahal si kuličky. Lektor s vedoucím představili, jak se takové pexeso hraje, z čeho se skládá, co po nich během následujících hodin budou požadovat.



- 36. až 45. minuta – Žáci se rozdělili do již známých skupin. Zopakovaly se body, které už žáci získali. Lektor s vedoucím určili, kdo začne. Hrál se tak, že se zvolil vždy jeden zástupce ze skupiny a ten hrál proti zástupci jiné skupiny. Prostřídat by se měli všichni žáci. Vítěz získal bod.

Rozvíjené kompetence: kompetence funkční gramotnosti (porozumění zadání lektora), kompetence k učení (práce s unikátní pomůckou), personální a sociální kompetence (spolupráce ve skupinách, komunikace a rozhodování ve skupinách, reakce na vedoucího a lektora, kladení otázek), občanská kompetence (vzájemná spolupráce a pomoc ve skupině), podnikatelská kompetence (vlastní iniciativa, kreativita při řešení úkolů), kompetence komunikace v mateřském jazyce (komunikace s lektorem a vedoucím skupiny a v rámci skupiny).

Zpětná vazba a reflexe: Pro žáky trochu pasivní hodina, ale dá se zapojit je více do dění. Zejména při představování unikátní pomůcky. Zájem žáků rapidně stoupl. Toto téma je postavené právě na kontrastu klasického pexesa s unikátním kuličkovým pexesem. Bylo vidět, že žáci si chtějí speciální metodickou pomůcku sami vyzkoušet.

### **3.2.2 Téma č. 2 (Pexeso v akci)**

#### **1. hodina (45 minut)**

##### Podrobně rozpracovaný obsah

- Skupiny dostanou libovolné klasické pexeso a hrají dle normálních pravidel. Vítězové ze skupin pak hrají spolu ve velkém finále o další body. Vedoucí a lektor monitorují průběh a dohlíží nad korektností.

##### Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 5. minuta – Lektor s vedoucím rozdali pexesa do skupin. Rychle zopakovali, že vítěz získává bod a jde do soutěže o další bod ve velkém finále.
- 6. až 31. minuta – Žáci hráli v rámci skupin. Vítězové se poté těšili na velké finále.
- 32. až 39. minuta – Hrál se velké finále. Vítěz vyhrál extra bod a přičetl si ho ke svému skóre.
- 40. až 45. minuta – Lektor a vedoucí rekapitulovali stav bodů ve skupinách a připravili žáky na následující dvě hodiny metodického bloku, kdy budou hrát s kuličkovým pexesem.

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení (práce s unikátní pomůckou), personální a sociální kompetence (spolupráce ve skupinách, komunikace a rozhodování ve skupinách, reakce na vedoucího a lektora, kladení otázek), občanská kompetence (vzájemná spolupráce a pomoc ve skupině), podnikatelská kompetence (vlastní iniciativa, kreativita při řešení úkolů), kompetence komunikace v mateřském jazyce (komunikace s lektorem a vedoucím skupiny a v rámci skupiny).

Zpětná vazba a reflexe: Klasické pexeso hrál snad každý a nebylo tomu jinak ani u žáků, kteří pilotovali vzdělávací program. Všichni chtěli mít svoji hru za sebou. Trochu napětí zvyšovalo bodování i této hry. Soutěživí jedinci se tak snažili nejlépe, jak mohli. Méně soutěživí se více těšili na další průběh tohoto tématu. Možná by se hodilo tuto hodinu oživit něčím zajímavým, ale tvůrci chtěli dětem ukázat kontrast dvou pomůcek použitých v tomto tematickém bloku – což se povedlo.

#### **2. hodina (45 minut)**

##### Podrobně rozpracovaný obsah

- Zástupci z jednotlivých skupin se spolu utkají v kuličkovém pexesu. Lektor vždy určí, z které skupiny má být zástupce. Musí dojít na každého žáka z každé skupiny. Ostatní žáci pozorují hru



a vymýšlí taktiku pro svůj zápas. V první hodině se utká polovina žáků, v další hodině druhá polovina. Pokud zbude čas, je možné udělat superfinále pro zástupce skupin, kterého si žáci sami zvolí. Za každé vítězství je bod do osobního hodnocení.

#### Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 8. minuta – Vedoucí a lektor opět představili kuličkové pexeso, jak se hraje a co je cílem. Skupiny žáků už byly vytvořeny. Mohlo se začít hrát. Lektor ukázal na dvě skupiny, které začnou.
- 9. až 39. minuta – Ze dvou zvolených skupin začali hrát první dva žáci. Následovali další. První hry byly rozvážnější, protože kuličkové pexeso bylo pro všechny nové. Taktiku a dovednosti bylo možné odpozorovat od hrajících žáků. Hodně žáků svým spoluhráčům ze skupiny radilo a povzbuzovalo je.
- 40. až 45. minuta – Lektor a vedoucí vyhodnotili dosavadní aktivitu kuličkového pexesa. Sepsali si poznámky a připomínky na vylepšení. Připomněli žákům, že za chvíli se uskuteční ještě jedna hodina s hraním kuličkového pexesa. Hrát budou ti, kteří se ještě k modulu nedostali.

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení (práce s unikátní pomůckou), personální a sociální kompetence (spolupráce ve skupinách, komunikace a rozhodování ve skupinách, reakce na vedoucího a lektora, kladení otázek), občanská kompetence (vzájemná spolupráce a pomoc ve skupině), podnikatelská kompetence (vlastní iniciativa, kreativita při řešení úkolů), kompetence komunikace v mateřském jazyce (komunikace s lektorem a vedoucím skupiny a v rámci skupiny), motorická kompetence (práce s kuličkami, které jsou dostupné ze spodní strany modulu pomocí prstů).

Zpětná vazba a reflexe: V tomto tématu bylo zřetelné velké nadšení, stejné jako u předchozího vzdělávacího tématu. Žáci se nemohli dočkat, až si pomůcku sami vyzkouší. Ti, kteří zrovna nehráli, stáli u pomůcky a přemýšleli, případně si radili (ve skupině), jak nejlépe dosáhnout cíle. Vyučující hodina utekla velmi rychle.

### **3. hodina (45 minut)**

#### Podrobně rozpracovaný obsah

- Druhá polovina tématu č. 2. Skupiny pokračují s aktivitou, lektor a vedoucí monitorují průběh a určují, které skupiny jsou na řadě. Na konci požádají žáky, aby vyplnili další část evaluačního dotazníku, čímž ukončí první den vzdělávacího programu.

#### Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 5. minuta – Lektor opět pozval skupiny ke kuličkovému pexesu a navázalo se na dosavadní aktivitu. Vedoucí ukázal na další dvě skupiny, z jejichž středu dva žáci soutěžili o body.
- 6. až 35. minuta – Na kuličkovém pexesu se vystřídal zbytek žáků ze všech skupin. Každý vítěz si připsal bod a přičetl si ho ke svému dosavadnímu skóre. Žáci vypadali spokojení a i ti, kteří zrovna nehráli, projevovali zájem a soutěžního ducha.
- 36. až 40. minuta – Lektor a vedoucí ukončili tento metodický blok a první den vzdělávacího programu. Zrekapitulovali, co všechno se dnes dělo, a vyzvali žáky, aby vyplnili příslušnou část evaluačního dotazníku.
- 41. až 45. minuta – Žáci vyplňovali evaluační dotazník. Někteří žáci vyjádřili svoje nadšení nad kartami i pexesem nahlas.

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení (práce s unikátní pomůckou), personální a sociální kompetence (spolupráce ve skupinách, komunikace a rozhodování ve skupinách, reakce na vedoucího a lektora, kladení otázek), občanská kompetence (vzájemná spolupráce a pomoc ve skupině),





podnikatelská kompetence (vlastní iniciativa, kreativita při řešení úkolů), kompetence komunikace v mateřském jazyce (komunikace s lektorem a vedoucím skupiny a v rámci skupiny), motorická kompetence (práce s kuličkami, které jsou dostupné ze spodní strany modulu pomocí prstů).

Zpětná vazba a reflexe: Žáci pokračovali v užívání metodické pomůcky, průběžně se střídali, jak jim řekl lektor. I ke konci dvouhodinové hry bylo vidět nadšení a zápal žáků. Metodická pomůcka je opravdu bavila, sčítání bodů od začátku vzdělávacího programu je i nadále motivovalo. S průběhem i zvolenou metodickou pomůckou byli lektor i vedoucí skupiny naprosto spokojeni. Úplně na konci lektor a vedoucí lehce nastínili, co žáky čeká v dalších blocích (další den). Myslíme si, že je to důležité pro udržení nadšení a pozitivního napětí (sportovního ducha) žáků.



Prvorepublikové kuličkové pexeso. (Autor: Jiří Palát)





### 3.3 Metodický blok č. 3 (Historický labyrint)

Ve třetím tematickém bloku vzdělávacího programu představí lektor a vedoucí skupiny pravidla a způsoby využití třetí metodické pomůcky – unikátního historického labyrintu. Následuje praktické vyzkoušení mezi jednotlivci a skupinkami až o 6 žácích.

#### 3.3.1 Téma č. 1 (Pravidla a základy)

##### 1. hodina (45 minut)

##### Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor a vedoucí věnují úvodní slovo malé rekapitulaci již proběhlých metodických bloků. Každého z žáků se zeptají, kolik má bodů v „celoprogramové“ soutěži, a připraví žáky na další dva bloky.
- Tím prvním blokem je použití metodické pomůcky – historického dřevěného labyrintu.
- V této hodině lektor a vedoucí ukážou žákům dřevěný modul. Nechají každého žáka podívat se zblízka a pomalu začnou vysvětlovat pravidla (viz kapitola 2.3.2.). Každý žák má deset pokusů. Za každou chybenou kuličku získává bod. Takto se vystřídají všichni žáci ze všech týmů. Dílčím vítězem je skupina s nejvyšším počtem bodů. Stejným postupem se následně utkají jednotlivci, kteří jsou vybráni jako zástupci své skupiny. Tentokrát mají ale 20 pokusů. Vítězí jednotlivec s nejvyšším počtem bodů. Body se opět přičítají k již dosaženým bodům.

##### Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 15. minuta – Lektor a vedoucí přivítali žáky. Zrekapitulovali předchozí den a zeptali se žáků, které pomůcky včera použili. Ti začali odpovídat – velkoformátové hrací karty a unikátní kuličkové pexeso. Zároveň řekli, které hry s nimi hráli. Vedoucí se poté zeptal každého žáka, kolik má bodů, a připomněl, že žáci s sebou mají mít evaluační dotazník, který je již z poloviny vyplněný.
- 16. až 30. minuta – Lektor nejprve lehce naznačil poslední metodický blok, který přijde na řadu odpoledne. Více se pak zaměřil na představení metodického bloku, který žáky čeká nyní – historického labyrintu. Žáci postupně chodili k lektorovi a prohlíželi si modul zblízka. Během toho začal lektor vysvětlovat pravidla a principy této hry.
- 31. až 41. minuta – Vedoucí uvedl, že se bude pokračovat ve stejných skupinkách jako včera. Žáci se tak seskupili a začali se radit, jak tuto aktivitu splnit co nejlépe. Lektor představil, v jakém pořadí se bude hrát. Bylo vidět, že se žáci těší a jsou připraveni na metodický blok.
- 42. až 45. minuta – Lektor připomněl, že každý by měl mít evaluační dotazník a na konci tohoto i následujícího bloku musí vyplnit příslušné části.

Rozvíjené kompetence: kompetence funkční gramotnosti (porozumění zadání lektora), kompetence k učení (práce s unikátní pomůckou), personální a sociální kompetence (spolupráce ve skupinách, komunikace a rozhodování ve skupinách, reakce na vedoucího a lektora, kladení otázek), občanská kompetence (vzájemná spolupráce a pomoc ve skupině), podnikatelská kompetence (vlastní iniciativa, kreativita při řešení úkolů), kompetence komunikace v mateřském jazyce (komunikace s lektorem a vedoucím skupiny a v rámci skupiny).

Zpětná vazba a reflexe: Pasivnější část vzdělávacího programu, ale jelikož se jednalo o první vyučující hodinu dne, tak pozornost žáků byla dostatečná. Po odhalení další metodické pomůcky se pak pozornost žáků ještě zvýšila. Žáci se očividně těšili, až si novou metodickou pomůcku sami vyzkouší. Jak se ukázalo při pilotáži, není vhodné vysvětlovat pravidla během toho, co si žáci chodí prohlížet



zblízka pomůcku, jelikož se přitom všichni nesoustředí. Doporučujeme tyto dvě činnosti oddělit. Osvědčilo se, vysvětlovat pravidla a zároveň předvádět přímo na pomůcce, jak se s ní zachází.

### **3.3.2 Téma č. 2 (Labyrint v akci)**

#### **1. hodina (45 minut)**

##### Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor určil pořadí skupin. Skupiny si samy rozhodnou, který žák začne. Postupně se vystřídají všichni žáci ze všech skupin. Každý žák má deset pokusů, získat může maximálně 10 bodů. Body se přičítají k již dosaženým bodům. Během hry se ostatní dívají a můžou probírat taktiku a strategii. Vedoucí a lektor monitorují průběh a dohlíží nad korektností.

##### Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 5. minuta – Lektor vybral skupinu, ze které jeden žák začal používat metodickou pomůcku. Lektor zdůraznil, že ostatní se mají dívat a přemýšlet nad svou taktikou a strategií. Hra není tak jednoduchá, jak se na první pohled může zdát. První hráči mají drobnou nevýhodu, ale záleží, jak se domluví mezi sebou, koho vyberou, jak mu poradí apod.
- 6. až 40. minuta – První část žáků vyzkoušela metodickou pomůcku. Ne každý pokus skončil úspěšně a ani jeden žák nezískal plný počet bodů. Ostatní žáci během hraní radili a povzbuzovali. Zejména svým spoluhráčům ze stejné skupiny. Lektor s vedoucím monitorovali stav aktivity.
- 41. až 45. minuta – Lektor zrekapituloval současný stav a připomněl, že se na všechny žáky dostane, na některé dokonce dvakrát.

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení (práce s unikátní pomůckou), personální a sociální kompetence (spolupráce ve skupinách, komunikace a rozhodování ve skupinách, reakce na vedoucího a lektora, kladení otázek), občanská kompetence (vzájemná spolupráce a pomoc ve skupině), podnikatelská kompetence (vlastní iniciativa, kreativita při řešení úkolů), kompetence komunikace v mateřském jazyce (komunikace s lektorem a vedoucím skupiny a v rámci skupiny), motorická kompetence (práce s labyrintem, postřeh).

Zpětná vazba a reflexe: Žáci se pustili do používání metodické pomůcky. Ze začátku bylo vidět, že je to pro ně opravdu nová, unikátní hra, která není nejlehčí. Ostatní žáci dávali bedlivý pozor a připravovali se na svůj pokus. Během prvních her se žáci snažili radit víc. Později už tolik do hry nemluvili, maximálně ve své skupině, aby nepomohli soupeřům. Přišlo nám, že se u hry maximálně soustředí a snaží se vymyslet nejjednodušší a nejefektivnější plán.

#### **2. hodina (45 minut)**

##### Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor v případě potřeby zopakuje pravidla hry a ukáže labyrint v praxi. Poté se pokračuje v soutěžení a střídají se další žáci se svými pokusy.

##### Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 4. minuta – Lektor připomněl, že část žáků už svoje pokusy měla a přijde na řadu další část žáků. Upozornil ostatní, aby dávali pozor a sledovali labyrint. Poté řekl, která skupina má pokračovat, resp. z které skupiny si mají žáci vybrat dalšího zástupce.
- 5. až 42. minuta – Další část žáků vyzkoušela labyrint. Pár jedinců dokázalo získat plný počet bodů. Jednak proto, že už viděli labyrint několikrát v akci, a také protože byli zručnější než



ostatní. Lektor a vedoucí nadále monitorovali situaci a psali si poznámky na vylepšení pomůcky.

- 43. až 45. minuta – Lektor připomněl, že skoro všichni žáci se už účastnili aktivity a zbývající přijdou na řadu v následující hodině.

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení (práce s unikátní pomůckou), personální a sociální kompetence (spolupráce ve skupinách, komunikace a rozhodování ve skupinách, reakce na vedoucího a lektora, kladení otázek), občanská kompetence (vzájemná spolupráce a pomoc ve skupině), podnikatelská kompetence (vlastní iniciativa, kreativita při řešení úkolů), kompetence komunikace v mateřském jazyce (komunikace s lektorem a vedoucím skupiny a v rámci skupiny), motorická kompetence (práce s labyrintem, postřeh).

Zpětná vazba a reflexe: Žáci pokračovali v plnění úkolů. Pomalu přicházeli na způsoby, jak docílit plného počtu bodů. Nakonec se ukázalo, že hra po vyzkoušení není až tak náročná, jak se na první pohled zdálo. Víc a víc žáků dokázalo získávat plný počet bodů. Je možné, že by se pomůcka dala upravit, aby byla těžší, ale zase by ze začátku byla až moc těžká. Tvůrci si pohrávali s myšlenkou, že úkoly bude plnit žák se zavázanýma očima a bude ho navigovat jeho spoluhráč. Pomůcka může mít různé modifikace, záleží na kreativitě vedoucího. Při pilotáži jsme se rozhodli pro klasickou verzi.

### **3. hodina (45 minut)**

#### Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor v případě potřeby zopakuje pravidla hry a ukáže labyrint v praxi. Připomene, že po vystřídání všech žáků nastoupí vybraní žáci z každé skupiny. Vždy jeden žák, který je vybrán svými spoluhráči ze skupiny. Ten má 20 dalších pokusů a může tak získat body navíc. Lektor vybere dalšího hráče a ten začíná poslední hodinu metodického bloku. Na konec jsou žáci vyzváni, aby vyplnili příslušnou část evaluačního dotazníku.

#### Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 6. minuta – Lektor připomněl, že po posledním žákovi, který ještě nevyzkoušel labyrint, přijdou na řadu vybraní zástupci z jednotlivých skupin, kteří budou mít 20 pokusů na extra body. Žáci se pomalu začali radit, kdo by to mohl být.
- 7. až 22. minuta – Poslední část žáků hrála labyrint. Jednomu se povedlo získat plný počet bodů. Jedna skupina tak měla ve svém středu více než jednoho žáka s plným počtem bodů a bylo zajímavé sledovat, jak si s tím žáci poradí a koho vyberou ke hře o 20 bodů navíc.
- 23. až 38. minuta - Žáci si vybrali své zástupce, kteří se pustili do hraní labyrintu. Ani jednomu se nepovedlo získat všech 20 extra bodů, ale vesměs byli velmi úspěšní a připsali si další cenné body k již dosaženým bodům.
- 39. až 45. minuta – Lektor vyzval žáky, aby vyplnili příslušnou část evaluačního dotazníku týkající se zkušeností z tohoto metodického bloku. Žáci vyplnili. Lektor všem poděkoval a ukončil tento metodický blok s tím, že už bude následovat jen poslední část vzdělávacího programu.

Rozvíjené kompetence: kompetence k učení (práce s unikátní pomůckou), personální a sociální kompetence (spolupráce ve skupinách, komunikace a rozhodování ve skupinách, reakce na vedoucího a lektora, kladení otázek), občanská kompetence (vzájemná spolupráce a pomoc ve skupině), podnikatelská kompetence (vlastní iniciativa, kreativita při řešení úkolů), kompetence komunikace v mateřském jazyce (komunikace s lektorem a vedoucím skupiny a v rámci skupiny), motorická kompetence (práce s labyrintem, postřeh).



Zpětná vazba a reflexe: V poslední části tématu se začala projevovat soutěživost. Žáci vesměs dokázali používat metodickou pomůcku na solidní úrovni. A tak šlo nakonec více o body, než o to zvládnout pomůcku. Žáci se navzájem povzbuzovali (hlavně ve skupinkách a v extra finále). Nálada žáků byla na dobré úrovni, všechny labyrint bavil a nevypadalo to, že by se někdo nudil. Jelikož se blížilo finále v podobě posledního metodického bloku, rostlo i napětí ohledně bodů. Nevědělo se, kdo vede, ale vedoucí prozradil, o kolik bodů vede první místo, druhé, třetí a že nikdo není bez šance. Tím se dostatečně žáci namotivovali do posledního bloku.

### 3.4 Metodický blok č. 4 (Historické vrhcáby)

Ve čtvrtém tematickém bloku vzdělávacího programu lektor a vedoucí skupiny představí pravidla a způsoby využití čtvrté metodické pomůcky – unikátních historických vrhcábů. Následuje praktické vyzkoušení mezi jednotlivci a skupinami.

#### 3.4.1 Téma č. 1 (Pravidla a základy)

##### 1. hodina (45 minut)

##### Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor a vedoucí zrekapitulují, které části vzdělávacího programu mají za sebou. Následně představí poslední část – dřevěné vrhcáby. Nechají každého žáka podívat se zblízka a pomalu začnou říkat pravidla, která nejsou jednoduchá a mají více variant, jak vyhrát (viz kapitola 2.4.2.). Když pravidlům porozumí každý žák, dojde k již zaběhnutému rozdělení do skupin. Tentokrát už naposledy. Lektor připomene, že na konci metodického bloku vyplní žáci poslední část evaluačního dotazníku. Hrají nejprve skupiny proti sobě, poté se rekrutují jednotlivci z jednotlivých skupin. Vítěz vždy získá bod. Body se přičítají k již dosaženým bodům. Lektor vybere, které skupiny začínají. Žáci ve skupinách můžou kooperovat a vymýšlet strategie, jak ukončit hru ve svůj prospěch. Na konci hodiny se vyhodnotí body. Je možné udělat vyhodnocení a nejlepší ocenit odměnou – je nutné říct hned na začátku.

##### Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 5. minuta – Lektor zrekapituloval, co už žáci absolvovali. Zmínil, že je čeká už poslední metodická pomůcka - historické vrhcáby. Dřevěnou metodickou pomůcku žákům ukázal.
- 6. až 29. minuta – Žáci se přišli zblízka podívat na vrhcáby. Lektor začal vysvětlovat složitější pravidla, zejména pak možnosti výhry. Pravidla nebyla žákům hned jasná, proto s vedoucím demonstrovali výhry v praxi – ukázali žákům tři krátké hry. Po tomto výkladu už to vypadalo, že jsou žákům pravidla jasná a vědí, jak tuto metodickou pomůcku používat a zvládnout ji.
- 30. až 37. minuta – Lektor připomněl, že tentokrát budou hrát celé skupiny proti sobě. A poté se utkají zástupci z jednotlivých skupin. Dále řekl, které skupiny začnou.
- 38. až 45. minuta – Lektor ke konci hodiny připomněl, že je potřeba na závěr vyplnit poslední část evaluačního dotazníku. Také připomněl, že je to poslední část vzdělávacího programu a na konci se budou vyhodnocovat celkové body.

Rozvíjené kompetence: kompetence funkční gramotnosti (porozumění zadání lektora a pravidlům hry) kompetence k učení (práce s unikátní pomůckou), personální a sociální kompetence (spolupráce ve skupinách, komunikace a rozhodování ve skupinách, reakce na vedoucího a lektora, kladení otázek), občanská kompetence (vzájemná spolupráce a pomoc ve skupině), podnikatelská kompetence (vlastní



iniciativa, kreativita při řešení úkolů), kompetence komunikace v mateřském jazyce (komunikace s lektorem a vedoucím skupiny a v rámci skupiny).

Zpětná vazba a reflexe: Děti si už zvykly, že úvodní hodiny metodických bloků jsou pasivnější, ale na druhou stranu, že je opět čeká nějaká nová, neznámá pomůcka. Žáci se tedy těšili, co lektor ukáže. Po odhalení poslední vzdělávací pomůcky bylo opět vidět jejich nadšení. Postupně se chodili dívat a lektor vysvětloval pravidla. Ta byla nejsložitější ze všech metodických bloků, zejména z důvodů několika možností výhry. A tak lektor s vedoucím demonstrovali krátké ukázkové hry. Žákům to pomohlo a nikdo se neozval ohledně neporozumění pravidel. Přesto jsme předpokládali, že v průběhu budou mít žáci další otázky a bude nutné jim radit.

### **3.4.2 Téma č. 2 (Vrhcáby v akci)**

#### **1. hodina (45 minut)**

##### Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor předá vrhcáby skupinkám, které začínají. Ty začnou hrát. Lektor a vedoucí během průběhu monitorují hru, je-li to nutné, připomínají možné způsoby výhry a samotná pravidla hry. Skupiny se střídají a počítají si body. Skupina, která vyhraje, má bod. Tzn. každý člen té skupiny si přičte bod ke svým získaným bodům.

##### Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 4. minuta – Lektor předal vrhcáby skupinám, které začaly hrát. Žáci si ve skupinách začali rozmyšlet taktiku a strategii.
- 5. až 41. minuta – Skupiny hrály. Žáci si během hry radili a kooperovali. Bylo nutné, aby lektor párkrát připomněl, jak se dá vyhrát. Spolu s vedoucím pomáhali prvním skupinám, které hrály trochu rozvážněji. Přidělily se první body. Žáky aktivita bavila, i když byla trochu náročnější na pochopení.
- 42. až 45. minuta – Lektor upozornil během rozehrané partie, že se blíží konec první hodiny hry. Vrhcáby zůstaly tak, jak byly, a všichni žáci poslouchali rekapitulaci lektora. Ten oznámil, že za chvíli nastoupí zbývající skupiny proti sobě. Ve třetí hodině pak vybraní jednotlivci ze skupin.

Rozvíjené kompetence: kompetence funkční gramotnosti (porozumění zadání lektora a pravidlům hry), kompetence k učení (práce s unikátní pomůckou), personální a sociální kompetence (spolupráce ve skupinách, komunikace a rozhodování ve skupinách, reakce na vedoucího a lektora, kladení otázek), občanská kompetence (vzájemná spolupráce a pomoc ve skupině), podnikatelská kompetence (vlastní iniciativa, kreativita při řešení úkolů), kompetence komunikace v mateřském jazyce (komunikace s lektorem a vedoucím skupiny a v rámci skupiny).

Zpětná vazba a reflexe: První žáci začali hrát. Předpokládali jsme, že budeme muset pravidla opakovat a odpovídat na různé otázky ke hře. Žáci, kteří zrovna nehráli, bedlivě sledovali vývoj hry. Moc neradili, protože se nejdříve snažili ujasnit si pravidla sami pro sebe. První žáci tak měli těžší úlohu než ostatní (být středem pozornosti a neumět hru hrát správně od začátku). Doporučujeme proto vybrat vhodné typy žáků k zahájení této hry.

#### **2. hodina (45 minut)**

##### Podrobně rozpracovaný obsah

- Pokračuje se v aktivitě z první hodiny. Lektor a vedoucí si dělají poznámky a monitorují celou situaci. Zároveň se chystají na závěr vzdělávacího programu.





### Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 2. minuta – Lektor jen upozornil, že se jedná o další hodinu a skupinky mohou dál hrát vrhcáby.
- 3. až 41. minuta – Jednotlivé skupiny se postupně prostřídaly každá s každou. Všechny tři způsoby výhry byly použité a žáci během aktivity kooperovali, radili si navzájem a diskutovali s lektorem o dalších možných pohybech na desce.
- 42. až 45. minuta – Lektor vyzval jednotlivé skupiny, aby ze svého středu vybraly zástupce, který se zúčastní „hry šampionů“ v poslední hodině.

Rozvíjené kompetence: kompetence funkční gramotnosti (porozumění zadání lektora a pravidlům hry), kompetence k učení (práce s unikátní pomůckou), personální a sociální kompetence (spolupráce ve skupinách, komunikace a rozhodování ve skupinách, reakce na vedoucího a lektora, kladení otázek), občanská kompetence (vzájemná spolupráce a pomoc ve skupině), podnikatelská kompetence (vlastní iniciativa, kreativita při řešení úkolů), kompetence komunikace v mateřském jazyce (komunikace s lektorem a vedoucím skupiny a v rámci skupiny).

Zpětná vazba a reflexe: Pokračovalo hraní se speciální vzdělávací pomůckou. Žáci viditelně už pravidla ovládali lépe, zkoušeli různé varianty a měli i pár otázek ohledně hry samotné. Použili i všechny tři druhy výhry a začali v rámci skupinek více kooperovat. Ostatní žáci (zrovna nehrající, ani v rámci skupiny neradící) přihlíželi a snažili se vymyslet svůj vlastní plán nejjednodušší výhry. Obecná nálada byla dobrá.

### 3. hodina (45 minut)

#### Podrobně rozpracovaný obsah

- Každá skupina si ze svého středu vybere jednoho zástupce. Tito zástupci se utkají každý s každým ve „hře šampionů“. Vítězové získají bod a přičítají si ho ke svým bodům. Tím končí praktická část metodického bloku a žáci jsou vyzváni k vyplnění poslední části evaluačního dotazníku. Vedoucí vybere od každého žáka vyplněný dotazník. Na úplný závěr je vyhlášení bodového hodnocení soutěží. Možná varianta – použít systém odměn pro nejlepší. (V pilotážích odměny nebyly praktikovány.)

### Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 25. minuta – Žáci si vybrali své zástupce a začala „hra šampionů“. V souboji každého s každým vzešlo několik vítězů. Jeden žák vyhrál víc než jeden souboj. Vítězové si přičetli body ke svým bodovým ziskům.
- 26. až 35. minuta – Lektor vyzval žáky k vyplnění poslední části evaluačního dotazníku. Pobídl i k dopsání osobních pocitů z her a pomůček, které během dvou dnů měli ve svých rukách. Byl zde i prostor pro diskuzi, kterou ale žáci nevyužili k delším projevům. Vesměs byla slyšet i vidět spokojenost.
- 36. až 45. minuta – Vedoucí zjistil stav bodů každého žáka a vyhlásil nejlepší tři. Bodové hodnocení bylo vyrovnané. Lektor na závěr poděkoval všem žákům za trpělivost, jejich zapojení a zvědavost během všech metodických bloků.

Rozvíjené kompetence: kompetence funkční gramotnosti (porozumění zadání lektora a pravidlům hry), kompetence k učení (práce s unikátní pomůckou), personální a sociální kompetence (spolupráce ve skupinách, komunikace a rozhodování ve skupinách, reakce na vedoucího a lektora, kladení otázek), občanská kompetence (vzájemná spolupráce a pomoc ve skupině), podnikatelská kompetence (vlastní iniciativa, kreativita při řešení úkolů), kompetence komunikace v mateřském jazyce (komunikace s lektorem a vedoucím skupiny a v rámci skupiny).



Zpětná vazba a reflexe: Šlo se do finále. Hrála se „hra šampionů“, tedy hra nejlepších (nebo vybraných) ze všech skupin. Vítězové si připsali body. Na závěr všichni vyplnili zbytek evaluačního dotazníku a sečetly se celkové body. Bodové hodnocení bylo velmi vyrovnané, nestalo se, že by některý žák úplně vynikal či úplně propadal, za což jsme byli z hodnotícího hlediska rádi. Jednotlivé metodické bloky totiž nebyly postaveny pouze na náhodě (jak tomu často bývá u hraní klasických her). Žáci byli nuceni používat hlavu, vymýšlet taktiky, kooperovat. Tento cíl byl naplněn. Žáci vypadali spokojení, ale možná trochu unavení. Jedna pilotáž byla evidentně moc zdlouhavá pro konkrétní cílovou skupinu a bylo by asi vhodnější použít více přestávek či rozložit program do více dní. Jiné negativní postřehy a podněty ze stran žáků nebyly. Ani lektor s vedoucím, kromě výše zmíněného názoru ohledně více přestávek, neměli nic proti současnému nastavení vzdělávacího programu.



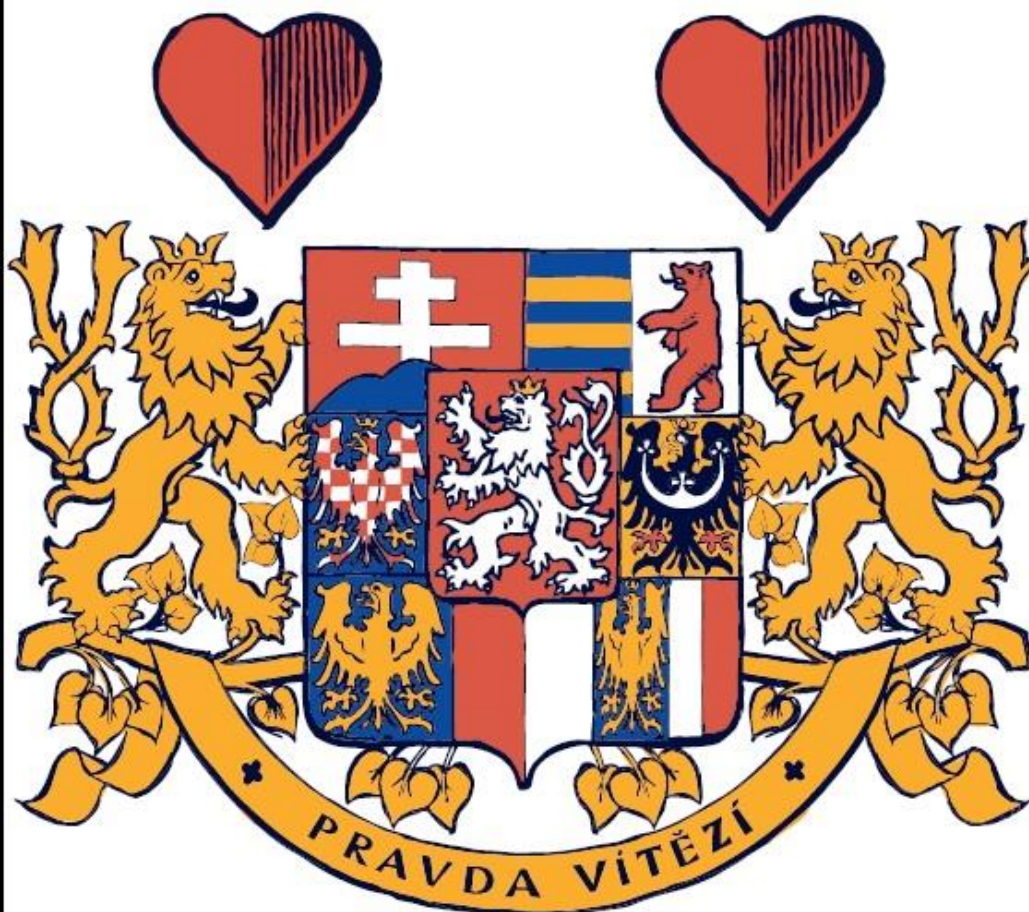
## 4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu

## 5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů

- **Podklady pro tisk karet –**  
[https://www.woodcraft.cz/index.php?right=ProClenyLLM\\_kestazeni&sid=&classid=19](https://www.woodcraft.cz/index.php?right=ProClenyLLM_kestazeni&sid=&classid=19)

Autorem grafiky je Tadeáš Klaban, autorem textů Tomáš Novotný (autoři programu).





Velký státní znak z roku 1920

## 28. ŘÍJEN 1918 V ŽENEVĚ

28. října 1918 dospěla v Ženevě delegace Národního výboru v čele s Karlem Kramářem při jednání s Edvardem Benešem k tomu, že nový stát bude mít formu republiky a že v jeho čele stane nejvýznačnější představitel exilového odboje Tomáš Garrigue Masaryk.



T.G.M. (1850-1937),  
prezident Osvoboditel



## 28. ŘÍJEN 1918 v ŽENEVĚ

Monarchistům sklaplo! Češi, Moravané a Slováci se na svůj stát tuze těšili! I kdyby to v říjnu 1918 mohli předvídat, neodradil by je snad ani fakt, že prezident Osvoboditel povládne z Hradu, bude jezdit po císařsku na koni a vůbec, že si osvojí některé monarchistické manýry.





Karel Kramář  
(1860-1937),  
první ministerský  
předseda ČSR

---

## 28. ŘÍJEN 1918 V PRAZE

---

V Praze 28. října ráno zabavili Antonín Švehla a František Soukup jménem Národního výboru pražský Obilní ústav (sklad obilí), aby tak zabránili vývozu obilí na frontu.

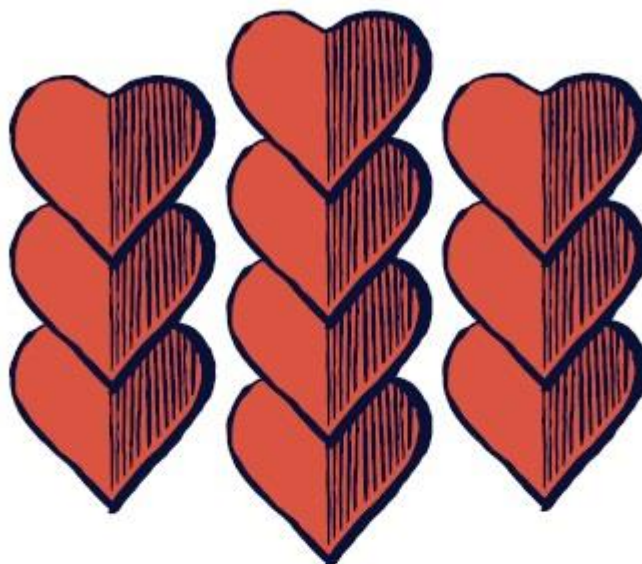
Alois Rašín  
(1867-1923),  
první ministr  
financí ČSR



## 28. ŘÍJEN 1918 V PRAZE

Během dne se pak rozšířila zpráva, že Rakousko-Uhersko kapitulovalo. Potěšený český a moravský lid vyšel do ulic, strhával výsostné symboly „zpuchřelého“ mocnářství a večer s jásotem přivítal svolání Národního výboru o naplnění odvěkého snu, totiž zřízení samostatného státu.

X



TGM s třiletou  
Evou Neugebauerovou  
ze Žďaru n. S. (1928)

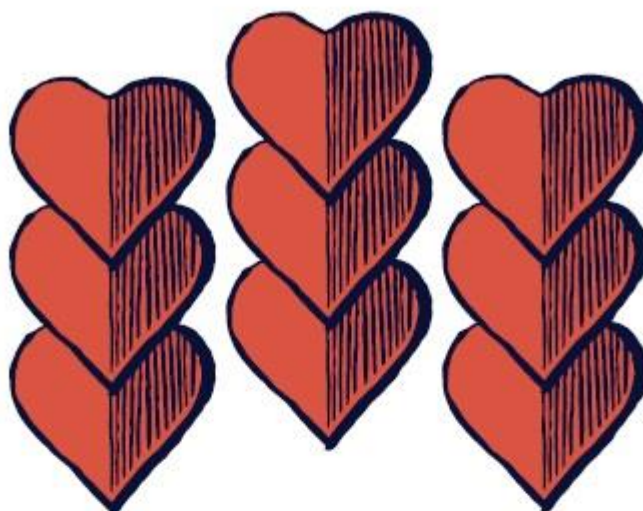
## T. G. M., PRVNÍ PREZIDENT

První československý prezident Tomáš Garrigue Masaryk oplýval potomky. S americkou manželkou Charlottou Garrigue měli Alici (1879 - 1966), Herberta (1880 - 1915), Jana (1886 - 1948), Eleonoru (\*† 1890) a Olgu (1891 - 1978).



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

**MSMT**  
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Slavný syn Jan, slavný otec Tomáš

## T. G. M., PRVNÍ PREZIDENT

Nejslavnějším potomkem TGM byl bezpochyby syn Jan. Bouřlivák, bonviván, srdečný člověk. Za války jadrně promlouval z londýnského rozhlasu k lidem okupovaného Československa. Po válce byl československým ministrem zahraničí a tragicky zahynul krátce po komunistickém puči.







T.G.M. promlouvá  
na rozhlasových vlnách

## PRVNÍ RÁDIOVÝ PŘENOS

Haló, tady Radiojournal! V květnu 1923 se ze stanu postaveného na louce ve Kbelích u Prahy ozvalo první československé rozhlasové vysílání. Tedy vlastně možná druhé. To první uskutečnil přeci Jára Cimrman!





## PRVNÍ RÁDIOVÝ PŘENOS

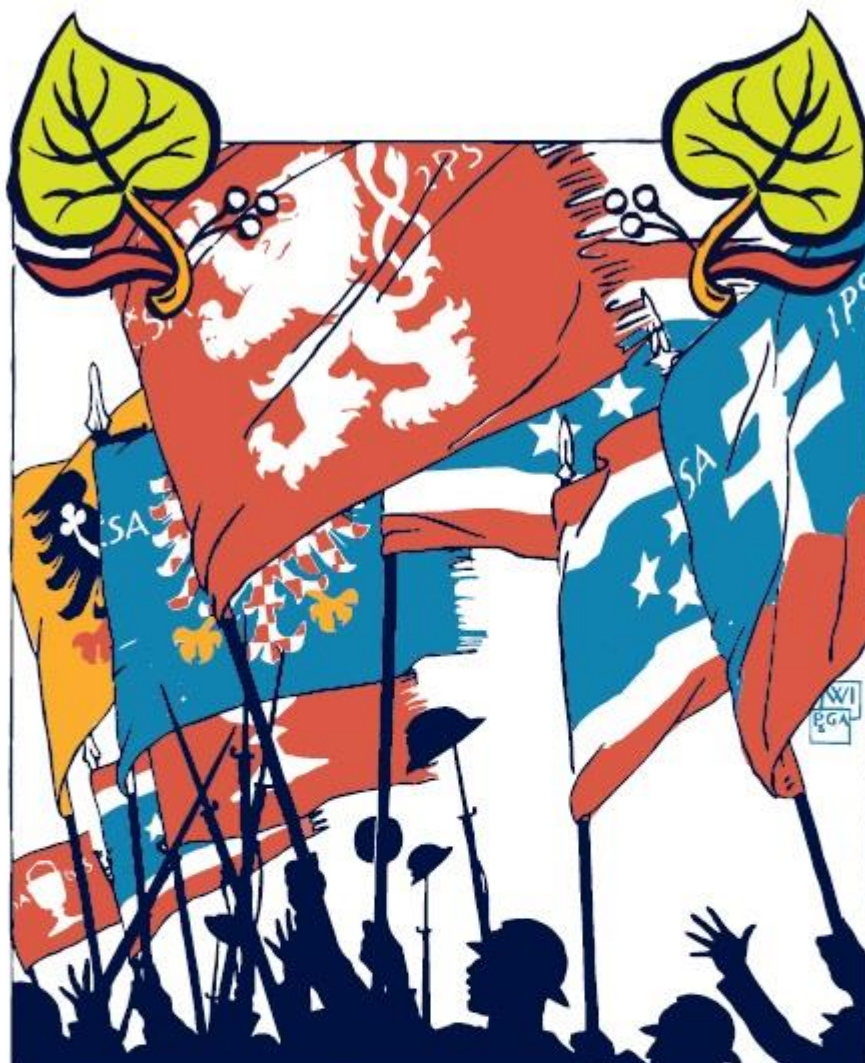
O kbelský přímý rádiový přenos se postarali tři muzikanti a jedna zpěvačka. Tušíte, že rádiový přijímač stál tehdy 7 000 Kč, což bylo asi 12 měsíčních platů dělníka?



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



podle válečného plakátu V. Preissiga

## CESTA LEGIONÁŘŮ DOMŮ

V září 1920 se na parníku zakoupeném od Japonců za 40 milionů korun tehdejší měny vrátili z Vladivostoku poslední českoslovenští legionáři, vojáci, kteří nechtěli bojovat za císaře pána.



Milan Rastislav  
Štefánik  
(1880-1919),  
čsl. ministr  
a francouzský  
generál



## CESTA LEGIONÁŘŮ DOMŮ

Na konci války bojovalo v zahraničních armádách  
více než sto tisíc československých legionářů.  
Z Itálie a Francie se radostně vrátili do nové  
republiky již v roce 1918, z bolševického Ruska  
se složitě probíjeli ještě další dva roky.





Do tělocvičen, lesů, k rybníkům - tam všude  
vyráželi sokolové, orlové a skauti. Nová republika  
žila společenskou a sportovní aktivitou.



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání





Junák - český skaut, zal. 1914

---

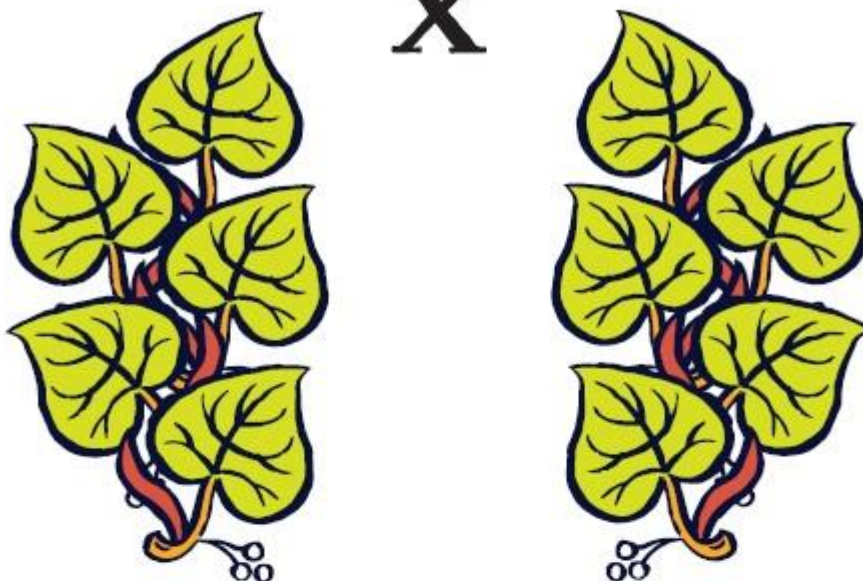
## SPOLKY

---

Sokol měl přes půl milionu členů. Skauti a sokolové nechyběli u žádné významné slavnosti a do jejich řad patřily nejvýznamnější osobnosti nové republiky.



X



Jaroslav Kvapil  
a Alois Jirásek při práci

---

## MANIFEST SPISOVATELŮ

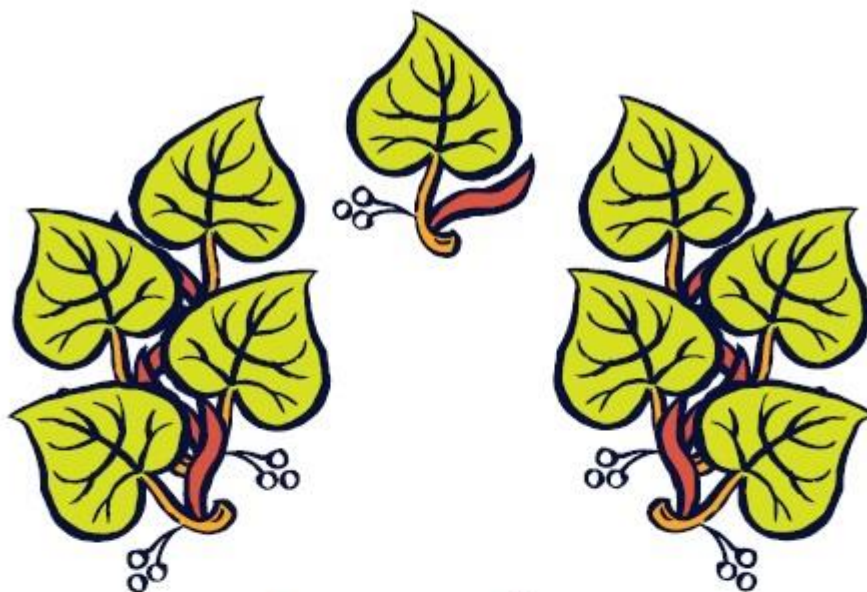
---

17. května 1917 vydávají čeští a moravští spisovatelé manifest iniciovaný šéfem činohry Národního divadla Jaroslavem Kvapilem.



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

**MSMT**  
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



„Jenom se nekvapit!“

---

## MANIFEST SPISOVATELŮ

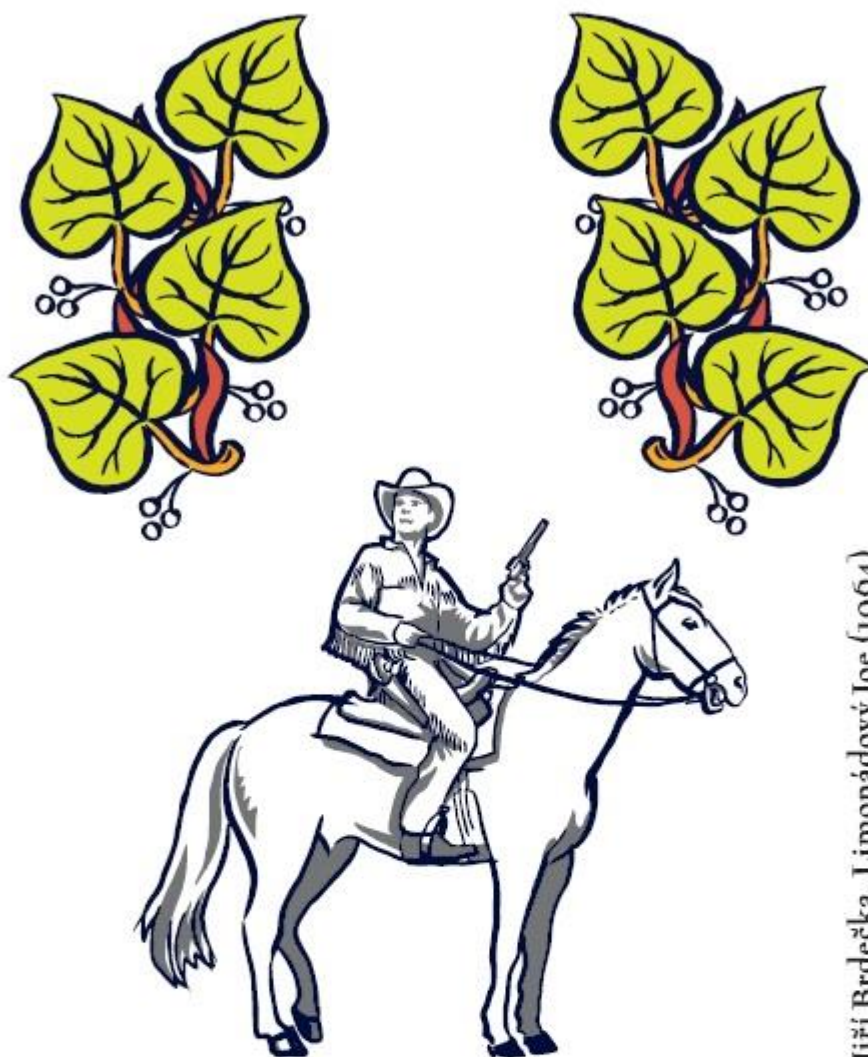
---

Výkvět inteligence v manifestu apeluje na české poslance v říšské radě, aby důsledně hájili české zájmy a nebáli se vzepřít rakousko-uherské politice.



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

**MSMT**  
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Jiří Brdečka, Limonádový Joe (1964)

---

## PŘIŠLI NA SVĚT V PŘEDVEČER ZRODU ČESKOSLOVENSKA

---

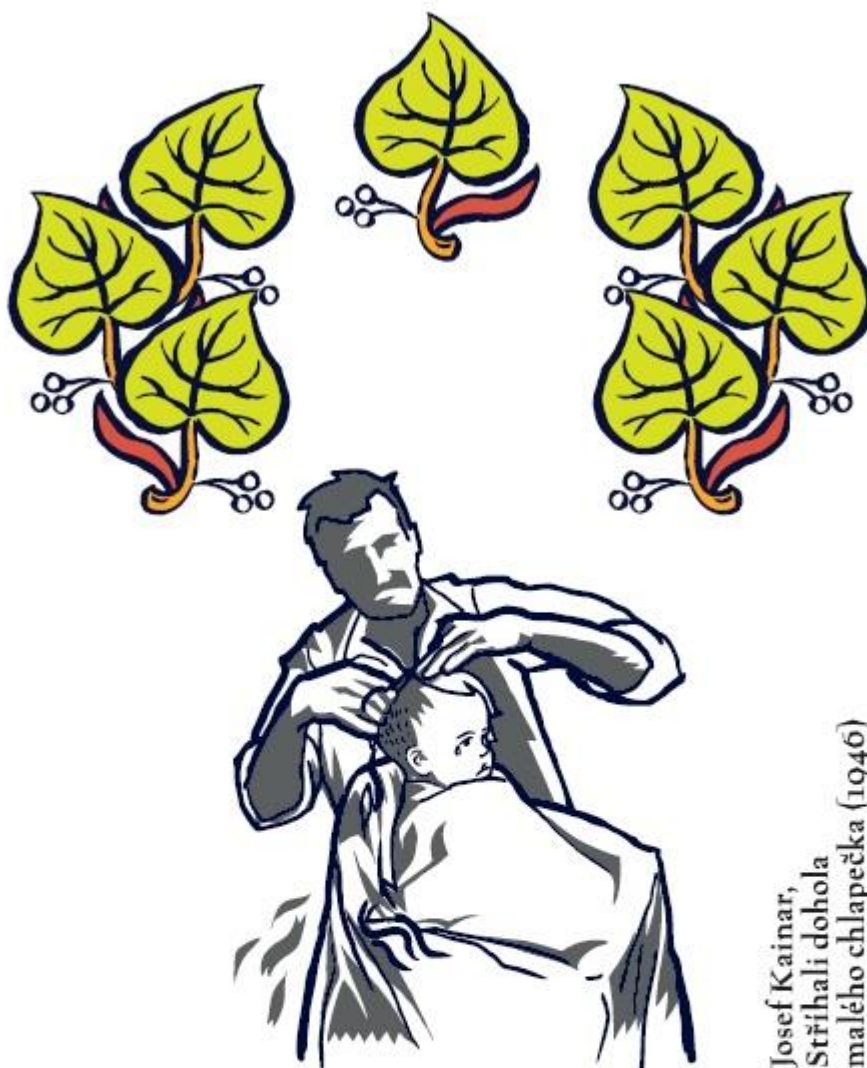
Roku 1917 přicházejí na svět významní lidé, kteří se zapíší natrvalo do historie Československa. V červnu básník Josef Kainar, v říjnu politik a novinář Pavel Tigríd a v prosinci Jiří Brdečka, spisovatel, režisér, autor nesmrtelného *Limonádového Joesa*.



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

**MSMT**  
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY





Josef Kainar,  
Střihali dohola  
malého chlapečka (1946)

## PŘIŠLI NA SVĚT V PŘEDVEČER ZRODU ČESKOSLOVENSKA

Jak rozdílné osudy! Dodnes čtený a zpíváný Kainar, politicky vždy dosti vlevo, umírá předčasně na začátku normalizace. Statečného Tigrida, novináře a politika, zaženou komunisti do exilu.

Rytíř ducha umírá dobrovolně v roce 2003.  
A Jiří Brdečka? Navždy s Limonádovým Joem,  
v literární, divadelní a hlavně filmové podobě.



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

**MSMT**  
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



znak císaře Františka Josefa I.

## ÚMRTÍ MOCNÁŘOVO

V Schönbrunnu umírá v listopadu 1916 po šedesáti osmi letech vlády císař František Josef. První úředník říše pracuje do posledních chvil. Ještě několik hodin před smrtí se zajímá o státní akta.







František Josef I.  
(1830-1916),  
staříčkový mocnář



---

## ÚMRTÍ MOCNÁŘOVO

---

Mocnář zvaný též kníže míru končí život  
paradoxně uprostřed děsivé válečné lítě.  
S ním mizí i předlouhé devatenácté století...



Karel I.  
(1887-1922),  
poslední císař

---

## KAREL I.

---

V listopadu 1918 se císař Karel, nástupce Františka Josefa, zřekl panovnických práv v obou částech císařství a odjel do exilu, odkud se dvakrát neúspěšně pokusil o obnovení monarchie v Uhrách. Osudným se mu stal pobyt na ostrově Madeira.



Karel I.  
(1887-1922)

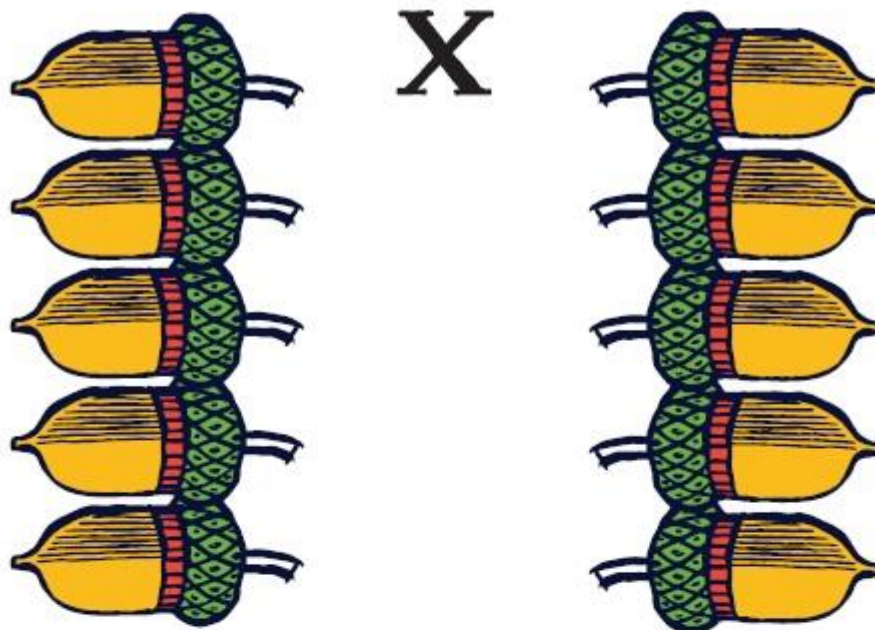


## KAREL I.

Poslední korunovaná hlava naší monarchie si nemohla v tíživých podmínkách exilu dovolit kvalitního lékaře. Prvního dubna 1922 se Karlovi stal osudným zápal plic.







název koruna přežil  
věky a režimy



(1Kčs, 1922-1941 a 1945-1947) (1 Kčs, v oběhu 1957-1992)

---

## KORUNA

---

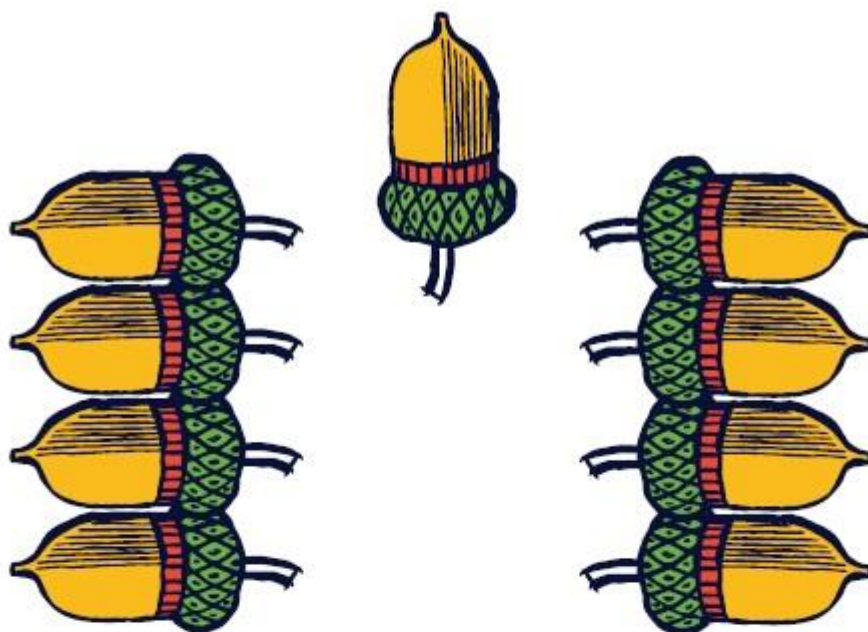
V únoru 1919 je na tajné schůzi Národního shromáždění uzákoněna koruna československá jako měna nové republiky. Pro okolkování dosud platného oběživa bylo třeba neuvěřitelných 244 milionů kolků!



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



rakouská korunová mince  
(rok 1915)



---

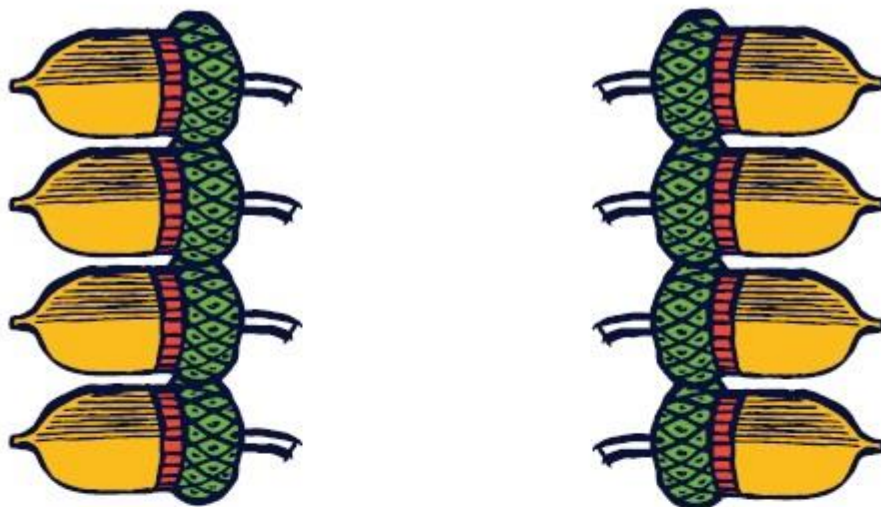
## KORUNA

---

V názvu naší měny je ve slově koruna dodnes zřetelná vazba na císařství. Korunu zavedla namísto dosavadní zlatky a krejcaru reforma Františka Josefa z roku 1892 a přes všechny pokusy nahradit toto pojmenování více slovanskými názvy (ve hře byla lípa, slovan či sokol!) platíme dodnes starou dobrou korunou.







„Hele, slečna učitelka  
se už vdala!“



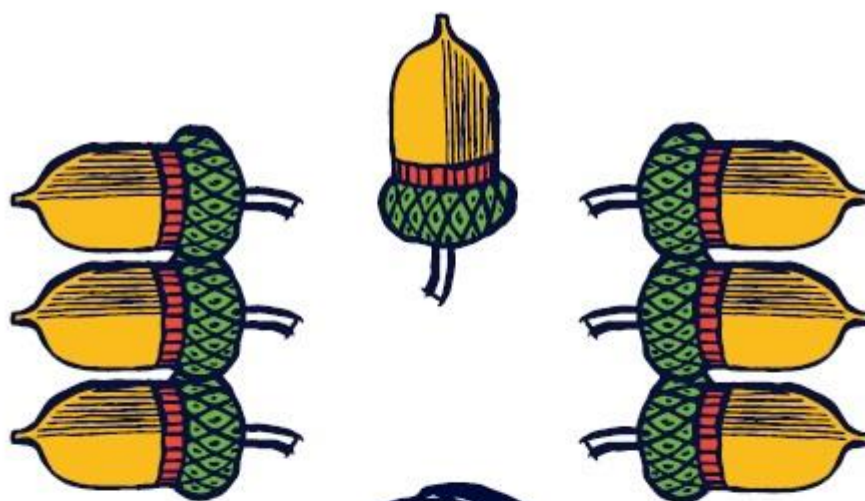
---

## VDANÉ UČITELKY

---

V létě 1919 povolila mladá republika zákonem,  
že se učitelky mohou vdávat a zakládat rodinu.  
Do té doby se mohly tomuto poslání věnovat  
pouze svobodné ženy.





---

## VDANÉ UČITELKY

---

Ve zdůvodnění zákona se psalo: Rodinný život bude pak učitelce zdrojem spokojené a veselé myslí, jež podněcuje k horlivější a radostnější práci a vytvoří nový, lepší, vřelejší a přátelštější poměr mezi školou a rodinou vůbec.





---

## VELKÁ ŘÍJNOVÁ SOCIALISTICKÁ REVOLUCE

---

V Rusku, oslabeném válkou a zmítaném  
vnitřními boji, přebírá moc v roce 1917  
bolševická klika vedená Leninem.



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

**MS  
MT**  
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY





Lenin (sedící, s vykulenýma  
očima, protože postřelený)  
v křesle značky Thonet  
(1923)



---

## VELKÁ ŘÍJNOVÁ SOCIALISTICKÁ REVOLUCE

---

Následky této revoluční změny, která s sebou přinesla mnohaletý teror vůči vlastnímu obyvatelstvu, porobení okolních národů a děsivou změnu světového řádu, pociťuje lidstvo dodnes.







3. listopadu 1918 zorganizoval výtržník a povaleč ze Žižkova Franta Sauer stržení mariánského sloupu na Staroměstském náměstí, unikátní barokní památky z roku 1648.



Mariánský sloup  
řítící se k zemi

## MARIÁNSKÝ SLOUP

Sloup, památka na hrdinnou obranu Prahy před Švédy, se rozsekal na cimprcampr a hloupí lidé dodnes brání jeho obnovení. Obdobný osud chystala hrstka vandalů téhož dne i sochám na Karlově mostě, tomu však zabránilo vojsko.



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

**MSMT**  
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



někdejší car Mikuláš II.  
a carevič Alexej řežou dříví na zátop (1917)

## ZAVRAŽDĚNÍ CARSKÉ RODINY

16. července 1917 povraždili ruští bolševici celou rodinu svrženého cara Mikuláše II. Kulky se nezastavily ani před mladými princeznami a carevičem Alexejem, čtrnáctiletým chlapcem.







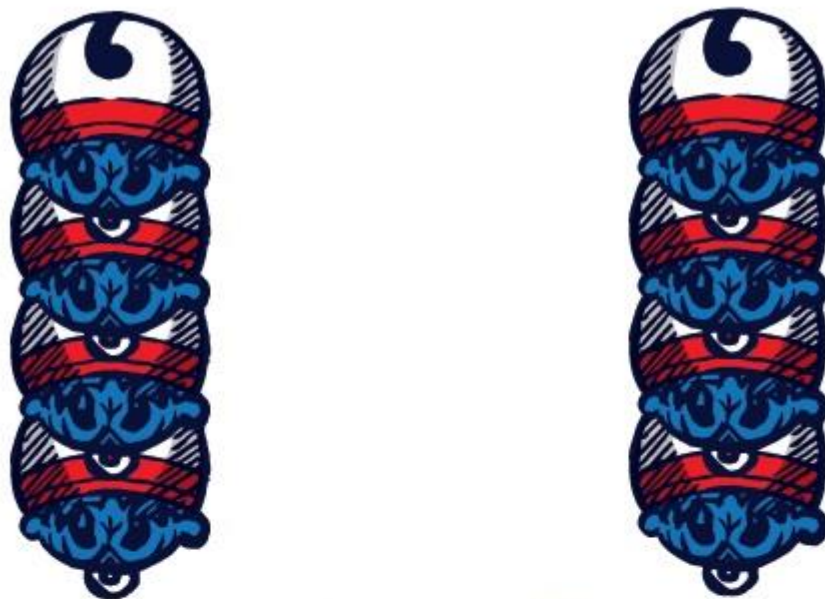
rodina cara  
Mikuláše II. (1913)

## ZAVRAŽDĚNÍ CARSKÉ RODINY

Katani pospíchali, patrně ze strachu, aby rodina nepadla do rukou československých legií blížících se k Jekatěrinburgu.







František Ferdinand d'Este  
a Žofie Chotková

---

## SARAJEVSKÝ ATENTÁT

---

Záminkou pro rozpoutání Velké války se stal sarajevský atentát. Odehrál se v červnu 1914 při inspekční cestě Františka Ferdinanda po Bosně a Hercegovině nadvakrát. První pokus při průjezdu Sarajevem nevyšel. Bomba hozená anarchistou Čabrinovičem explodovala až pod vozem následujícím.





## SARAJEVSKÝ ATENTÁT

Následník s manželkou odjeli na sarajevskou radnici, kde se vzpamatovávali z přestálého atentátu. Pak se podruhé v ten samý den rozjeli do náruče smrti. Zmatený řidič poskytl při manévrování u řeky Miljacka atentátníkovi Gavrilo Principovi vůz jako ideální terč. Kolem 11 hodiny dopolední vypálil Princip dvě rány do arcivévodovy limuzíny. Jedna smrtelně zranila Ferdinanda, druhá jeho těhotnou manželku Žofii. Ta skonala vzápětí po svém muži.





## ČERNÝ PETR

Co všechno tahle země zažila! Kolik vynikajících lidí i netvorů zasáhlo do jejích dějin! Vy však v ruce držíte Černého Petra. Tvůrci těchto karet usoudili, že nejvíce zla za posledních sto let způsobili naší zemi dva cizáci...



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY





Království české,  
Moravské markrabství s Lužicí  
a slezskými knížectvími,  
Československá republika,  
Československo,  
Republika Československá,  
Česko-Slovenská republika,  
protektorát Čechy a Morava,  
zнову Československá republika,  
Československá socialistická republika,  
Československá federativní republika,  
Česká a Slovenská Federativní Republika  
a nakonec dva samostatné státy:  
Česká republika a Slovenská republika

Asociace tomíků posílá do světa soubor karet dotýkajících se země s tak často pozměňovaným názvem. Můžete si s nimi zahrát Mariáš, Černého Petra či Kvarteto a přitom se trochu vzdělat v historii posledních sta let. Začali jsme rokem 1914, kdy se „zpuchřelé“ mocnářství už už začínalo drobit. Nejčastěji pak plesnete o stůl kartou s tematikou rodičího se Československa. A Černý Petr? Kdo si ho vytáhne, připomene si zároveň truchlivé figury, které naši zem doslova pošlapaly...

At vám padá dobrá karta!



Tadeáš Klaban  
&  
Tomáš Novotný  
říjen 2018







EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

**MARIÁŠ** 32 KARET

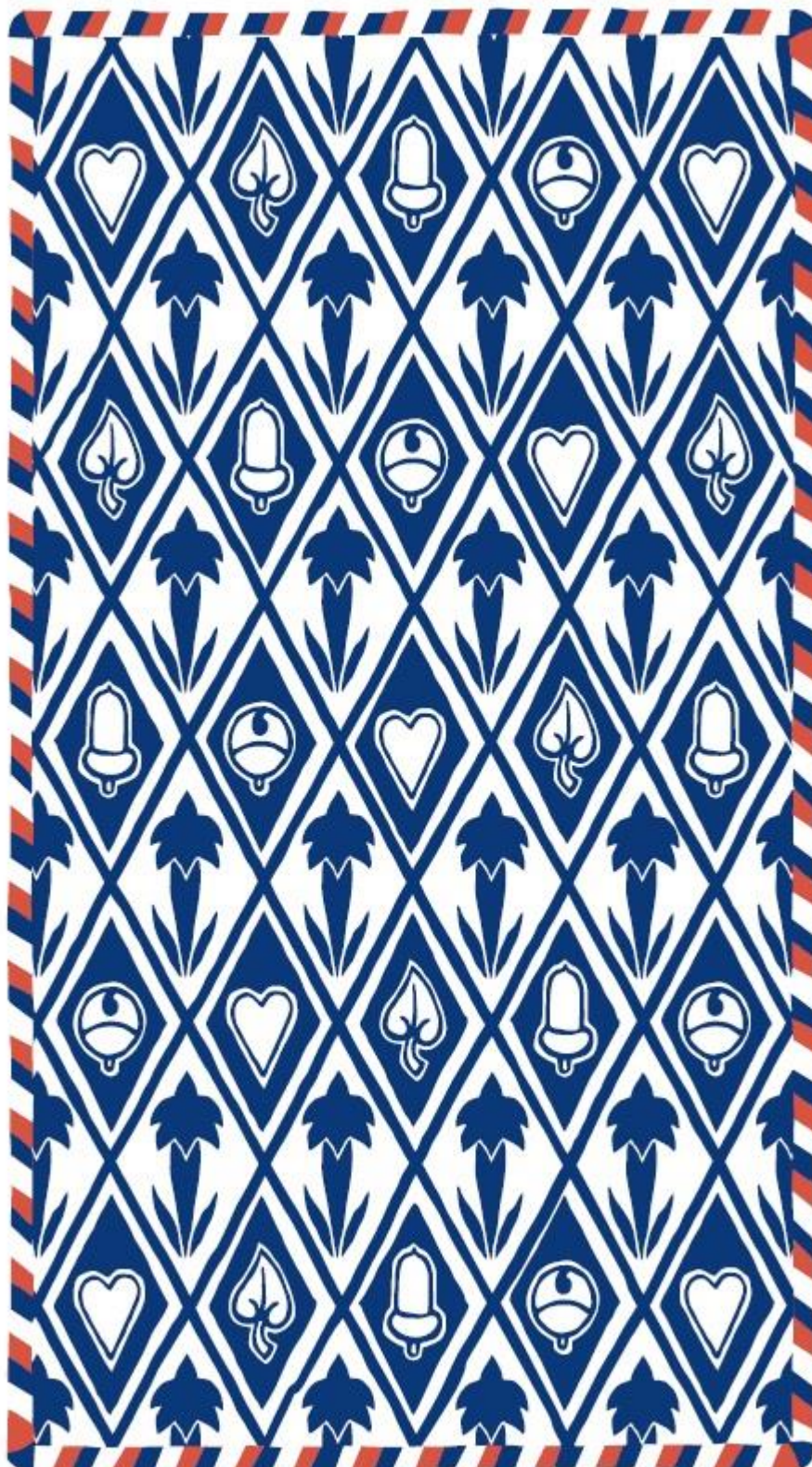
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							

**ČERNÝ PETR** 16 DVOJIC + Č.P. = 33

**KVARTET** 8 ČTVERÍC = 32 KARET



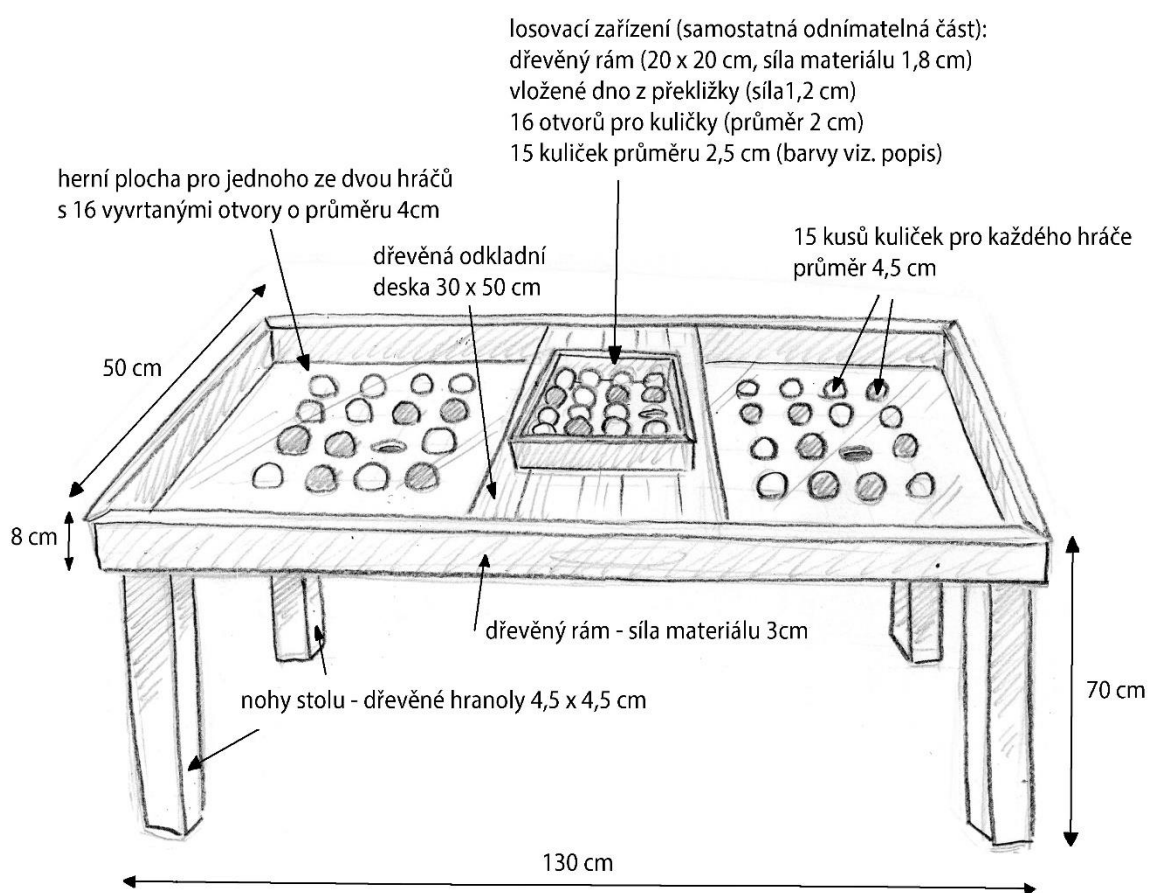




- Podklady pro výrobu unikátního kuličkového pexesa

Autorem obrázku je Tadeáš Klaban (autor programu).

dřevěný hrací stůl pro dva hráče s vloženým dnem z překližky (síla 1,2 cm)



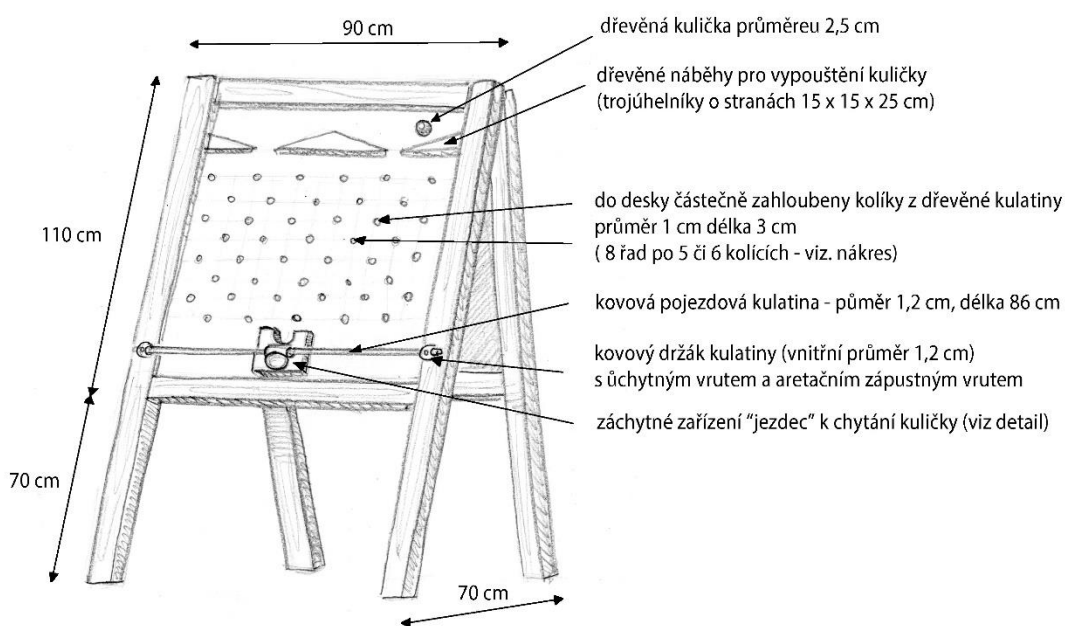
barvy kuliček: každý hráč disponuje 15 kuličkami stejné barevné kombinace, čemuž odpovídá i losovací zařízení - tzn. 3ks zelené, 3 ks modré, 4 ks žluté, 5ks červené



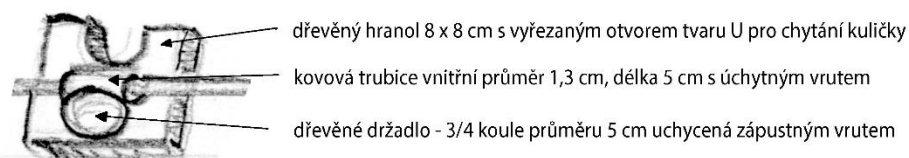
- **Podklady pro výrobu historického labyrintu**

Autorem obrázku je Tadeáš Klaban (autor programu).

dřevěný samostojný rám typu "A" z hranolů 4,5 x 4,5 cm a vloženou hrací deskou (překližka síla 1,2 cm)



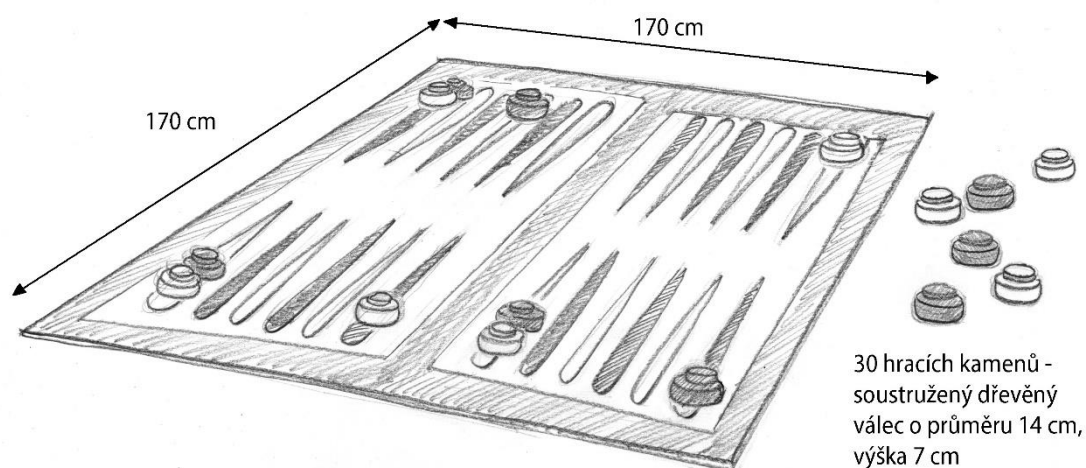
detail: záchytné zařízení tzv. "jezdec"



- **Podklady pro výrobu historických vrhcábů**

Autorem obrázku je Tadeáš Klaban (autor programu).

herní deska - plátno se znázorněním hrací plochy



- **Evaluační dotazník:**

## **EVALUAČNÍ DOTAZNÍK**

\* Dotazník je určen pro ty, kteří využívají ve své oddílové praxi moduly.... Jeho účelem je hry na základě vyplněných informací zdokonalit a herní varianty.

\* Při hodnocení her je 1 jako nejnižší a 5 jako nejvyšší možné ohodnocení.

\* Pokud byste se chtěli k některé hře více rozepsat, napište to na zvláštní papír a přiložte

## **EDUKATIVNÍ KARTY**

Spokojenost s pravidly a průběhem hry: 1 2 3 4 5

Praktičnost pomůcek, jejich provedení: 1 2 3 4 5

Hru jste hráli ..... x a průměrně ji hrálo ..... hráčů.

Hra trvala v průměru ..... minut a hráči byli ve věku .....

Pokud je tato hra pro vás nevyužitelná, napište prosím proč:.....

Vaše připomínky k pravidlům: .....

.....

Další herní varianty, které jste vymysleli:.....

.....

.....

## **HISTORICKÉ KVARTETO**

Spokojenost s pravidly a průběhem hry: 1 2 3 4 5

Praktičnost pomůcek, jejich provedení: 1 2 3 4 5

Hru jste hráli ..... x a průměrně ji hrálo ..... hráčů.

Hra trvala v průměru ..... minut a hráči byli ve věku .....

Pokud je tato hra pro vás nevyužitelná, napište prosím proč:.....

Vaše připomínky k pravidlům: .....

.....

Další herní varianty, které jste vymysleli:.....



.....  
.....

## PRVOREPUBLIKOVÉ KULIČKOVÉ PEXESO

Spokojenost s pravidly a průběhem hry: 1 2 3 4 5

Praktičnost pomůcek, jejich provedení: 1 2 3 4 5

Hru jste hráli ..... x a průměrně ji hrálo ..... hráčů.

Hra trvala v průměru ..... minut a hráči byli ve věku .....

Pokud je tato hra pro vás nevyužitelná, napište prosím proč:.....

Vaše připomínky k pravidlům: .....

.....

Další herní varianty, které jste vymysleli:.....

.....

.....

## HISTORICKÉ VRHCÁBY

Spokojenost s pravidly a průběhem hry: 1 2 3 4 5

Praktičnost pomůcek, jejich provedení: 1 2 3 4 5

Hru jste hráli ..... x a průměrně ji hrálo ..... hráčů.

Hra trvala v průměru ..... minut a hráči byli ve věku .....

Pokud je tato hra pro vás nevyužitelná, napište prosím proč:.....

Vaše připomínky k pravidlům: .....

.....

Další herní varianty, které jste vymysleli:.....

.....

.....





## 6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi

Výzva Budování kapacit pro rozvoj škol II  
Povinně volitelná aktivita č. 3, 4, 6 a 7

### Zpráva o ověření programu v praxi průběžná/závěrečná<sup>1</sup>

I.

<b>Příjemce</b>	Liga lesní moudrosti, z.s
<b>Registrační číslo projektu</b>	CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008067
<b>Název projektu</b>	Škola mimo školu
<b>Název vytvořeného programu</b>	Program č. 12 – Historické moduly
<b>Pořadové číslo zprávy o realizaci</b>	4

II.

Místo ověření programu	Datum ověření programu	Cílová skupina, s níž byl program ověřen <sup>2</sup>
Základna Asociace TOM, Sloup v Čechách, Lesní 205 a ZŠ Kravaře, Česká Lípa	14. – 15. 9. 2019 28. – 29. 9. 2019 10. a 17. 10. 2019	Oddíl TOM Súvy, Oddíl TOM S.T.A.N., Žáci ZŠ Kravaře Počet celkem: 80 Věk: mezi 7 až 15 lety

<sup>1</sup> Nehodící se škrtněte.

<sup>2</sup> Uveďte stručně charakteristiku a velikost skupiny (např. 25 žáků 7. ročníku ZŠ apod.) a název organizace.

1



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání





### III.

#### 1. Stručný popis procesu ověření programu

Během září a října 2019 proběhly všechny tři pilotáže vzdělávacího programu Historické moduly. Pilotáží se zúčastnily tři subjekty – dva oddíly Asociace TOM a jedna třída ZŠ Kravaře. Celkem tedy 80 osob. Každé pilotáže se zúčastnili vyučující (lektor) a vedoucí dětské skupiny.

Děti byly vždy připraveny na testování unikátních edukativních modulů před samotnou realizací. Většina byla natěšena a připravena vše otestovat a vyzkoušet, některé děti nejevily extra zájem, ale po uvedení do programu se zájem pozitivně změnil. Pilotáž byla testována v prostředí základny tomíků a v učebně školy. Tyto prostory byly vyhovující a doporučující. Možnost testování venku nepřipadalo v úvahu kvůli nepřízní počasí.

Po všech třech pilotážích musíme konstatovat, že zájem cílové skupiny byl dobrý. Děti byly zvědavé, aktivní, komunikativní. Snažily se plnit pokyny vyučujícího a vedoucího tak, jak uměly nejlépe. Menší komplikace nastaly při poslední pilotáži ve škole, kdy první blok nebyl dostatečně proložen pauzami. Druhý blok po nápravě tento problém už neměl. Testování určitě dodalo tzv. *šmrnc* fakt, že se soutěžilo ve skupinách o body. Určitě jde tento princip ještě vyšperkovat udělováním cen/zproštění úkolů v oddíle atd.

#### 2. Výsledky ověření

Jediný problém, který se musel řešit, byl neúměrný počet pauz při pilotáži v ZŠ. Jiné problémy nebyly detekovány.

Návrhem řešení – a bylo tak vyřešeno při druhém bloku testování v ZŠ – je uskutečnit více přestávek. Druhým možným řešením je rozdělit všechny 4 tematické okruhy do více dní – nyní testováno vždy ve dvou dnech.

Program nebude nijak upraven.

Program nebude upraven

#### 3. Hodnocení účastníků a realizátorů ověření<sup>3</sup>

Sledování proběhlo zejména komunikací cílové skupiny s vedoucím dětské skupiny vždy po pilotáži. Jako nejlepší tematický okruh byl zvolen Historické vrhcáby. Byl oceňován zejména pro svoji náročnost, zajímavost a tematičnost. Děti také ocenily, že lze vyhrát různými způsoby a není to pouze o štěstí či náhodě. Dalšími oceňovanými okruhy byl č. 3 Historický labyrint a okruh č. 1 Velkoformátové hrací karty. Ty byly oceňovány zejména pro svoji unikátnost, resp. grafické a historické zpracování. Poslední okruh byl vnímán jako průměrný. Nikdo nevedl, že byl nějaký okruh špatný, nepochopitelný.

Obsah jednotlivých tematických okruhů byl vnímán pozitivně. Všechny okruhy mají v sobě unikátní prvek, čím je pro cílovou skupinu zajímavý. Vedoucí dětské skupiny nejvíce ocenil

<sup>3</sup> Vychází z evaluačních dotazníků žáků, učitelů, realizátorů programů – pracovníků neformálního vzdělávání či záznamů z rozhovorů s dětmi, které příjemce uchovává pro kontroly na místě.

2



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání




tematický okruh č. 1, který byl znamenitě zpracován graficky včetně vhodných a někdy překvapivých historických reálií.

Organizační a materiální zabezpečení programu bylo vhodné a dostatečné. Vedoucí dětské skupiny by si uměl představit, že by bylo vyrobeno více pomůcek, ale i dosavadní počet byl v pořádku.

Vedoucí dětské skupiny kooperoval s lektorem po celou dobu pilotáže. Vždy před a po pilotážích proběhla komunikace a vyhodnocování skončeného testování. Hodnocení je tedy kladné.

Žádné připomínky účastníků ani realizátorů nebyly a tudíž ani nebyl důvod upravovat program.

Realizátoři programu hodnotili tento vzdělávací program jako dobrý, vhodný pro zvolenou cílovou skupinu. Jediné doporučení je pro časový harmonogram programu, kdy je potřeba myslet na přestávky pro cílovou skupinu zejména pro udržení zájmu.

	Jméno, příjmení, titul	Datum a místo	Podpis
Zpracoval/a	Jiří Palát	Valašské Meziříčí 20. 11. 2019	

3



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

  
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

  
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

## 7 Příloha č. 4 - Odborné a didaktické posudky programu

## 8 Příloha č. 5 - Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu

clanky.nvp.cz/wp-admin/admin.php?page=autor\_prispevky&a=2

« Zpět do modulu články

Přihlášen: Aleš Sedláček | Odhlásit se | Profil | Nápověda

**Metodický portál**  
inspirace a zkušenosti učitelů

EDITAČNÍ ROZHRANÍ ČLÁNKŮ

Moje příspěvky

Rozpracované:

**Nový příspěvek**  
**Rozpracované**  
Čekající na schválení  
Recenzované  
Čekající na korekturu  
K přepracování  
Publikované  
Zamítnuté

**ID článku** - číslo přidělené systémem pro snadnější orientaci. Toto číslo uvádějte v komunikaci s koordinátorem .  
**Název článku** - vámi stanovený název článku. Kliknutím na název se vrátíte k rozpracovanému článku a můžete jej dále upravovat.  
**Datum vložení** - uvádí přesný čas vložení Vašeho článku.  
**Akce** - volbou ikony si můžete prohlédnout rodný list článku, volbou ikony můžete příspěvek vymazat.

ID článku	Název článku	Datum	Akce
22592	Vzdělávací program Terénní geologická laboratoř	31.08.2020 00:34	
22591	Vzdělávací program Historické moduly	31.08.2020 00:33	
22590	Vzdělávací program Lovy (nejen) beze zbraní	31.08.2020 00:31	
22589	Vzdělávací program Biologie potoka	29.08.2020 12:53	

Celkem: 4





## 9 Nepovinné přílohy



Prvorepublikové kuličkové pexeso. (Autor: Jiří Palát)

