

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ

KATEDRA TĚLESNÉ A SPORTOVNÍ VÝCHOVY

**HRY PRO DĚTI PŘEDŠKOLNÍHO VĚKU S DOPRAVNÍ  
TĚMATIKOU**  
BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**Monika Poklopová**

*Předškolní a mimoškolní pedagogika, obor Učitelství pro mateřské školy*

Vedoucí práce: Mgr. Petra Kalistová

**Plzeň 2017**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně  
s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni, 30. června 2017

.....  
vlastnoruční podpis

DĚKUJI VEDOUcí BAKALÁŘSKÉ PRÁCE MGR. PETŘE KALISTOVÉ ZA  
CENNÉ RADY, PŘÍPOMÍNKY A METODICKÉ VEDENÍ PRÁCE. DĚKUJI  
SVÉ RODINĚ, KOLEGŮM A PŘÁTELŮM ZA JEJICH BEZMEZNOU  
TRPĚLIVOST OCHOTU A PODPORU.

ZDE SE NACHÁZÍ ORIGINÁL ZADÁNÍ KVALIFIKAČNÍ PRÁCE.

## OBSAH

Úvod .....	2
1 CÍLE A ÚKOLY PRÁCE .....	4
2 CHARAKTERISTIKA PŘEDŠKOLNÍHO VĚK .....	5
2.1 MOTORICKÝ VÝVOJ .....	6
2.2 KOGNITIVNÍ A PERCEPČNÍ VÝVOJ .....	7
2.3 OSOBNOSTNĚ - SOCIÁLNÍ VÝVOJ .....	9
3 TEORIE HRY .....	12
3.1 DEFINICE HRY .....	14
3.2 ZNAKY HRY .....	14
3.3 HRA A PRAVIDLA .....	15
3.4 HRA V PŘEDŠKOLNÍM VZDĚLÁVÁNÍ .....	16
3.5 DĚLENÍ HER DLE HLEDISKA PSYCHOLOGICKÉHO A PEDAGOGICKÉHO .....	17
3.6 HRY ŘÍZENÉ A DIDAKTICKÉ .....	17
3.7 HRA STRUKTUROVANĚ DRAMATICKÁ .....	18
3.8 VOLNÁ HRA .....	18
3.9 POČÍTAČOVÉ HRY .....	18
4 DOPRAVNÍ TÉMATIKA PRO DĚTI .....	20
4.1 DOPRAVNÍ ZNAČKY .....	20
4.2 DESATERO SILNIČNÍHO PROVOZU .....	21
4.3 BEZPEČNOST SILNIČNÍHO PROVOZU .....	22
5 DOPRAVNÍ VÝCHOVA DLE RVPPP .....	23
5.1 DÍTĚ A JEHO TĚLO .....	23
5.2 DÍTĚ A JEHO PSYCHIKA .....	23
5.3 DÍTĚ A TEN DRUHÝ .....	23
5.4 DÍTĚ A SPOLEČNOST .....	23
5.5 DÍTĚ A SVĚT .....	24
6 METODIKA ZPRACOVÁNÍ PRAKTICKÉ ČÁSTI .....	25
6.1 HRY SPOJENÉ S PŘEDDOPRAVNÍ VÝCHOVOU .....	25
6.2 HRY S DOPRAVNÍ TÉMATIKOU .....	30
6.3 HRY NA DOPRAVNÍM HŘIŠTI .....	50
7 AKCE V PROBLEMATICE DOPRAVNÍ VÝCHOVY .....	53
8 DISKUZE .....	55
ZÁVĚR .....	56
RESUMÉ .....	57
RESUME .....	58
SEZNAM LITERATURY .....	59
SEZNAM OBRÁZKŮ .....	61
PŘÍLOHA Č. 1 .....	62
PŘÍLOHA Č. 2 .....	64

## Úvod

Nárůst dopravních prostředků způsobil mnohem větší provoz na silnicích, cestách, chodnících, kde současně jezdí cyklisté. Je třeba dávat větší pozor, což znamená znalost pravidel silničního provozu, dopravních značek a první pomoci. Když potkávám mateřské školy na vycházkách. Všímám si, jak jdou děti ve skupině, nevnímající, že přecházejí silnici. Pro rodiče, kteří ráno spěchají do práce, je jednodušší vzít dítě za ruku a vést jej, než zastavovat a upozorňovat: „Pozor, přecházíme silnici, musíme se nejdříve rozhlédnout.“

Součástí silničního provozu jsme se stali už po narození, když nás rodiče vezli domů z nemocnice. Postupem času se stáváme aktivním členem silničního provozu jako chodec, později cyklista, motocyklista, řidič automobilu, autobusu, tramvaje či vlaku. Každý den se dopravujeme do práce, školy či mateřské školy, tudíž je nutné znát pravidla silničního provozu, nejen znát, ale mít je zautomatizované.

Pozorují-li děti v naší mateřské škole při volné hře, když si kluci staví silnice, značky a vyrážejí s auty projet trasu, kterou postavili, přirozeně se řídí pravidly silničního provozu. Hrajeme-li didaktické hry s dopravní tematikou, děti naslouchají, učí se a pamatují. Děti jsou chtivé po vědomostech, rádi se učí, pokud je správně motivujeme. Je-li správná motivace, hra děti baví, chtějí opakování a jejich vědomosti se prohlubují a mají trvalejší efekt.

Proč tomu tak není za branou naší mateřské školy? Děti se nesoustředí, neb jsou zvyklé, že je rodiče vedou a přebírají za ně odpovědnost. Mám zkušenost se svým synem. Když začal jezdit na odrážedle, rozjel se a nevnímal, zda je na cyklostezce či silnici, uvědomila jsem si, že je to špatně. Začala jsem si s ním více povídat o značkách, vyměnili jsme si role, kdy on vedl mě (já byla dítě a on rodič, opravoval mě, a byla vidět radost – dostal zodpovědnost). Dnes nemám strach, že nezastaví před silnicí. Synovi jsou 4 roky, chodí do mateřské školy.

Když jsem hledala dostupnou literaturu pro moji práci, mnoho knih zaměřených na předškolní věk nebylo vůbec k nalezení. Na dopravní výchovu pro nejmenší děti se zapomíná. Nejsou k nalezení obrázkové knihy, knihy s příběhy, pracovní sešity a vlastně ani ucelená metodika dopravní výchovy pro předškolní věk, prostě chybí. Většina dostupné literatury nabízená knihovny a knižním trhem je orientovaná především

na mladší školní věk. Vidím v tom velký nedostatek, neboť dítě, které opouští mateřskou školu ve věku 6 – 7 let je pokládáno již za samostatného sebeobslužného jedince, který je součástí jak společnosti a jejích pravidly, tak i dopravního světa s jeho dopravními pravidly.

## 1 CÍLE A ÚKOLY PRÁCE

Cílem bakalářské práce je vytvoření souboru her s dopravní tematikou pro děti předškolního věku, kdy si děti herní formou osvojují vědomosti a znalosti z oblasti dopravní výchovy k vytváření správných návyků, vztahů k okolí a k lidem.

Úkoly:

1. Přehled základních informací k výuce dopravní problematiky u dětí předškolního věku.
2. Zpracování her pro děti předškolního věku se zaměřením na dopravní tematiku.
3. Uvedení zpětné vazby k daným aktivitám na základě realizace vybraných her u dětí v mateřské škole.



## 2 CHARAKTERISTIKA PŘEDŠKOLNÍHO VĚK

Ke vzdělávání dětí jsou třeba základní poznatky z různých vědeckých oborů. Na každé dítě nejvíce působí prostředí, v kterém žije a činitelé v něm se vyskytující. Ovlivňuje vývoj myšlení, emocionální prožitky, charakter dítěte, ale i jeho vztahové postoje a chápání světa. (Průcha, Kořátková, 2013)

Zajíčková (2008) V předškolním věku si děti zdokonalují motorický vývoj, rozvíjí se hrubá motorika, jemná motorika a jejich koordinace, pohyblivost a obratnost.

Rozšiřování slovní zásoby, používání řady slov, jenž dostatečně nechápe. Mluví v souvětí. Pomocí řeči se s dítětem dorozumíváme, ale i ho ovlivňujeme, důležité správně artikulovat. Pro děti předškolního věku je typická samomluva, svoji hru doprovází řečí, mluví samo se sebou.

Prostorové chápání není zcela rozvinuto, přeceňuje velikost předmětů v jeho blízkosti před vzdáleným (např. dva stejně velké předměty, ale pro dítě je menší předmět vzdálenější).

Čas měří pomocí opakujících se jevů. Např. Ráno se vstává, jde do mateřské školy a večer se chodí spát.

Paměť je schopnost centrální nervové soustavy získané informace uchovat a používat. Ke konci období se formuje paměť záměrná, úmyslná, která souvisí s učením.

Fantazie je na vrcholu mezi 3. - 5. rokem, bohatá představivost svědčí o neznalosti reality. Děti rozlišují živé a neživé bytosti, přesto neživé věci oživují. Fantazie je s hrou propojena.

Předškolní věk je obdobím her, začíná zde společná hra, rozdělování rolí, domlouvají se na hračkách, které ke hře použijí. A stanovují si pravidla hry. Kamarádké vztahy se mění, nemají dlouhého trvání. Předškolní děti se rády zapojují do pracích v domácnosti, pomáhají rodičům. (Zajíčková, 2008)

Socializace je procesem začleňování do společnosti, které je součástí, v které žije, vzdělává se a pracuje. Jedinec se učí, přizpůsobuje, osvojuje způsoby života společnosti, přijímá její hodnoty a normy. Zastává určité sociální role. Dětství je hlavním a nejvýraznějším obdobím socializace. (Průcha, Kořátková, 2013)

## 2.1 MOTORICKÝ VÝVOJ

Naše první účast v silničním provozu je spíše pasivní, jízda v kočárku. Postupně rosteme, vyvíjíme se, přichází nové dovednosti, schopnosti např. chůze, běh. A tak jak se postupně rozvíjíme, zdokonalujeme, tak i motorický vývoj člověka je postupný a stále jistější. Zpřesňuje se koordinace pohybů, hrubá i jemná motorika. A najednou jsme aktivními členy silničního provozu, tzv. chodci, později se stáváme cyklisty, motocyklisty, řidiči dopravních prostředků (aut, autobusů, vlaků, letadel, lodí).

### Období 3 let

Hrubá motorika: Dítě dokáže udržet rovnováhu – udrží se vstoje na jedné noze, chodí po vyvýšené obrubě chodníku, umí kopnout do míče, chodit rovně popředu nebo pozpátku. Schody, které byly dlouho překážkou v překonávání výškových rozdílů, se nyní stávají lákadlem. Neúnavně trénují výstupy a sestupy, kdy z posledního schodu udělá „hop“, tj. skok snožmo dolů. (Matějček, 2005) Rádo se pohybuje do rytmu hudby a miluje skluzavky i houpačky. Hází míč vrchem, ale nedokáže přesně zaměřit a hodit daleko. Velký míč chytá do nastavených rukou. Jezdí na tříkolce nebo ve šlapacím autě. (Allen, Marotz, 2002)

Jemná motorika: rádo staví komín (7-10 kostek), umí obracet stránky v knize po jedné, donese hrnek s vodou bez rozlití, lépe zachází s tužkou, pastelkami a fixy, které nedrží celou dlaní, ale mezi ukazovákem, prostředníkem a palcem, špetkový úchop. (Allen, Marotz, 2002) Svislou čáru („jako když prší“) i čáru vodorovnou („jako když jede auto po silnici“) táhne s větší jistotou. (Matějček, 2005)

### Období 4 let

Hrubá motorika: Dítě má velkou potřebu tělesného pohybu, skáče, leze po stromech, dělá kotrmelce, hraje si na honěnou. Ze schodů střídá pravou a levou nohu. (Bacus, 2004) Umí chodit v jedné přímce (dle namalované čáry na zemi či nalepené pásce). Poskakuje na jedné noze, přeskakuje překážky vysoké 12 - 15 cm. Zlepšuje se hod míčem.

Jemná motorika: Staví komín (10 a více kostek), tvaruje z modelíny různé objekty (cukroví, hady, jednoduchá zvířátka). Tužku drží ve třech prstech, umí překreslit tvary a písmena. Přesněji se strefuje kladívkem do hřebíků, navléká dřevěné korálky. (Allen, Marotz, 2002)

Stříhá nůžkami, kresby postav se začínají podobat skutečným lidem - hlava, tělo, ruce a nohy. (Bacus, 2004)

### **Období 5 let**

Hrubá motorika: Děti chodí pozpátku, našlapuje napřed na patu a pak na špičku. Dovede se dotknout rukou prstů u nohou, aniž by muselo pokrčit kolena. Přejde přes kladinu, udrží rovnováhu ve stoji na jedné noze po dobu deseti sekund, skáče přes švihadlo. Chytí hozený míč ze vzdálenosti necelého metru. (Allen, Marotz, 2002) V pěti a půl letech jízdá na opravdovém kole, zkouší kolečkové brusle, klasické brusle. Zkouší se samo rozhoupat na houpačce, což vyžaduje smysl pro rytmus a koordinaci pohybů. Rozlišuje pravou a levou stranu. (Bacus, 2004)

Jemná motorika: Z malých kostek sestaví trojrozměrné útvary podle obrázku nebo modelu. Podle vzoru nakreslí jednotlivé útvary (čtverec, trojúhelník, obdélník, kruh) i napíše různá písmena (A, I, O, U, C, H, L, T). Nůžkami stříhá dle naznačené linky, i když nepřesně. Dominantnost jedné ruky. (Allen, Marotz, 2002)

### **Období 6 let**

Hrubá motorika: se zvětšuje síla svalů. Chlapci bývají silnější než stejně velká děvčata. Pohyby jsou přesnější a přestávají být zbrklé. Rádo vyvíjí velkou tělesnou aktivitu: běhá, skáče, leze, šplhá a hází. Nedokáže klidně sedět. Lepší koordinace oka a ruka. Jde lépe jízdá na kole, plavání, odpalování míče pálkou a kopání do míče. (Allen, Marotz, 2002)

Jemná motorika: rádo maluje, modeluje z hlíny, „vyrábí“ různé předměty, pracuje se dřevem. Kreslí, vybarvuje a obkresluje ruce i jiné předměty. Skládá papír a vystřihuje z něj jednoduché tvary. Umí si zavázat tkaničky. (Allen, Marotz, 2002)

## **2.2 KOGNITIVNÍ A PERCEPČNÍ VÝVOJ**

Výchovné působení v kognitivní a percepční oblasti není zaměřeno pouze na pohybovou složku, rozvíjíme i verbální a logické myšlení, smysly, orientaci v prostoru, vizuální paměť, matematické operace. Děti musí znát nejen název značek, ale chápat jejich význam. Vnímat barevné i tvarové odlišení. Umět si zapamatovat pravidla silničního provozu. Uvědomit si správné a špatné chování. Využívat smysly, orientovat se v blízkém okolí. Naučit se respektovat i pomáhat druhým.

**Ve třech letech** si při čtení knih chtějí prohlížet obrázky a texty. Mají rádi příběhy o zvířátkách a velmi lehce se ztotožní s medvídkem či zajíčkem. Může pohádky také poslouchat z CD. Dokáže rozeznat své jméno, které vidí napsané. Některé děti umí počítat z paměti až do pěti či deseti, ale nedokáže spočítat více než dva nebo tři předměty. (Bacus, 2004) Daří se mu od sebe rozlišit slova, která znějí podobně, např. pes-bez, pusa-husa, míč-myš – a ukazuje na správná vyobrazení. Chápe rozdíl mezi trojúhelníkem, kruhem a čtvercem. Dokáže třídit předměty podle jednoho logického kritéria, jako např. barva, tvar nebo velikost. Správně porovnává velikost např. ukážeme-li mu tenisový a golfový míček, určí, který je větší a který menší. Pojmenuje a určí některé základní barvy, přinejmenším červenou, žlutou a modrou. Částečně začíná chápat pojem času a trvání. Hraje si realisticky např. dívky krmí panenku, ukládají ji k spánku, přikrývají peřinkou, chlapci připínají přívěs k nákladnímu autu, nakládají, odjíždí s autem a napodobují při tom zvuk motoru. (Allen, Marotz, 2002) Ve třech a půl letech se dokáže lépe soustředit, je trpělivější, tudíž vydrží poslouchat delší příběhy. Dále rádi poslouchají hudbu, mají své oblíbené písničky, při kterých tancují a poskakují do rytmu. Znají nazpaměť několik rozpočítadel. Dítě zná své příjmení, jména dalších osob v rodině a křesní jména svých rodičů. (Bacus, 2004)

**Čtyřleté děti** začínají počítat do deseti nebo do patnácti. Mají rády knihy, kde najdou informace o různých tématech, které uspokojí jeho nekonečnou zvědavost. V oblasti písemného projevu je schopné rozeznat některé písmena, zvláště ta, která obsahují jeho jméno, případně i některá slova. Nacvičuje si, jak se tato písmena píšou. Přitahuje je televize, sledují jednoduché příběhy pro děti. Recitují básničky, zaspívají kratší písničky. Rádo ťuká do klavíru a zkouší z něj vyloudit melodii. (Bacus, 2004) Poskládá do sebe přinejmenším pět skládacích kostek od největšího k nejmenší. Postaví pyramidu ze šesti kostek. Chápe význam pojmů „nejvyšší“, „největší“, „stejně“ a „více“. Mezi různými obrázky dokáže vybrat takový, kde je „nejvíce domů“ nebo „největší“ pes. Baví ho hra se slovy a vytváří různé jazykové nesmysly. Chápe souslednost každodenních událostí a činností: „Když ráno vstaneme, oblékáme se, nasnídáme se, vyčistíme zuby a jdeme do školky.“ Při pohledu na obrázek-skládačku (člověka, auta, zvířete) dokáže poznat, které části ještě chybí. (Allen, Marotz, 2002)

**Pětileté dítě** se často ptá a o věcech hodně přemýšlí. Často vyvodí chybný závěr z informací, které mají k dispozici, a má sklon k zevšeobecnování. Např. pokud mu dvakrát ukážeme červené auto a řekneme, že je to Renault, vyvodí z toho, že všechna červená auta jsou Renaulty. Dokáže poznat několik slov a již celkem dost písmen v knížkách, ale navíc zkouší číst a psát. Znájí zpaměti své křesní jméno, příjmení a adresu a ví, kolik je mu let. Dokáže dobře počítat a sčítat a někdy zkouší psát i číslice. Dokáže spočítat větší počet předmětů. (Bacus, 2004) Ze dvou vystřižených trojúhelníků sestaví čtverec nebo obdelník. Z malých kostek sestaví schody. Chápe pojmy jako stejný tvar, stejná velikost, nejmenší a nejkratší. Dokáže vyrovnat předměty od nejkratšího k nejdelšímu a od nejmenšího k největšímu. Označí předměty, které mají v řadě zvláštní postavení: první, druhé, poslední. Utřídí předměty na základě dvou kritérií, např. podle barvy a tvaru. Z různých předmětů vybere ty, které mají společný rys (klasifikační schopnost: dané předměty jsou např. potraviny, lodě nebo zvířata). Chápe pojem menšího množství: „Ve které sklenici je míň vody.“ a pojem polovina – umí říct kolik dílů má předmět, je-li rozpuřený. Dále chápe pojmy tma, světlo, brzy: „Vstal jsem brzy, když venku byla tma.“ Rozumí vztahu mezi časem odměřovaným hodinami a denním programem: „Když je malá ručička na pětce, pouštíme si televizi. Ví, k čemu slouží kalendář. Je zvědavý, učí se s velkým záplem a má nespočet otázek: Proč? Kdy? Kde? Co? (Allen, Marotz, 2002)

**V šesti letech** se prodlužuje doba udržení pozornosti. Chápe jednoduché pojmy související s kategorií času (dnes, zítra, včera) a pohybu (auta jezdí rychleji než kola). Zná čtyři roční období, čím jsou charakteristické, pamatuje si hlavní svátky a jaké činnosti se k nim vážou. Baví ho skládanky, činnosti spojené s počítáním, tříděním, hry s tužkou a papírem a spojování písmen a slov s obrázky. Znalost pravé a levé ruky. Získává jisté povědomí o smrti a umírání. (Allen, Marotz, 2002)

### 2.3 OSOBNOSTNĚ - SOCIÁLNÍ VÝVOJ

Jako chodec se pohybuji v silničním provozu individuálně, ale přesto jsem součástí hromadné silniční dopravy, na přechodu nestojím vždy sám, cestuji-li tramvají, jsou v ní lidé. Ani jako řidič automobilu nejsem na silnici sám. Proto se nyní podrobněji zabírám osobnostně-sociálním vývojem, neb součástí pravidel silničního provozu je i respektování druhého, ohleduplnost, pomoc druhému v nouzi a chovat se tak, abych nikoho neohrozil.

**U tříletého dítěte** je centrem citového života matka. Dítě jí rádo pomáhá s domácími pracemi, doprovází ji do obchodu. Na druhou stranu má složitější vztah se sourozenci a špatně snáší rivalitu. S radostí zlobí, pokud je mu ublíženo, pláče a stěžuje si. K vrstevníkům se dítě chová lépe, dokáže lépe spolupracovat a respektovat ostatní. Hlavním prostředkem sdílení se mezi dětmi se stává řeč. (Bacus, 2004) Chápe pojem střídání, i když není vždy ochoten se střídat. Mluví samo pro sebe. Při hraní používá předměty symbolicky: dřevěná kostka může představovat auto, schod nebo zvířátko. Často si hraje paralelně s dětmi, brání svoje hračky. Může mít stále svůj oblíbený polštář-mazlík, plyšové zvířátko nebo jinou hračku, u které hledá útěchu. (Allen, Marotz, 2002)

**Děti ve třech a půl letech** mají rády slavnostní příležitosti, výjimky z pravidla a změny oproti zaběhnutému stereotypu, pokud je možno je prožívat v rodině a s pocitem bezpečí. Mají rády prázdniny, návštěvy u sousedky nebo u kamaráda, babičky. Jsou netrpělivé při očekávaném překvapení. Dokáží se lépe podělit s ostatními a počkat, až na ně dojde řada, což usnadňuje hry s ostatními dětmi. Rozlišují, které děti mají rádi – takovým říkají kamarádi, a které nemají rádi. Jejich chování ovlivňují i učitelky v mateřské škole, neb jsou citlivé na pochvalu a výtky. (Bacus, 2004)

**Čtyřleté dítě** je velmi hrdé na svou maminku a touží to dávat najevo, přesto se ovšem vůči ní začíná vymezovat a zvláště chlapci zkoumají, jak by unikli z dosahu její autority. Uvědomují si své pohlaví. Má úzký vztah k rodině a k domovu. Nadchne ho jakékoliv dobrodružství. Se staršími sourozenci soupeří a k mladším sourozencům se objevují „mateřské“ pocity. Vztahy s jinými dětmi nabývají podoby nerozlučných přátelství, ale výjimkou nejsou ani prudké neshody a hádky. Holčičky a kluci si začínají hrát odděleně a tato tendence se bude v dalších letech prohlubovat. Ve čtyřech a půl letech se zajímají více než o dospělé o děti ve stejném věku. Začínají se vytvářet dětské party, s nimiž se pojí i soupeření dětí o pozici. (Bacus, 2004) Rychle se střídají nálady, vzteká se pro maličkosti, truceje, když je vynecháno a nepodílí se na činnosti, žaluje na druhé děti. Vychloubá se, přehání a „překrucuje“ pravdu, vymýšlí si různé historky. Zkouší, co mu projde. Vše chce dělat samo bez jakékoli pomoci. (Allen, Marotz, 2002)

**Děti v pěti letech** se začleňují do kolektivu dětí a dětský svět staví do protikladu ke světu dospělých. Rodiče tvoří střed jeho světa a dítě věří, že ho dokážou před vším ochránit a mají velkou moc. Se starším sourozencem si dokáže hrát klidněji, k mladším

sourozencům se stále dožaduje „práva staršího“. Dítě se učí vcítit se do druhého, myslet na něj, dělit se a dávat dárky. Obvykle zná dobře pravidla slušného chování a zdvořilostní pravidla, přesto mu je musíme připomínat. Přeje si mít hodně kamarádů, je značně společenské a přátelské. Daří se mu lépe prohrávat, i když toto je velmi individuální, některé děti prohru nesnesou. V pěti a půl letech se vyvíjí smysl pro morálku. Dokáže posoudit, jestli je chování druhých v pořádku, nebo není. Rádo rodiče opravuje, pokud jejich chování neodpovídá tomu, co říkají, nebo tomu, co někde slyšelo (že se mají zapínat bezpečnostní pásy v autě, nemá se kouřit, má se chránit životní prostředí atd.) Má smysl pro vlastnictví, kdy osciluje mezi dvěma způsoby chování – nikomu nic nepůjčit, a naopak o všechno se podělit. Dokáže uvažovat, za co své úspory utratí. (Bacon, 2004) Lépe se ovládá a neprožívá už tak výrazné emoční výkyvy. Rádo vypráví vtipy, baví a rozesmává ostatní. Chlubí se svými úspěchy. (Allen, Marotz, 2002)

**V šesti letech** dochází k častým změnám nálad, v jednu chvíli jsem kamarád a za půl dne nepřitelem. Touží po lásce rodičů, jejich pomoci a výchově, přestože by se rád odpoutal a stal se „velkým“. Je sebestředný (egocentrický), události vnímá pouze ze své strany. Chce být dospělými chválen, zvděčit se jim a snaží se o jejich pozornost. Nemá rád opravování a prohrávání ve hře (pláče a truceje). Má zájem o vše kolem sebe, uvědomuje si správné a špatné chování. (Allen, Marotz, 2002)

### 3 TEORIE HRY

Koťátková (2005) Hra patří neodmyslitelně k životu lidí a člověk se hrou a teorií hry zabýval od dávných dob. Není ale výsadou pouze lidí, různé prvky hry pozorujeme i u zástupců vyšších živočichů, především savců. Hry si většinou všichni spojíme především s dítětem, ale hra nás provází samozřejmě i v dospělosti. Není proto překvapivé, že tato oblast lidského života se stala předmětem zkoumání vědců a filozofů, a to už v antice (např. Platón v Zákonech).

Novější teorie, které se začaly objevovat v polovině 19. století, vysvětlují význam a smysl her a vycházejí i ze srovnání znaků hry u dětí a mláďat živočichů. V této době začaly také vznikat výchovně vzdělávací instituce pro předškolní děti, byly zřizovány opatrovny a mateřské školy. A je tedy přirozené, že se pedagogové začali teorií hry intenzivněji věnovat. Hrou a teorií hry se zabývali např. (řazeno chronologicky):

**Friedrich Frobel** – významný německý pedagog (1782 – 1852), vytvářel různé didaktické pomůcky, didaktické a pohybové hry.

**Jan Svoboda** – český pedagog (1803 – 1844), založil Svobodovu opatrovnu v ulici Na Hrádku v Praze, ve které cíleně zaměřenými hrami připravoval děti na vstup do školy, hrou a didaktickými pomůckami učil děti novým dovednostem (např. pořídil dětem malé nářadí, na kterém jim vysvětloval práci řemeslníků).

**Herbert Spencer** – anglický filozof (1820 – 1903), příčinu hry vysvětluje teorií přebytečné energie. Hra se podle něj vyvinula u vyšších živočichů, kteří již nepotřebují tolik času a energie věnovat na zachování vlastního života. Podle této teorie by si ale nemohl hrát člověk, který je fyzicky, popř. duševně vyčerpán. Tato teorie je v dnešní době již překonána, protože hra v tomto případě může být naopak povzbuzením nebo odreagováním, nemusí být nutně pouze „ventilem“ přebytečné energie.

**Stanley Hall** – americký psycholog (1844 – 1924), formuloval rekapitulační teorii, která nachází příčinu hry v minulosti, dítě pak ve své hře uplatňuje zkušenosti předků, které má zakódovány v genech. Genový výzkum však tento předpoklad nepotvrdil.

**Karl Gross** – německý filozof (1861 – 1946), analyzoval hru mláďat a dětí, chápal hru jako přípravu na život, hra je podle něj impulsem k procvičování instinktů a slouží ke zdokonalení dovedností, které člověk potřebuje v dospělosti.



**Sigmund Freud** – rakouský psychoanalytik (1856 – 1939), věnoval se i dětským pacientům, u kterých vyzoroval, že dítě promítá do hry svoje obavy a stresy a ve hře necítí vnější omezení. Dítě si tak prožije svoje úzkosti, strachy a obavy v bezpečí rodiny nebo v dětské skupině a tato projekce rušivých podnětů do hry má pro něj očistný účinek. Dnes toto můžeme pozorovat u dětí, které si ke hře vybírají různá témata ze sdělovacích prostředků (např. televize). Dítě si nedokáže jev začlenit do svého běžného života, neumí si danou situaci nijak vysvětlit a to je zneklidňuje. Hrou se ujišťuje, že přestože si problém ve hře prožilo, jeho okolí se nezměnilo. Zlá situace, kterou vidělo, ale nedokázalo si ji vysvětlit, se ho tak netýká.

**Sergej Leonidovič Rubinštejn** – sovětský psycholog (1889 – 1960), hru vnímá jako odraz skutečnosti, kterou si dítě může díky své fantazii přetvářet. Motivy hry si dítě vybírá podle toho, jak vnímá jejich důležitost.

**Jean Piaget** – švýcarský filozof, vědec a vývojový psycholog (1896 – 1980), předpokládá, že hra úzce souvisí s rozvojem myšlení a inteligencí dítěte, jež při hře aktivně opakuje nabyté zkušenosti a zkouší situace nové. Podle úrovně intelektu dítěte rozlišuje tři základní charaktery hry:

1. Senzomotorická hra: projevuje se u dítěte ve věku 6 měsíců až 2 let; při této hře se utvářejí struktury, které jsou nutným základem pozdějších myšlenkových operací; nejprve konkrétní, pak logické a abstraktní. Jednotlivé kroky ve hře lze ovlivnit, ale nemohou být přeskočeny.
2. Symbolická hra: věk 2 – 7 let; dítě uplatňuje fantazii, používá symboly (hračky, různé předměty) pomocí kterých se přenesou do situací, které by jinak nemohlo reálně prožít. Toto období je vrcholem dětské hry a je umocněno prudkým rozvojem řeči dítěte.
3. Konkrétní logické operace: 7 – 11 let; učí se poznávat věci kolem sebe a přemýšlet o nich. Dítě se zaměřuje na pozorování, třídění, řazení, buduje si číselné představy, učí se řešit problémy.

**Eugen Fink** – německý filozof (1905 – 1975); hra podle něj není vyhrazena pouze dítěti, má význam po celý život člověka. Důležitým prvkem je radost ze hry, uplatňování pravidel

nebo vyzkoušení si různých rolí ve hře. Hra také většinou není individuální záležitostí, hráč má své spoluhráče či obecnstvo. (Koťátková, 2005)

Z uvedených teorií vyplývá, že hra je nezbytně nutná k rozvoji dítěte a uplatňuje se ve všech obdobích lidského života. Ostatně tomu, že hra je důležitá součást našeho života, nasvědčuje i známý slogan: „Kdo si hraje, nezlobí“.

### 3.1 DEFINICE HRY

Hra je základní aktivitou dětské seberealizace. Vychází z vnitřního popudu a odráží podmínky, ve kterých se dítě nachází, je navíc originálně nastavena podle dispozic každého jedince a její forma se v čase a společnosti proměňuje. (Koťátková, 2005)

Herní, učební i pracovní činnosti jsou důležité, protože umožňují dítěti navazovat vztah s lidmi a věcmi v okolí. Dítě si hraje, neboť mu hra přináší radost, potěšení a zábavu, ale neznamená to, že je samoučelná. Cíl hry je obsažen v činnosti samé, né ve výsledku. Důležité je úsilí, pozornost, soustředění a dosažené zkušenosti získané hrou. Hra je založena na fantazii, ale přesto zůstává s realitou spjata (skutečné zážitky, známé prvky, které si dotváří). Pomocí hry se učí řešit problémy přirozenou cestou, rozvíjí se vnímání, fantazie, myšlení, řeč, tělesný a emocionální vývoj, ale i relaxuje. Ve hře se odráží stupeň fyzického i psychického vývoje dítěte, působení sociálního prostředí. (Opravilová, 2016)

### 3.2 ZNAKY HRY

Koťátková (2005) Spontánnost spočívá v přirozeném chování. Dítě se samo motivuje, stanovuje si cíle a záměry. Ke hře si samo určuje podněty a uplatňuje své vnitřní zdroje.

Zaujetí hrou je viditelné tím, že dítě nevnímá okolí ani nepřijímá podněty, které s jeho danou činností nesouvisí. Na svoji hru je natolik soustředěné, že odmítá její přerušení, natož aby hru ukončil. Je-li nucen k ukončení hry, projeví svůj nesouhlas, nespokojenost, snaží se argumentovat a bránit své zájmy, které jsou pro něj v daný moment nejdůležitější.

Radost a uspokojení je na první pohled znatelná na výrazu tváře hrajícího dítěte. Hlasitý smích, gesta a pohyby vyjadřující radost, nadšení, spokojenost. Prožitek je spjat se samomluvou, jenž upevňuje emoce dítěte.

Tvořivost se vyznačuje novými nápady na vylepšení, zdokonalení, kombinování se skutečností či úplně transponuje skutečnost. Tvořivost má různorodou povahu, může se uplatnit v oblasti pohybové, vyjadřovací (hledání nových slov, slovních spojení), prostorové. Hledání nových originálních předmětů, pomůcek, rekvizit či vylepšit použití starých, známých.

Fantazie je u dětí velmi důležitou složkou, největšího rozkvětu dochází ve věku 3. - 6. let dítěte. Souvisí s výběrem hraček, sledovaností pohádek. Hra je obohacena představami, ale i zkušenostmi. Vychází z pohádek. Pomocí fantazie se zbavujeme napětí, prožíváme to, čeho v životě nemůžeme dosáhnout.

Opakování je ve hře dominantním znakem. Děti se rády vracejí ke hře, kterou si vyzkoušely, která je zaujala, přinášela jim radost, potěšení. Při pohybových hrách pozorujeme, že díky opakování se v určitých dovednostech i schopnostech zdokonalujeme, získáváme jistotu v pohybu, koordinaci těla a dosahujeme lepších výkonů.

Přijetí role je velkým zlomem, díky němuž se dítě dokáže uvolnit, skrývá-li nějaké tajemství, má v sobě smutek. Hra se odvíjí od sebe k druhým. Dítě si zvolí svoji roli, naplňuje ji podle svých poznatků, zkušeností a představy. (Koťátková, 2005)

### **3.3 HRA A PRAVIDLA**

Koťátková (2005) Pravidla vnímáme, jako zákony podle nichž se hra řídí, určují postup a normu chování hráčů. Pravidla mohou být pevně stanovena nebo se mohou v průběhu hry měnit. Přizpůsobují se dle věku hráčů, prostředí, v kterém hra probíhá, času, jenž je pro hru určen a dovednostem i schopnostem hráčů. Stejně jako hra přechází od nejlehčí k nejtěžší variantě, tak i pravidla mohou přecházet od jednoduchých ke složitým.

Každá společnost si tvoří své pravidla, jenž obsahují obecná vymezení v podobě řádu a pevného charakteru. Jedinec musí tato pravidla pochopit, přijmout a řídit se jimi (nejčastěji u pravidel sportů a sportovních her). Pokud hráči respektují a dodržují stanovená pravidla, hra přináší společný prožitek. Kolem druhého roku si děti sami volí cíl své hry, námět, smysl, předměty a samozřejmě svá pravidla, která dle potřeby mění. Dítě je schopno určité sebekontroly ve vztahu k vlastním pravidlům, která hru řídí i určují její podstatu.

Ve čtyřech letech dítě nedokáže zcela přijmout pravidla, která stanovuje dospělý nebo vrstevník. V tomto věku se dítě řídí spíše vlastními vnitřními popudy. Ze svého rozumového rozvoje se nedokáže domluvit, zapamatovat si a dodržet pravidla přicházející z vnějšku. Dítě si vytváří vlastní aktuální pravidla a na základě své volby se jim svobodně podřizuje. Během hry svá pravidla mění a upravuje.

V pěti letech děti projevují radost ze společnosti, přijímají a dodržují její společenské normy a pravidla. Tento věk je významný sebekázní. Dítě dokáže vysvětlit i obhájit postupy s pravidly dané hry.

V 6. roce jsou děti autory společenských pravidel ve své dětské společnosti. Během hry kontrolují, jak se pravidla dodržují, zda byla správně pochopena a přijata. Stále existují snahy upravovat pravidla ve svůj prospěch, neboť vlastní zájem je nadřazen zájmu ostatních. Později děti vyžadují pravidla, chtějí se podřizovat. Hry iniciované dospělým jsou pro ně výzvou a projevují o ně zájmem. S pravidly vniká do hrající skupiny dětí i určitý řád, norma, jejíž dodržování je sledováno. Poruší-li jedinec tento řád, normu je skupinou dětí vyřazen. Nebo jsou mu minimálně dány tresty, pokuty.

Pravidla daná dospělým děti přijímají po dovršení určitého rozumového a sociálního stupně. Pro dodržování těchto pravidel je třeba jim opravdu porozumět, svoji sebekázní dodržet i přes překážky a chtějí a to tehdy, dovedou-li jim porozumět, přijmout je za své, dodržovat je i přes případné překážky a mají-li potřebu mít ve hře spoluhráče. (Koťátková, 2005)

### **3.4 HRA V PŘEDŠKOLNÍM VZDĚLÁVÁNÍ**

Pedagogové se snaží zájem dítěte o hru využít tak, že určité druhy herních činností podporují a některým hrám stanovují konkrétní výchovné a vzdělávací cíle, způsob činnosti a postup. Důraz na využití hry k plánovitému vzdělávání v sobě skrývá nebezpečí, že by mohla být zneužita k jednostranně účelovému působení. Hra je činnost dobrovolná a dítě by při ní mělo vycházet z vlastních představ a samo si určovat pravidla. Dítě se ve hře učí, získávat zručnost, zkouší, hledá, přemýšlí, improvizuje. To vše činí spontánně a dobrovolně, což dospělý mnohdy přehlíží. (Opravilová, 2016)

Předškolní dítě pozná, kdy může jednat svobodně a kdy něco udělat musí. Neměli bychom sebe ani děti klamat, že jde o hru, pokud dětskou činnost sami organizujeme a podřizujeme svým záměrům.

Hra působí na rozvoj poznávání, pokud odpovídá skutečnému zájmu dítěte. Didaktická hra se zpravidla soustředí na nácvik dílčích intelektuálních operací (např. třídění, řazení, porovnávání) bez vztahu k rozvoji ostatních, zejména citových prožitků. Někteří psychologové považují didaktické hry za úhony na dětském vývoji. Na základě výzkumu působí didaktické hry u předškolních dětí krátkodobě. (Opravilová, 2016)

### **3.5 DĚLENÍ HER DLE HLEDISKA PSYCHOLOGICKÉHO A PEDAGOGICKÉHO**

*a) podle schopností, které rozvíjejí (smyslové, pohybové, intelektuální, speciální)*

*b) podle typů činnosti (napodobovací, dramatizující, konstruktivní, fiktivní)*

*c) podle místa, kde probíhají (exteriérové a interiérové)*

*d) podle počtu hráčů, kteří se jich zúčastní (individuální, párové, skupinové)*

*e) podle věku (hry kojenců, batolat, předškoláků)*

*f) podle pohlaví (dívčí, mužské)*

*g) podle ročních období, lokálních a tradičních zvyků (Opravilová, 2016)*

### **3.6 HRY ŘÍZENÉ A DIDAKTICKÉ**

Hry řízené zařazujeme do denního programu mateřské školy, zpravidla před pobytem venku. Jsou voleny a vybírány tak, aby splňovaly stanové cíle a námětově odpovídaly probíhajícímu tematickému bloku. Jsou vedeny, motivovány a korigovány pedagogem, který děti směřuje k dosažení cílů zaměřených na přijímání pravidel a jejich dodržování, kooperace ve skupině vrstevníků, vnímání a koordinace pohybu a rytmu. Cílem každé hry je však samotný prožitek z ní.

Záměrem didaktické hry je děti samostatně navést ke splnění stanoveného cíle bez nutnosti přímého vedení pedagoga. Hlavním úkolem pedagoga je vhodně motivovat, tak aby děti měli sami zájem, prozkoumávat, tvořit a přemýšlet. Je zde významně využít vlastní potenciál dětí, jejich herní schopnosti a dovednosti.

### 3.7 HRA STRUKTUROVANĚ DRAMATICKÁ

Forma strukturovaně dramatické hry je využívána především pro práci s prožitkem. Učí nás porozumět sami sobě, okolí i světu kolem nás. Využívá divadelních postupů a technik. Základem je vybrané téma, s kterým se pracuje, různě obměňuje, opakuje. Je postavena na příběhu, který motivuje a vede děti k zamyšlení i k samostatnému řešení problému, uvědomění si důsledků a následků svého chování a jednání. Dítě ve hře přijímá nebo se ztotožňuje s danou rolí a učí se reagovat prostřednictvím svého výrazu, pohybu, komunikací, citoslovcí a zvuků, rekvizit a jiných symbolů. Vše může být podbarveno rytmem, barevným znázorněním, hudební atmosférou a dalšími esteticko-výchovnými možnostmi. Cílem je rozvoj osobnostních a sociálních schopností i dovedností, kultivace chování a umění řešit různé životní situace.

### 3.8 VOLNÁ HRA

Nejpřirozenější a hlavní dětskou činností je hra. Volná hra je také hlavní náplní v mateřské škole. Je základní psychickou potřebou dítěte a slouží nám jako ukazatel vývojové úrovně konkrétního dítěte. Volné hry jsou zcela v režii dětí, které si je sami vymýšlejí, sami realizují, vybírají, určují svá pravidla. Můžeme je zařadit na pohybové, konstrukční a námětové. Ve volné hře se odráží reprodukce skutečnosti, která může být jen v očích dítěte, nikoliv reality. Hra je klíčovým prostředkem v pohybovém rozvoji dětí a v socializaci. Prostřednictvím hry mohou porovnávat své síly, získat sebevědomí i poznatky o úrovni svých schopností a dovedností.

### 3.9 POČÍTAČOVÉ HRY

Počítačové hry přiměřené věku, které mají určitý dobře zpracovaný didaktický záměr k rozvoji myšlenkových dovedností, mohou být za určitých podmínek pro dítě rozvíjející. Jen je potřeba mít dohodnutá pravidla, co se týče času stráveného u počítače. Děti, které příliš vyhledávají počítačové hry, mohou být ke hrám jiného typu lhostejné. Struktura v těchto hrách spočívá v uceleném schématu naplněném sledem jednotlivých kroků, pro které se dítě samo rozhoduje buď v náhodném postupu (pokusem a omylem) nebo na základě vzhledu do hrou nabízené problematiky. (Koťátková, 2005)

např. NEŽ ZAČNE MATEMATIKA – rozvoj matematických schopností pro děti od 3 do 7 let

UČÍME DĚTI PŘEMÝŠLET – rozvoj myšlení a řeči

NASLOUCHEJ A HREJ SI – trénink sluchové paměti, rozlišování zvuků a tónů

## 4 DOPRAVNÍ TÉMATIKA PRO DĚTI

Dnes si život bez dopravy neumíme představit. Umožňuje nám dostat se tam, kam potřebujeme, rychle a včas. Nejčastěji se setkáváme se silniční dopravou (automobily, autobusy, tramvaje, trolejbusy, motocykly, jízdní kola), dalšími dopravními prostředky jsou vlaky, lodě a letadla. Součástí silniční dopravy je každý z nás. Proto je důležité znát dopravní značky, kterými se silniční provoz řídí i pravidla silničního provozu, které je nutno znát, řídit se jimi a dodržovat je!

### 4.1 DOPRAVNÍ ZNAČKY

Dopravní značky nás provází každý den. Mají různý tvar, barvu, formu a každá značka má svůj vlastní význam. Pro jejich správné zapamatování a pochopení je důležitá předdopravní výchova, která se zabývá vštěpováním základních pojmů (smíš, nesmíš), znalostmi barev, orientace v prostoru (vpředu, vzadu, vlevo, vpravo), geometrickými tvary (trojúhelník, kruh, obdélník).

Pan Balík (2006) ve své knize uvádí krátké, jednoduché a zábavné rýmy, kterými dopomáhá lepšímu zapamatování významu značek.

#### Výstražné značky

„Pozor, děti přecházejí,  
zpomalte tu, rychlá kola!  
Tatínku, jeď opatrně!  
Někde blízko je tu škola.



#### Zákazové značky

Pro nás jistě také platí  
tento zákaz, řekni, tati.  
Abychom však byli přesní:  
Žádné auto dál jet nesmí!





**Příkazové značky**

Nikdo nemá na vybranou,  
značkou máme cestu danou.

Příkázaným směrem teď  
bez odmluvy, tati, jed'

**Informativní značky**

Dnes a jistě taky příště  
navštívíme parkoviště.

Auto počká, jak jsme chtěli.  
Nakoupíme na neděli.



Stoličný (2011, 2013) ve svých dílech vypráví pohádkové příběhy, díky nimž si děti zapamatují význam. Ukázka v příloze č. 1.

**4.2 DESATERO SILNIČNÍHO PROVOZU**

*„1. Bezpečná cesta do mateřské školy.*

*2. Chůze po chodníku, stezka pro cyklisty.*

*3. Bezpečné přecházení vozovky na rovném a přehledném úseku, po přechodu pro chodce, nadchodu a podchodu.*

*4. Význam světelných signálů pro chodce.*

*5. Schopnost rozeznat nebezpečná místa, nebezpečná místa pro přecházení vozovky.*

*6. Vidět a být viděn, chování za snížené viditelnosti.*

*7. Základní dovednosti na kole, jízda na chodníku s rodiči, užívání cyklistické přilby.*

*8. Bezpečné chování v automobilu – autosedačky a bezpečnostní pásy.*

9. *Zásady bezpečného chování v hromadné dopravě (nastupování, vystupování, chování při jízdě, chování na zastávce).*

10. *Bezpečná místa pro hry dětí.*“ (Radovánek online, 2017).

### **4.3 BEZPEČNOST SILNIČNÍHO PROVOZU**

„1. *Počítej s chybami druhých.*

2. *Neměň svoje rozhodnutí na poslední chvíli.*

3. *Bud' předvídavý.*

4. *Ne každý účastník silničního provozu je ukázněný.*

5. *Za všech okolností zachovej klid, jednej s rozvahou a chovej se bezpečně.*

6. *Nebud' lhostejný k ostatním.*

7. *Nauč se poskytnout první pomoc.*

8. *Vždy musíš vědět, na co stačíš, nepřeceňuj síly, nepředváděj se!*“ (Frajerová, 2012)

## 5 DOPRAVNÍ VÝCHOVA DLE RVPPP

### 5.1 DÍTĚ A JEHO TĚLO

- „osvojení si poznatků důležitých k podpoře zdraví a bezpečí – chránit své zdraví a život
- upevňování návyků pro bezpečný pohyb dětí v prostorách třídy, školy, obce, města – pohybové hry na barvy“ (Přikrylová, 2005)

### 5.2 DÍTĚ A JEHO PSYCHIKA

- „osvojení si elementárních poznatků o významu znakových systémů a jejich funkcí (jednoduchá dopravní značení), rozvíjení paměti, myšlení, logických úvah
- rozlišování barev důležitých pro provoz v dopravě – vidět a být viděn“ (Přikrylová, 2005)

### 5.3 DÍTĚ A TEN DRUHÝ

- „seznamování se základními pravidly chování dítěte v dopravním provozu ve vztahu k druhým účastníkům i k sobě – bezpečné chování v silničním provozu. Správné vyhodnocování situace a jednání (hry na dopravu, křižovatka, přechody pro chodce)
- jak můžeme pomoci sobě i ostatním ve svém okolí v případě nebezpečí, ohrožení života – policie, záchranky a lékaři“ (Přikrylová, 2005)

### 5.4 DÍTĚ A SPOLEČNOST

- „rozvíjení schopnosti žít ve společnosti ostatních lidí – utváření elementárních návyků pro život do budoucna (získání návyků k základním pravidlům v dopravním provozu)
- osvojování si významu dodržování pravidel v silničním provozu pro zdraví a bezpečí své i ostatních kolem nás“ (Přikrylová, 2005)

## 5.5 DÍTĚ A SVĚT

- *„seznamování s místem, ve kterém dítě žije a vytváření pozitivního vztahu k němu*
  - *získávání pozitivního životního stylu na silnicích*
- *rozvíjení poznatků o prostředí a okolí školy i svého bydliště (bezpečně do školy, na hřiště, do obchodu...)“ (Přikrylová, 2005)*

## 6 METODIKA ZPRACOVÁNÍ PRAKTICKÉ ČÁSTI

Aby se hra stala zábavnou a příjemnou, musí mít svá jasná pravidla. Pravidla nastavujeme podle věku, počtu dětí, náročnosti hry a prostředí, v kterém se odehrává. Postupujeme od jednodušších her ke složitějším. Dbáme, aby pravidla byla pochopena a dodržována. Před zahájením hry vzbudíme zájem dětí vhodnou motivací, následně seznámíme s obsahem a základními pravidly hry. V průběhu zpřesňujeme pravidla a několikrát hru opakujeme, až si ji děti osvojí. Pokud hra děti zaujala, v průběhu roku je opakujeme a vracíme se k ní. Hry obměňujeme dle tématu a požadovaných výchovně-vzdělávacích cílů. Nároky zvyšujeme nastavením složitějších pravidel a tím zvyšujeme požadavky na děti. Zároveň musíme dbát na dodržování všeobecných didaktických zásad: názornost, soustavnost, přiměřenost, ohled na věkové zvláštnosti. (Jukličková-Krestová a kol., 1987)

### 6.1 HRY SPOJENÉ S PŘEDDOPRAVNÍ VÝCHOVOU

Cílem her je dětem vštípit hravou formou základní vědomosti a dovednosti, potřebné k pochopení a dodržování pravidel silničního provozu. A bezpečného chování na ulici, ve městě a dopravních situacích. Hry zaměřujeme na znalosti barev, pravo-levá orientace, orientace v prostoru, chápání matematických představ a rozvíjení zrakové a sluchové percepce.

**Moje tělo**

Pomůcky: žádné

Počet dětí: 10-15

Věk: 3-4 roky

Dílčí cíle: procvičení pravé a levé strany, znalost části svého těla, rychlost, samostatnost

Pravidla: Dle pokynů budeme ukazovat části našeho těla, např. Schovejte přede mnou svoje břicho (pravé ucho, levou ruku, pravé i levé oko....). Po vyřčení části těla, kterou mají děti schovat, učitelka čeká cca 5 vteřin a po té správně ukáže.

Zdroj: Dopravní výchova, Besip

Variace: Pouhé ukazování můžeme transponovat při pobytu venku do pohybu. Děti mají před sebou malý předmět (kroužek, lístek, větvičku), který budou přeskakovat např. skokem snožmo dopředu, dozadu, doleva, doprava, skokem na pravé noze dopředu, skok na levé noze dozadu.

Reflexe: Hra splnila očekávání, byla pro děti zábavná, vyžadovaly pokračování. U poloviny dětí se muselo neustále připomínat, aby se narovnaly a stály pěkně rovně. Koordinaci těla při pohybu zvládala většina dětí. Dle kognitivního vývoje znalost pravé a levé strany by měla být ucelena, měly by bezpečně na pokyn ukázat pravou a levou stranu. Dle obrázku vidíme, že někteří jedinci pravo-levou orientaci zcela neovládají. Jedná se o předškolní děti, které mají odklad.

Hra se může hrát venku, ve třídě, i tělocvičně.



Obr. 1 Pohybová hra: Moje tělo (Poklopová, 2017, s. 26)

## **Semafor**

Pomůcky: červený a zelený balónek

Počet dětí: 15

Věk: 3-6 let

Dílčí cíle: rozlišení barev, prostorová orientace, pohotová reakce na signál, pozornost, postřeh, rozvoj hrubé motoriky (koordinace těla – běh, zastavení), respektování druhého, bezpečnost, dodržení směru a jednoduchých pravidel

Pravidla: Paní učitelka drží v ruce červený a zelený balónek. Děti jsou na jedné straně místnosti a dávají pozor, který balónek zvedne paní učitelka nad hlavu. Bude-li zelený, přebíhají k paní učitelce, bude-li červený, zůstávají stát. Pokud je zelený a děti přebíhají k paní učitelce, po přeběhnutí dětí přejde paní učitelka na druhou stranu místnosti, aby děti dobře viděly, jakou barvu ukáže paní učitelka (semafor).

Zdroj: Vlastní

Variace: U starších dětí, které mají větší vytrvalost, kondici, lze volit variantu dvou „semaforů“. Paní učitelka si zvolí pomocníka, kterého může prostřídat. Nebo si vybere dvě děti, které budou „semafory“ a opět dochází ke střídání dětí.

Hra lze hrát venku i v tělocvičně.

## **Čáp ztratil čepičku**

Pomůcky: všechny věci v místnosti

Počet dětí: 10-15

Věk: 4-6 let

Dílčí cíle: prostorová orientace, rychlost, rozlišení barev, respektování druhého, dodržení jednoduchých pravidel

Pravidla: Po vyřčení „Čáp ztratil čepičku, měla barvu barvičku např. modrou“ se rozhlédneme po místnosti. Hledáme modrou věc, které bychom se dotkli a drželi do kontroly paní učitelky.

Zdroj: Vlastní



Variace: U mladších dětí použijeme pouze základní barvy. Mohou využít i oblečení své či kamaráda, neb oni jsou též součástí místnosti. U starších dětí volíme celou škálu barev, nesmí se dotýkat oblečení. Lze ještě ztížit tím, že určíme dětem, zda se barvy mají dotýkat levé nebo pravé ruky, s barvou určíme i tvar (např. červený hranatý, zelený kulatý).

Hru hrajeme ve třídě.

### **Popelky**

Pomůcky: víčka od pet lahví, 10 obručí

Počet dětí: 10

Věk: 5-6 let

Dílčí cíle: znalost pravo-levé orientace, jemná motorika, zrakové rozlišení, znalost barev, samostatnost, dodržení jednoduchých pravidel

Pravidla: Každé dítě má před sebou obruč s víčky od pet lahví různých barev. Paní učitelka určí, s kterými barvami se bude pracovat, např. modrá víčka dáváme na pravou stranu, bílá na levou stranu, ostatní víčka zůstávají uvnitř obruče.

Zdroj: Vlastní

Variace: U mladších dětí bych použila pouze dvě barvy, víčka od pet lahví umisťují nahoru a dolů (nad a pod obruč). U starších dětí můžeme dát pět barev a využít nejen pravé a levé strany, ale využít další prostorový prvek nad a pod. Jiná varianta je udělat řadu barev např. červená víčka uprostřed obruče, nalevo bílá víčka, před bílá víčka patří zelená. Napravo od obruče jsou modrá víčka od pet lahví, před nimi jsou žlutá víčka od pet lahví.

### **Jaká barva svítí**

Jak nevidomý pozná, že je na semaforu zelená? (zvukové signály)

Pomůcky: bubínek

Počet dětí: 10-15

Věk: 3-6 let

Dílčí cíle: naučit děti vnímat zvuk v prostředí, koordinace pohybu, sluchová analýza (pomalu, rychle), dodržení směru, bezpečnost, respektování druhého

Pravidla: Při rychlém bubnování běháme po místnosti jedním směrem (máme na semaforu zelenou), když se rytmus bubnování zpomalí, zastavíme se (na semaforu se rozsvítí červená).

Zdroj: Dopravní výchova, Besip

Variace: Můžeme využít i hlasitosti bubnování, nahlas, potichu. U starších dětí je možno využít dvou nástrojů odlišného zvuku např. bubínek, triangel. A v neposlední řadě bych zmínila možnost zvukového šumu v pozadí, kdy hraje hudba, do toho se bubnuje. Děti musí rozlišit zvuk, kterým se mají řídit, a který je jen kulisou v pozadí.

Hru lze hrát venku, ve třídě i tělocvičně.

## 6.2 HRY S DOPRAVNÍ TÉMATIKOU

Hry jsou zaměřeny na pohybovou činnost, grafomotoriku, zrakovou a sluchovou analýzu, rozvoj paměti, rozvoj fantazie. Hlavní náplní her je znalost dopravních značek, nejen znát správný název, ale i význam značek, jejich důležitost.

### **Parkoviště**

Pomůcky: židličky ve třídě

Počet dětí: 10-15

Věk: 5-6 let

Dílčí cíle: rozvoj paměti, orientace v prostoru, rozvoj hrubé motoriky, postřeh, reakce na signál, respektování druhého, bezpečnost, dodržení jednoduchých pravidel.

Pravidla: Ve skupině dětí postavíme židličky do kruhu tak, aby na sebe všichni viděli. Počet židliček odpovídá počtu dětí a paní učitelka stojí uprostřed kruhu. Děti si zvolí, jaký chtějí být dopravní prostředek, někteří specifikují např. Škoda Fiat, jiní letadlo, rychlík. Paní učitelka řekne: „Milé děti, právě cestujeme po silnici.“ Děti mají za úkol vyměnit si místo, pokud dopravní prostředek, který představují, jezdí po silnici. Paní učitelka kouká, kdo se zvedá a sedne si na volnou sedačku. Její role je být dopravním prostředkem, jenž jezdí po silnici. Kdo zůstane stát uprostřed, povídá, kde cestujeme.

Zdroj: vlastní, kdy jsem se motivovala hrou z Dopravní výchovy, Besip

Variace: Paní učitelka hrát nemusí, mění se pouze děti. U menších dětí bych jmenovala, kdo se bude měnit např. letadla.

Hru hrajeme ve třídě.

### **Čáry, máry**

Pomůcky: čarovná hůlka

Počet dětí: 10-15

Věk: 3-6 let

Dílčí cíle: vcítění do jiné role, reakce na signál, napodobování, artikulace (zvuky, hlasová rozcvička), prostorová orientace, koordinace pohybu, respektování druhého, dodržování jednoduchých pravidel, bezpečnost

Pravidla: Děti chodí v kruhu za sebou, učitelka je uvnitř kroužku a má kouzelnou hůlku. Učitelka kouzlí a říká: „čáry, máry podkočáry, já jsem kouzelník a všechny vás proměním v auta“. Děti pak jezdí v kroužku za sebou a představují auta. Po chvíli je učitelka opět změní v jiný dopravní prostředek. Tímto způsobem vystřídají děti všechny dopravní prostředky. Na konec učitelka z „autíček vykouzlí opět děti“.

Zdroj: Dopravní výchova, Besip

Hru můžeme hrát venku i v tělocvičně.

### **Zlobivé značky**

Pomůcky: 8 dopravních značek

Počet dětí: malá skupinka (cca 8 dětí)

Věk: 6 let

Dílčí cíle: znalost tvarů značek, barevné označení a význam, procvičování paměti, správné vyjadřování, spolupráce, respektování druhého

Pravidla: Čtyři děti pošleme za dveře, kde si každý vybere jednu značku. Následně se vrátí do místnosti. Další čtyři děti čekají až na pokyn učitelky ukáží značky. Paní učitelka pomalinku počítá do pěti, po uplynutí času děti značky schovají a odcházejí opět za dveře. Tam si jedno nebo dvě děti vymění značku a vrátí se opět do místnosti. Děti v místnosti

si značky prohlíží a říkají, které značky chybí, a které přibyly. Dojde k vystřídání, kdo hádal, jde za dveře.

Zdroj: vlastní

Variace: U starších dětí bych využila barevnost značek, kolik značek bylo modrých, žlutých, s červeným okrajem. Další možností je využít tvarů značek např. dvě kruhové značky, dvě trojúhelníkové. U starších dětí je možné určení názvu značky a její zařazení např. zákazová značka. Hru lze zjednodušit hádáním značek ihned po odchodu dětí za dveře. Jaké značky jsme viděli, tvary, barvy. U mladších dětí pouze jednu změnu.



Obr. 2 Hra na rozvoj zrakové paměti: Zlobivé značky (Poklopová, 2017, s. 31)

Reflexe: Nejdříve jsme si ukázali značky, s kterými budeme pracovat a připomněli správný název značek. Děti s určením značek neměly problém. Hlavním úkolem dětí bylo poznat, zda došlo ke změně jedné, dvou či tří značek, s čímž děti neměly problém. Byla jsem překvapena, když použily odborný název značek, které byly změněny např. Pozor děti za Stůj, dej přednost v jízdě. Některé děti věděly, kdo z kamarádů změnil značku. Hra zaujala a líbila se.

Hru lze hrát ve třídě.

### **Barevná auta**

Pomůcky: 20 malých kroužků tří různých barev (žlutý, červený, zelený), střední kroužky stejných barev, geometrické tvary z molitanu

Počet dětí: 20 dětí

Věk: 6 let

Dílčí cíle: rozlišení barev, prostorová orientace, pohotová reakce na signál, soustředění, pozornost, rozvoj hrubé motoriky (koordinace těla, běh-zastavení), rozvoj paměti, respektování druhého, bezpečnost, dodržování pravidel, rychlost, rytmus, dodržení směru

Pravidla: Uprostřed třídy rozmístíme různé geometrické tvary, barevně odlišené (garáže). Děti si vyberou svoji garáž a do ruky dostanou malý kroužek (volant), barevně odlišný. Na pokyn učitelky začnou běhat kolem garáží, ale přitom musí sledovat, jakou barvu má kroužek, který paní učitelka drží v ruce nad hlavou. Děti, které mají stejnou barvu volantu, musí zaparkovat do své garáže, jenž si na začátku hry zvolily. Zmizí-li kroužek nad hlavou paní učitelky, děti se opět zapojí do silničního provozu (běh kolem garáží). Střídáme barvy kroužků, zpomalujeme, zrychlujeme silniční provoz. Můžeme ukázat dvě i všechny tři barvy.

Zdroj: vlastní

Variace: U mladších dětí bych použila pouze dvě barvy, bez zapamatování své garáže. Zatímco ostatní auta by dále jezdila, oni by zaparkovaly do jakékoliv garáže. U starších dětí lze využít menšího a většího kroužku, které by držela paní učitelka. Větší kroužek by značil barvu garáže, do níž zaparkovat (v jedné garáži mohou být dvě i tři auta) a menší kroužek

by značil barvu aut, jenž mají zaparkovat). Případně může druhá učitelka určovat rychlost provozu (bubnováním).



Obr. 3 Pohybová hra: Barevná auta (Poklopová, 2017, s. 33)

**Reflexe:** Děti pochopily jednoduchá pravidla hry, i když jsem musela připomínat, aby byly pozornější ke změnám. Jejich možnost běhu po místnosti je naplnila tolik, že zapomínaly sledovat signály paní učitelky. Zapamatovat si místo své garáže nebyl problém. Byla jsem překvapena, že nedošlo k žádnému střetu dětí, respektovali jeden druhého, což je v silničním provozu důležité. Hra je velmi bavila, druhý den chtěly hru opakovat.

Hru lze hrát venku, ve třídě i v tělocvičně.

### **Stejný k stejnému**

**Pomůcky:** 4 kruhy, tunel, 10 trojúhelníků, 10 čtverců, 10 obdélníků, 3 malé kroužky

**Počet dětí:** 5 - 10

**Věk:** 6let

**Dílčí cíle:** znalost geometrických tvarů, rozvoj hrubé a jemné motoriky, koordinace těla, respektování druhého, dodržování jednoduchých pravidel, bezpečnost, samostatnost, prostorová orientace, rozvoj zrakové analýzy.

**Pravidla:** Na jednom konci místnosti rozmístí paní učitelka geometrické tvary různých barev i velikostí. Na druhém konci budou tři malé kroužky, do jednoho budou nosit

trojúhelníky, druhého čtverce a do posledního obdélníky. Úkolem dětí je roztřídit geometrické tvary. Nesou-li geometrický tvar, jdou kolem překážek, při zpáteční cestě zdolají překážku, která navazuje na malý kroužeček, do něhož vložili geometrický tvar.

Zdroj: vlastní

Variace: U mladších dětí je možnost volit pouze jeden tvar, různých barev či velikosti a budou třídit dle barev či mohou na druhém konci udělat řadu např. čtverců od nejmenšího po největší. Můžeme u nich vynechat překážky, budou čistě jen běhat z jednoho konce místnosti na druhý. U starších dětí může paní učitelka zvolit geometrický tvar (může určit i barvu např. nosíme červený čtverec), který budou děti nosit a při zpáteční cestě volí překážku dle sympatie. Při větším počtu dětí můžeme udělat družstva, každé družstvo má svoji barvu. Děti budou nosit pouze dle barvy svého družstva, může (nemusí) být určeno hledisko tvaru, zde už se jedná o spolupráci.

Reflexe: Děti mají rády pohyb, didaktické hry spojené s pohybem mají povětšinou úspěch. Při slovním popisu pravidel jsem použila i názorně-demonstrační metodu. Což dětem pomohlo k pochopení činnosti na jednotlivých úsecích. Během hry jsem pozorovala, jak dodržují úkoly, zda je opravdu plní zodpovědně. U některých dětí předčí správné a pečlivé provedení před soutěživostí, být první. Bylo třeba tyto děti zastavit a připomenout jim pravidla, upozornit je na správné provedení. Co se týče rozlišení geometrických tvarů, nesetkala jsem se s omylem, přestože geometrické tvary měly různé velikosti i barvy.

Hru hrajeme venku, ale je vhodná i do tělocvičny.



Obr. 4 Pohybová hra v přírodě: Stejný ke stejnému (Poklopová, 2017, s. 34)



## **Opraváři**

Pomůcky: rozstříhané obrázky značek, 3 obálky, prázdné papíry, lepidla

Počet dětí: 4

Věk: 6 let

Dílčí cíle: rozvoj zrakové paměti, představivost, prostorová orientace, rychlost, samostatnost, jemná motorika, čistota práce

Pravidla: V místnosti jsou připravené obálky, kde jsou umístěny dva rozstříhané obrázky značek. Na pracovním stole jsou čisté papíry a lepidlo. Najděte obálku, složte si značku a následně přelepte na prázdný papír.

Zdroj: vlastní

Variace: U mladších dětí vložíme do obálek vzor dopravní značky (případně mohou obrázky značek ležet na pracovním stole), zmenšit počet na jednu dopravní značku. Můžeme využít půlených obrázků (mladší děti budou hledat dvě stejné půlky, starší děti dokreslují). U starších dětí mohou značky zůstat černobílé a dalším úkolem bude po paměti vybarvit. Můžeme hru ztížit i větším počtem rozstříhaných dopravních značek. Z hry individuální se může stát hra skupinová.

Reflexe: Byla důležitá motivace dětí. Každý opravář nevidí problém hned, musí prozkoumat okolí, aby našel poruchu, kterou je potřeba opravit. V naší třídě se nacházejí střípky, jenž se ukryly do obálky, aby se nepoztrácely. Střípky by rády opět patřily k sobě, dokážeme to, děti? Hledání bylo pro děti zábavné. Při otevření obálky zjistili, že slepit střípky nebude až tak jednoduché. Na obrázku je vidět, že jedna značka děti potrápila. Po malém upozornění si chybu opravili. Musím děti pochválit za dodržení pravidel, nejdříve si značky poskládaly a následně přilepili. Čistota práce byla též dodržena.

Hru hrajeme ve třídě (možnost i tělocvičny).



Obr. 5 Hra na rozvoj zrakové analýzy a syntézy: Opraváři (Poklopová, 2017, s. 37)

**Značky v pohybu**

Pomůcky: 10 obrázků značek, 10ks dopisních spon

Počet dětí: 10

Věk: 5-6 let

Dílčí cíle: znalost geometrických tvarů, reakce na signál, rozvoj paměti, orientace v prostoru, bezpečnost, ohleduplnost, dodržení jednoduchých pravidel

Pravidla: Děti si vyberou značku, jež si připevní na tričko. Všichni dohromady uděláme kruh, abychom na sebe dobře viděli. Na pokyn paní učitelky např. „místa si vymění dopravní značky trojúhelníkového tvaru“, se děti rozhlédnou a vymění si místa.

Zdroj: vlastní

Variace: U mladších dětí využijeme barevné odlišení značek. U dětí školního věku používáme názvy příkazové, zákazové, informativní značky.

Hru lze hrát venku, ve třídě i v tělocvičně.

**Pexeso**

Pomůcky: Pexeso

Počet dětí: 2

Věk: 4-6 let

Dílčí cíle: prostorová orientace, rozvoj paměti, zraková analýza, soustředění, dodržení jednoduchých pravidel, trpělivost, respektování druhého

Pravidla: Otáčí se pouze dvě karty, tak aby obrázek viděl i protihráč. Dokud hráč neotočí karty zpět, nesmí hrát druhý. Pokud najde dvě stejné karty, hraje ještě jednou, případně tolikrát dokud nachází stejný pár karet. Konec hry nastane, když jsou vybrány všechny karty. Spočítáme kolik stejný párů má každý hráč, vyhrává ten, kdo má více.

Variace: U starších dětí můžeme uspořádat turnaj, kdy budou hrát minimálně čtyři děti, každý s každým. U mladších dětí volíme méně kartiček pexesa např. půlka kartiček. Můžeme zvolit variantu obráceného pexesa – lícem nahoru, děti sbírají páry najednou. Neplatí zde pravidlo, jeden hraje a druhý vyčkává. Oba hráči hledají zároveň, je zde důležitá rychlost. U mladších dětí volit variantu méně hracích kartiček.

Hru hrajeme ve třídě.

### **Řidičský průkaz**

Pomůcky: 4 pracovní listy, tužka

Počet dětí: max. 4-5

Věk: 6-7 let

Dílčí cíle: znalost silničního provozu, samostatnost, jemná motorika, správné držení tužky, dokončení

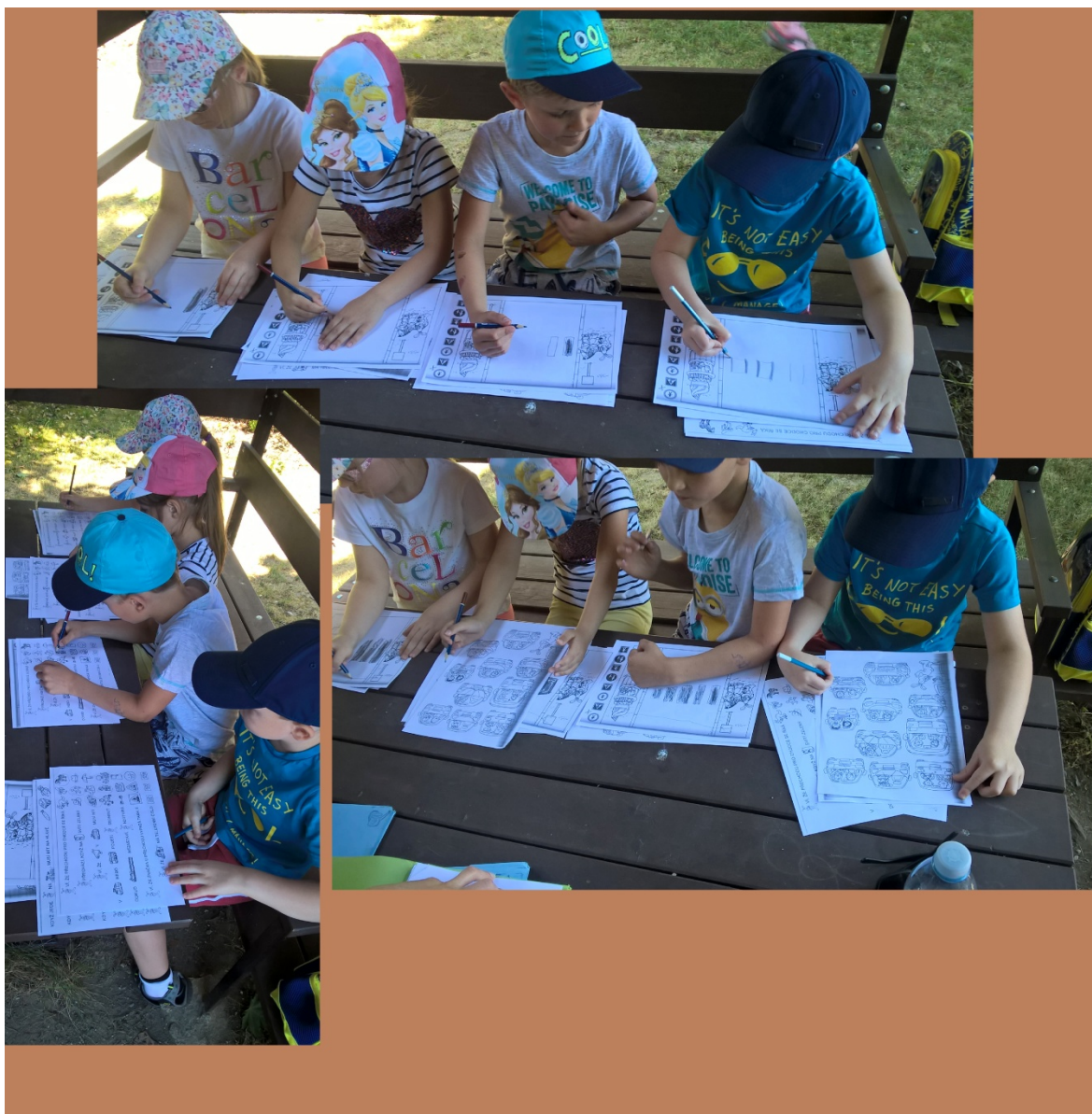
Pravidla: Každý sám vypracuje pracovní list, pořadí není dané.

Zdroj: vlastní nápad

Variace: Pracovní listy můžeme obměnit, zvětšit počet. Můžeme udělat zkoušku ústní, pokládat dětem otázky, čímž je učíme správnému vyjadřování, odpovídat celou větou. Kombinovat pracovní sešit a doplnit otázkami. Další variantou je dopravní hřiště, kde mohou skládat zkoušku chodce, zkoušku na řidičský průkaz pro cyklisty.

Reflexe: Pracovní listy jsem vybírala z knihy „Simonovy pracovní listy“, která je určena pro mateřské školy a první ročníky základní školy. U prvního pracovního listu jsme narazili na malý problém. Určení značky, která značí přechod pro chodce, nebyl problém. Ten nastal, když děti měly namalovat přechod pro chodce. Přestože je nakreslen na značce, nevěděli si rady. Je pravda, že v realitě, není silnice bílá, ale přechod se značí bílými pruhy, jenž jsou nastříkány na silnici. Příště pojmu úkol jinak, dám dětem k dispozici bílou pastelku, kdy nejdříve vybarví silnici a na ni nakreslí pruhy. Druhý pracovní list zvládli dobře, bez chyby. Poslední list jsem předčítala a děti kroužkovaly správnou odpověď. Na obrázku je vidět, jak si jeden chlapec není jistý a kouká ke kamarádovi. Vzhledem k předškolnímu věku dětí, jsem chtěla, aby šlo o samostatnou práci (návik na školu). Upozorňovala jsem na toto pravidlo. Děti byly úspěšné.

Stolní hra vhodná do třídy.



Obr. 6 Ověřování vědomostí: Řidičský průkaz (Poklopová, 2017, s. 40)

**Semafor a auta**

Pomůcky: žádné

Počet dětí: 15 (max. 20)

Věk: 3-6 let

Dílčí cíle: znalost významu barev na semaforu, hrubá motorika, koordinace těla, reakce na signál, sluchová analýza, dodržování jednoduchých pravidel

Pravidla: Děti na jednom konci místnosti, paní učitelka na druhém konci. Děti se snaží dostat k paní učitelce. Pohybovat se smí pouze v případě, kdy je otočená zády a říká: „Když Ti svítí zelená, tak smíš. Až Ti blikne červená, zastavíš!“. Po vyřčení těchto slov se otočí k dětem a ony musí stát jak sochy, bez jediného pohybu. Pohne-li se dítě, musí se vrátit na začátek.

Zdroj: vlastní přetransfonování hry „Cukr, káva, limonáda“

Variace: Slovní pokyn můžeme vyměnit za ukazování balónků. Pokud děti běží, držím zelený balónek nad hlavou, s červeným balónkem nad hlavou se otáčím, po kontrole dětí vyměním červený za oranžový (žlutý) balónek, aby děti věděly, že se mají připravit na další běh. Další možností je používat hudební nástroj např. bubínek, při bubnování děti běží, konec bubnování znamená, že se děti zastaví a já se otočím. Po skončení kontroly jednou bouchnu do bubnu a děti vědí, že se mají připravit na běh (oranžová na semaforu).

Reflexe: Pohybová hra, která je akční a děti zaujala. Jen několik málo dětí se předvádělo, zastavovalo v nestabilních polohách, případně vydávalo zvuky, které byly porušením pravidel, tudíž za ně musely děti zpět na začátek. Určitě budeme opakovat.



Obr. 7 Pohybová hra: Semafor a auta (Poklopová, 2017, s. 42)

### **Lokomotiva a neposedné vagóny**

Pomůcky: žádné

Počet dětí: 14-20

Věk: 5-6 let

Dílčí cíle: rozvoj předmatematické představy, rozvoj hrubé motoriky, spolupráce, reakce na signál, dodržování jednoduchých pravidel, respektování druhého, bezpečnost

Pravidla: Učitelka říká: „Jede, jede mašikanka, kouří se jí z komínka. Kouř je dlouhý jako 4 vagóny. Krajinou se projede, domů zpátky dojede“. Děti po vyslechnutí počtu vagonků,

udělají vláček (zástup za sebou a drží se za ramena), projedou, aniž by se rozpojily, slalom, vrátí se zpět a vyčkají dalších pokynů. Učitelka volí počty tak, aby nezbyl žádný žák.

Zdroj: vlastní přetransponovaná hra Vláčci z Dopravní výchovy, Besip

Variace: Nemusíme volit pohybovou činnost. Můžeme zvolit jako pomůcku stavebnici LEGO. Děti si postaví dle své fantazie malou lokomotivu a za ní dle pokynů paní učitelky skládají vagónky (1 kostka = 1 vagón). Další variantou může být kresba, kdy si děti na papír nakreslí cca 5 lokomotiv. Paní učitelka řekne rým s počtem vagónů, děti zakreslí vagónky. Od posledního vagónu naznačí kouř mašinky, aby byl hodně černý, kresbu opakujeme několikrát. (zapojena grafomotorika).

### **Stavitelé**

Pomůcky: víčka od pet lahví

Počet dětí: 5 – 10 (záleží na množství víček)

Věk: 4-5 let

Dílčí cíle: rozvoj jemné motoriky, představivosti, samostatnost

Pravidla: Děti dostanou k dispozici truhlu plnou víček od pet lahví, každý si vybere jeden dopravní prostředek a ten z víček od pet lahví sestaví. Po skončení si můžeme o dopravních prostředcích povídat, např. které barvy víček použily, kolik pet víček použily, kdo postavil nejmenší – největší prostředek, jak bezpečně jezdit atd.

Zdroj: vlastní

Variace: Pokud máme dostatek barevně odlišných víček od pet lahví, mohou starší děti skládat značky dle pokynů, např. podle názvů, podle významu, podle geometrického tvaru značek či barvy značek.

Reflexe: Děti rádi stavějí z víček pet lahví, tudíž hra měla úspěch. Dále se jim líbila volnost barev, velikosti a hlavně volnost jejich fantazii. Zaujalo mi, když všechna letadla byla stavěna z pohledu shora, nákladní auto, kolo i mašinka byli postaveny jak je vidíme, když na ně koukáme. Na obrázku je vidět, že letadlo bylo nejčastěji stavěným dopravním prostředkem. Přestože letadlem se denně nedopravují, viděli v jeho ztvárnění nejlehčím úkolem. Některé děti měly problém v udržení rovné linky. Dívky raději stavěly dopravní



značky, což mi překvapilo, neboť jsem předpokládala ve stavění kočárků, který je dopravním prostředkem pro děti do 2 let.



Obr. 8 Hra na rozvoj představivosti: Stavitelé (Poklopová, 2017, s. 44)

## **Velké závody**

Pomůcky: 3 stolečky ve třídě, 18 obdélníkových dřívek, 2 různě barevné papíry

Počet dětí: 10

Věk: 3-6 let

Dílčí cíle: dechová cvičení, usměrňování výdechového proudu, dodržení pravidel

Pravidla: Děti utvoří dva zástupy, vedle sebe budou stát dva závodníci, kteří spolu chtějí závodit. Úkolem dětí je dostat své auto do cíle (za poslední dřívko) pomocí dechu. Nesmí se dotýkat auta, křížit soupeři cestu svým tělem. Stůl mohou během závodu obíhat. Hra začíná ve chvíli, kdy paní učitelka odstartuje slovy : „Připravit, pozor, jedem“.

Zdroj: vlastní

Variace: Můžeme závodit po jednom autu, kdy budeme měřit čas, za jak dlouho se dostane do cíle. Závodní trasu můžeme ztížit o překážky, případně postavit dráhu se zatáčkami. Další varianta změna místa hry např. koberec (lino), kde nemusí být vymezena dráha dřívky, ale úkolem dětí je dostat auto z jednoho konce místnosti na druhý. Auto nemusí řídit pouze jeden řidič, ale mohou být dva řidiči. Děti se budou střídat, důležitá synchronizace řidičů. U starších dětí můžeme určit, na kolik dechů mají auto dostat do cíle, nebo si počítají, kolikrát foukly do auta, než dojelo do cíle.

Reflexe: Motivace dětí nebyla náročná, neb soutěživost mají děti v sobě. Hrou byli nadšeni. Některé děti měly problém ve zvolení polohy úst a dostatečnému nádechu a výdechu, tak aby jejich fouknutí bylo účinné a posunulo jejich autíčko dopředu. A hlavně vítr z jejich úst měl mít směr na střed autíčka. Bylo zapotřebí nejen silného, ale hlavně dlouhého fouknutí. Což některé děti nedokázaly, jejich fouknutí bylo krátké a na horní okraj autíčka. Děti své pokusy opakovaly a při dalším pokusu byly úspěšnější a jejich radost byla velká.



Obr. 9 Dechová průprava: Velké závody (Poklopová, 2017, s. 46)

## **Jen počkej, zajíci**

Pomůcky: 2 různě barevné tužky, 2-3 papíry A3

Počet dětí: 6

Věk: 4-6 let

Dílčí cíle: orientace v prostoru, zraková analýza, přesnost, rychlost, pozornost, dodržení linie, sledování směru, grafomotorika, správné držení tužky

Pravidla: Hra na honěnou jiným způsobem. Děti si rozdělí role, kdo bude zajíc a kdo vlk, vezmou do ruky pastelku barevně odlišnou. Připraví se na start. Na povel paní učitelky „Utíkej, Domčo (jméno dítě), utíkej, utíkej“ vyrazí honěný. Ten kdo je vlk počítá rychle do tří a vyrazí. Zajíc kličkuje po papíře, zatáčí, obíhá překážky, snaží se zmást točením dokola a dostat se do cíle, aniž by byl chycen vlkem.

Zdroj: vlastní

Variace: U starších dětí může být hra omezena časem, nebo během hry může paní učitelka změnit role, honěný se stává honícím a honícím honěným. Ztížit orientaci můžeme tím, že na papír vyznačíme jiné dráhy. Další možností je během hry dát povel „stop“, oba hráči se zastaví, na povel „běž“ se dají opět do pohybu. Jinou variantou je používat tlesknutí, jedno zastavit, dvě tlesknutí pokračuj.

Reflexe: Honičky jsou pro děti oblíbenou a nejčastější volnou hrou. A motivace pohádkou „Jen počkej, zajíci“, kterou znají všechny děti byla úspěšná. Zaujali se pro hru natolik, že papír někdy nestačil, dokonce snahou dohonit zajíce došlo k zmuchlání papíru i nedodržení pravidla vyhnout se překážce. V tom okamžiku se hra zastavila a připomněli jsme si pravidla. U dětí, které mají strach z prohry, jsem se setkala s tím, že vzali cestu rovnou k cíli. Vysvětlila jsem jim, že důležité není vždy vyhrát, ale zúčastnit se. I v závodech jednou vyhraje ten a podruhé někdo jiný. Zajíc by měl utíkat tak, aby mátl vlka, tudíž běžet oklikami, kolem překážek, smažit se jej zmást během dokola a zkusit tak zamést stopy. Nejtěžší pro děti bylo udržet správný úchop tužky. U této hry byla viditelná dravost a bojovnost kluků.

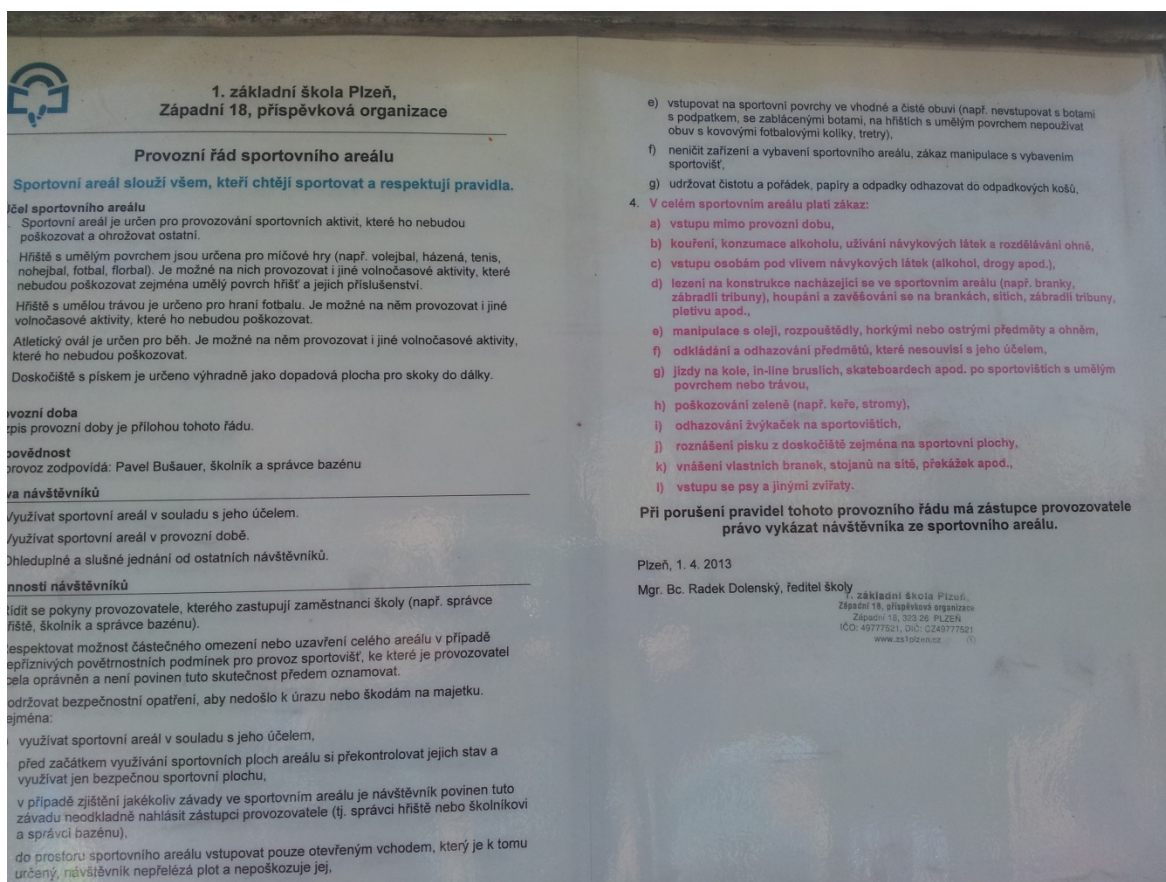


Obr. 10 Hra na rozvoj grafomotoriky: Honička (Poklopová, 2017, s. 48)

### 6.3 HRY NA DOPRAVNÍM HŘIŠTI

Při pobytu na dopravním hřišti si děti vyzkoušejí roli chodce i cyklisty (koloběžce). Využívají svých znalostí, vědomostí a dovedností, které doposud získaly. Vědět, jak se bezpečně chovat na komunikacích. Chodci se pohybují na pravé straně chodníku, před přechodem se zastaví, rozhlédnou se doprava, doleva, doprava, a pokud nejede žádné auto, mohou přejít. Přecházíme rychlejším tempem chůze, rozhodně se nezastavujeme uprostřed. Další důležitým pravidlem je chovat se slušně, nestrkat do lidí, nepodrážet nohy, respektovat kolemjdoucí chodce. Případně jim pomoci, poradit cestu.

V roli cyklisty (koloběžce), který bude využívat k jízdě silnici. Zjišťují, že není jednoduché sledovat dopravní značky, věnovat pozornost světelnému značení (semaforu) a vnímat, jedou-li po hlavní silnici či vedlejší silnici. Neustále sledovat provoz kolem sebe, nepředjíždí-li nás auto za námi, dodržovat odstup od auta, které jede před námi. Jet, tak, abych neohrožoval ostatní, např. včas dával vědět o změně směru, brzdil pomalu a plynule.



Obr. 11 Provozní řád (Poklopová, 2017, s. 50)



Obr. 12 Dopravní hřiště (Poklopová, 2017, s. 50)



Obr. 13 Dopravní hřiště (Poklopová, 2017, s. 50)



## **7 AKCE V PROBLEMATICE DOPRAVNÍ VÝCHOVY**

V listopadu 2015 se 78. mateřská škola zapojila do zajímavé preventivní akce, kterou připravilo Ministerstvo dopravy a Bezpečnost silničního provozu. Kampaň Myšák Bertík a pan B (Bezpečný) má podpořit bezpečné chování dětí posílením správných návyků. Hravou formou seznamuje s nebezpečnými situacemi v silničním provozu z pohledu dětí jako chodců nebo cyklistů. Věnuje se výbavě jízdního kola i funkci cyklistické přilby. Zmiňuje se o povinnosti použití dětské autosedačky a pásů při jízdě autem. (Městský obvod Plzeň 1 online, 2017)



Obr. 14 Kampaň Myšák Bertík a pan B (Zajíčková, 2015, s. 53)

## 8 DISKUZE

Při hledání literatury k bakalářské práci jsem byla zklamána. Dostupné učebnice, internetové zdroje se zabývají dopravní výchovou dětí mladšího školního věku, od 1. třídy základní školy. Proč je tomu tak? Vždyť děti předškolního věku jsou součástí silničního provozu, ať jako chodci či jako cyklisté. Měly by znát pravidla silničního provozu, ale i značky, telefonní čísla v případě nouze na záchranku, policii či požárníky. Měli by vědět jak se bezpečně pohybovat na komunikacích a ve městě. Samozřejmě, že nikdo nepočítá s předškolním dítětem jako samostatným členem silničního provozu, určitě bude v doprovodu rodičů. Ale jejich motorický vývoj je ve fázi jízdy na odrážedle, tříkolce, kdy jízda nabývá rychlosti. Proto musí vědět, že u silnice musí zastavit a rozhlédnout se, nejede-li auto. Rodiče musí dbát na bezpečnostní prvky např. helma, odrazky, kontroly dopravního prostředku před jízdou.

Většina dětí je chtivá informací. Rády se učí novým věcem. Období předškolního věku je ideální čas na vštěpování pravidel silničního provozu. Nejlépe formou hry, prohlížením knih, videí od Bezpečnosti silničního provozu či programu Škola Hrou s komentářem dospělého.

Ačkoliv tištěné literatury příliš není, existuje názorný projekt Myšák Bertík a pan B, kdy policie navštěvuje mateřské školy, povídá si s dětmi. Pomocí her na interaktivní tabuli zjišťují znalosti dětí. Z tohoto projektu jsem nadšena, bohužel ne všechny mateřské školy toho využijí. Děti mají rády změnu, návštěvu, a pokud nás vzdělává, je vhodné toho využít.

Nejlepší forma učení je hra, ať individuální, skupinová, hromadná (frontální). Důležitá je motivace dětí. Stává se, že si ani neuvědomují, že se učí novým věcem, vštěpujeme jim do hlaviček nové informace.

Inspirací pro mě byly knihy s námětem her, ale využila jsem i svých zkušeností a znalostí. Ráda vymýšlím hry pro děti. Pohybové hry zaujmají nejvíce, neboť pohyb je pro děti přirozený. Ale mohou je bavit i hry na grafomotoriku např. „Jen počkej, zajíci“, konkrétněji na straně 51. Hry na konci hodnotím, nejen z pohledu dětí, ale i z hlediska práce učitele. Jak se hra líbila, co se podařilo, čeho se vyvarovat, aby neporušovaly pravidla. Zamýšlím se nad použitím správné motivace, jak hru obměnit, aby více zaujala, předávala více znalostí, naučila novým dovednostem.

## ZÁVĚR

„Stůj, zastav, brzdi, pozor auto“, často slyším z úst rodičů. Je nutné neustále na děti křičet, strachovat se, zda nás uslyší včas, bude-li jejich brzdná dráha dostatečná krátká, aby zabránila nebezpečí. Uvidí řidič auta, autobusu, tramvaje naše dítě včas, aby mohl zareagovat. Plánovaná odpočinková procházka se promění ve stresující cestu pro děti i rodiče. Zkusme se zamyslet, zda není lepší dětem předávat znalosti o pravidlech silničního provozu, již od nejmladšího předškolního věku, kdy se prvně stávají aktivními členy. Nespoléhat na vzdělávání dětí v mateřských a základních školách. I rodiče se mohou aktivně podílet na vzdělávání svých dětí zábavnou formou. Dnes existuje mnoho obrázkových knih, v kterých děti umějí číst. Stránka v knize ukazuje dopravní situaci, otevřením okénka, který stránka skrývá, děti vidí, jak správně jednat. Krásnou pomůckou mohou být koberce, na nichž je nakresleno několik křižovatek, přechody pro chodce, parkoviště. Můžeme s dětmi sledovat videa, které pro nás připravila Bezpečnost silničního provozu a organizace Záchranný kruh.

Cílem mé bakalářské práce bylo vytvořit soubor her pro děti předškolního věku s dopravní tematikou a jejich uvedení do praxe. Při užití her v praxi byla nejdůležitější motivace, neb některé děti neradi závodí a je i malé procento dětí, které pohyb příliš nemají v oblibě. Volila jsem jednoduchá pravidla, aby jim děti porozuměly. Využívala jsem metody slovní i názorně demonstrační a využívala individuální i skupinové formy hry.

V metodice uvádím věkovou kategorii dětí, vzhledem k mému využití, jsem hry směřovala na předškolní věk. Bylo by třeba tento soubor her rozšířit o mladší předškolní věk, děti 3leté. Neboť 3leté děti jsou prvními aktivními účastníky silničního provozu, i když stále v doprovodu rodičů.

Hry by měly sloužit jako námět, motivace nejen učitelkám mateřských a základních škol, ale i rodičům, tetičkám, strejdům, dědečkům, babičkám i starším sourozencům. Dokonce i školákům, kteří se chtějí sami vzdělávat.

Závěrem bych chtěla všem popřát bezpečnou cestu silničním provozem. Aby docházelo k méně dopravním nehodám, byly jsme k sobě ohleduplní, neohrožovali se a vzájemně respektovali. Ať všechny naše cesty mají šťastný konec.

**RESUMÉ**

Hlavním cílem této bakalářské práce bylo zanalyzovat význam her v dopravní výchově v předškolním věku dítěte. V této práci jsme se věnovala analýze vývoje motorických, rozumových a sociálních oblastí dítěte předškolního věku. Následně jsem se zabývala významem, znaky, cíly a pravidly jednotlivých her. Závěr teoretické části je věnován pravidlům silničního provozu a bezpečného chování v silničním provozu. Na základě této práce jsem zjistila, že dopravní výchova je především zaměřena na mladší a starší školní věk. Ale prostřednictvím ojedinělých projektů např. od Ministerstva dopravy ve spolupráci s BESIPem se této problematice začínají více a zodpovědněji věnovat v mateřských školách v rámci svých výchovně vzdělávacích tematických bloků. Pro bezpečnost dětí je velmi důležité se této problematice věnovat právě již v předškolním věku. Práce se zabývá konkrétními hrami a možnými modifikacemi k hrám souvisejícími s danou problematikou.

**RESUME**

The main aim of this Bachelor thesis is to analyze the importance of games in traffic education at the pre-school aged child. In the Thesis, we analyzed the development of motor, intellectual and social areas of pre-school aged child. Subsequently, I paid attention to the meaning, features, goals and rules of each game. Conclusion of the theoretical part is devoted to the rules of road traffic and safe behavior in road traffic. Based on this work, I found out that traffic education is mainly focused on younger and older school age. However, through various projects e.g. project of the Ministry of Transport in cooperation with BESIP, this issue is being devoted more attention and more responsibly in the kindergartens within their educational thematic blocks. For children's safety, it is very important to pursue this issue right at pre-school age. The Thesis focuses on specific games and possible modifications to games, related to the given issue.

**SEZNAM LITERATURY****Bibliografie**

- ALLEN,K.E., Marotz, L.R. *Přehled vývoje dítěte: od prenatálního období do 8 let*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-614-4.
- BACUS,A. *Vaše dítě ve věku od 3 do 6 let*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-862-7.
- BALÍK,J. *Tatínku, JEĎ OPATRŇ!* Praha: Albatros, 2006. ISBN 80-00-02000-9.
- BROM,Z. *DOPRAVNÍ VÝCHOVA učebnice pro 1.-5. ročník základní školy*. Plzeň: Nakladatelství Fraus, 2015. ISBN 978-80-7489-036-9.
- FRAJEROVÁ,L. *Příručka dopravní výchovy pro pedagogy základních škol*. Praha: Ministerstvo dopravy-Besip, 2012.
- FRIEDL,J. *261 HER PRO DĚTI OD TŘÍ LET*. Praha: Grada Publishing, 2002. ISBN 80-247-0360-2.
- HERMOCHOVÁ,S. *HRY PRO ŽIVOT 1*. Praha: Portál, 1994. ISBN 80-85282-79-8.
- JUKLÍČKOVÁ-KRESTOVSKÁ,Z. a kol. *Pohybové hry dětí předškolního věku*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1987.
- KOŽÁTKOVÁ,S. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*. Praha: Grada Publishing, 2005. ISBN 80-247-0852-3.
- MATĚJČEK,Z. *Prvních 6 let ve vývoji a výchově dítěte*. Praha: Grada Publishing, 2005. ISBN 80-247-0870-1.
- NIELANDER,P. *Pozor, svítí červená!* Praha: Albatros, 2014. ISBN 978-80-00-03402-7.
- OPRAVILOVÁ,E. *Dítě si hraje a poznává svět*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988.
- OPRAVILOVÁ,E. *Předškolní pedagogika*. Praha: Grada Publishing, 2016. ISBN 978-80-271-9086-7.
- POSPÍŠILOVÁ,Z. *Hravá autoškola*. Praha: Grada Publishing, 2012. ISBN 978-80-247-4258-8.
- PRUCHA,J., Kožátková,S. *Předškolní pedagogika: učebnice pro střední a vyšší odborné školy*. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0495-4.
- PŘIKRYLOVÁ,M. *Barevné kamínky - Dopravní školička*. Kroměříž: Plus s.r.o., 2005.
- SMOLÍK,J., SMOLÍKOVÁ,K., KOBLASOVÁ,A. *Šimonovy pracovní listy 12 Dopravní výchova*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-112-3.
- STOLIČNÝ,P. *Pohádky o dopravních značkách*. Praha: Fortuna Libri, 2011. ISBN 978-80-7321-595-8.
- STOLIČNÝ,P. *Nové pohádky o dopravních značkách*. Praha: Fortuna Libri, 2013. ISBN 978-80-7321-686-3.
- TANSKÁ,N. *Co mi řekl semafor*. Praha: Vydavatelství MAC, 2005. ISBN 80-86783-09-X.
- VOLFOVÁ,H., KOLOVSKÁ,I. *Předškoláci v pohybu cvičíme jako myška, kočka a pejsek*. Praha: Grada Publishing, 2008. ISBN 978-80-247-2317-4.
- VOTRUBA,J. *DOPRAVNÍ VÝCHOVA I. DÍL CHODEC*. Praha: Nakladatelství Fortuna, 1992. ISBN 80-852 98-98-8.

**Diplomové a bakalářské práce**

ZAJÍČKOVÁ, Alena. *Problémová výuka v předškolním zařízení*. Plzeň, 2008. Bakalářská práce. Západočeská univerzita v Plzni. Fakulta pedagogická.

**Elektronické zdroje**

*Dopravní výchova pro mateřské školy* [online]. [citováno 16.6.2017]. Dostupné z file:///C:/Users/Monika/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/ENEWGOJU/s-tojan-dopravni-vychova-a4%20(1).pdf

*Městský obvod Plzeň 1* [online]. [citováno 25.6.2017]. Dostupné z <https://umo1.plzen.eu/zivot-v-obvodu/materske-a-zakladni-skoly/materske-skoly/>

*Pionýr – Mraveneček – dopravní výchova, značky, bezpečnost* [online]. [citováno 20.6.2017]. Dostupné z <http://pionyr.cz/inspirace/hry-a-aktivity/detail/17>

*Radovánek* [online]. [citováno 16.6.2017]. Dostupné z <http://www.radovaneek.cz/index.php/pro-skoly/vyukove-programy/167-dopravni-vyukove-porady-pro-skoly>



**SEZNAM OBRÁZKŮ**

OBR. 1 POHYBOVÁ HRA: MOJE TĚLO (POKLOPOVÁ, 2017, s. 26).....	27
OBR. 2 HRA NA ROZVOJ ZRAKOVÉ PAMĚTI: ZLOBIVÉ ZNAČKY (POKLOPOVÁ, 2017, s. 31) .....	32
OBR. 3 POHYBOVÁ HRA: BAREVNÁ AUTA (POKLOPOVÁ, 2017, s. 33).....	34
OBR. 4 POHYBOVÁ HRA V PŘÍRODĚ: STEJNÝ KE STEJNÉMU (POKLOPOVÁ, 2017, s. 34) .....	36
OBR. 5 HRA NA ROZVOJ ZRAKOVÉ ANALÝZY A SYNTÉZY: OPRAVÁŘI (POKLOPOVÁ, 2017, s. 37) .....	38
OBR. 6 OVĚŘOVÁNÍ VĚDOMOSTÍ: ŘIDIČSKÝ PRŮKAZ (POKLOPOVÁ, 2017, s. 40).....	41
OBR. 7 POHYBOVÁ HRA: SEMAFOR A AUTA (POKLOPOVÁ, 2017, s. 42) .....	43
OBR. 8 HRA NA ROZVOJ PŘEDSTAVIVOSTI: STAVITELÉ (POKLOPOVÁ, 2017, s. 44).....	45
OBR. 9 DECHOVÁ PRŮPRAVA: VELKÉ ZÁVODY (POKLOPOVÁ, 2017, s. 46) .....	47
OBR. 10 HRA NA ROZVOJ GRAFOMOTORIKY: HONIČKA (POKLOPOVÁ, 2017, s. 48).....	49
OBR. 11 PROVOZNÍ ŘÁD (POKLOPOVÁ, 2017, s. 50) .....	50
OBR. 12 DOPRAVNÍ HŘIŠTĚ (POKLOPOVÁ, 2017, s. 50) .....	51
OBR. 13 DOPRAVNÍ HŘIŠTĚ (POKLOPOVÁ, 2017, s. 50) .....	52
OBR. 14 KAMPAŇ MYŠÁK BERTÍK A PAN B (ZAJÍČKOVÁ, 2015, s. 53).....	54

## PŘÍLOHA Č. 1

### První auto v Kocourkově

Ve slavném městě Kocourkově měli skoro všechno. Lékárnu i pekárnu, muzeum, řeznictví i kuželnu, kino i knihovnu, cukrárnu i radnici. V Kocourkově měli dokonce i autoopraváře, který se jmenoval Jirka Osička. Autoopraváře měli, ale auta neměli. Ani jedno jediné. A nikomu ze slavného města Kocourkova auto nechybělo. Vždyť celé město se dalo projít křížem krážem za pět minut a Kocourkovští z města nikdy nevycházeli.

Jen jednomu člověku to bylo moc líto, že ve městě nejsou auta. Byl to Jirka Osička. Autoopravář, který neměl co opravovat.

Jednou ráno se ke kokrhání kohoutů přidal podivný zvuk: „Tutúúút! Tutúúút!“ Lidé se přiběhli přesvědčit na vlastní oči.

Šikovný Jirka Osička si sestrojil z šicího stroje, mlýnku na mák, dvou koloběžek a z motorku od sekačky na trávu první opravdové kocourkovské auto!

„Tutúúút!Tutúúút!“ ozývalo se vesele Kocourkovem a lidé se radovali a byli pyšní na své město.

„Tak a teď už u nás máme opravdu všechno na světě!“

V devět hodin však auto srazilo tři slepice, v deset kozu, v poledne přejelo míč a večer klobouk malíře Mazáka.

„Takhle to dál nepůjde!“ řekl si malíř Mazák. „Auto je moc nebezpečné. Musíme něco vymyslet!“ a šel na radnici.

Zasedla městská rada.

Radili se, přemýšleli co s autem. Nejdřív navrhli zavřít auto do nejtemnějšího vězení. Vždyť nadělalo tolik škody. Ale to by zase Kocourkovští neměli všechno na světě! Vždyť co je to za auto, když nevozí lidi, ale sedí ve vězení? Potom kdosi navrhl, aby auto jezdilo jen v noci, když jsou ulice zcela prázdné. Oznámili rozhodnutí autoopraváři, ale Jirka Osička namítl:

„Já v noci chrápu, a když chrápu, nemůžu řídit auto!“

Kdosi dostal ještě lepší nápad: ať si auto jezdí po hlavní ulici sem a tam a Kocourkovským se zakáže přes silnici přecházet.

Jak řekli, tak udělali. Byl to výborný nápad! Od rána bylo město rozdělené na dvě poloviny. Uprostřed se pyšně vozil autoopravář. Jenže: rohlíky v pekárně v jižní části města se nedostaly do obchodů v severní části. Táta se z práce v severní části vůbec nedostal domů do jižního města a školáci, co bydleli na jihu, přestali chodit do školy, protože ta stála v severní části města. Školákovi Petru Osičkovi se to nelíbilo. Byl to autoopravářův syn, rád s tatínkem jezdil v autě, ale rád chodil i do školy. Vždyť v ní měl spoustu kamarádů.

Petr přemýšlel, dumal, až to vymyslel: půjčil si od malíře Mazáka prkýnko a barvy a vyrobil trojúhelníkovou dopravní značku. Kocourkovští se u ní zastavovali a divili se. I Jirka Osička u ní zastavil s autem a tehdy jeho syn Petr klidně přešel přes hlavní silnici z jižní části města do severní. Po něm začali u dopravní značky přecházet i ostatní Kocourkovští a volali:

„To je nápad! U této cedule se bude přecházet!“

„A já u ní budu jezdit opatrně,“ dodal Jirka Osička.

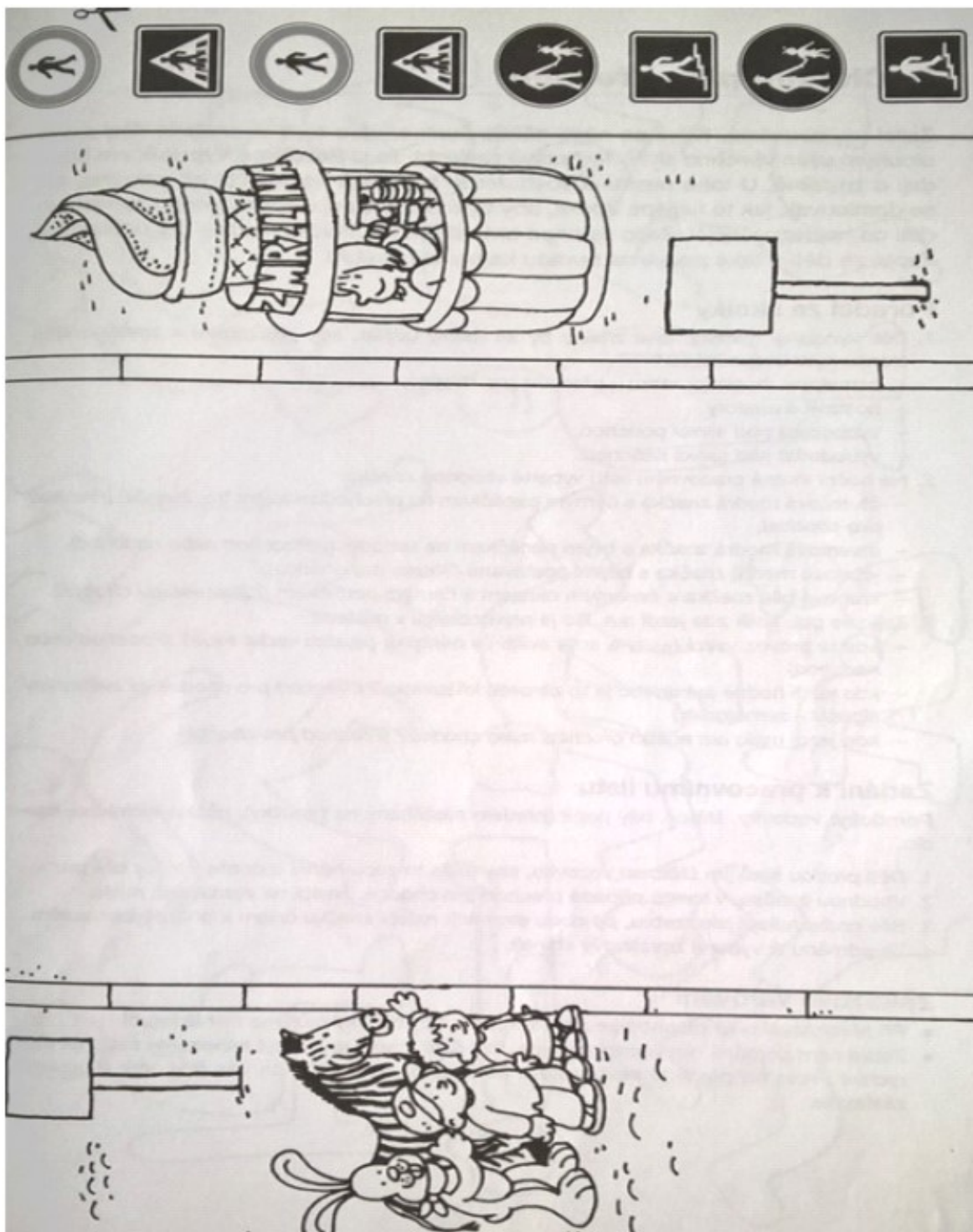
Od té doby měli v Kocourkově už opravdu všechno na světě. Nejen lékárnou a pekárnu, muzeum, řeznictví i kuželnu, kino i knihovnu, cukrárnou i radnici. Měli i auto a dopravní značku POZOR, PŘECHOD PRO CHODCE. Jednoduše – Kocourkov byl konečně opravdu slavným městem.

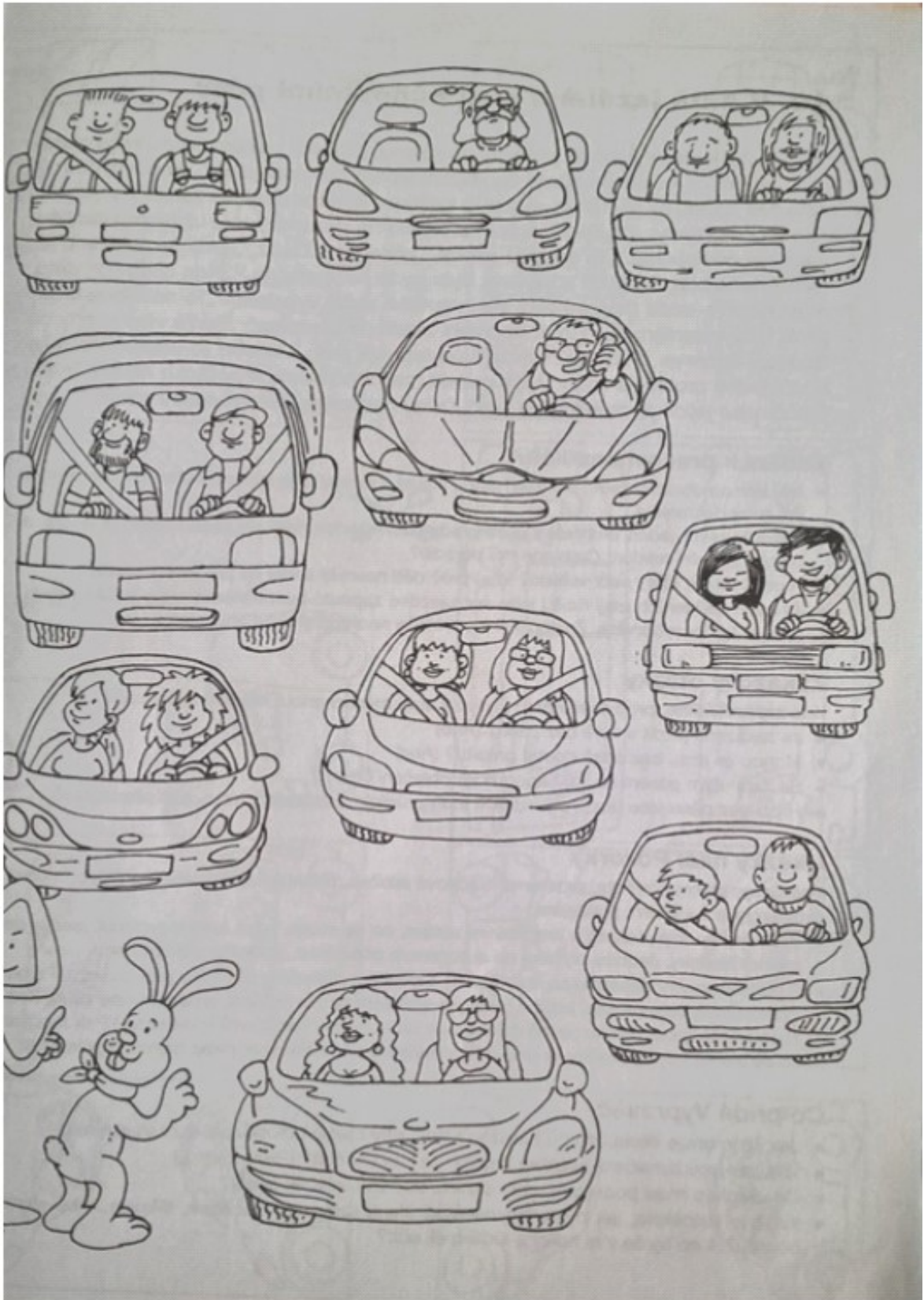
POZOR, PŘECHOD PRO CHODCE







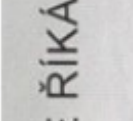
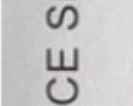
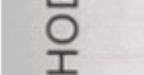

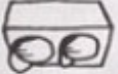









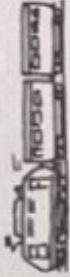









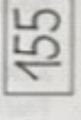
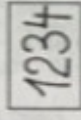










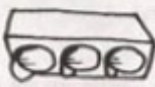







PŘÍLOHA Č. 2




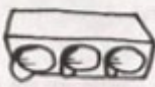





Šimonovy pracovní listy

























	VÍ, ŽE PŘECHODU PRO CHODCE SE ŘÍKÁ								
	PŘECHÁZÍ, KDYŽ NA		SVÍTÍ ZELENÝ		VÍ, ŽE		V		MUSÍ MÍT
	V	NEBO		POUŠTÍ		SEDNOUT		NEOTVÍRÁ	
	VÍ, ŽE ZNAČKA U PŘECHODU VYPADÁ TAKHLE		NEZASTAVÍ,						
	VÍ, ŽE		MÁ TELEFONNÍ ČÍSLO						








KDYŽ JEDE NA  , MUSÍ MÍT NA HLAVĚ               


KDYŽ NASEDNE DO  , MUSÍ SI ZAPNOUT        

VÍ, ŽE NA  SE ŘIDIČ DÍVÁ NA       

KDYŽ JE JEŠTĚ MALÝ, MUSÍ V  SEDĚT V       

MŮŽE SÁM ŘÍDIT    

VÍ, ŽE KAŽDÝ ŘIDIČ MUSÍ POZORNĚ SLEDOVAT       

VÍ, ŽE NA  MUSÍ MÍT V POŘÁDKU 