

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA PEDAGOGICKÁ

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2022

Karolína Tučková

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA ČESKÉHO JAZYKA A LITERATURY

**POHYBOVÉ DIDAKTICKÉ HRY VE VÝUCE ČESKÉHO JAZYKA A
LITERATURY NA ZÁKLADNÍ ŠKOLE**

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Karolína Tučková

Český jazyk se zaměřením na vzdělání

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

Plzeň 2022

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

V Plzni,

.....

vlastnoruční podpis

Poděkování

Chtěla bych poděkovat vedoucí mé bakalářské práce Mgr. Růženě Pískové, Ph.D., za její ochotu věnovat mi svůj čas, milý přístup i cenné rady.

OBSAH

1.	ÚVOD	6
2.	TEORETICKÁ ČÁST	8
2.1	HRY	8
2.2	TEORIE HER	11
2.3	KLASIFIKACE HER	13
2.4	POHYBOVÁ HRA	16
2.5	VÝZNAM POHYBU PRO ŽÁKY	18
2.6	DIDAKTICKÁ HRA	22
3.	PRAKTICKÁ ČÁST	25
3.1	VÝSLEDKY PŘEDVÝZKUMU	25
3.2	DIDAKTICKÉ HRY V ČESKÉM JAZYCE A LITERATUŘE S PROPOJENÍM POHYBU	31
4.	ZÁVĚR	49
5.	RESUMÉ	51
6.	CIZOJAZYČNÉ RESUMÉ	52
7.	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	53
8.	SEZNAM ELEKTORNICKÝCH ZDROJŮ	55

1. ÚVOD

Hra nás doprovází celým životem. Od narození přes batolecí i předškolní věk, v období mladšího i staršího školního věku a je pravděpodobné, že touha po hravosti a soutěživosti zůstává s námi i v dospělosti a do pozdního věku. Vyučovací jednotky se díky didaktickým hrám oživí, zpestří, také podporují rozvoj schopností a dovedností žáků, upevňují vztahy ve třídě díky možné spolupráci, žáci se více soustředí, výuka je baví a někteří si ani neuvědomují, že se díky těmto metodám učí a upevňují probírané učivo.

Tato bakalářská práce se zabývá pohybovými didaktickými hrami ve výuce českého jazyka a literatury v základní škole. Práce je sestavena ze dvou částí – teoretické a praktické.

V teoretické části nalezneme kapitolu Hry, ve které je definován pojem hra. Dále jsou zde vysvětleny pojmy teorie her, jejich klasifikace, termíny pohybová hra a hra didaktická. Pozornost je dále věnována významu pohybu pro žáky v mladším i starším školním věku.

Praktická část této práce vychází z předvýzkumu k práci samotné, jehož prostřednictvím jsme zjišťovali, zda učitelé užívají didaktické hry. V roce 2020 byly kvůli zhoršující se situaci s pandemií covidu-19 uzavřeny školy a vyučovalo se distančně, proto jsme si v praktické části k předvýzkumu zvolili dotazník, který byl realizován rozesláním učitelům on-line. Výsledky předvýzkumu jsou pouze orientační a nejsou hlavním cílem praktické části. Slouží pouze ke zjištění, zda jsou didaktické hry ve výuce využívány, či nikoli. Následuje soubor pohybových didaktických her v českém jazyce a literatuře.

Cílem této práce je vytvořit soubor didaktických her využitelných ve výuce českého jazyka a literatury na ZŠ propojených s pohybem.

Předpokládáme, že se setkáme se širokým spektrem pohybových her a s hrami, které budou převážně určeny pro první stupeň ZŠ. Domníváme se, že sepsané hry budou směřovat více k jazyku než k literatuře a slohu. Předpokládáme, že prostřednictvím dotazníku nám budou více odpovídat učitelé vyučující jazyk nežli ti, kteří vyučují přírodopis a matematiku či občanskou výchovu. Ti budou zastoupeni nejméně.

Předpokládáme, že tuto práci využijeme ve své budoucí profesi, protože nám rozšíří znalosti a dovednosti, jak upotřebit didaktickou hru v propojení českého jazyka a pohybu. Seznámíme se s širokým spektrem her a díky tomu se promění náš pohled na didaktickou hru ve výuce.

Závěry této práce mohou sloužit učitelům českého jazyka a literatury v základní škole k oživení, obohacení hodin a také k motivaci žáků k lepším výkonům i snazšímu zapamatování probírané látky.

2. TEORETICKÁ ČÁST

2.1 HRY

2.1.1 Definice pojmu hra

Pojem „hra“ nacházíme v mnoha pramenech a jeho definice se různí. Jiří Kostečka ve své publikaci uvádí: *„Hra je taková činnost, při níž se jedinec či kolektiv snaží dospět podle stanovených pravidel k řešení úkolů, jejichž úspěšné zvládnutí předpokládá překonávání jistých překážek (daných aktivitou protihráčů, nebo charakterem zadaného úkolu); přitom toto překonávání překážek by mělo účastníkovi (účastníkům) hry přinášet zábavu a přirozený stimul pro uvolnění potřebného duševního či fyzického nasazení (fantazie, kombinačních schopností, logického úsudku, bystrého odhadu a reakce, rychlé improvizace vedle promyšlené úvahy); přítomen má být prvek soutěživosti a odměny“* (Kostečka, Jiří 1993, s. 43). Kombinujeme vnější formu hry s myšlenkovými postupy a problémové myšlení. Hra nás má naučit prohrávat, uznat kvality soupeře, nevzdávat se po prvním neúspěchu, a to vše řadíme do výchovné stránky her (Kostečka, Jiří 1993, s. 43). Pro někoho je to relaxace, prožitek, zážitek, pro jiné zase soutěž, učení, volnost, pohoda či příjemné ukrácení chvíle (Mazal, Ferdinand 2007, s. 9).

Hra nás provází celým životem. Sama o sobě představuje základ života, je popisována jako svobodná činnost s předem vymezenými pravidly. Mimo jiné je využívána jako pedagogický prostředek k vyučování, a to již od předškolního věku (Mazal, Ferdinand 2007, s. 9-10). Každému žákovi by měla hra poskytnout nějaký zážitek, sloužit k uvolnění, odpočinku od náročné výuky, nebo naopak k pochopení a upevnění probírané látky.

2.1.2 „Rekreační aktivita“ aneb hra

Hra je podle antropologů Artha, Bushe a Robertse (1959) definována jako „rekreační aktivita“, která se vyznačuje následujícími složkami:

1. organizovaným hraním,
2. soutěživostí,
3. dvěma nebo více stranami,
4. měřítky, která určují vítěze,
5. sjednanými pravidly.

2.1.3 Historie her

Hry zde byly ještě dříve, než vznikl samotný lidský život. První stopy hravých prvků můžeme sledovat již u zvířat, nejpozorovatelnější prvky jsou vidět u mláďat savců (Koťátková, Soňa 2005, s. 11). Nejen mláďata mají potřebu si hrát, i u dospělých jedinců můžeme spatřit prvky hravosti. V přírodě dochází mezi dospělými jedinci a mláďaty dravých zvířat ke hrám, které imitují lov, a tím připravují jedince na samostatnost v životě a dodávají mu sebevědomí k případným bojům o potravu.

V pravěku, v počátcích lidské existence, se práce propojovala s hrou a naopak. Hranice u některých kmenů mezi těmito činnostmi byly tak tenké, že dnes by jen stěží bylo možné je od sebe rozeznat. Postupně se vyvinula pracovní specializace, tudíž práce se stala neodmyslitelnou nutností, hra možnou zábavou, a tak to bylo po dlouhá staletí. Až v závěru našeho tisíciletí se opět sblížila pracovní činnost se hrou (Rubáš, Karel 1997, s. 4).

Nejstarší státní útvary (zhruba 5000–1500 př. n. l.) nás překvapí svou vyspělostí. Odtud pochází několik poznatků pro lidstvo. Základy matematiky, kalendář (starobylá říše Mayů), kompas (Čína), mumifikace (Egypt) a mnoho dalšího... Zrodily se zde první hry / herní aktivity. V této době vzniklo i písmo (hieroglyfy, klínové a obrázkové písmo), díky čemuž se dochovaly určité záznamy. V Persii vymysleli hru „Čau gan“, představující dnešní „pólo“ na koních, dále rovněž golf a kuželky. Čína stvořila hru „T'ou hu“, což znamená házení proutků do vázy, a k tomu ještě kriket. Japonsko je kolébkou hry „Kemari“, spočívající v přihrávkách nohou pouze ze vzduchu, navíc i pozemního hokeje a badmintonu (Rubáš, Karel 1997, s. 4).

Rovněž období antiky patří k plodným obdobím herní historie. Staré Řecko je proslulé tím, že dalo světu olympijské hry. Starověký Řím obohatil lidstvo bojovými gladiátorskými hrami (Rubáš, Karel 1997, s. 5).

Ve středověku se rozdělila hra podle postavení. Církev a šlechta, pokud vůbec, ji znaly jen z vyprávění. Měšťanstvo s chudinou si hrávalo, ovšem jen málokdy. Hry nebyly v této době prioritní (Rubáš, Karel 1997, s. 6).

Novověk, konkrétně humanismus a renesance, znovuobjevuje antické ideály. Člověk má být kultivovaný jak duševně, tak tělesně, tudíž se to odrazilo i v hrách. Je nutné připomenout naši velkou osobnost, „Učitele národů“ Jana Amose Komenského, který se také do dějin zapsal tím, jak propagoval hry (Rubáš, Karel 1997, s. 6). Ladislav Reitmayer (1997, str. 32) uvedl ve své publikaci následující slova: „*Komenský čerpal ve svých názorech z antiky, oživil Juvenalovo heslo, aby ve zdravém těle byl zdravý duch, a pokládal tělesné zdraví za podmínku*

zdravné školní výchovy. Doporučoval proto pečovat o zdraví vydatnou stravou, cvičeními, procházkami, hrami a odpočinkem. Jako první pedagog začlenil tělesnou výchovu do školního procesu. Jeho myšlenky a názory o užitečnosti tělesných cvičení jsou součástí téměř všech jeho pedagogických prací, především Informatoria školy mateřské, Velké didaktiky, Pravidel mravů, Školy vševedné, Školy hrou a zvláště proslulého díla Orbis pictus, které obsahuje řadu kapitol s tělovýchovnou tematikou. V díle Zákony školy dobře spořádané načrtl Komenským pravidlo o řízení her, přičemž odmítl samoučelnost tělesných cvičení a vyslovil zásady tělesné výchovy, jež se dnes uplatňují v tělesné výchově.“

V 19. století zaujala hra mnoho vědních oborů, stala se středem zájmu. Díky tomu ji odborníci dokázali sledovat i prozkoumávat z mnoha úhlů, a to vedlo ještě k hlubšímu poznání. Šetřením ohledně her se zabývalo mnoho významných vědců. Patří sem pedagog Friedrich Fröbel, který se zaměřil na zkvalitnění dětské hry svými didaktickými pomůckami, nebo též pedagog Jan Svoboda, který nasimuloval hry na cílené činnosti a pozoroval propojení charakteru a pedagogického záměru (Kotátková, Soňa 2005, s. 11).

V dnešní době se hry uplatňují v mnoha zaměstnáních, ve volném čase a také ve škole. Doplnují výuku za účelem jejího zefektivnění, zpestření, uvolnění či zkvalitnění. Každý učitel si sám stanoví, zda do své vyučovací hodiny zařadí nějaké hry, anebo žádné.

2.1.4 Pomocí her k chytrosti a tvořivosti

Pokud se v životě chceme naučit řešit situace nebo sebetěžší úkoly, které nastanou, jedním či mnoha způsoby, skvělým prostředníkem k tomu jsou hry, případně jiná vhodná cvičení sloužící k podpoře kreativity a fantazie. Je prokázáno, že vliv her nemá pouze charakter zábavy, ale pomáhá i při učení a rozvoji myšlenkových pochodů (Portmannová, Rosemarie 2004, s. 10).

Učení nastává při hře, jejímž klíčovými body jsou objevování, poznávání a zkoumání. Fantazii v učení probudíme hraním podle pravidel. Při hře získáváme nové poznatky, životní zkušenosti. Můžeme dát prostor čistě naší fantazii a nemusíme mít strach ze selhání a ze špatného hodnocení (Portmannová, Rosemarie 2004, s. 10). Případně pokud je naše hra neúspěšná, náš pokus nevyšel, můžeme ho zopakovat znovu a lépe. V reálném životě by tato metoda k praktikování byla poněkud složitější, ale v rámci hry se může aplikovat.

Při hře se klade důraz na kreativitu. Naopak kreativita se vytrácí při výchově, vyučování a vzdělávání. Při hraní můžeme dát prostor novým myšlenkám, strategiím, nebát se používat

emoce, uvolnit napětí, experimentovat a neobávat se vlastních chyb. S těmito praktikami, které využijeme, pozorujeme, jaká zábava může být upustit od striktních pravidel a norem, a nebojíme se vymyslet si nová pravidla, případně obměnit ta původní. Hry nás mohou inspirovat ke hledání nových řešení, nebo dokonce k vymýšlení dalších úloh (Portmannová, Rosemarie 2004). Hry nejsou jen pro děti, jsou využívány napříč různými skupinami (studenti, zaměstnanci, rodiče, přátelé). Například firmy využívají hry ke stmelení týmu a k podpoře kreativního myšlení k řešení různých úloh.

Rosemarie Portmannová v knize Hry pro tvořivé myšlení rozděluje hry (2004, s. 11) na ty, které:

- vyžadují aktivitu při jednání,
- odrážejí všechny duševní procesy (strategii, logiku, řešení problémů, kreativitu, paměť),
- podporují komunikaci,
- simulují sociální procesy (zkoušejí se nové role),
- obohacují životní zkušenosti,
- rozvíjejí osobnost.

2.2 TEORIE HER

Teorie her je obor, který se zabývá hledáním optimální strategie pro tu či onu hru.

Do teorie her zahrnujeme také pojem „řečová hra“. Toto slovní spojení zaznělo již od filozofa Ludwiga Wittgensteina při popisu lidské komunikace. On sám spatřuje podobu řečových her i ve hrách deskových, karetních a bojových (Houser, Pavel 2002, s. 23). Při hrách řečových, deskových, karetních, obecně při hrách můžeme sledovat lidské osobnosti a budování jejich sociálních rolí.

Podle Zdeňka Kalhouse (2003) pomocí vnitřních impulzů máme tendence k hravé činnosti. K charakteristickým znakům hry patří napětí a řešení, ohraničenost a uzavřenost. Díky hře si dítě může vyzkoušet různé sociální role, a naučit se tak v průběhu života důležité funkce v sociálním životě, lépe zvládat svoji roli, kterou si v budoucnu sám vybere. Uvědomí si, že on je samotným objektem odlišným od ostatních, současně ale pochopí, že je s ostatními propojen určitým poutem, a dokáže to jistým smyslem vnímat. Postupně začne také pozorovat a pociťovat role druhých dětí.

Ve hrách spatřujeme zásadní přeměnu vůči vnějšímu světu. Hráč reálný svět přemění a vytvoří si svět, jaký by si představoval, jak by podle něho mohl takový svět vypadat. Změní i skutečné věci v takové, jaké by mohly být, dokáže si je vytvořit ve svých představách. Ve většině her pozorujeme – a dokonce jsou dovoleny – přeměny, které v reálném světě neexistují. Ve hře můžeme kdykoli změnit taktiku.

Mezi důvody, pro něž hru hrajeme, patří například vybití energie, nacvičování různých situací, trénování činností, a hlavně motivace. Jedná se sice o silné důvody, proč danou hru hrajeme, ale nejsou těmi nejdůležitějšími. I když si to možná neuvědomíme, hra sama o sobě je pro nás něco víc. Má v sobě skrytý smysl, který ne každý hráč odhalí. Samotná hra nás baví už pouze tím, že ji hrajeme. Dokáže náš zabavit bez ohledu na to, jak dopadne výsledek. Smyslem hry se tak stává hra samotná, ostatně totéž platí i pro hry s jazykem (Houser, Pavel 2002, s. 23). Hry lze brát jako útěk od reality nebo jen čistě coby formu zábavy. Proto v nich někteří hráči nehledají hlubší smysl, a tudíž si neuvědomují samotný smysl hry.

Významný teoretik Herbert Spencer, anglický filozof a raný psycholog, ve svém díle *Principy psychologie*, které pochází z 19. století, zformuloval podstatu hry, díky které přebytečná energie funguje jako její základ. Hra propojená s jakoukoli aktivitou mívá za následek únavu centrální nervové soustavy. Ta pak hledá skulinku, již se dostat ven z této zátěže, případně jak zareagovat. Potřebuje se vymanit z jakéhosi nuceného klidu a nadměrné soustředěnosti (Kořátková, Soňa 2005, s. 12).

Z jiného pohledu popsal teorii her doktor Martin Chvoj, který ve svém díle uvádí, že teorii her můžeme chápat jako symbolický můstek mezi reálným světem, ve kterém řešíme každodenní problémy, činíme určitá rozhodnutí, a teoretickou matematikou, kde se nenachází nic společného se skutečným světem. V našem životě mohou nastat nejrůznější situace či konflikty, při nichž jsou nutná rozhodnutí. Mohou být libovolného charakteru. Pod touto myšlenkou si můžeme představit spor milenců o to, kdo vyvenčí jejich čtyřnohého mazlíčka, anebo spor sourozenců, kteří se dohadují, kdo bude mít tento týden na starosti domácí práce. Rozhoduje jen fantazie, co si pod tím představíme. Za této situace (při konfliktu) nastává rozhodnutí, volba dané strategie, kterou zvolíme k dosažení nejlepšího možného výsledku. Teorie her se pak projeví jako mocný nástroj, díky kterému dokážeme vybrat nejvýhodnější strategii a dosáhnout chvályhodného výsledku (Chvoj, Martin 2013, s. 15). Ve hrách si tak můžeme vyzkoušet více strategií a případné chyby se nám nepromítnou do skutečného světa, mohou ovlivnit jedině náš pocit ze hry anebo motivaci pro lepší výsledek.

2.3 KLASIFIKACE HER

2.3.1 TYPY HER

Rozdělení dětských her představuje David Fontana (1995) ve svém díle, v němž navrhuje rozdělení her na čtyři hlavní kategorie, a to na hry fiktivní, funkční, receptivní a konstruktivní.

Podle Davida Fontany (1995) procházejí děti těmito jednotlivými stadii:

senzomotorická hra – objevuje se v prvním roce života; jedná se o zkoumání předmětů a případnou manipulaci s nimi,

první předstírává hra – pozorujeme ji během začátku druhého roku. dítě si uvědomuje, k čemu se předměty obvykle používají, a začne je také tak využívat,

reorientace k objektům – zahrnuje období mezi patnáctým a jednadvacátým měsícem.; jsou to hry s hračkami nebo s druhými lidmi,

náhražková předstírává hra – dvouleté a tříleté dítě již chápe předměty k představování i něčeho jiného než sebe samého (např. žlutá plastová kostka zastupuje traktor, modrý dřevěný obdélník autobus aj.),

sociodramatická hra – období věku pěti let; děti si hrají na role a chápou, že v té situaci jsou někdo jiný,

uvědomění rolí – děti v šesti letech přidělují role druhým a vědomě plánují hravé činnosti,

hry s pravidly – začnou se jevit od sedmi až do osmi let a výše; jde o hry s přesně stanovenými pravidly.

Eva Opravilová klasifikuje hry podle:

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

typů činnosti (napodobovací, dramatizující, konstruktivní a fiktivní),

místa (exteriérové a interiérové),

počtu hráčů (individuální, párové a skupinové),

věku (hra kojenců, batolat, předškoláků, školáků, dospělých),

pohlaví (dívčí a chlapecké) (Opravilová, Eva 2004, s. 12–13).

Roger Caillois (1998) uvedl zajímavou typologii, kde sledoval nezvyklé, patologické rysy herní činnosti. Popsal chování ve hře a rozdělil ho do čtyř skupin podle určitých charakteristických principů. Jedná se o tyto:

anotální – nastávají při zápasu či soupeření. Děti trpící psychickou poruchou začnou používat násilí a agresivitu ve snaze dosáhnout vítězství,

aleatorické – základem je náhoda, nedají se ovlivnit přímo, určitým záměrem (karty, kostky...). Využitím magických rituálů, použitím zařikávání nebo odevzdaností osudu se projevuje psychopatologické chování. Může to způsobit až nezvladatelnou závislost na hře i rituálu,

mimikritické – jde o princip napodobování, předstírání a her, které stojí na pomezí mezi zadáním a skutečností. Řadí se sem hry s loutkami, převlékání do kostýmů a hraní různých rolí. Děti, které mají narušenou psychiku, nedokážou, ale i úmyslně odmítají připustit si fakt, že existuje rozdíl mezi skutečností a zadáním. Stojí si za svým názorem o reálné existenci fiktivního herního partnera,

vertigonální – základ je položen na fyzickém prožitku, který přináší určité vychýlení z rovnováhy a závratí. Nastává extrémní touha projevu „odvahy“ a vychýlení z rovnováhy, cílem je dosáhnout silného pocitu fyzické závratí a časté vyhledávání rizikových situací, které poukazují na poruchy chování spojené s nedostatkem přirozených zábran. Dospívající mohou vyhledávat „adrenalinové“ situace, které jim zvýší a prohloubí efekt tohoto prožitku. Později jim k tomuto prožitku mohou pomoci i alkohol nebo drogy.

Díky této typologii může pedagog vyzorovat některé ze závažnějších odchylek při herní činnosti žáků, může zvýšit pozornost, a zabránit tak konfliktům, dokáže zachytit rizikové situace.

Důraz se klade na to, aby si pedagog uvědomil vlastní roli a schopnost rozlišování her věcně i funkčně, což mají ve vlastní režii žáci (Opravilová, Eva 2004).

2.3.2 DRUHY HER

Hra na nás působí jako aktivita velice rozmanitá a mnohotvárná, proto rozdělení her není jednoduché a má spíše pracovní charakter. Druhy her v této práci třídíme v souladu s koncepcí autorek Evy Opravilové a Marie Bartůškové.

funkční hry – jejich smysl spočívá v procvičování a rozvoji orgánů vlastního těla i jeho senzomotorických funkcí,

manipulační hry – jejich základ je v zacházení s určitými předměty – např. uchopení, trhání, mačkání aj.,

napodobivé hry – děti pomocí imitace provádějí úkony nebo činnosti, které vyzorovaly u jiných,

úlohové hry – dítě už neimituje pouze jednotlivé činnosti, ale celý soubor činností,

konstruktivní hry – dítě zvládne z určitého materiálu vytvořit nový výtvar; řadí se sem modelování, vystřihování, vykreslování, skládání aj.,

pohybové a hudebně-pohybové hry – dítě začne ovládat složitější lokomoční pohyby,

receptivní hry – dítě si uvědomuje přijímání podnětů, které v něm vyvolávají určitou představu a citovou reakci. Patří sem sledování, poslouchání, prohlížení aj.,

skupinové hry s pravidly – hry mají přesně daná pravidla; jejich cílem je vést dítě k určité sebereflexi a uvědomělé kázni,

didaktické hry – záměrně vytvořené s cílem u jedince rozvíjet poznávací procesy, vědomosti a psychické schopnosti; je to tzv. řízené učení pomocí hry. ¹

¹ Další možné dělení her

Pavel Houser (2002) ve své publikaci „Hry se slovy a jazykem“: hry individuální – např. sudoku či křížovka, hry kontaktní – tzv. face-to-face, např. město, jméno, zvíře, věc, hry dopisové – např. bingo, hry s nulovým součtem – výsledky je možno seřadit postupně od lepších k horším, hry s nenulovým součtem – obnáší sebereflexní testy, hry formální – řešení je nařízeno někým jiným, hry neformální – řešení není určeno, může být jakékoli, např. scrabble.

2.4 POHYBOVÁ HRA

2.4.1 Význam pohybové hry

Do vývoje člověka neodmyslitelně patří hraní rolí a her. Jinak tomu není ani v oblasti tělesné kultury, kde je kladen důraz především na tělesnou výchovu (dále jen TV). Zaujímá v tomto oboru významnou roli. V každé osnově školní TV, a to v jakémkoli ročníku, najdeme hry jako jeden ze zásadních prostředků pohybových aktivit pro děti a mládež. Nepatří ale jen do školní výuky TV, také tvoří nedílnou součást sportovních příprav a tréninků, kde se pak pohybové aktivity ještě speciálně rozdělují (Rubáš, Karel 1997, s. 18).

Ferdinand Mazal (2007, s. 17-18) uvádí, že hru můžeme vidět jako pohybovou aktivitu, díky níž získáváme pocit pohody, radosti a motivuje nás. Socializace, proces lidské společnosti, zaujímá v našem životě důležitou roli. Hrát hru můžeme sami, ale díky našemu základnímu pudu máme lepší pocit, když jsme v přítomnosti někoho dalšího, s kým lze pohybovou aktivitu sdílet.

2.4.2 Biologická hodnota pohybové hry

2.4.2.1 Zdravotní aspekty při využívání herních forem

Bohužel v současnosti se po narození dítěte začnou vytrácet spontánní a dříve zcela přirozené předpoklady pro aktivity spojené s pohybem. Postupem času děti více vyhledávají pasivní trávení volného času, např. u počítače, mobilu, televize. Děti si snadněji najdou svého protihráče za obrazovkou chytrého zařízení než někde venku v parku na hřišti. Problémem je, že děti, které tráví čas u obrazovky, nemívají správnou židli k sezení. Když už se této aktivitě věnují, je důležité mít specifickou židli na hraní, aby si nekřivily a neničily páteř. Ve školách také většinu času sedí a jsou obdobně zatíženy. Proto se klade důraz na pohyb a na uplatnění co nejvíce možných pohybových her (Rubáš, Karel 1997, s. 19).

2.4.3 Psychologická hodnota pohybové hry

Každý člověk je vždy rád, když se cítí dobře, bezstarostně, spokojeně a nic mu nechybí. Hra v nás vyvolává takové psychické faktory, mezi něž patří např. nezapomenutelný zážitek, radostné pocity, skvělá atmosféra, pozitivní myšlenky a naladění, což spadá mezi důvody, kvůli kterým lidé vyhledávají hry, ať už ve školní výuce, práci či ve volném čase. K základním prvkům psychologického významu her náleží:

- motivace,
- zážitek, potěšení,
- volnost,
- svoboda v kreativitě,
- hráč může zaujmout celou řadu rolí (kapitán družstva, řadový člen, vedoucí...),
- emoce (nejen ty pozitivní, může se stát, že účastník nebo družstvo prohraje),
- spolupráce,
- několik podob hry, možností, jak hrát,
- myšlení, předvídání,
- nečekané (pozitivní i negativní) zvraty (Rubáš, Karel 1997, s. 19-20).

2.4.4 Pedagogická hodnota pohybové hry

Hry zahrnují i oblast vzdělávacích a výchovných možností. Samozřejmě ovšem záleží i na věku účastníků her. Herní metodika obsahuje souhrn promyšlených kroků a funkčních postupů ve hře. Pohybové dovednosti, které se od žáků očekávají, nebývají náročné a zvládne je každý. Smyslem pro mladší žáky bývá hlavně jednoduchost a známost, prolínají se prvky z jiných her. Při vysvětlování nenáročných her objasníme vše najednou. U složitějších učíme žáky nejdříve jednotlivé složky technické stránky a poté praktické. Cílem je, aby žák pochopil taktiku hry a motivaci k vítězství.

Význam forem záleží jednak na postupném rozvíjení pohybových schopností a dovedností, jednak také i na možnostech všestranného vlivu her, sloužícího jako významný kultivační prostředek jedince či skupiny. V pedagogických hodnotách spatřujeme například všestranný rozvoj pohybových schopností, pestrost při zapojování nových aktivit, multifunkčnost pohybu – od koordinace celého těla až po jemnou motoriku prstů –, dotváření charakteru jedince – respektování rozhodčího, případně i svých spoluhráčů nebo protivníků (Rubáš, Karel 1997, s. 21-22). Hry obsahují i několik výchovných prvků, jako například zaměřenost na kolektiv, na kázeň, ale i význam čestnosti a smyslu pro fair play. Díky hře se ukáže „pravá tvář“ – charakter osobnosti. Vypozoruje-li pedagog určité přednosti, či nedostatky v chování žáků, podle uvážení upraví výchovný postup nebo zvolí úplně jiný.

Je důležité zmínit, že i herní formy jsou nositeli určitých nebezpečí. Herní náboj ztěžuje zejména hravým a velmi soutěživým hráčům jejich sebekontrolu při hře. Rizikem bývá nečestnost – snaha vyhrát za každou cenu, zbytečná agrese a jiné. Tyto i jiné důvody mohou

u jedince vést k přetížení organismu (zvýšení tepové frekvence, nadměrné dýchání, zbarvení obličeje, pocení). Proto je důležité sledovat i vnější příznaky, a předejít tak nastávajícímu nebezpečí ohrožení organismu (Rubáš, Karel 1997, s. 22).

2.5 VÝZNAM POHYBU PRO ŽÁKY

2.5.1 Úloha pohybu v životě člověka

Na začátek je nutné zmínit, že pohyb je známkou života. Přestože jen ležíme a nic neděláme, naše tělo neustále pracuje. Provádí dechové pohyby, cirkuluje krev v celém těle, dochází k srdečním stahům a dalším možným pohybům našeho těla. Pohyb slouží i jako jazyk neboli prostředek ke sdělování pocitů, nálad. Byl prvotní formou prastaré lidské komunikace (Mužík Vladislav a Krejčí Milada, 1997, s. 4).

Pohyb můžeme vykonat zapojením celého těla nebo jen části, a to hlavně také díky svalům. Jednotlivé svalové skupiny dělíme na fázické (tendence svalu k ochabování) a tonické (tendence svalu ke zkracování). Svalové skupiny je potřeba podle jejich rozdělení buď posilovat, anebo protahovat. Nejvýznamnější je dbát na to u dětí, které jsou ve vývinu. Proto se u batolat, předškoláků i školáků klade značný důraz na pohyb a věci s ním spojené, protože svalová dysbalance, tj. nerovnováha svalových skupin působících proti sobě, je jedním z nejčastějších důvodů omezení pohybu.

2.5.2 Škola a pohyb

V současné době spíše převládá v populaci hypokinetický životní styl, ale v zájmu zdravého vývoje dítěte není možné ponechat pohybovou činnost dětí v jejich celkovém týdenním režimu jen na pár vyučovacích hodinách tělesné výchovy týdně, které mají v rozvrhu. Doporučuje se, aby se školy staly „pohyblivější“ a pohyb byl přenesen do veškeré výuky i do celého chodu školy (Mužík Vladislav a Krejčí Milada, 1997, s. 4).

Nyní se již v řadě škol pouze strnulé sezení v lavicích považuje za nepřiměřenou zátěž dětského organismu. Většina učitelů se snaží vytvářet podmínky pro pohybové dovednosti, kreace a činnosti buď o přestávkách, anebo dokonce i s učební látkou jiných vyučovacích předmětů než jen tělesné výchovy (Mužík Vladislav a Krejčí Milada, 1997, s. 4). Některé vyučovací předměty k tomu přímo vybízejí. Například v prvouce je vhodné, že si děti mohou přímo na svém těle samy ukázat, uvědomit si, jaké kosti mají v těle. Třeba jak funguje páteř,

díky tomu si vyzkouší lehké tělesné prvky (předklony, úklony a záklony), nebo jaké je správné držení těla a jaké pohyby jsou se svými svaly schopny provádět.

2.5.3 Školní výuka propojená s pohybem

Pohyb ve školních osnovách má několik cílů. Nepředstavuje pro žáky jen zábavu, odreagování, ale je důležitý i ze zdravotního hlediska. Pohyb ve škole přispívá k podpoře zdravého růstu, rozvoje organismu a jeho funkcí. Dokáže zvýšit zdatnost a výkonnost žáků. U dětí mladšího školního věku ještě navíc projevujeme snahu a péči o správné držení těla (Berdychová, Jana 1981). Jelikož správné držení těla je předpokladem, že jsme schopni provést díky dobré technice jakýkoli pohyb či polohu, znamená to, že v jakémkoli pohybu či poloze jsou síly působící na klouby rovnoměrně rozložené, v tzv. neutrální poloze (Hájková, Jana 2021, s. 15).

Dalším cílem je vzdělávání. Snažíme se děti vybavit bohatou škálou poznatků pohybu, pohybových dovedností z oblasti nejen tělesné výchovy, ale i zdravého režimu. Také jim chceme osvětlit význam pohybové aktivity, aby se jim ukázala jako potřebná pro celý život (Berdychová, Jana 1981, s. 56).

Výchovným cílem pozorujeme úkol v působení na morální stránku a volní vlastnosti dítěte. Zaměřujeme se na jeho citovou stránku, upevnění iniciativy a mravní vlastnosti, mezi něž řadíme přesnost, cílevědomost, svědomitost, důslednost, odvalu, rozhodnost, samostatnost, kolektivnost, rozhodnost, vytrvalost... Snažíme se i budovat vztah k fyzické práci (Berdychová, Jana 1981, s. 56).

2.5.4 Tělovýchovná chvilka

Tělovýchovnou chvilkou se označuje krátkodobá pohybová aktivita žáků, kterou lze uplatit ve kterékoliv vyučovací hodině. Přibližně tří minutovou aktivitu je vhodné využít ke zpestření výuky, odstranění únavy žáků anebo k pozitivnímu ovlivnění jejich pozornosti. Tato pohybová chvilka nasměruje děti k návyku pravidelné pohybové činnosti, potřebě pohybu, vybudování kladného vztahu k pohybu a při kvalitním provedení ke správnému držení těla. Tělovýchovná chvilka může sloužit i jako kompenzace jednostranné psychické i fyzické zátěže žáků. Důležité je, aby učitel dobře rozpoznal, v jaké části hodiny nastává ta pravá chvíle, kdy

je čas na změnu činnosti, a změnil tak slábnoucí pozornost žáků, labilní držení těla, vadné sezení aj. (Nováček, Vojtěch, Kopřivová, Jitka, Mužík, Vladislav 2001, s. 34).

2.5.4.1 Motivace žáků

Díky správné motivaci, kontrole provedení a pravidelnému opakování můžeme získat zafixování schopnosti aktivní relaxace při únavě, přetížení a celkové neschopnosti soustředění dětí na požadovanou aktivitu. Mezi nejúčinnější a nejužívanější formy motivace patří například básnička, říkanka, pohádka, příběh, hudba, přirovnání, písnička, plakáty, obrázky, napodobování zvířátek, rostlin, pochvala učitele apod. Pro děti jsou tyto motivační změny vhodné, jelikož je to pro ně něco nového a nepoznaného. Pak také děti samy vyžadují motivaci jim známou, takovou, která se již osvědčila, přinesla jim příjemný prožitek. Může sloužit také jako možnost procvičení paměti (říkanka, básnička apod.). V tělovýchovných chvilkách lze zařadit a využít u nás málo známé, netradiční pohybové činnosti, jako jsou například jógová cvičení (cvičení s dechem aneb dechová jóga) aj. (Hnízdilová, Michaela 2006, s. 6).

2.5.4.2 Organizace tělovýchovné chvílky

Pro kladný účinek aktivního odpočinku je důležité, aby učitel respektoval při uskutečnění tělovýchovných chvilky určité zákonitosti a úmyslně směřoval ke stanovenému cíli. Nevhodným řešením tělovýchovné chvílky je nechat žáka, aby byl pověřen a vedl tuto aktivitu, jelikož nemáme záruku, že problematice porozumí a provede požadované úkoly přesně. Cviky vybíráme podle toho, zda budou žáci po dobu aktivity v lavici, nebo mimo ni. Delší a pohybově pestřejší tělovýchovné chvílky se lépe uskutečňují mimo lavici (např. na koberci). Kratší, rychlejší tělovýchovné chvílky bez delší přípravy a organizace realizujeme v lavicích. Doporučuje se, aby učitel stál čelem k žákům a zrcadlově předcvičoval, svým osobním příkladem podnítil žáky, ukázal jim správnou realizaci provedení a zároveň sledoval a opravoval chyby žáků, pokud se vyskytnou. Cviky se vybírají takové, aby mohli být zapojeni všichni žáci současně. Pohyb nesmí být náročný a příliš dlouhý, aby žáky neunavil (Nováček, Vojtěch, Kopřivová, Jitka, Mužík, Vladislav 2001).

2.5.4.3 Důležitost změn pracovních poloh dětí při vyučování

Pro šetrné zatěžování a kompenzaci přetížení organismu je potřeba dětem měnit polohy, aby ve stejné nesetrvávaly delší dobu, a podle možností v co největším rozsahu polohy měnit a střídat. Nejlepší možností je vytvořit tento pohybový návyk u dětí od zahájení školní docházky. Děti si tak zvyknou na občasné změny polohy při vyučování bez korigování učitelem. Je doporučeno přibližně jednou za vyučovací hodinu polohu změnit. Vyhneme se tak zbytečné nepozornosti žáků. Při hodinách výtvarné nebo hudební výchovy jsou samozřejmě také spontánní pohybové činnosti (Hnízdilová, Michaela 2006, s. 7).

2.5.4. Pohyb v různých věkových obdobích

2.5.4.4 Mladší školní věk

Prepubescence je období dětí od šesti až do jedenácti let. Tuto dobu také můžeme nazvat mladším školním věkem. Důraz se klade na rozvoj motoriky, konfiguraci páteře a úroveň držení těla, protože se rozhoduje o budoucí tělesné zdatnosti a výkonnosti žáka, která se projeví v jeho další životní etapě. Období můžeme charakterizovat stálým růstem a zpevňováním celého organismu, se kterým je spojen i nerovnoměrný vývoj soustav a orgánů. Utváří se nejen biologická, ale i psychická osobnost dítěte. Tempo vývoje je rychlejší a prudší než u dospělých (Berdychová, Jana 1981, s. 50).

Naučit pohybovou aktivitu v tomto období je mnohem náročnější než u dětí staršího školního věku. Děti se dokážou soustředit maximálně 20 minut a poté je potřeba změnit činnost. Mladším dětem se stává, že často provádějí i různé pohyby a souhyby navíc (Hájková, Jana 2021, s. 19).

2.5.4.5 Starší školní věk

Pubescence je období dětí od jedenácti až do patnácti let, končící pohlavní dospělostí. Tuto dobu také můžeme nazvat starším školním věkem. Projevuje se zde velice nerovnoměrný růst jednotlivých orgánů, výšky a hmotnosti. Specifická je v tomto období i stimulace silových schopností. Kostí rostou rychleji, a svaly se tomu ovšem nestíhají přizpůsobit. Je doporučeno ke konci staršího školního věku začít rozvíjet především silovou vytrvalost, stejně tak i rychlostní schopnosti. Nejlepší rozvoj pohybových dovedností se předpokládá u dívek ve věku přibližně dvanácti let a chlapců kolem třináctého až čtrnáctého roku. Dobré je také klást důraz na dlouhodobou vytrvalost. Pohyb je koordinovanější, lépe vedený oproti předchozí vývojové

etapě. Žáci jsou schopnější se naučit novým pohybům, protože dokážou racionálně o pohybu uvažovat. Pozvolna se přeměňuje dětská technika plnění na techniku účelnou. Kvalita jednotlivých analyzátorů se kolem dvanáctého až třináctého roku věku blíží úrovni dospělého člověka. Psychiku žáků ale dokáže ovlivnit nastupující puberta, kterou spouští hormonální aktivita. Ve výuce je proto potřeba respektovat rozdíl v tělesné výchově u dívek a u chlapců (Hájková, Jana 2021, s. 19).

2.6 DIDAKTICKÁ HRA

2.6.1 Definice pojmu didaktická hra

Autoři Pedagogického slovníku J. Průcha, E. Walterová, J. Mareš (1998, str. 20) formulují didaktickou hru takto: „Didaktická hra je analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, v tělocvičně, na hřišti, v obci, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života“ (Průcha, Jan, Walterová, Eliška, Mareš, Jiří 1998).

V českém jazyce je samozřejmě důležité, aby se hra nestala jen planým hraním, a byl naplněn především její obsah, tj. problematika zejména jazykového, slohového nebo literárního učiva (Kostečka, Jiří 1993, s. 43).

2.6.2 Didaktická hra jako vyučovací metoda

Didaktická hra, kterou považujeme za jednu z možných vyučovacích metod, by měla být využívána především proto, aby rozšiřovala školní práci, dávala dětem smysl a prostřednictvím toho se všestranně rozvíjela osobnost dítěte (Šimoník, Oldřich 2005, s. 64).

Pomocí her můžeme ve vyučovací hodině vyučovat i poměrně obtížnější učebnicové úlohy, obzvláště pak v tom okamžiku, kdy žáky hra zaujme, baví je a působí na ně jako silný motivační prvek (Kalhous, Zdeněk a Obst, 2002, s. 323-234).

Při přípravě výuky, ve které chceme hodinu ozvláštnit didaktickou hrou, musíme počítat s náročností, pedagog pozorně a co nejdetailněji promyslí hru a zajistí případné materiály. Pedagog, který chce zařadit didaktickou hru do vyučovací hodiny, ji musí pečlivě vybrat a také rozpoznat správnou chvíli, kdy didaktickou hru uskutečnit. Je potřeba mít i žáky koncentrované a neroztěkané (Kalhous, Zdeněk a Obst, 2002, s. 232-234).

Seberealizační prvek u žáků nastává při zavedení didaktické hry do výuky. Projevuje se v oblasti poznávacích schopností, v rozvoji myšlení, jelikož existuje celá řada her založených na řešení problému, problémových situací. Nutno podotknout, že hra ve vyučovací hodině nemusí splnit svůj úkol, tudíž bude neproduktivní (Filová, Hana, Maňák, Josef 1997, s. 32).

Učitelé mají za cíl dosáhnout nějaké změny u svých žáků. Snaží se, aby si žáci obohatili své vědomosti, dovednosti, získali nové zkušenosti nebo změnili či upevnili své názory. Ovšem u didaktické hry žáci nemusejí tuto změnu vyzorovat, jelikož vidí pouze snahu zvítězit, porazit ostatní a aktivitu berou spíše jako zábavnou část hodiny než jen učení v lavici, a nevědomky nabývají a vstřebávají nové poznatky.

Především na 1. stupni základních škol by měla být ve vyučovacím procesu hra brána jako jedna z hlavních činností. Hra, kterou využíváme a hrajeme s dětmi během vyučování, se liší od spontánní hry dítěte, která je realizována mimo školní prostředí. Hra při vyučovací jednotce nebývá tolik svobodná, stává se cílevědomou aktivitou, která rozšiřuje žákovi obzory, postřehy, smysly a představivost. Stále má však rysy hry, zábavnou složku, ozvláštní výuku a umožní učiteli lépe poznat kolektiv dětí (Manniová, Jolana 2001).

2.6.3 Vliv didaktické hry na žáka

Slovenské autorky Mária Kožuchová a Eva Korčáková (1998) uvádějí, že didaktická hra významně ovlivňuje:

motivaci a aktivizaci – pomocí her v hodinách své žáky namotivujeme k nevědomému učení a snížíme do jisté míry náročnost učiva. Za silné motivační prvky považujeme i city, které zastupují velký díl, když si klademe otázku „proč“ při vykonávání činnosti. Již J. A. Komenský začal jako první zařazovat do svých hodin hru jako aktivizační prostředek. Pomocí psychologických výzkumů jsme zjistili, jak důležité jsou didaktické hry ve výuce pro rozvoj nenucených aktivit,

kognitivitu žáka – didaktické hry mají kladný vliv na rozvoj poznávací funkce žáků, a proto je využíváme ve vyučovacích hodinách. Didaktická hra působí také jako silný seberealizační prvek, rozvíjí myšlení a aktivní produktivitu. Žák se naučí řešit krizové situace, jelikož nejedna z didaktických her má základ v řešení problému,

socializaci žáků – je nutné, aby dítě dodržovalo platná pravidla při didaktické hře. Žáci mají příležitost porovnat svoje schopnosti ve hře se schopnostmi druhých, což jim napomůže při vlastní seberealizaci. Mohou si i uvědomit, jaké je jejich postavení ve hře a jak si vedou, zda jsou více, nebo méně užiteční. Žáci odhalí nejen svou stránku osobnosti, ale mohou vyzorovat i chování druhých, které se nejvíce projeví právě při hraní her. Naučí se tak pochopit a přijmout i jiné osobnosti a spolupracovat s nimi,

emocionalitu – emoce v nás vzbuzují jakékoli hry, nejen didaktické. Skutečnost, kterou člověk prožívá při hře, se projevuje emocemi. Hlavním motivátorem je snaha dosáhnout vítězství, a porazit tak druhé. Učitel má pravomoc své žáky korigovat, a tím hlídat jejich emocionální projevy, aby nebyly přehnané. Chce žáky namotivovat k vítězství, ale zároveň je chce naučit fair play, umět přijmout prohru a vzdát čest těm, kteří byli lepší a zvítězili. Emoce se projevují jak k sobě samému, ke spoluhráčům, k rozhodčímu, tak i k protivníkům,

kreativitu – každá didaktická hra nemusí nutně rozvíjet tvořivost, ale při řešení problému probíhá rozvoj divergentního myšlení. Je velká část didaktických her, které tvořivost podporují a vyžadují. Záleží jen na učiteli, které hry zvolí a k čemu by měly být užitečné,

komunikaci – didaktické hry napomáhají žákům také ke komunikaci. Ti se snaží své odpovědi zformulovat a dobře zprostředkovat určitou myšlenku. Výsledky výzkumu ukazují, že didaktické hry napomáhají žákům ke vzájemnému naslouchání a k rozvoji komunikačních schopností (Kožuchová, Mária, Korčáková, Eva 1998, s. 104–106).

3. PRAKTICKÁ ČÁST

V praktické části aplikujeme do praxe poznatky z teoretické části. Představíme si jednotlivé hry v českém jazyce a literatuře s propojením pohybu v rámci výuky v základní škole. Před zahájením vlastní práce se uskutečnil předvýzkum formou dotazníku.

3.1 VÝSLEDKY PŘEDVÝZKUMU

Ve vybraných základních školách v Plzni proběhlo dotazníkové šetření „Hry při výuce na základní škole“. Respondentům bylo poslán dotazník, který obsahoval celkem deset otázek. Je potřeba zmínit, že respondenti jsou pouze pedagogové. Počet vyplněných otázek se odvíjí od toho, jak respondenti na jednotlivé otázky odpovídali. Celkem bylo získáno 45 odpovědí. V úvodu je napsáno, že dotazník slouží k praktické části bakalářské práce zabývající se didaktickými hrami v hodinách na základní škole. Vzhledem ke zjištěným informacím byla zachována anonymita dotazovaných. Dotazníky byly vyhodnoceny pomocí internetového serveru SURVIO.com.

Dotazník byl vytvořen za účelem průzkumu pro praktickou část bakalářské práce. V první části jsou položeny otázky za účelem zjištění obecných informací. Ve druhé části jsou zařazeny otázky se zaměřením, zda pedagogové využívají didaktické hry v hodinách, jak často, případně jaké konkrétní hry využívají. V dotazníku byly položeny otázky otevřené i uzavřené. Uzavřené otázky se dělily na výběrové a výčtové otázky.

Záměr následující práce bude spočívat ve vyhodnocení a detailním rozboru získaných výsledků. Výsledky v procentech jsou zaokrouhleny na jedno desetinné místo. Souhrn jednotlivých odpovědí je uveden na konci bez uvedení procentuálního zastoupení. Zpracování dat proběhlo manuálně, výsledky jsou zaznamenány do grafů s využitím počítačového programu Word. Grafy doplňují slovní popisy získaných výsledků.

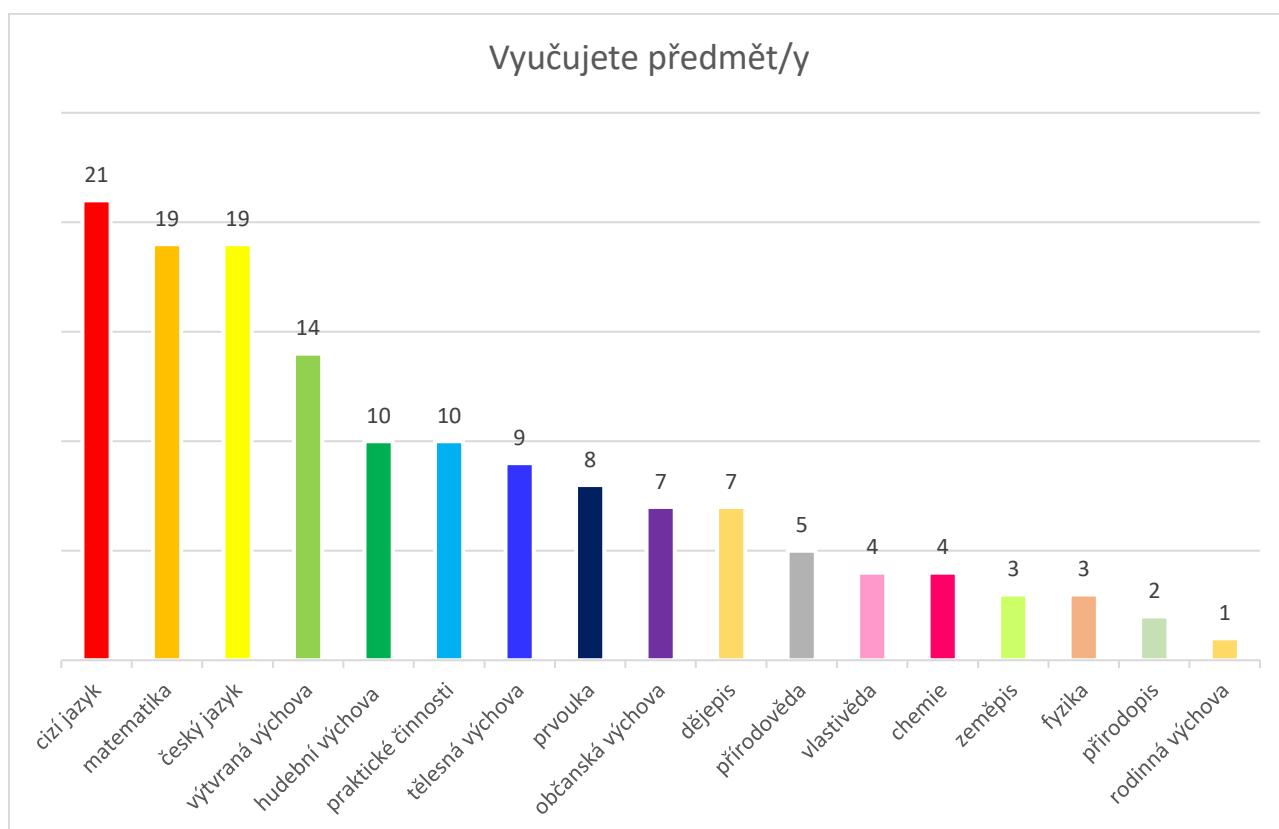
3.1.1 Výsledky dotazníkového šetření

Otázka č. 1: Jste učitelem/učitelkou na 1. stupni, nebo 2. stupni?

Ze získaných 45 odpovědí jsme zjistili, že 32 pedagogů učí na 2. stupni, což tvoří 71,1 % z celkového počtu. Na 1. stupni vyučuje 13 pedagogů, kteří zastupují 28,9 %.

Otázka č. 2: Který/které předmět/y vyučujete?

V dotazníku byl zastoupen každý předmět, který se vyučuje na základní škole. *Cizí jazyk* – 14,4 %, *matematika* - 13 %, *český jazyk* – 13 %, *výtvarná výchova* 9,6 %, *hudební výchova* – 6,9 %, *praktické činnosti* – 6,9 %, *tělesná výchova* – 6,1 %, *prvouka* – 5,5 %, *občanská výchova* – 4,8 %, *dějepis* – 4,8 %, *přírodověda* – 3,4 %, *vlastivěda* – 2,7 %, *chemie* – 2,7 %, *zeměpis* – 2 %, *fyzika* – 2 %, *přírodopis* – 1,5 % a *rodinná výchova* – 0,7 %.



Graf č. 1

Zdroj: vlastní šetření

Otázka č. 3: Využíváte ve výuce někdy didaktické hry?

Otázka byla uzavřená – odpověď pouze *ano/ne*. Z celkového počtu bylo *ano* 93,3 % a *ne* 6,7 %.

Otázka č. 4: Proč nevyužíváte didaktických her při výuce?

Otázka se týkala pouze těch tří respondentů, kteří v předchozí otázce zodpověděli možnost *ne*. Zvolena byla možnost otevřené otázky, aby respondenti uvedli důvod, proč didaktické hry nevyužívají.

1. Odpověď: „*Nemám žádné a nedostal jsem zatím k dispozici od školy.*“ Napsal ji pedagog, který vyučuje výtvarnou výchovu a praktické činnosti.
2. Odpověď: „*Myslím si, že na mé předměty nejsou moc dostupné.*“ Uvedl ji pedagog, který také vyučuje praktické činnosti v kombinaci s občanskou, rodinnou a tělesnou výchovou.
3. Třetí respondent nevedl důvod.

Následující otázky byly pokládány pouze těm respondentům, kteří zvolili možnost *ano* v otázce „*Využíváte ve výuce někdy didaktické hry?*“.

Otázka č. 5: Které důvody Vás vedou k využívání her při výuce?

Otevřená otázka, kde jsme zjistili hned několik důvodů, proč jsou hry ve výuce využívány. Z celkového počtu tvořily jednotlivé odpovědi:

27,4 % – *zpestření výuky,*

15 % – *zábavnější forma výuky vede žáky k většímu zájmu o předmět, žáci se zabaví, a přitom se i učí, mají zábavné hodiny,*

13,7% – *motivace pro žáky,*

13,7 % – *upevnění učiva, snadnější porozumění,*

10 % – *vzájemná spolupráce, zapojení všech dětí do výuky, stmelení kolektivu třídy, upevnění sociálních vztahů,*

7,4 % – *lepší procvičování učiva hrou.*

Jednotlivě se v odpovědích objevovaly důvody, jako jsou například *zlepšení komunikace, žáci dávají více pozor a jsou koncentrovanější, děti mají rády hry, hry ve výuce zlepšují interakci mezi učitelem a žáky, podpora mezipředmětových vztahů, uvolnění, navození*

příjemnější atmosféry ve třídě, plynulý přechod z jedné aktivity na druhou a snadný způsob, jak se připravit na suplování na poslední chvíli.

Otázka č. 6: Jak často využíváte hry ve výuce?

Uzavřená otázka, kde respondenti měli možnost vybrat z odpovědí – *každou hodinu, skoro každou hodinu, jednou za čas (nepravidelně) a jednou během týdenní výuky*. Odpověď *skoro každou hodinu* zvolilo 52,5 %, *jednou za čas* 21,4 %, *jednou během týdenní výuky* 19 % a *každou hodinu* 7,1 %.

Otázka č. 7: Pokud didaktickou hru zařadíte do výuky, jak velkou část vyučovací jednotky herní čas zabere?

Uzavřená otázka, kde respondenti měli možnost vybrat z odpovědí – *do 5 minut, do 10 minut, do 15 minut a více než 20 minut*, přičemž 52 % tvořila možnost *do 10 minut*, 38,5 % *do 15 minut*, *více než 20 minut* 7,1 % a 2,4 % pro možnost *do 5 minut*.

Otázka č. 8: Jaké typy didaktických her využíváte?

Otevřená otázka, ve které 32 % respondentů uvedlo didaktické hry *vědomostní*, 29,2 % *pohybové*, 23,6 % *přířazovací*, 8,3 % *paměťové* a *logické*, 5,5 % *různé druhy* podle toho, jak se jim to k vyučovací látce hodí, a 1,4 % *dramatické* didaktické hry.

Otázka č. 9: Které aktivity využíváte?

Otevřená otázka, u níž respondenti uvedli názvy her, které využívají ve svých hodinách, přičemž 11,8 % dotázaných uvedlo hru *pexeso*, 6,6 % *domino*, 6,6 % *slovní kopanou*, 6,6 % *běhací diktát*, 6,6 % *bingo*, 5,3 % *matematického krále*, 5,3 % *třídění pojmů do domečků*, 3,9 % *kufř*, 3,9 % *křížovky*, 3,9 % *kvízy*, 3,9 % *skládání vět dohromady, aby vytvořily smysluplný příběh*. Jednotlivě byly uvedeny *molekuly, já mám, kdo má, mohli se setkat* (osobnosti, které se mohly a nemohly setkat), *bomba, rolové hry, rébusy, asociace, cibulová slupka, černý Petr, puzzle, Kimova hra, mrazík, hod' míč, slovní expres, burza příkladů, pantomima*.

Otázka č. 10: Co podle Vašeho názoru didaktické hry žákům přinášejí? Čím jsou pro ně užitečné?

Otevřená otázka, ve které zazněly tyto důvody:

- 24,3 % – *upevnění a osvojení učiva,*
- 20 % – *činí výuku zajímavější, zábavnější,*
- 17,1 % – *motivace k učení,*
- 7,1% – *zpestření, oživení výuky,*
- 4,3 % – *uvolnění a relaxace,*
- 4,3 % – *upevnění kamarádských vztahů,*
- 4,3 % – *spolupráce v týmu.*

Další odpovědi jednotlivě zahrnovaly *posílení sebevědomí, rozvoj komunikativních dovedností, vnímání více smysly, pomáhají k tomu, aby se v této problematice cítili jistější, neuvědomují si, že díky hře se učí, podpora soutěživosti, posílení sebevědomí, v zápalu hry se naučí spontánně reagovat a těší se více na výuku.*

Dotazníkový předvýzkum absolvovalo 19 vyučujících českého jazyka. Z 1. stupně se zúčastnilo 63,2 % a z 2. stupně 36,8 %. Všichni se shodli, že využívají didaktické hry ve své výuce. Vyučující nejčastěji uváděli *procvičení a upevnění učiva, zábavnější forma výuky, zpestření výuky, motivace, zlepšení komunikativních funkcí, upevnění vztahů ve třídě a stmelení kolektivu* jako důvody, proč zařazují didaktické hry do vyučovacích jednotek. Nejčastěji využívají tuto formu výuky *skoro každou hodinu* a nejméně ji využívají *každou hodinu*. Didaktická hra trvá z 68,4 % přibližně *do 10 minut*, 26,3 % *do 15 minut* a 5,3 % *do 5 minut*. Celkem 38,6 % uvedlo, že využívá didaktické hry *vědomostní*, 34 % využívá hry *pohybové* a 27,3 % hry *přířazovací*. Vyučující českého jazyka uvedli, že ve svých hodinách hrají *běhací diktát, slovní kopanou, křížovky, kvízy, hod' míč, pexeso a bomba*. Na otázku „Co podle Vašeho názoru didaktické hry žákům přinášejí? Čím jsou pro ně užitečné?“ uvedli odpovědi *zajímavost a zpestření vyučovací jednotky, uvolnění, stmelení kolektivu a následná spolupráce, posílení sebevědomí a díky tomu zažití pocitu úspěchu, zábavnější forma výuky, motivace žáků, probuzení dovedností, odbourání ostychu a upevnění učiva.*

Dotazníku se celkem zúčastnilo 45 respondentů. Nejvíce učitelů bylo z 2. stupně. Dominovaly zde předměty, jako jsou *cizí jazyk, matematika a český jazyk*. Naopak nejméně se

zúčastnilo respondentů, kteří vyučují *přírodopis* a *rodinnou výchovu*. Převážná část, tedy až na několik výjimek, se shodla, že didaktické hry ve výuce využívá a zařazuje je do učebního plánu. Mezi nejčastějšími důvody, které vedou respondenty k využívání her při výuce, byly uváděny *zpestření a zábavnější forma výuky a motivace*, které shledáváme jako užitečné zejména pro žáky. Z hlediska učitele to je *snadný způsob, jak se připravit na suplování na poslední chvíli*. Nejčastěji využívají respondenti didaktické hry *skoro každou hodinu* a nejméně je využívají *každou hodinu*. Didaktická hra zabere průměrně *10 minut* z jedné vyučovací jednotky. Nejvíce se využívají typy didaktických her *vědomostní* a *pohybové*, nejméně *dramatické*. Mezi nejvyužívanější hry v základní škole patří *pexeso, domino* a *slovní kopaná*, naopak nejméně se využívají například hry *mrazík, hod' míč* a *burza příkladů*. Respondenti se shodli, že nejčastějšími důvody využívání her ve výuce jsou *upevnění a osvojení učiva, činí výuku zajímavější a zábavnější*. Mezi nejméně uváděné důvody patří, že *se žáci více těší na výuku a v zápalu hry se naučí spontánně reagovat*.

3.2 DIDAKTICKÉ HRY V ČESKÉM JAZYCE A LITERATUŘE S PROPOJENÍM POHYBU

Na základě odborné literatury, použité v teoretické části, i osobních zkušeností z hodin absolvovaných na základní škole jsme sestavili soubor známých didaktických her, jež jsou využitelné v předmětu český jazyk a literatura, a to konkrétně v základních školách. Tyto hry mohou sloužit učitelům českého jazyka a literatury ke vzbuzení zájmu o výuku, zvýšení motivace, k upevnění a prohloubení učiva, ke zvýšení aktivity u žáků, ale i ke zlepšení komunikace a spolupráce mezi žáky.

U her jsou uvedeny následující charakteristiky podle toho, zda jsou pro danou hru významné: učivo, pomůcky, provedení, příklad, správná podoba, pro dvojice, či skupiny.

Didaktika her není naším cílem, jelikož se na ni v bakalářském studiu nezaměřujeme, a proto správně a přesně nedokážeme určit, které učivo je pro jakou třídu vhodné.

3.2.1 Pohybové didaktické hry

Běhací diktát

Učivo: pravopisné jevy

Pomůcky: texty diktátu (minimálně 5 kopií) a izolepa

Provedení: Připravíme si vytisknuté kopie diktátu na probíranou problematiku. Pro delší trvanlivost můžeme texty zalaminovat a použít později. Tyto kopie rozmístíme libovolně po třídě a izolepou přilepíme na viditelná místa (tabule, okno, stěna, dveře, lavice nebo jiný nábytek). Každému žákovi určíme, jaký text bude opisovat, ale měli bychom dát pozor na to, aby všichni měli stejnou vzdálenost ke kopiím. Žáci doběhnou ke svým textům, pokusí se zapamatovat si co nejvíce, doběhnou zpátky do lavice, kde jej zapíší s již doplněnými pravopisnými jevy na papír nebo do sešitu. Tento způsob budou opakovat do té doby, dokud nebudou mít opsán celý text diktátu. Běhací diktát můžeme pojmut jako soutěž. Rozhodující pro vítězství je jednak rychlost a přesnost opsání textu, jednak především správnost doplněných pravopisných jevů. Při hře není dovoleno si cokoli zapisovat, je nutné si vše pouze zapamatovat. Pro běhací diktát není potřeba speciální úprava třídy, žáky přesto musíme upozornit na dodržování bezpečnosti.

Pro dvojici: běhací diktát můžeme použít i jako hru pro dvojice. Jeden z nich je „běhač“ a druhý „zapisovač“. Postup bude stejný jako u verze pro jednotlivce, jen jeden žák bude běhat a diktovat, druhý bude sedět a psát. Pro větší efektivitu se mohou v polovině textu, která by měla být vyznačena, vyměnit. Rozvíjíme tak navíc spolupráci a komunikaci mezi žáky.

Pro 1.– 2. třídu základní školy neuvádíme souvislý text s doplněním pravopisných jevů, ale vyhotovíme si kopie pouze jednotlivých slov, která pak žáci opisují, například s tematikou rostlin. (Sochorová, 2011)

Předved' písmeno

Provedení: Žáci se rozestoupí do prostoru třídy, aby měli kolem sebe dostatek místa, minimálně metr. Budeme říkat libovolná písmena z abecedy. Žáci usilují o napodobení velkých tiskacích písmen, která předvedou pouze pomocí svého těla. Pro hru „předved' písmeno“ není potřeba speciální úprava třídy.

Příklady písmen: T – vestoje rozpaží, L – sednou si s nataženýma nohama a rukama připaženýma, A – ve stoji roznožném udělají předklon a rukama vytvoří příčku.

Pro dvojice či skupiny: „předved' písmeno“ můžeme změnit na „předved' slovo“. Děti ve dvojici či skupinách mohou tvořit a společně předvádět celá slova. (Klingerová, 2007)

Najdi věc

Provedení: Žáci si stoupnou do prostoru třídy a my jim říkáme náhodně písmena z abecedy. Žáci se snaží po třídě najít věci, jejichž název začíná daným písmenem (nebo jím končí), a následně se jich dotknout. Hru můžeme pojmut i jako soutěž. Ten, kdo se nejrychleji dotkne dané věci, získá bod.

Příklady: věc na S (sešit, stůl, stolička, stuha...), věc na T (taška, tabule, tužka, telefon...).

Obrázky a slabiky

Učivo: slabiky

Pomůcky: obrázky osob, zvířat a věcí, lístečky se slabikami

Provedení: Připravíme si vytisknuté libovolné obrázky osob, zvířat a věcí. Dále si nachystáme lístečky s počáteční slabikou názvu některého z obrázků. Pro delší trvanlivost můžeme texty zalaminovat a použít později. Tyto obrázky rozmístíme kdekoli po třídě na zem. Cílem je, aby žák našel obrázek, který začíná na slabiku, kterou drží v ruce. Ti, kdo zvládnou tento úkol rychleji, mohou při čekání na ostatní vymýšlet další slova, jež se pojí s touto slabikou. (Klingerová, 2007)

Napiš psací písmeno tělem

Učivo: psací písmena

Provedení: žáci zůstanou sedět v lavicích, anebo si sednou do kroužku na koberec. Podle aktuálního probíraného psacího písmene se pokusí nacvičit psaní psacího písmene různými částmi těla (hlavou, rameny, pažemi, prsty, lokty, trupem, koleny a nohama).

Íčkový panáček

Učivo: samohlásky I/Y

Provedení: Žáci se postaví v lavicích tak, aby měli kolem sebe dostatek místa. Případně si židle dají do uličky. Budeme diktovat výrazy se samohláskami I nebo Y tím způsobem, že pokud se ve slově bude psát Y, žáci šikmo rozpaží, pokud I, pak připaží. Dlouhé samohlásky se vyjadřují poskakováním na místě. (Klingerová, 2007)

Poznej větu

Učivo: druhy vět

Pomůcky: čtyři cedule s názvy druhů vět a izolepa

Provedení: Připravíme si vytisknuté cedule na druhy vět. Pro delší trvanlivost můžeme texty zalaminovat a použít později. Cedule umístíme na čtyři místa po třídě (např. do rohů), kde je přilepíme izolepou. Přečteme větu, děti se rozmyslí, zda je to věta oznamovací, rozkazovací, tázací nebo práci, a poté se co nejrychleji přesunou do určitého rohu třídy. Těm, kteří budou

stát na špatném místě, vysvětlíme, proč tomu tak není. Důležité je upozornit na bezpečnost, aby děti do sebe nestrkaly a vzájemně se respektovaly.

Ukaž čas

Učivo: časy sloves

Provedení: Žáci se libovolně procházejí po třídě. Když řekneme jakékoli sloveso v minulém čase – chovají se jako miminka, sloveso v přítomném čase – jsou sami sebou a v čase budoucím – chovají se jako babičky a dědečkové. Není potřeba speciálně upravovat třídu, jenom aktovky budou v lavicích nebo pod nimi, nikoli mimo ni, aby si neublížili. (Klingerová, 2007)

Rozhodni pád či slovní druh

Učivo: pády nebo slovní druhy

Provedení: Žáci vyjdou do uličky mezi lavicemi nebo na kobereček ve třídě. Postupně říkáme podstatná jména v určitém tvaru a sledujeme, jaký pád nám žáci pomocí vlastního těla předvádějí. Změnu lze provést takovou, že začneme říkat jakákoli slova a žáci pomocí těla ukazují číslo slovního druhu. (Klingerová, 2007)

Pantomima vyjmenovaných slov

Učivo: vyjmenovaná slova

Provedení: Žáci vytvoří skupinky po třech až čtyřech. Každá skupinka potajmu rozhodne, jaké vyjmenované slovo bude pantomimicky předvádět, a domluví se, kdo jakou bude hrát roli. Úkolem ostatních je, aby nejdříve dokázali uhodnout, o jakou skupinu vyjmenovaných slov se jedná a následně jaké konkrétní slovo předvádějí. Hru můžeme pojmout i jako soutěž. Ta skupinka, která nejrychleji uhodne vyjmenovanou skupinu a slovo, které předvádějí, dostane bod. Skupinka s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

Příklad vyjmenovaných slov po „L“: skupina předvádí lyže, polykat nebo mlýn atd.

Jedna, nebo více?

Učivo: jednoznačná a mnohoznačná slova

Provedení: Žáci se sami pohybují po třídě. Jakmile řekneme slovo, které je jednoznačné, každý zůstane stát o samotě, pokud mnohoznačné, žáci utvoří skupinky po tolika lidech, kolik znají nebo zjistí významů daného slova.

Jak rychle mám jít?

Učivo: způsob sloves

Provedení: Začneme říkat jednoduché věty a sledujeme přitom žáky. Ti se procházejí po třídě, a pokud půjdou obyčejnou chůzí, jedná se o způsob oznamovací. Když začnou hrozit prstem nebo budou mít ruce v bok, předvádějí způsob rozkazovací a podmiňovací převádějí tím, že se naklánějí ze strany na stranu, vyjadřují pochyby. (Klingerová, 2007)

Najdi větě větu

Učivo: jednoduché věty a spojovací výrazy

Pomůcky: podle počtu dětí ve třídě papírky, kde jsou napsány jednoduché věty

Provedení: Každému žákovi rozdáme papírek, na kterém je napsána jednoduchá věta. Na náš povel se žáci zvednou z lavic a začnou po třídě hledat svého kamaráda, se kterým dokážou utvořit smysluplné souvětí. Následně si promyslí, jakou vhodnou spojkou by souvětí utvořili, a zda je možné uvést i více spojek. Souvětí pak před třídou přečtou s obohacením o spojky, jež si promysleli. (Klingerová, 2007)

Řekni mi klíč I.

Učivo: stavba slov – předpona, kořen, přípona

Pomůcky: podle počtu dětí ve třídě – $\frac{1}{3}$ papírky s kořenem slova, $\frac{1}{3}$ s předponou a $\frac{1}{3}$ s příponou (pozor, musíme rozstříhat jen taková slova, aby se dala ke konci hry znovu složit)

Provedení: Dětem rozdáme lístečky, ale neprozradíme jim, co na nich je. Pouze jim vysvětlíme, ať se rozdělí na tři skupiny podle nějakého řešení (jedná se právě o skupiny – předpony, kořen a přípony). Až děti klíč objeví a budou rozděleny, sdělí nám důvod, jak na řešení přišly. Po vyřešení se znovu rozdělí do trojic, díky čemuž složí slovo. Seřadí se do trojstupu – 1. předpona, 2. kořen a 3. přípona.

Řekni mi klíč II.

Učivo: stavba slov – kořen

Pomůcky: podle počtu dětí ve třídě – papírky, které rozdělíme podle příbuznosti slov přibližně na pět skupinek

Provedení: Hru lze hrát i tak, že dětem rozdáme papírky a opět hledají klíč, podle kterého se rozřadí a následně spojí v jednotlivé skupinky. Tentokrát se ale rozdělí podle příbuznosti slov a poté dohromady v každé skupině určí společný kořen slov. Mohou vymyslet i další slova příbuzná, která se pojí k tématu.

Pantomima vzorů podstatných jmen

Učivo: vzory podstatných jmen

Provedení: Vyvoláme žáka před tabulí a zadáme mu (tak, aby to třída neslyšela) podstatné jméno. Vyvolaný si uvědomí, podle kterého vzoru se podstatné jméno skloňuje, a začne vzor pantomimicky předvádět. Pokud jeho projev nelze určit, požádáme jej o slovní doplnění s výjimkou, že nemůže prozradit kořen slova vzoru. Následně vyvoláme jiného žáka a požádáme jej, aby nahlas řekl hádaný vzor. Učitel pak prozradí třídě, jaké slovo bylo zadáno, a třída zmůže zkontrolovat, zda vzor byl správně určen. (Klingerová, 2007)

Uhádneš druh?

Učivo: druhy zájmen

Provedení: Začneme jmenovat jednotlivá zájmena a pozorujeme žáky, kteří zůstávají sedět v lavicích. Vysvětlíme jim, že pokud se bude jednat o zájmeno např. osobní – obejmou

sami sebe, ukazovací – ukazují prstem, tázací – předvádějí tázavý výraz, neurčité – zakrouží hlavami ze strany na stranu. (Klingerová, 2007)

Molekuly, molekuly, hýbejte se!

Učivo: vyjmenovaná slova / slovní druhy / samohlásky a souhlásky / samohlásky dlouhé a krátké / souhlásky tvrdé, měkké a obojetné / podstatná jména čísla jednotného a množného / slova s „ú/ů“

Pomůcky: papírky s danou problematikou

Provedení: Rozmístíme po třídě na viditelná místa papírky. Těch je více než dětí. Každé si vybere svou kartičku a jde s ní na koberec. Položí ji před sebe a stojí. Na náš povel se děti budou muset vyměnit. Nikdo nemůže zůstat u stejné kartičky dvě kola. Proneseme větu „Molekuly, molekuly po L!“ a vymění se jen ti žáci, kteří měli před sebou vyjmenovaná slova po L, ostatní zůstávají stát. Hru lze ztížit tím, že vyjmenujeme dvě skupiny či více, např. „Molekuly, molekuly po B, L a Z!“. Pro hru není potřeba třídu speciálně upravovat, postačí prostor na koberci. (Gajdošová, Jitka, Košťálová, Alexandra 2006)

Na detektiva

Učivo: slova – protikladná / stejného významu / nadřazená / podřazená / příbuzná, slovní druhy

Provedení: Žáky postavíme do kruhu na koberec. Vybereme dobrovolníka nebo někoho určíme jako detektiva. Vybraný detektiv stojí uprostřed kruhu, řekne slovo a to, co bude chtít (např. „Bílá a chci slovo k němu nadřazené“), ukáže prstem na některého žáka, předpaží a pomalu se k němu přibližuje. Pokud do té doby stihne vybraný spolužák odpovědět, detektiv v kruhu se vrátí doprostřed a proces se zopakuje. Pokud ale nestihne odpověď nebo odpoví špatně a detektiv mu položí ruce na ramena, musí jít doprostřed kruhu on, a stane se tak novým detektivem. Hra se může hrát i tak, že detektiv řekne pouze slovní druh a bude chtít po žákovi, na kterého ukáže, slovo platné v této skupině (např. „Příslovce“ – „Hrozně“). (Gajdošová, Jitka, Košťálová, Alexandra 2006)

Honička s výsledky

Učivo: slovní druhy / samohlásky a souhlásky / samohlásky dlouhé a krátké / souhlásky tvrdé, měkké a obojetné

Provedení: Před samotným zahájením hry vybereme oblast procvičovaného učiva (např. samohlásky a souhlásky). Děti hrají na „babu“. Vybereme jednoho, který začne ostatní honit. Když chce honící žák předat „babu“, musí se dotknout spolužáka a říci mu hlásku (např. „Pověz, co je H.“). Jestliže odpoví správně (např. „Je to tvrdá souhláska“), vše je v pořádku a hra pokračuje, honící žák běhá dál, odpoví-li ale špatně (např. „Je to samohláska“), pak si chycený musí dřepnout. V hlavě si stále opakuje otázku, kterou špatně zodpověděl. Osvobodí ho zachránce – jiný spolužák, který k němu doběhne, dotkne se ho, chycený mu položí otázku, a pokud správně odpoví, jsou oba volní, zpátky ve hře a utíkají před „babou“. Pro honičku s výsledky je třeba speciálně upravit třídu. Buď přesuneme všechny lavice i židle na kraje třídy ke zdem, aby vznikl ve třídě prostor, nebo si hru půjdeme zahrát do tělocvičny. (Gajdošová, Jitka, Košťálová, Alexandra 2006)

Přechod řeky po kamenech

Učivo: slovní druhy / vyjmenovaná slova

Pomůcky: karty s probíraným tématem, cedule START a CÍL

Provedení: Popsané karty rozložíme do řad po prostoru třídy a volíme takovou vzdálenost mezi stejnými výrazy jedné skupiny, aby na ni děti došláply. Děti pošleme na start a jejich úkolem bude dojít do cíle. Žákům postupně říkáme, po jakých slovních druzích budou poskakovat (např. „Terežka půjde po vyjmenovaných slovech po L, zatímco Leontýnka se soustředí na vyjmenovaná slova po V.“). Je potřeba upravit třídu a upozornit na dodržování bezpečnosti. Lavice a židle se musí posunout ke zdi, aby byl prostor třídy volný. (Gajdošová, Jitka, Košťálová, Alexandra 2006)

Na sochy

Učivo: slovní druhy

Provedení: Děti chodí libovolně po třídě a my říkáme např. „Přídavná jména – chytrý, hloupý, chudý, krásný, nejklikatější, zřetelně...“. Když děti uslyší slovo, které tam nepatří, musí se zastavit a zkamenět jako sochy, dokud znovu nezačneme říkat slova. Jestliže jsou výrazy správné, děti chodí po třídě bez zastavení. (Gajdošová, Jitka, Košťálová, Alexandra 2006)

Stůj, nebo sed'

Učivo: vyjmenovaná slova a slova příbuzná

Pomůcky: karty s příbuznými slovy

Provedení: Žákům rozdáme karty s příbuznými slovy ke slovům vyjmenovaným, zatímco sedí v lavicích a čekají. Začneme říkat „Ať se postaví ten, kdo má příbuzná slova k vyjmenovanému slovu například být“. Nato se postaví všichni, kdo mají na kartičce napsáno: úbytek, nadbytek, nedobytný. Ostatní, kteří mají na kartičkách jiná slova příbuzná, než která se vztahují k vyřčenému slovu, zůstávají sedět.

Pantomima ve dvojici

Učivo: přídavná jména

Provedení: Žáky rozdělíme do dvojic buď po lavicích, nebo určíme (např. dívka a chlapec). Každému řekneme jedno přídavné jméno (např. veselý), které si budou muset nechat pro sebe. Ve dvojici společně vymyslí protiklad (např. smutný) a dohodnou se, kdo co bude předvádět. Poté je vyvoláme, půjdou před tabuli, kde jeden hraje veselého a druhý smutného. Ostatní spolužáci pak začnou hádat, jaká přídavná jména předvádí. (Gajdošová, Jitka, Košťálová, Alexandra 2006)

Procvič předložky

Učivo: předložky

Provedení: Žáci stojí u svých židlí v lavicích. Čteme nahlas věty jednoduché, které obsahují předložku. Můžeme zařadit i „chyták“ a říci větu bez předložky, např. „Hrad stál na skále“. Všichni si stoupnou na židle a pak současně řeknou předložku, která ve větě zazněla.

Napravo, nebo nalevo?

Učivo: slova s i/í a y/ý

Pomůcky: cedule s I/Í a Y/Ý

Provedení: Lavice a židle odsuneme ke zdem, aby vznikl volný prostor ve třídě. Na jednu stranu třídy položíme ceduli s I/Í, na stranu druhou ceduli s Y/Ý. Žáci stojí uprostřed třídy. My začneme říkat slova, která obsahují hlásku I/Y. Žáci přebíhají z pozice uprostřed na jednu z těchto stran, podle toho, jaká se v daném slově píše hlásku I/Y. (Gajdošová, Jitka, Košťálová, Alexandra 2006)

Kdo zůstává, vyhrává

Učivo: slova s i/í a y/ý

Pomůcky: kartičky podle počtu žáků s I/Í a Y/Ý (pro lepší praktické využití na jedné kartičce I a z druhé strany Í, totéž i s Y a Ý)

Provedení: Žáci stojí srovnání v řadě na jedné straně třídy a mají v rukou karty s písmeny. My stojíme na straně druhé. Postupně čteme výrazy s i/y. Jakmile žáci vědí (nebo na pokyn „UKAŽ“), zvednou kartičku s příslušnou samohláskou. Kdo má správnou kartičku, stojí, kdo má špatnou, ten se posouvá o krok dopředu. Vyhrává ten, kdo udělá nejméně kroků vpřed.

Napiš to

Učivo: slovní druhy

Provedení: Žáci sedí na koberci pravým bokem, a to tak, že společně tvoří kruh. Vidí záda spolužáka před sebou. My sedíme uprostřed. Začneme jmenovat slova, např. „Statečný

+ lehký + sílený“. Děti napíší na spolužákova záda správné číslo druhu slov, která zazněla. Tento příklad se týkal přídavných jmen, tedy 2.

Štafetový běh družstev I.

Učivo: slovní druhy, slova s i/í a y/ý a druhy vět

Pomůcky: kartičky s jednoduchou učební látkou na doplnění

Provedení: Žáky rozdělíme do tří skupin. Nemusíme upravovat třídu, každé družstvo poběží štafetu uličkou mezi lavicemi. Jen je potřeba dát pozor na aktovky a schovat je pod lavice. Družstva se seřadí na druhé straně třídy naproti tabuli. Na tabuli napíšeme družstvo 1, 2 a 3 a očíslováme odpovědi podle počtu žáků. Pokud počet žáků nebude stejný ve všech družstvech, někdo bude muset běžet dvakrát. Před každým zástupcem jsou umístěny na zemi kartičky otočené textem dolů s jednoduchou učební látkou (např. „V noci jsme viděli l*šky“, „Neuvěřitelně řadíme ke slovnímu druhu ***“, „Táta uvařil je věta ***“). Na náš povel „Pozor! Připravit! Ted!“ děti seberou kartičku, doběhnou k tabuli, zapíší správný výsledek ke správné skupině a správnému číslu a vrací se zpět. Plácnutím, na které čeká spoluhráč, je „předána štafeta“ a může startovat. Zvítězí to družstvo, které je jednak nejrychlejší, jednak se dopustí nejméně chyb. (Gajdošová, Jitka, Košťálová, Alexandra 2006)

Štafetový běh družstev II.

Učivo: slovní druhy, slova s i/í a y/ý a druhy vět

Pomůcky: kartičky s jednoduchou učební látkou na doplnění

Provedení: Tentokrát je potřeba upravit třídu, a to tak, že lavice i židle odsuneme ke zdi, a vznikne tak volný prostor ve třídě. Žáky rozdělíme do dvou nebo tří skupin. Družstva se postaví v zadní části třídy. Doprostřed místnosti položíme hromádky kartiček, opět otočené směrem dolů. (Tipy kartiček s probíranou látkou viz výše.) Žáci na náš povel vyběhnou a k textu musí běžet stanoveným stylem (např. skákat po jedné noze, po druhé noze, jako kachnička, žába, pejsek nebo rak). Až budou u kartiček, každý si vezme jednu a poté běží normálně. Postup celé štafety je stejný jako u štafetového běhu družstev I. (Gajdošová, Jitka, Košťálová, Alexandra 2006)

Práce na stanovištích

Učivo: slovní druhy, slova s i/í a y/ý a druhy vět

Pomůcky: sedm kartiček s procvičováním učební látky

Provedení: Připravíme sedm stanovišť, kde na každém bude jedna kartička s výrazy na doplnění. Rozdělíme děti do šesti skupinek. Sedmé „volné“ stanoviště máme pro zkrácení doby čekání na jiná stanoviště. Děti si najdou stanoviště, odkud na náš povel začnou pracovat. Vše si zapisují do svých sešitů a pracují společně. (Stačí jeden člověk, který zapisuje.) Po vypracování běží na následující stanoviště a plní další úkoly. Vyhrává družstvo s nejvyšším počtem správných výrazů. Pro větší komfort ke psaní i k sezení přisuneme dvě lavice k sobě, čímž vytvoříme stanoviště.

Pešek

Učivo: slovní druhy / slova s i/í a y/ý

Provedení: Žáci sedí v kruhu na koberci ve třídě. Vybereme žáka, který bude hrát Peška. Pešek stojí mimo kruh, chodí dokola a říká přitom básničku: „Chodí Pešek okolo, nekoukejte na něho, kdo se na něj koukne, toho Pešek bouchne.“ U koho se zastaví, tomu zadá slovo. Zatímco Pešek obíhá kruh, určený žák musí říci, jakého slovního druhu dané slovo je. Pokud to nestačí říci do doby, než Pešek oběhne kruh a je opět u spolužáka, musí si vyměnit místo a hrát nového Peška. Jestliže žák správně určí slovní druh a stihne to v požadovaném čase, zůstává sedět a Pešek se nemění.

Pokud to nevyřešíš, tak se hýbej

Učivo: vyjmenovaná slova / druhy vět / slovní druhy

Provedení: Žáci se posadí do kruhu na koberec. My sedíme v kruhu s nimi a vyvoláváme. Pokaždé, když někoho vyvoláme, zadáme mu vyjmenované slovo/větu/slovo a budeme po něm chtít odpověď. Každý žák má několik sekund na zodpovězení. Jestliže žák uvede špatnou dopověď nebo do určitého času neodpoví, musí si stoupnout a předvést pohyb, který mu určíme, popř. mu ho určí žák sedící vedle něj po pravici, např. dřep s výskokem, otočka, holubička, klik atd.

Předej míč

Učivo: vyjmenovaná slova / slova stejného slovního druhu / podstatná jména jednotná, nebo množná

Pomůcky: míč

Provedení: Žáci sedí ve svých lavicích. Prvnímu žákovi podáme míč a řekneme např.: „Vyjmenovaná slova po B i slova příbuzná.“ Ve druhém kole můžeme říci: „Jmenujte všechna slova, která patří do skupiny číslovek.“ Žáci si postupně po lavicích předávají míč a odpovídají. Pokud někdo neví či odpoví špatně, poradíme mu nebo ho opravíme, případně dodatečně vysvětlíme proč. (Gajdošová, Jitka, Košťálová, Alexandra 2006)

Házená

Učivo: vyjmenovaná slova / slovní druhy / druhy vět / cokoli, co potřebujeme zopakovat

Pomůcky: míč

Provedení: Žáci se postaví v lavicích, my stojíme před tabulí a držíme míč. Dříve než míč hodíme, řekneme, že opakujeme látku, např. „vyjmenovaná slova / slovní druhy / cokoli“. Poté si vybereme žáka a míč mu hodíme. Žáci mají za úkol chytit míč a odpovědět. Pokud odpoví špatně, vypadává ze hry a posadí se na židli, jestliže správně, pak zůstává stát, hodí míč zpět nám a hra pokračuje. (Gajdošová, Jitka, Košťálová, Alexandra 2006)

Vyskoč, chyt' a vyřeš

Učivo: slovní druhy / tvrdé, měkké a obojetné souhlásky / podstatná jména různých rodů / podstatná jména jednotná a množná

Pomůcky: míč

Provedení: Žáky pošleme posadit se na koberec do kruhu. Držíme míč a začneme zadávat úkoly. Po vyřčení úkolu vyvoláme jméno žáka a hodíme po něm míč. Žák se musí hbitě postavit, chytit míč a úkol vyřešit. Po správném vyřešení nám zpět hodí míč a hra pokračuje. Úkoly můžeme zadávat my, případně pak i žáci.

Vyřeš a vyměň se

Učivo: slovní druhy / tvrdé, měkké a obojetné souhlásky / podstatná jména různých rodů / podstatná jména v jednotném a množném čísle / cokoli, co potřebujeme zopakovat

Provedení: Vybereme žáka, který si stoupne před tabuli. Žák vybere spolužáka a zadá mu úkol k vyřešení. Ten úkol vyřeší a utíká se k tabuli se spolužákem vyměnit. Tento postup opakujeme do doby, než se všichni žáci vystřídají před tabulí. Úkol k řešení si buď žáci promyslí předem, anebo jim necháme prostor k vyřešení před tabulí.

Převyprávěj příběh

Provedení: Pošleme čtyři děti za dveře. Zbytku třídy pak přečteme krátký příběh, ve kterém se nachází spousta pohybových sloves. Žáci, kteří jsou ve třídě, si stoupnou do uličky a pohybová slovesa předvádějí. Zavoláme prvního žáka, který čekal za dveřmi. Některý žák, který zůstal ve třídě, mu převypráví celý příběh. Děti opět předvádějí pohybová slovesa, a to vždy, když je uslyší. Poté zavoláme druhého žáka, který stál za dveřmi, a tenhle způsob opakujeme, dokud nepřijde čtvrtý žák. Vyslechne si příběh od třetího žáka a na závěr nám převypráví „finální“ verzi. Pro představu ostatním ještě můžeme znovu přečíst příběh my, aby slyšeli, nakolik se původní verze změnila, či naopak. (Gajdošová, Jitka, Košťálová, Alexandra 2006)

Vstaň a tleskni

Provedení: Žáci sedí v lavicích, my si je rozdělíme podle oddělení. Vysvětlíme jim, že budeme číst příběh a pokaždé, když uslyší v příběhu oddělení u okna podstatná jména, oddělení uprostřed přídavná jména a oddělení u dveří zájmena, zvedou ruce a tlesknou nad hlavami dlaněmi o sebe. Poté si opět sedají. (Gajdošová, Jitka, Košťálová, Alexandra 2006)

3.2.2 Vlastní modifikace her

Židličková

Pomůcky: židle

Forma: individuální

Zapojení: velké svalové skupiny

Úprava třídy: je potřeba speciálně upravit třídu, tak aby vznikl prostor pro kruh vytvořený ze židlí

Provedení: Každý ze žáků si vezme svou židli a postaví ji opěradlem směrem do kruhu. Ze židlí vytvoří ve třídě kruh, a proto je potřeba třídu speciálně upravit, aby byl prostor pro chození kolem židlí. Hra začne tím, že žáci chodí kolem židlí. Jakmile tleskneme, všichni se zastaví, sednou si na židli a zavřou oči. Pozorně nás poslouchají. Přečteme větu, a pokud tvrzení bude pravdivé, žáci si stoupnou, ale pokud pravdivé nebude, žáci zůstanou sedět. Když si žák splete odpověď a například místo toho, aby se postavil, zůstane sedět, dá svou židli stranou, a stává se tak posluchačem. Na další tlesknutí žáci otevřou oči, vstanou a chodí kolem židlí. Hru hrajeme například na deset otázek, aby žáci věděli, jak dlouho budou hrát. Na konci vyhodnotíme vítěze, jichž může být více. Abychom zabavili ostatní posluchače, vezmou si kousek papíru a své odpovědi si mohou na něj zaznamenávat. Po skončení hry jim výsledky zkontrolujeme. Na tuto hru je potřeba mít připraven soubor otázek.

Otázky, které mohu ve hře zaznít: Píše se ve slově bidlo ve významu „papoušek seděl na bidle“ i? (Ano – žáci se posadí.) Jsou černá a červená protiklady? (Ne – žáci zůstávají stát.) Je vyjmenované slovo pelyněk? Je vyjmenované slovo po L Litomyšl? Patří do podstatných jmen slova kočka, pes, nosorožec, obezřetně, liška? Máme 12 slovních druhů? Jsou příslovce v pořadí šestý slovní druh? Máme samohlásku ve slově Robin?

Klubko, roztoč se

Pomůcky: klubko

Forma: skupinová

Zapojení: malé svalové skupiny

Úprava třídy: není potřeba speciální úprava třídy, stačí prostor vymezený na hraní

Provedení: Žáci stojí v kruhu na koberci a jeden z nich drží klubko. Zadáme žákům, že pokaždé, když budou chtít klubko hodit, musí říct jedno podstatné jméno. Chytí konec šňůry klubka a zbytek celého klubka hodí spolužákovi, takhle proces opakujeme. Klubko se hází do doby, dokud každý žák nedrží kousek z klubka. Poté, co již všichni drží kousek, jim řekneme, aby se podívali, jak jsou všichni propojeni. Klubičko pak všichni mohou společně smotat. Na této hře si uvědomí pomocí vzniklé pavučiny, jak jsou jednotlivá podstatná jména propojená.

Žákům můžeme tento příklad ukázat na jakékoli problematice – slovesech, přídavných jménech, číslovkách...

Sestav větu

Pomůcky: lístečky se slovními druhy, od každého druhu minimálně 10 slov

Forma: skupinová

Zapojení: velké svalové skupiny

Úprava třídy: není potřeba speciálně upravovat třídu

Provedení: Po třídě rozmístíme libovolné hromádky se slovními druhy. Žáci stojí u tabule a rozdělíme je do skupinek po třech. Zadáme jim například úkol „Sestavte větu, která obsahuje dvě podstatná jména, jedno příslovce, jedno sloveso a jeden libovolný slovní druh.“ Žáci mohou mít jako pomůcku sešit, kam si budou psát zadání. Dáme jim čas dvě minuty a poté každá skupinka přečte svou odpověď. Skupinka, která bude chtít od nás nápovědu, musí udělat pět dřepů / tři kliky. Lze hrát i způsobem, kdy jsou slovní druhy promíchané a děti je musí rozlišit. Není potřeba speciálně upravovat třídu.

Škatulata, škatulata, hýbejte se!

Pomůcky: žádné

Forma: skupinová

Zapojení: velké svalové skupiny

Úprava třídy: není potřeba speciálně upravovat třídu, postačí prostor vymezený na hraní

Provedení: Každému dítěti v naší třídě přiřadíme jedno konkrétní slovo. Cílem je, aby byly rovnoměrně rozloženy všechny slovní druhy. Poté žáky pošleme do prostoru vymezeného pro hru. Řekneme například: „Škatulata, škatulata, čtyři.“ Děti musejí utvořit skupiny po čtyřech, ve kterých budou pracovat se svým přiděleným slovem. Snaží se vymyslet smysluplnou, popřípadě vhodně vtipnou větu, do níž zadaná slova zařadí. Ti, kteří zůstanou sami, musejí utvořit větu minimálně o takovém počtu slov, který byl řečen. Poté každá skupinka nahlas řekne svou větu před třídou. Pro tuto hru je potřeba vymezit dostatečný prostor.

Živé pexeso

Pomůcky: žádné

Forma: skupinová

Zapojení: velké svalové skupiny

Úprava třídy: není potřeba speciálně upravovat třídu

Provedení: pošleme dva žáky za dveře. Zatímco jsou vybraní žáci mimo třídu, ostatní se rozdělí do dvojic. Pozor, nesmějí být ve dvojicích, jak spolu sedí v lavici. Ti, kteří je následně budou hádat, by je snadno odhalili. Ostatním dětem řekneme vyjmenovaná slova, která bude vybraná dvojice pantomimicky předvádět (například vysoký, dobytek, kobyła, býk, mlýn, slyšet, hmyz, myš, netopýr, pytel...), mohou používat zvuky. Ve dvojici se domluví, co budou přesně předvádět, hlavně aby to bylo stejné. Žáky, kteří stáli za dveřmi, pozveme dovnitř a ti začnou vyvolávat spolužáky podle jejich jmen. Ti pantomimicky předvedou jim přidělené vyjmenované slovo. Hra se hraje jako klasické pexeso. Dva pokusy na „otočení“, pokud jsme úspěšní a máme dvojici, získáváme pokus navíc. Pro usnadnění ještě žáci mohou říct název vyjmenovaného slova a následně ho předvést. Vyhrává ten, kdo má více dvojic.

3.2.2.1 Zhodnocení vlastního souboru her

Ve vybraných pohybových didaktických hrách jsme upravili obsah nebo pravidla tak, aby se daly využít v hodinách českého jazyka a literatury. Zvolili a modifikovali jsme takové hry, ve kterých je zahrnuta hrubá i jemná motorika, velké i malé svalové skupiny, pohyb celým tělem, neverbální i verbální komunikace, individuální i skupinová forma a rozvoj slovní zásoby.

Benefitem těchto her je nejen odreagování, aktivace či případná motivace žáků, ale také se při těchto aktivitách žáci hýbou, protahují svalstvo a ještě si procvičují to, co se již naučili. Aktivity tedy upevňují osvojené vědomosti, zároveň rozvíjejí spolupráci, komunikaci verbální i neverbální. Některé výše zmíněné hry mohou být vhodné jako úvod do nově probíraného tématu, slouží tedy k motivaci žáků. Ti určitě zařazení her do vyučovací jednotky ocení.

Didaktická stránka nebyla v této práci pro nás primární, soustředili jsme se na zapojení pohybu do předmětu český jazyk a literatura. Je určitě možné vytvořit rozsáhlejší soubor her s ohledem na daný ročník a probírané učivo v okamžiku, kdy vezmeme v úvahu didaktickou stránku věci.

Zatím jsme neměli možnost tyto hry ověřit ve výuce. Předpokládáme ale, že se k tomu najde příležitost ve vlastní pedagogické praxi. Poté by bylo možné zhodnotit, jak hry fungují a zda splnily účel. Těšíme se na to, až uvidíme, jak modifikované hry fungují. Předpokládáme, že budou potřebné i další modifikace her na základě zkušeností z výuky.

4. ZÁVĚR

Cílem této práce bylo vytvořit soubor pohybových didaktických her v předmětu český jazyk a literatura. Cíl byl podle našeho názoru splněn.

S pomocí odborné literatury jsme v teoretické části určili, co je to hra, didaktická hra a pohybová hra. Didaktika v této práci nebyla naším hlavním cílem, protože v bakalářském studijním programu není zahrnuta. Nabízí nám to příležitost k rozšíření této práce v navazujícím magisterském programu.

V praktické části jsme analyzovali předvýzkum ve formě dotazníku, který byl rozeslán učitelům obou stupňů základních škol, abychom zjistili, zda pedagogové využívají ve svých vyučovacích jednotkách didaktické hry, či nikoli. Zvláštní pozornost byla při analýze předvýzkumu věnována odpovědím učitelů českého jazyka a literatury. Zjistili jsme, že převážná část učitelů didaktické hry využívá k oživení, zpestření hodiny, a že vnímají také velký přínos didaktických her pro žáky. Podle učitelů si žáci snadněji procvičí a upevní učivo, motivuje je to k učení a výuka se pro ně stává zábavnější.

Je důležité zmínit, že podle respondentů si někteří žáci ani neuvědomují, že se pomocí didaktických her probírané učivo učí. Předpokládáme, že tuto skutečnost by bylo vhodné ověřit z hlediska didaktiky v dalším výzkumu.

Na základě předvýzkumu a dostupné odborné literatury jsme zmapovali existující pohybové didaktické hry, které lze využít v hodinách českého jazyka a literatury v základní škole.

Sebrané didaktické hry jsme využili k tvorbě vlastního souboru. Získaný materiál pohybových didaktických her jsme rozšířili o vlastní modifikace pro předmět český jazyk a literatura, takže vznikl originální soubor her s upraveným obsahem nebo pravidly tak, aby byl využitelný v hodinách českého jazyka a literatury. Hry jsme koncipovali tak, aby zahrnovaly hrubou i jemnou motoriku, velké i malé svalové skupiny, pohyb celým tělem, neverbální i verbální komunikaci, individuální i skupinovou formu a rozvoj slovní zásoby.

Výsledkem je soubor didaktických her, které mohou učitelé využívat v různých ročních k procvičování například y/i, vyjmenovaných slov, slovních druhů, samohlásek a souhlásek, popřípadě jakékoli jiné probírané látky. Povaha her a jejich realizace směřují spíše

k využití na prvním stupni základní školy. Věříme, že by bylo podnětné zabývat se dalšími tvůrčími aktivitami s využitím na druhém stupni základní školy.

Uvědomujeme si, že různé hry kladou různé nároky na práci s kolektivem třídy, a že i tato problematika by si zasloužila další výzkum z hlediska didaktiky v návazném studiu.

Tato práce nám přinesla nové poznatky z oblasti využití her, přičemž doufáme, že je časem využijeme ve vlastní pedagogické praxi. Obohatilo nám to myšlení, jak upravit pravidla nebo obsah her, aby hra byla zajímavější díky propojení s pohybem.

Potěšilo nás zjištění, kolik učitelů zahrnuje do výuky i didaktické hry ve všech různých předmětech. Svědčí to o tom, že hry jsou široce užívané, oblíbené. Uvědomujeme si význam i důležitost her.

Po dokončení této práce můžeme souhlasit s Květoslavou Santlerovou (1993), která říká: *„Moudří učitelé kladli vždy na motivaci a hru velký důraz zejména v 1. ročníku základní školy. Didaktická hra se osvědčuje jako vhodný prostředek k tomu, aby žáci učivo dobře zvládli, aby se na výuku těšili a získávali nové vědomosti a dovednosti ne úmornou dřinou, ale příjemnější a přirozenější cestou.“*

5. RESUMÉ

Práce se zabývá pohybovými didaktickými hrami v českém jazyce a literatuře pro základní školy. Práce má 4 části: úvod, teoretickou část, praktickou část a závěr. V úvodu je popsáno, proč je téma bakalářské práce aktuální, je formulován cíl práce a oblast zájmu. V teoretické části jsou uvedeny a vysvětleny důležité pojmy. Praktická část vychází z předvýzkumu k práci samotné. Cílem práce bylo vytvořit soubor didaktických her využitelných ve výuce českého jazyka a literatury na ZŠ propojených s pohybem. V závěru je uveden cíl práce, přínos práce, nejdůležitější a překvapivé zjištění.

6. CIZOJAZYČNÉ RESUMÉ

This bachelor's thesis deals with movement didactic games in Czech language and literature for primary schools. The thesis is divided into 4 parts which are the introduction, the theoretical part, the practical part, and the conclusion. The introduction demonstrates the reasons for choosing the topic and list the research objectives. The theoretical part focuses on several topics that need to be explained and clarified to the reader. The practical part is based on the preliminary research for the thesis itself. The aim of the bachelor thesis was to create a set of didactic games usable in teaching Czech language and literature at primary school connected with movement. The conclusion contains the aim of the work, the contribution of the work, the most important and surprising findings are presented.

7. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BERDYCHOVÁ, Jana a kol. Tělesná výchova pro studující učitelství základní školy (1. stupeň). 2. vyd., Praha: SPN, 1981. 231 s.

FONTANA, David. Psychologie ve školní praxi. Praha : Portál, 1995. 283 s. ISBN 80-7178-063-4

GAJDOŠOVÁ, Jitka, KOŠTÁLOVÁ, Alexandra. Hejbej se! Nedej se!. Brno: Zdravotní ústav, 2006.

HÁJKOVÁ, Jana. Motoricko-funkční příprava v tělesné výchově. [Praha]: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2020. ISBN 9788076031883

HNÍZDILOVÁ, Michaela. Tělovýchovné chvílky, aneb, Pohyb nejen v tělesné výchově. Brno: Masarykova univerzita, 2006. ISBN 80-210-4010-6

HOUSER, Pavel. Hry se slovy a jazykem. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178699-3

CHVOJ, Martin. Pokročilá teorie her ve světě kolem nás. Praha: Grada, 2013. ISBN 978-80-247-4620-3

KALHOUS, Zdeněk a OBST, O. Didaktika sekundární školy. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2003. 186 s. ISBN 80-244-0599-7

KOSTEČKA, Jiří. Do světa češtiny jinak: (didaktika českého jazyka a slohu pro vyučovací praxi). Jinočany: H & H, 1993. ISBN 80-85787-24-5

KOŤÁTKOVÁ, Soňa. Hry v mateřské škole v teorii a praxi. Praha: Grada, 2005. Pedagogika (Grada). ISBN 80-247-0852-3

KOŽUCHOVÁ, Marie, KORČÁKOVÁ, Eva. Využitie didaktické hry. Komenský, roč. 122, 1998, č. 5/6, s. 104–106. ISSN 0323-0449

MANNIOVÁ, Jolana. Tvorivosť a didaktická hra vo vyučovaní. Pedagogická orientace č. 3. Brno : Česká pedagogická společnost v nakladatelství KONVOJ, 2001. 14-17. s

MAZAL, Ferdinand. Hry a hraní pohledem ŠVP. Olomouc: Hanex, 2007. Kdo si hraje, nezlobí. ISBN 978-80-85783-77-3

MAŇÁK, Josef a kol. Alternativní metody a postupy. Brno: Masarykova univerzita, 1997. 90 s. ISBN 80-210-1549-7

MUŽÍK, Vladislav a Milada KREJČÍ. Tělesná výchova a zdraví: zdravotně orientované pojetí tělesné výchovy pro 1. stupeň ZŠ. Olomouc: Hanex, 1997. Tělesná výchova a zdraví. ISBN 80-85783-17-7

NOVÁČEK, Vojtěch, Jitka KOPŘIVOVÁ a Vladislav MUŽÍK. Vybrané kapitoly z teorie a didaktiky tělesné výchovy. Brno: Masarykova univerzita, 2001. ISBN 80-210-2642-1

OPRAVILOVÁ, Eva. Předškolní pedagogika II. Liberec : Technická univerzita, 2004. 35 s. ISBN 80-7083-786-1. – RVP ČLÁNEK

PORTMANN, Rosemarie. Hry pro tvořivé myšlení. Vyd. 2. Přeložil Dana LISÁ. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-884-5

PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. Pedagogický slovník. 2. rozš. a přeprac. vyd. Praha: Portál, 1998. 328 s. ISBN 80-7178-252-1

REITMAYER, Ladislav. Přehled vývoje tělesné výchovy ve světě: Učebnice pro posl. pedagog. fakult. Praha: SPN, 1977. Učebnice pro vysoké školy. ISBN (váz.):.

ROBERTS, J., M., ARTH, J., A., BUSH, R., R. Games in culture, In American Anthropologist, roč. 61:597-605. 1959.

RUBÁŠ, Karel. Pohybové hry. Plzeň: Západočeská univerzita, 1997. ISBN 80-7082-371-2

SANTLEROVÁ, Květoslava. 100 didaktických her ve výuce čtení a psaní. Brno: Učebnice a knihy Jitka Spiesová, 1993

ŠIMONÍK, Oldřich. Úvod do didaktiky základní školy. Brno: MSD Brno, 2005. 140 s. ISBN 80-86633-33-0

8. SEZNAM ELEKTORNICKÝCH ZDROJŮ

BĚHACÍ DIKTÁT - Wiki. Wiki - Wiki [online]. Dostupné z: https://wiki.rvp.cz/Sborovna/5Pripravy_na_vyuku/2.st/%C4%8Cesk%C3%BD_jazyk/VYU%C5%BDIT%C3%8D_PRVK%C5%AE_ZDRAVOTN%C3%8D_TV_P%C5%98I_V%C3%9DUCE_%C4%8CESK%C3%89HO_JAZYKA_NA_2._STUPNI_Z%C5%A0/B%C4%9AHA_C%C3%8D_DIKT%C3%81T

KLINGEROVÁ, Markéta. Odborný článek: Pohybem k většímu zájmu o český jazyk. Metodický portál / Odborné články [online], 2007. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/k/z/1439/POHYBEM-K-VETSIMU-ZAJMU-O-CESKY-JAZYK.html>

SOCHOROVÁ, Libuše. Odborný článek: Didaktická hra a její význam ve vyučování. Metodický portál / Odborné články [online], 2011. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html>