

O co ti v životě jde?



Obsah

1	Vzdělávací program a jeho pojetí	4
1.1	Základní údaje	4
1.2	Anotace programu.....	5
1.3	Cíl programu	5
1.4	Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu.....	6
1.5	Forma	7
1.6	Hodinová dotace	7
1.7	Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny.....	7
1.8	Metody a způsoby realizace	7
1.9	Obsah – přehled tematických bloků a podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace	8
1.10	Materiální a technické zabezpečení.....	11
1.11	Plánované místo konání	12
1.12	Způsob vyhodnocení realizace programu v období po ukončení projektu.....	12
1.13	Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu	13
1.14	Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití.....	14
2	Podrobně rozpracovaný obsah programu.....	15
2.1	Tematický blok č. 1 (Cesta kolem světa) – 2 hodiny.....	16
2.2	Tematický blok č. 2 (Kdo jsem a jak se rozhoduji?) – 7 hodin	19
2.3	Tematický blok č. 3 (Rituály) – 3 hodiny.....	27
2.4	Tematický blok č. 4 (Sním nebo bdím?) – 4 hodiny.....	29
2.5	Tematický blok č. 5 (Ne/stíhám) – 5 hodin.....	34
2.6	Tematický blok č. 6 (Tvoř svůj život) – 3 hodiny.....	36
2.7	Tematický blok č. 7 (Navazující hodiny ve škole) – 2 hodiny.....	38
3	Metodická část	40
3.1	Metodický blok č. 1 (Cesta kolem světa).....	40
3.2	Metodický blok č. 2 (Kdo jsem a jak se rozhoduji?)	45
3.3	Metodický blok č. 3 (Rituály)	52
3.4	Metodický blok č. 4 (Sním nebo bdím?).....	56
3.5	Metodický blok č. 5 (Ne/stíhám)	61
3.6	Metodický blok č. 6 (Tvoř svůj život).....	64
3.7	Metodický blok č. 7 (Navazující hodiny ve škole).....	66
	Seznam použité literatury	70
	Odkaz na materiály k realizaci programu	71
4	Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu.....	72
5	Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů	184



6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi	237
7 Příloha č. 4 - Odborné a didaktické posudky programu	237
8 Příloha č. 5 - Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu	237
9 Nepovinné přílohy	238



1 Vzdělávací program a jeho pojetí

1.1 Základní údaje

Výzva	Budování kapacit pro rozvoj škol II
Název a reg. číslo projektu	Programy pro školy - rozvoj kompetencí pro demokratickou kulturu CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008149
Název programu	O co ti v životě jde?
Název vzdělávací instituce	Salesiánský klub mládeže, z.s. Dům Ignáce Stuchlého
Adresa vzdělávací instituce a webová stránka	P. Ignáce Stuchlého 26/27, Fryšták 763 16 www.disfrystak.cz
Kontaktní osoba	Thomas Strohbach
Datum vzniku finální verze programu	30. 11. 2021
Číslo povinně volitelné aktivity výzvy	Aktivita č. 7
Forma programu	Třídenní pobytový kurz + 2 následné vyučovací hodiny ve škole
Cílová skupina	8. a 9. ročník ZŠ a odpovídající ročníky 8 a 6letého gymnázia
Délka programu	26 hodin (24 + 2 vyučovací hodiny ve škole)
Zaměření programu (tematická oblast, obor apod.)	Podpora rozvoje kritického myšlení s cílem chránit děti a mládež před manipulací vedoucí k rizikovému chování, podpora aktivit vedoucích k aktivnímu osobnímu rozvoji a k ochraně zdraví v propojení všech jeho složek (sociální, psychické a fyzické).
Tvůrci programu Odborný garant programu	Bc. Aneta Češková, Bc. Christine Urbanová, Amálie Vojáčková, Matyáš Jurák, Vašek Větrovský, Bc. Michaela Zelinková, Mgr. Josef Hnaniček, Mgr. Alena Ešlerová Odborný garant: Dagmar Zlámalíková
Odborní posuzovatelé	doc. PhDr. & Mgr. Petra Potměšilová, Ph.D.; Mgr. František Bezděk
Specifický program pro žáky se SVP (ano x ne)	Ne



1.2 Anotace programu

Program s tématem „O co ti v životě jde?“ pomůže žákům plánovat si a aktivně ovlivňovat svou budoucnost. Žáci budou reflektovat, čeho konkrétně chtějí v životě dosáhnout, proč toho chtějí dosáhnout a k čemu směřují. Žáci budou vedeni k aktivnímu plánování a uvědomění si, jak těchto vizí dosáhnout a jak na nich pracovat již nyní.

Program pomůže žákům reflektovat jejich schopnosti, nadání a charakterové rysy v souvislosti s aktivním osobním rozvojem.

1.3 Cíl programu

Účastník se naučí přemýšlet o své budoucnosti a je motivován k tomu, aby on sám byl aktivním tvůrcem svého vlastního života prostřednictvím rozhodnutí, která uskutečňuje.

Prostředky, jakými toho může dosáhnout, jsou rozpracovány v dílčích cílech:

- Účastník se seznámí s tím, jak využívá svůj čas, a v rámci reflexe vyhodnotí, jestli výsledek koresponduje s jeho vizemi o vlastní budoucnosti. Je motivován udělat si závazek v rámci nakládání s časem.
- Účastník se aktivně rozhoduje a přijímá důsledky svého rozhodnutí.
- Účastník verbalizuje své sny týkající se budoucího života, částečně je sdílí s ostatními ve skupině. Vyslechne a toleruje sny jiných účastníků.
- Účastník během zábavné aktivity pojmenuje některé obavy (strachy) a v reflexi ve skupině vyhodnotí pozitiva, negativa a výzvy, které tato emoce vnáší do našeho rozhodování a života obecně.
- Účastník vyjmenuje životní hodnoty a je motivován k jejich uspořádání podle vlastních priorit.

Interpretace tvůrců programu: Pro naši cílovou skupinu se jeví jako nejpálčivější téma týkající se budoucnosti – výběr dalšího vzdělávání po ZŠ. Do této oblasti jsme se rozhodli nezasahovat, protože k tomu nemáme potřebné kompetence. Jsme toho názoru, že tímto tématem se účastníci programu zabývají s pedagogy a preventisty ve škole a dále s rodiči či zákonnými zástupci. Z těchto důvodů jsme se zaměřili na obecnější oblasti důležité pro spokojenou budoucnost (např. životní hodnoty, sny, rozhodování, obavy a plánování času).



1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu

Kompetence k učení

Plánuje a organizuje svůj čas během herních aktivit. Dále se v bloku Tvoř svůj život seznamuje s principy time managementu a jejich významem pro vlastní budoucnost. Porovnává a kriticky posuzuje výsledky aktivit, kde inscenuje svůj život (Kniha života, Přesýpací hodiny). Vyvozuje z toho závěr, jestli je s výsledkem spokojený, nebo ne, a diskutuje o tom s ostatními účastníky.

Kompetence komunikativní

Formuluje otázky a odpovědi během závěrečných reflexí, dotazníků a diskusí. Je schopen zdůvodnit, případně obhájit svá rozhodnutí. Ve skupině verbalizuje vlastní strachy a sny. Využívá své komunikační dovednosti k vytváření vztahů ve skupině.

Kompetence k řešení problémů

Během aktivit se rozhoduje někdy samostatně jindy ve skupině. Přijímá důsledky svých rozhodnutí. Má povědomí o tom, že strach není pouze špatný, ale že jeho překonávání dává možnost k růstu osobnosti (reflexe aktivity: Kdo se bojí, nesmí do lesa). Je motivován k tomu, aby „tvořil svůj život“, aby aktivně přistupoval k rozhodování o své budoucnosti (blok č. 6).

Kompetence sociální a personální

Zapojí se do aktivit a spoluutváří příjemnou atmosféru ve skupině. Podle svých schopností se aktivně zapojuje a spolupracuje s ostatními. V menších skupinách se podílí na rozhodování (např. při aktivitách In time nebo Legendy Asteru). Respektuje různé pohledy dalších účastníků.

Kompetence občanské

Je schopný se vcítit do ostatních účastníků, a to především během reflexe aktivit Kdo se bojí, nesmí do lesa a Kniha života. Vyslechne a respektuje odlišný názor ve skupině. Chová se zodpovědně a podle nastavených pravidel.

Kompetence pracovní

Adaptuje se na nové prostředí a spolupracuje s ostatními účastníky a lektory. Rozvíjí tzv. měkké dovednosti, které jsou např.: práce v týmu, tvořivost, samostatné rozhodování a jednání, komunikativnost, aktivní přístup, zvládání zátěže, vytváření sociálních vazeb. Formuluje některé oblasti vlastní budoucnosti: představy, sny, hodnoty či obavy.



1.5 Forma

Program se skládá ze dvou částí: třídní pobyt a dvě vyučovací hodiny ve škole. Program během pobytu je hlavní částí, kdy se účastníci zábavnou formou seznamují se svými hodnotami, sny, obavami, ale také s plánováním svého času. Význam dvou hodin ve škole spočívá zejména v tom, že je důležitá přenositelnost nabytých vědomostí a dovedností do běžného života. Proto účastníky čeká praktický nácvik i v jejich běžném prostředí a následné vyhodnocení ve dvou hodinách ve škole a upevnění toho, co se naučili.

Během programu se budou střídat různé formy. Často budou především při diskusích a sdílení názorů využívány metody skupinové, pro kvalitu dobrých vztahů je nutná i individuální práce během sebereflektivních aktivit.

1.6 Hodinová dotace

Celkový počet programu je 26 hodin – 24 hodin pobytového programu a 2 hodiny ve škole.

1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny

Cílovou skupinou jsou žáci 8. a 9. ročníků základních škol, prim a sekund šestiletých gymnázií a tercií a kvart osmiletých gymnázií. Doporučený počet účastníků je 20 až 25 žáků, maximálně však 30 žáků.

1.8 Metody a způsoby realizace

Program z velké části pracuje se zkušenostním učením, s metodou zážitkové pedagogiky. Využívá prvky motivace, dramaturgie, cílování a zejména cílené zpětné vazby. V průběhu programu jsou využívány aktivizující metody, z nich zejména diskuse a didaktické hry.

Program vznikl v návaznosti na předchozí projekty s názvem:

Interaktivní rozvoj klíčových kompetencí (2008)

Rozvoj hodnotové orientace žáků pro udržitelný rozvoj – ZÁKLADNÍ ŠKOLY (2012)

Rozvoj hodnotové orientace žáků pro udržitelný rozvoj – STŘEDNÍ ŠKOLY (2012)

Dramaturgie a zejména určité programové bloky na tyto projekty navazují. Jedná se o ranní uvedení do dne, večerní zakončení.

Odkazy na uvedené projekty uvádíme zde:

[Interaktivní rozvoj klíčových kompetencí](#)

<https://www.disfrystak.cz/wp-content/uploads/2019/03/2008-Kniha-Interaktivn%C3%AD-rozvoj-kl%C3%AD%C4%8Dov%C3%BDch-kompetenc%C3%AD.pdf>



Rozvoj hodnotové orientace žáků pro udržitelný rozvoj – ZÁKLADNÍ ŠKOLY

<https://www.disfrystak.cz/wp-content/uploads/2019/03/2012-Kniha-Rozvoj-hodnotov%C3%A9-orientace-%C5%BE%C3%A1k%C5%AF-Z%C5%A0.pdf>

Rozvoj hodnotové orientace žáků pro udržitelný rozvoj – STŘEDNÍ ŠKOLY

<https://www.disfrystak.cz/wp-content/uploads/2019/03/2012-Kniha-Rozvoj-hodnotov%C3%A9-orientace-%C5%BE%C3%A1k%C5%AF-S%C5%A0.pdf>

Motivace k různým aktivitám jsou více zpracovány v kapitole 3. Metodika. Motivace je způsob prezentace aktivity, ve které je snaha účastníka co nejvíce vtáhnout do děje a podnítit jej k aktivní spoluúčasti. Aby motivace fungovala, musí být autentická, měla by vycházet z povahy motivátora, rozehrávat téma a je při ní prostor také pro improvizaci. Proto jsou námi zpracované motivace spíše inspirací, jak je možné aktivitu uvést, a při realizaci je nutné vzít v úvahu výše zmiňované faktory a přizpůsobit je aktuální situaci a nastavení realizátora.

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

Tematický blok (Cesta kolem světa) č. 1 – 2 hodiny

Tematický blok č. 1 je úvodní a slouží především k seznámení. A to na více úrovních. Lektori se seznámí s účastníky kurzu a účastníci poznají prostory, kde se bude odehrávat program. Dále ověří očekávání účastníků od programu.

Aktivita č. 1.A (Přivítání - Cink cink) – 10 min.

Jedná se o krátkou týmovou aktivitu, která slouží jako ice break a zároveň uvádí účastníky do tématu kurzu. Odehrává se venku (po příjezdu účastníků). Lektor spolu s účastníky stojí v kruhu. Společně napodobují pohyb vlaku, a to jak verbálními projevy, tak pomocí gestikulace rukou.

Aktivita č. 1B (Přivítání - Jízdenka) – 10 min.

Jedná se o krátkou aktivitu, kde každý účastník pracuje samostatně. Úkolem každého účastníka je najít papírovou jízdenku (viz Příloha č. 01.1B - Jízdenka) v co možná nejkratším čase a vrátit se zpět za lektorem. Jízdenka slouží jako cestovatelský artefakt a je nezbytná pro další aktivity.

Aktivita č. 2 (Železniční uzly) – 30 min.

Aktivita pomáhá účastníkům orientovat se v domě, kde se program realizuje. Cíleně vede účastníky na místa, která chceme, aby v domě poznali. Celá aktivita je motivována do železničářského tématu. Účastníci jsou cestující, jejichž cílem je zmapovat si železniční tratě ve svém okolí.

Aktivita č. 3 (Klubíčko) – 40 min.

Aktivita je jednou z úvodních činností zaměřených na komunikaci s účastníky. Cílem lektora je naučit se při ní jména účastníků a zjistit, s jakou představou o kurzu a o tématu budoucnosti účastníci přijíždějí. Lektor zjišťuje, jaká témata jsou pro účastníky aktuální a jakých témat by se v průběhu kurzu přáli dotknout. Tato aktivita pomůže lektorům přizpůsobit program potřebám dané skupiny. Zároveň by měl závěr aktivity zdůraznit důležitost vzájemné důvěry, zvláště u toho tématu, kdy mohou účastníci vynést na povrch i citlivější témata a otázky.



Tematický blok (Kdo jsem a jak se rozhoduji?) č. 2 – 7 hodin

Pro rozhodování o vlastní budoucnosti je důležité vědět, kdo jsem a co je pro mě v životě důležité. Během aktivity Loď na moři budou mít účastníci prostor se zamyslet sami nad sebou a pomocí dalších aktivit bude kladen důraz na proces rozhodování. Následně v reflexi účastník zhodnotí důsledky a případný dopad své volby. Strach je brán jako faktor, který ovlivňuje naše rozhodování. Je součástí našich životů, ale jeho překonávání nám pomáhá k osobnímu růstu.

Aktivita č. 1 (Hádej kdo) – 20 min.

Diskusní a hádací aktivita, kterou je možné hrát po cestě při chůzi. Účastníci si ve dvojicích vylosují postavy a vzájemným tázáním se snaží přijít na to, koho představují.

Aktivita č. 2 (Kdo se bojí, nesmí do lesa) – 150 min.

Aktivita kombinuje zábavu se spoluprací v menších týmech, kde se účastníci podílejí na společném plnění logických, strategických i aktivních úkolů. Z hlediska přesahu aktivity jde o téma strachu a odvahy v životě všech lidí, od těch nejmladších až po ty nejstarší. V návaznosti na časový rámec aktivity a jejího řešení v průběhu je vhodnou částí pro realizaci blok odpolední.

Aktivita č. 3 (Loď na moři) – 55 min.

Jedná se o kreativní aktivitu, která vede účastníky k sebeuvědomování. Provází je zamyšlením nad vlastním životem, nad jejich schopnostmi, cíli nebo životními hodnotami. Celou aktivitu doprovází motiv moře a lodi, přičemž loď symbolizuje jejich vlastní osobu a moře život.

Aktivita č. 4 (Legendy Asteru) – 90 min.

V aktivitě účastníci prochází fiktivním příběhem ze světa jménem Aster. Činí v něm rozhodnutí, která ovlivňují další vývoj příběhu. Tato rozhodnutí mohou mít na jejich cestu příběhem pozitivní či negativní dopad a účastníci jsou pak vedeni k tomu, aby za svá rozhodnutí přijali odpovědnost.

Tematický blok (Rituály) č. 3 – 3 hodiny

V tomto bloku jsou zahrnuty všechny aktivity, které se opakují. Rituály pomáhají nastolit předěl mezi tematickými bloky a časovým rozvržením dne (konkrétně začátkem a zakončením dne).

Aktivita č. 1 (Večerní rituál) – 30 min.

Klidná reflexe prvního uplynulého dne.

Aktivita č. 2 (Rozcvička – Spřízněná duše) – 15 min.

Aktivita je vhodná jako warm-up aktivita pro pobavení, rozpohybování a naladění účastníků na další bloky programu. Cílem je v průběhu aktivity najít druhého partnera do dvojice pomocí zadání, které po celou dobu aktivity každý z nich plní. Vzhledem k tomu, že všichni účastníci plní své zadání souběžně, vzniká v kolektivu chaos, který je charakteristický pro celou aktivitu.

Aktivita č. 3 (Ranní servis) – 22,5 min.

Aktivita typu warm-up, která slouží k naladění příjemné atmosféry napříč skupinou účastníků.

Aktivita č. 4 (Večerní rituál) – 30 min.

Klidná reflexe prvního uplynulého dne.



Aktivita č. 5 (Rozcvička – Rodina Plejtváků) – 15 min.

Aktivita Rodinka Plejtváků je vhodná jako warm-up aktivita pro pobavení a naladění účastníků na další bloky kurzu. Je založena na setkávání se na úrovni jednotlivců tak, aby vznikaly nové a nové skupiny, v tomto případě rodinky. Jejich proměnlivost zajišťuje to, že se účastníci setkají téměř se všemi, díky čemuž je posílena interakce napříč celou skupinou.

Aktivita č. 6 (Ranní servis) – 22,5 min.

Aktivita typu warm-up, která slouží k naladění příjemné atmosféry napříč skupinou účastníků.

Tematický blok (Sním nebo bdím) č. 4 – 4 hodiny

Tento blok je koncipován tak, aby měl účastník během aktivit prostor se hlouběji zamyslet nad tématy vlastní budoucnosti (hodnoty, sny, představy o životě atd.). Aktivita jsou klidnějšího rázu a formou inscenace.

Aktivita č. 1 (Kniha života) – 90 min.

Účastníci si v této aktivitě mají možnost napsat svůj životní příběh. Celou aktivitou je provází Kniha života, do níž si svůj příběh zaznamenávají. Účastníci navštěvují jednotlivá stanoviště, která reprezentují jednotlivé aspekty jejich života - např. Žádný učený z nebe nespádl nebo Protiklady se přitahují. Účastníci mohou na stanovištích trávit libovolný čas, ale každé jejich rozhodnutí ve hře nese důsledky. Aktivita vede účastníky k rozhodování, kolik času věnují jakému stanovišti (jaké kapitole svého života), k zamyšlení se nad hodnotami a vede je k aktivnímu plánování budoucnosti.

Aktivita č. 2 (Malý Princ) – 90 min.

Jedná se o večerní prožitkovou aktivitu, jejíž ústřední postavou je Malý Princ. U aktivity panuje příjemná, tajemná a silná atmosféra, ve které lektor provádí účastníky příběhem Malého Prince a jeho cesty po planetách. Aktivita je zaměřena na životní hodnoty. Jednotlivé hodnoty budou účastníci v průběhu aktivity poznávat prostřednictvím postav, které Malý Princ postupně navštěvuje, a na konci si zvolí hodnoty pro sebe nejdůležitější a umístí si je (jejich symboly) na svou vyrobenou planetu.

Tematický blok (Ne/stíhám) č. 5 – 5 hodin

Blok č. 5 obsahuje aktivity vyžadující větší fyzickou zátěž a aktivní tvořivý přístup. Proto jsou v časovém harmonogramu programu rozmístěny střídavě s aktivitami z bloku č. 4. Změnou klidné a náročné aktivity docílíme lepšího soustředění a rozpoložení účastníků. Dále tak podpoříme správnou dynamiku kurzu.

Aktivita č. 1 (In time) – 150 min.

Jde o fyzicky náročnou aktivitu, která se odehrává mimo areál a účastníci ji plní ve skupinách. Aktivita je rozdělena na dvě části, které na sebe navazují.

Aktivita č. 2 (Kulička) – 75 min.

Aktivita, která pracuje s kreativním pojetím logického úkolu. Účastníci jsou rozděleni do týmů a s pomocí daného materiálu mají za úkol vytvořit konstrukci dráhy, pomocí které dopraví svou kuličku za nejlepší čas do cílového prostoru.



Tematický blok (Tvoř svůj život) č. 6 – 3 hodiny

Tento tematický blok volně navazuje na blok č. 5 Ne/stíhám. Během aktivity In time si účastníci předem stanovili čas potřebný ke splnění úkolu a následně reflektovali, jestli to vyhodnotili správně, nebo ne. V tomto bloku „práci s časem“ převedeme do praktického života a vyzveme účastníky, aby se aktivně rozhodovali a plánovali, a tím tvořili svůj život právě teď (v přítomném okamžiku).

Aktivita č. 2 (Přesýpací hodiny) – 135 min.

Jedná se o aktivitu, která je zaměřená na téma time managementu a aktivní rozhodování o vlastním čase. Účastníci pracují s pracovním listem (viz Příloha č. 14.1 a 14. 2) a s barevnými psacími potřebami, přičemž každá z barev symbolizuje určitý aspekt jejich života - např. spánek, škola, volnočasové aktivity, telefon a sociální sítě apod. Činnost vede účastníky k uvědomění, kolik času v jednom dni věnují různým aspektům svého života.

Tematický blok (Navazující hodiny ve škole) č. 7 – 2 hodiny

Význam dvou hodin ve škole spočívá zejména v tom, že je důležitá přenositelnost nabytých vědomostí a dovedností do běžného života. Účastníci si připomenou a upevní, co se během programu dozvěděli, a jsou motivováni k tomu, aby se zamysleli, popřípadě naplánovali, co pro vlastní spokojenou budoucnost mohou udělat již v přítomnosti.

Aktivita č. 1 (100 přání) – 45 min.

Jedná se o aktivitu navazující na třídní zážitkový program realizovaný v Domě Ignáce Stuchlého ve Fryštáku, nazvaný „O co ti v životě jde“. Aktivita si klade za cíl znovu otevřít téma hodnot, přání a snů, a to s ohledem na aktivní plánování budoucnosti a tvořivý přístup k životu.

Aktivita č. 2 (Hrdina tvého života) – 45 min.

Jedná se o aktivitu navazující na třídní zážitkový program realizovaný v Domě Ignáce Stuchlého ve Fryštáku, nazvaný „O co ti v životě jde“. Aktivita si klade za cíl znovu otevřít téma hodnot, přání a snů, a to s ohledem na aktivní plánování budoucnosti a tvořivý přístup k životu. Dále se aktivita zaměřuje na téma převzetí osobní zodpovědnosti za svůj život.

1.10 Materiální a technické zabezpečení

Zážitkový program je koncipován jako pobytový třídní kurz s navazujícími hodinami ve škole. Během programu je zajištěno ubytování a stravování v objektu. Následné dvě hodiny probíhají v prostorách školy.

K realizaci programu jsou potřebné určité prostory. Z těch vnitřních program využívá klubovny – velké místnosti, v nichž se dá pohodlně sedět nebo i volně pohybovat. Dále je vhodné nějaké místo, kam mohou účastníci jít a nad programem přemýšlet v klidu a tichosti.

Z venkovních prostor program počítá s hřištěm nebo jiným venkovním areálem, kde se dá pohodlně a bezpečně běhat. Program využívá audiovizuální techniku (reproduktory, dataprojektory, notebooky). Během všech aktivit fotografujeme. Další pomůcky k jednotlivým aktivitám jsou uvedeny přímo v pomůckách v metodické části č. 3. (nebo také v tematické části č. 2).



1.11 Plánované místo konání

Program doporučujeme realizovat v areálu se sportovištěm, s možností využití různých prostor (místností), s klubovnou s dostatečnou kapacitou pro celou skupinu, stravovacími a ubytovacími prostory, ideálně v blízkosti přírody.

Pokud realizátor nebude chtít program realizovat jako třídní program, je možné použít pouze některé bloky či aktivity (např. během výuky). S jejich realizací se podrobně seznámí v tematickém bloku č. 2 a metodickém bloku č. 3. Pro vhodné užití aktivit doporučujeme, aby měl realizátor znalosti z pedagogiky zážitku a cílené zpětné vazby.

1.12 Způsob vyhodnocení realizace programu v období po ukončení projektu

Program doporučujeme vyhodnocovat následujícím způsobem: Hodnocení od realizátorů, pedagogů a účastníků programu.

- Realizátoři zhodnotí realizaci programu v těchto bodech: Hodnocení dosažení cílů programu, přijetí cílovou skupinou, reakce cílové skupiny na program.
- Zúčastnění pedagogové vyhodnotí program vyplněním dotazníku.

Otázky v dotazníku:

- Jaký máte z pohledu učitele názor na tento kurz? (pozitiva, negativa, co bychom mohli zlepšit...)
 - Jak jste měli od kurzu očekávání? Byla naplněna?
 - Jak hodnotíte naplnění stanovených cílů programu a reakci cílové skupiny?
- Od účastníků získáme zpětnou vazbu v těchto bodech: Jaký přínos programu pro sebe a pro život vnímají a jestli jim byla některá z aktivit výrazně nepříjemná, abychom zjistili, zda jsme zajistili jak fyzickou tak i psychickou bezpečnost účastníků. Dále ověříme dosažení cílů.

Způsoby získání zpětné vazby od účastníků:

- dotazník formou otevřených otázek

Otázky pro dotazník:

- Jak celkově hodnotíš zpracování kurzu?
 - Měl kurz přínos pro tvůj život? Jaký?
 - Která aktivita pro tebe měla největší přínos a proč?
 - Co nejvíce oceňuješ?
 - Kde má program největší nedostatky?
- nedokončené věty navazující na dílčí cíle programu a přijetí programu účastníky:
 - Nejvíce jsem si užil ...
 - Potěšilo mě, že ...



- Myslím si, že každý člověk ...
- Už nikdy bych se nechtěl cítit jako při ...
- Nejvíce mi dalo ...

1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu

Počet realizátorů/lektorů: 2 - 3

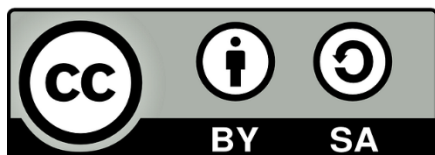
Položka		Předpokládané náklady
Celkové náklady na realizátory/lektory		10 400 Kč
z toho	<i>Hodinová odměna pro 1 realizátora/ lektora včetně odvodů</i>	230 Kč
	<i>Ubytování realizátorů/lektorů</i>	600 Kč
	<i>Stravování a doprava realizátorů/lektorů</i>	600 Kč
Náklady na zajištění prostor		2 100 Kč
Ubytování, stravování a doprava účastníků		26 500 Kč
z toho	<i>Doprava účastníků</i>	4 000 Kč
	<i>Stravování a ubytování účastníků</i>	22 500 Kč
Náklady na učební texty		700 Kč
z toho	<i>Příprava, překlad, autorská práva apod.</i>	200 Kč
	<i>Rozmnožení textů – počet stran:</i>	500 Kč
Režijní náklady		11 500 Kč
z toho	<i>Stravné a doprava organizátorů</i>	600 Kč
	<i>Ubytování organizátorů</i>	600 Kč
	<i>Poštovné, telefony</i>	100 Kč
	<i>Doprava a pronájem techniky</i>	500 Kč
	<i>Propagace</i>	500 Kč
	<i>Ostatní náklady</i>	1 200 Kč
	<i>Odměna organizátorům</i>	8 000 Kč
Náklady celkem		51 200 Kč
Poplatek za 1 účastníka		2 050 Kč



1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití

Tento program podléhá licenci CC-BY-SA.

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Program je zveřejněn na metodickém portálu RVP.CZ.

Všechny materiály potřebné k realizaci programu (metodické materiály, pracovní listy, metodické video aj.) naleznete na naší webové adrese:

<https://www.disfrystak.cz/rkd/>

dále na rvp.cz: [Dům Ignáce Stuchlého - DIGIFOLIO \(rvp.cz\)](#)

Pokud není uvedeno jinak, veškeré grafické, zvukové, audiovizuální či jiné materiály (obrázky, plakáty, grafy nebo piktogramy) použité v tomto programu a jeho přílohách, jsou buď naším autorským dílem nebo jsou použity z webů pexels.com, pixabay.com nebo canva.com s volnou licencí. Organizace Salesiánský klub mládeže, z.s. Dům Ignáce Stuchlého je oprávněným držitelem Canva Pro.

Licenční podmínky:

- <https://www.pexels.com/license/>
- <https://pixabay.com/cs/service/license/>
- <https://about.canva.com/license-agreements/>

Použité záběry dětí a žáků jsou vloženy v souladu s GDPR. Údaje jsou zpracovány podle zákona č. 101/2000 Sb., o ochraně osobních údajů.

Odkazy na videa k programům:

Dotkni se sebe: <https://youtu.be/vzTRStZGr-M>

Jsem jaký jsem: <https://youtu.be/G4PkEIGlh0w>

Život online: <https://youtu.be/vZxkJXKK94M>

Láska je láska: <https://youtu.be/V-Dc2uhKp64>

Kdo najde přítele najde poklad: <https://youtu.be/o9CuyIXg-H4>

Média na druhý pohled: <https://youtu.be/d7f32SSGeMk>

Chuť na život: <https://youtu.be/gPqT5-fzTXk>

O co Ti v životě jde: <https://youtu.be/W9GF-5XBkXo>

Multikultura – nejsme tady sami: <https://youtu.be/zEixORcEaAA>



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



2 Podrobně rozpracovaný obsah programu

Podrobně rozpracovaný program je v části 2, příprava, metodika vedení, realizace v části 3 a další potřebné materiály jsou obsaženy v přílohách část 4.

Harmonogram programu: O co Ti v životě jde?

	1. den	2. den	3. den
D o p o l e d n e	Tematický blok (Cesta kolem světa) č. 1 – 2x 45 min. 1.A Přivítání - Cink cink (10 min.) 1.B Přivítání – Jízdenka (10 min.) 1.2 Železniční uzly (30) 1.3 Klubíčko (40)	Tematický blok (Rituály) č. 3 – 45 min. 3.2 Rozcvička – Spřízněná duše (20 min.) 3.3 Ranní servis (25 min.) Tematický blok (Sním anebo bdím?) č. 4 – 2x 45 min. 4.1 Kniha života (90 min.)	Tematický blok (Rituály) č. 3 – 45 min. 3.5 Rozcvička – Rodina Plejtváků (20 min.) 3.6 Ranní servis (25 min.) Tematický blok (Tvoř svůj život) č. 6 – 3x 45 min. 6.2 Přesýpací hodiny (90 min.) 1.12 Dotazníky (45 min.)
O d p o l e d n e	Tematický blok (Kdo jsem a jak se rozhoduji?) č. 2 – 7x 45 + 7 min. 2.1 Hádej kdo (20 min.) 2.2 Kdo se bojí, nesmí do lesa (150 min.) 2.3 Loď na moři (55 min.)	Tematický blok (Ne/stíhám) č. 5 - 5x 45 min. 5.1 In time (150 min.) 5.2 Kulička (75 min.)	
V e č e r	2.4 Legendy Asteru (97 min.) Tematický blok (Rituály) č. 3 3.1 Večerní rituál (15 min.)	Tematický blok (Sním anebo bdím?) č. 4 – 2x 45 min. 4.2 Malý princ (90 min.) Tematický blok (Rituály) č. 3 3.4 Večerní rituál (23 min.)	

Vyučovací hodiny:

Tematický blok (Navazující hodiny ve škole) č. 7 – 2x 45 min.

- Aktivita 1 – 100 přání
- Aktivita 2 – Hrdina tvého života



2.1 Tematický blok č. 1 (Cesta kolem světa) – 2 hodiny

2.1.A Aktivita č. 1A (Přivítání – Cink cink) – 10 min.

Forma a bližší popis realizace

Hra probíhá venku, bezprostředně po příjezdu účastníků. Účastníci spolu s lektorem stojí v kruhu.

Metody

Didaktická hra (Ice break).

Pomůcky

K této aktivitě nejsou třeba žádné pomůcky.

Podrobně rozpracovaný obsah

Úkolem účastníků je svými pohyby a verbálním projevem simulovat pohyb vlaku. Pohyb vlaku se skládá ze tří základních gest.

První gesto - zavírání závor: Účastník vztyčí ukazováčky a dá je před sebe. Ukazováčky symbolizují otevřené závory. Odřikává slova „cink, cink, cink, cink.“ Při každém „cink“ posune účastník prsty mírně dolů. Při posledním slově „cink“ účastníci mají ukazováčky naproti sobě ve vodorovné pozici (prsty symbolizují zavřené závory).

Druhé gesto - projíždění vlaku: Účastníci nechávají ukazováčky ve vodorovné poloze proti sobě. Během toho, co vlak projíždí, říkají „tudun-tudun-tudun-tudun.“

Třetí gesto - otevírání závor: Účastníci začínají s prsty ve vodorovné poloze naproti sobě. Poté odřikávají slova „cink, cink, cink, cink“, zatímco pomalu pohybují prsty vzhůru až do polohy, ve které začínali (prsty symbolizují otevřené závory).

Výše popsaná gesta se opakují v přesně daném rytmu. Lektor začíná prvním gestem, všichni ostatní účastníci mlčí. Jakmile lektor skončí první gesto, toto gesto automaticky přechází na dalšího účastníka po jeho pravé ruce. Současně lektor začne znázorňovat druhé gesto, zatímco účastník po jeho pravé straně znázorňuje první gesto. Oba přitom udržují stejný rytmus. Poté, co lektor dokončí druhé gesto, začíná dělat gesto třetí, účastník po jeho pravé straně začne dělat gesto druhé a další účastník v řadě začne dělat gesto první, opět ve stejném rytmu. Takto se gesta předávají z jednoho účastníka na druhého.

Cílem aktivity je, aby všichni dokázali gesta opakovat bezchybně v daném rytmu, dokud vlak neobjede celý kruh, tedy dokud se nevrátí zpět k lektorovi.

2.1.B Aktivita č. 1B (Přivítání - Jízdenka) – 10 min.

Forma a bližší popis realizace

Aktivita se odehrává venku. Navazuje na předchozí „Cink cink“. Jedná se o krátkou aktivitu, při níž účastníci pracují samostatně. Úkolem každého účastníka je najít jednu papírovou jízdenku a vrátit se s ní zpět za lektorem. Jakmile se všichni účastníci shromáždí zpět u lektora a každý z nich má jednu jízdenku, nechává si ji každý účastník u sebe a celá skupina se vydává na cestu do místa, kde bude probíhat program. U vchodu čeká průvodčí, který označí jízdenku každého účastníka. Účastník si nechává jízdenku i nadále v návaznosti na další aktivitu Železniční uzly.



Metody

Didaktická hra. (Ice break).

Pomůcky

- Jízdenka (viz Příloha č. 01.1B - Jízdenka)
- Kostým průvodčího
- Kleštičky

Podrobně rozpracovaný obsah

Úkolem každého účastníka je najít papírovou jízdenku a vrátit se s ní zpět za lektorem. Jakmile se všichni účastníci shromáždí zpět u lektora a každý má jednu jízdenku, nechává si ji u sebe a celá skupina se vydává na cestu do budovy, kde budou účastníci ubytováni. Před odchodem lektor účastníky vyzve, aby si každý vzal všechna svá zavazadla a pokračoval za ním. Lektor dovede účastníky před budovu. U vchodu do budovy čeká průvodčí, který označí jízdenku každého účastníka. Účastník si nechává jízdenku i nadále v návaznosti na další aktivitu Železniční uzly.

2.1.2 Aktivita č. 2 (Železniční uzly) – 30 min.

Forma a bližší popis realizace

Aktivita se odehrává v budově, kterou chceme, aby účastníci poznali. V aktivitě se klade důraz na prostor jako takový a na orientaci v něm. Cílem účastníků je navštívit všechna vyznačená místa, zjistit jejich název a zapsat jej do mapy. Po celou dobu aktivity musí všichni mít u sebe jízdenku, kterou získali v předchozí aktivitě. Účastníci se nebudou moci po domě pohybovat libovolně. V prostoru se pohybuje lektor v kostýmu revizora, který kontroluje jízdenky účastníků, tedy zdali koresponduje barva puntíku na jízdence s barvou trati, na níž se právě nachází.

Metody

Didaktická hra.

Pomůcky

- Mapa s vyznačenými trasami a železničními zastávkami.
- Kartičky označující zastávky, specifická kartička do každé místnosti.
- Barevné fixy (tmavě modrá, světle modrá, růžová)
- Podložky na psaní.
- Psací potřeby.
- Kostým pro revizora.
- Jízdenky

Podrobně rozpracovaný obsah

Poté, co se všichni účastníci shromáždí, rozdělí je lektor do dvojic. V těchto dvojicích budou spolupracovat po celou dobu následující aktivity. Pak vysvětlí pravidla a rozdá účastníkům materiál,



konkrétně každá dvojice dostane slepou mapu železničních tratí a zastávek (viz Příloha č.03.1 - Mapa železničních uzlů), podložku na psaní a psací pomůcky. Poté se znovu ujistíme, že každý účastník má u sebe jízdenku.

Cílem účastníků je navštívit všechna místa - železniční zastávky, zjistit jejich název, zapsat je do mapy a co nejdříve se vrátit do klubovny. Aktivitu vyhrává dvojice, která tento úkol splní v co nejkratším čase a s co nejmenším počtem chyb.

Dvojice se mezi zastávkami nemohou pohybovat libovolně. Mohou se pohybovat pouze po tratích, které mají vyznačené v mapě. Z každé stanice se mohou vydat jen dvěma směry. Tzn. pokud stojí dvojice na stanici v zelené klubovně, mohou jít pouze na zastávku u pokojů ve druhém patře nebo na zastávku, která se nachází na chodbě ve druhém patře. Pokud účastníci chtějí přestoupit na jinou trať, musí dojít do místa, kde se dvě tratě protínají, tedy do přestupní stanice, odkud se mohou vydat na jinou trať.

Po celou dobu hry u sebe musí mít účastníci platnou jízdenku. Platnost jízdenky se posuzuje podle posledního puntíku, který mají na jízdence namalovaný. Barva puntíku musí odpovídat barvě trati, na níž se účastníci nachází. Na začátku hry dostane každý účastník jízdenku s namalovaným puntíkem, jehož barva koresponduje s barvou trati, na níž účastník začíná. Barevné puntíky účastníci mohou získat na jakékoliv přestupní stanici.

Během celé hry se po domě pohybuje postava revizora. Revizor může zastavit libovolnou dvojici a požádat ji o předložení platné jízdenky. Pokud je jízdenka platná, tzn. barva puntíku na jízdence odpovídá barvě trati, na níž se dvojice nachází, revizor nechá dvojici dále pokračovat v jízdě. Pokud jízdenka není v pořádku, revizor dvojici uloží pokutu. Pokuta spočívá v tom, že účastníci musí odejít ze své trati a pokračovat v cestě s revizorem po dobu dvou minut. Poté ho mohou opustit a pokračovat dále po trati.

Jakmile dvojice zjistí názvy všech stanic na všech tratích, vrací se zpět do klubovny, přičemž pořad musí dbát na to, aby měli platnou jízdenku. Dvojice, která aktivitu zvládla v nejkratším čase a s nejmenším počtem chyb, je dvojicí vítěznou. V závěru aktivity dostane vítězná dvojice od lektora odměnu.

2.1.3 Aktivita č. 3 (Klubíčko) – 40 min.

Forma a bližší popis realizace

Aktivita se odehrává v klubovně, účastníci spolu s lektory sedí v kruhu na předem připravených matracích. Lektor má u sebe jako první klubíčko pevnějšího lanka, které po zodpovězení dvou předem daných otázek pošle někomu dalšímu. Ten po zodpovězení stejných otázek učiní totéž atd., dokud nedrží všichni účastníci provázek a uprostřed kruhu nevznikne propletená síť. Pevnost sítě je poté otestována tím, že si do ní jeden z účastníků lehne a ostatní ho drží. Na závěr je reflektována důležitost zapojení všech pro pevnost a funkčnost sítě s alegorií důvěry mezi účastníky.

Metody

Didaktická hra.

Pomůcky

- Lano smotané do klubka
- Matrace
- Plakát s nadpisem „O co ti v životě jde“ a s otázkami (viz Příloha č. 02.1 - Klubíčko)



Podrobně rozpracovaný obsah

Celé aktivitě dominuje klubko lana. Jako první ho má u sebe lektor, který jej podá prvnímu účastníkovi, který odpoví na následující otázky.

1. Jak se jmenuješ a jak ti máme říkat?
2. Co očekáváš od tématu kurzu?

Po zodpovězení těchto otázek pošle účastník klubko někomu dalšímu, přičemž drží provázek dál. Takto se posunuje klubko mezi všemi účastníky, čímž se uprostřed kruhu vytvoří propletená pavučina. Pavučina je symbolem vztahů mezi účastníky. Lektor vyzve nějakého dobrovolníka, aby se do pavučiny položil. Lektor vybere místo v pavučině, které je hustě propletené a má potenciál účastníka udržet. Úkolem ostatních účastníků je pevně držet lano. Dobrovolník si pomalu lehá na lanovou pavučinu, zatímco jej ostatní drží. Účastník si může prožít, jakou sílu může třídní kolektiv mít. Následně dostane prostor každý z účastníků, aby si mohl položení do pavučiny vyzkoušet. Lektor se snaží účastníky citlivě motivovat, přičemž stále platí, že lektor do aktivity nikoho nenutí.

Aktivitu zakončíme společnou reflexí.

2.2 Tematický blok č. 2 (Kdo jsem a jak se rozhoduji?) – 7 hodin

2.2.1 Aktivita č. 1 (Hádej kdo) – 20 min.

Forma a bližší popis realizace

Na začátku aktivity se účastníkům rozdělí vytisknutá Příloha č. 04.2 diáře s určitými časy a mezi sebou si domluví termíny schůzek. Následně si každá dvojice vylosuje své postavy. Vylosované postavy zůstávají tajné, každý člen dvojice se podívá na kartičku svého protivníka. Pomocí ano/ne otázek se pak ve dvojici snaží zjistit, jakou postavu představují. Ve zbývajícím čase po uhodnutí se ve dvojici snaží dozvědět co nejvíce o svých postavách. V posledním kole této hry si účastníci nevědomě losují jména členů své skupiny.

Metody

Didaktická hra.

Pomůcky

Předloha diáře s vypsanými termíny pro jednotlivé schůzky (viz Příloha č. 04.2), soubor jmenovek různých postav (viz Příloha č. 04.1), zalaminované prázdné jmenovky (viz Příloha č. 04.3). Podložky, psací potřeby a provázek.

Podrobně rozpracovaný obsah

Před začátkem aktivity vytiskneme a vystříhneme přílohy pro účastníky, nachystáme si pro ně psací potřeby a podložky. Následně si nachystáme jmenovky postav, které jim v průběhu hry budeme přidělovat. Po motivaci vysvětlíme pravidla, předáme jim podložky, psací potřeby, nachystané diáře a dáme účastníkům prostor pro domluvu jednotlivých schůzek. V momentě, kdy mají všichni své diáře vyplněné, pokračujeme k samotné aktivitě. Vyhlásíme termín prvních schůzek, účastníci se rozdělí do předem domluvených dvojic. S pomocí dalších lektorů přidělíme účastníkům jejich postavy tak, aby je oni samotní neviděli. Je důležité zkontrolovat, že druhý člen dvojice postavu zná! Poté začíná rozhovor a hádání postav. Pokud konverzace ustane, je vhodné připomenout, že jejich cílem je zjistit o svojí postavě co největší množství informací. Před posledním kolem je účastníkům přidělena



jmenovka se jménem druhého člena dvojice. Po tomto kole hra končí. Vybereme si jmenovky a pokračujeme k další aktivitě.

2.2.2 Aktivita č. 2 (Kdo se bojí, nesmí do lesa) – 150 min.

Forma a bližší popis realizace

Pro realizaci aktivity jsou potřebné větší a rozmanité prostory, ve kterých je možné připravit jednotlivá stanoviště. Při aktivitě jsou účastníci v pohybu po areálu, přičemž jejich základnu tvoří klubovna, ve které začínají. Účastníci jsou dále rozděleni do skupin tak, aby byly o maximálně pěti členech. V těchto skupinách se účastníci pohybují po areálu a plní úkoly. Pomocí plnění úkolů pak postupují výše v jednotlivých kategoriích a získávají poklady, na základě kterých je hodnoceno vítězné skóre. Aktivita se řadí k těm náročnějším z hlediska nutného počtu lektorů pro realizaci.

Metody

Didaktická hra

Pomůcky

Příloha č. 05.2 - Kdo se bojí, nesmí do lesa - Akční karty, Příloha č. 05.8.1 - č. 05.8.3 - Kdo se bojí, nesmí do lesa - Karty strachů, Příloha č. 05.1 - Kdo se bojí, nesmí do lesa - Hrací plán, Příloha č. 05.9 - Kdo se bojí, nesmí do lesa - Pokladové skóre, Příloha č. 05.3 - Kdo se bojí, nesmí do lesa - Hádanky pro hledání akčních karet, Příloha č. 05.7 - Kdo se bojí, nesmí do lesa - Průběh aktivity.pdf, Příloha č. 05.4 - Kdo se bojí, nesmí do lesa - Hádanky, metodika.pdf, Příloha č.05.3 - Kdo se bojí, nesmí do lesa - Hádanky.pdf, Příloha č.05.2 - Kdo se bojí, nesmí do lesa - Karty tisk, velké hrací kostky, karton pro výrobu zbroje, papírová páska, nůžky, barvy na obličej, červená rtěnka, dětská přesnídávka, lžičky, toaletní papír, psací potřeby, izolepa, kostýmy, staré knihy, zlatý pohár, reproduktor, šátky.

Podrobně rozpracovaný obsah

Aktivita samotná je rozdělena do celkem **pěti kol**. Ke každému kolu patří jedna **vývojová kategorie**. Účastníci se po rozdělení do týmů o maximálně pěti členech ocitnou na začátku prvního kola, tím pádem i v první vývojové kategorii batolete. V daném kole tak budou bojovat proti strachům batolete, které jsou nočník a spinkání po obědku. V každém kole má jeden ze dvou strachů vyšší úroveň, k jeho překonání je tak potřeba získat nejen **výbavu**, ale i **akční kartu** lektvaru. Za překonání strachu získávají účastníci **poklady** a za překonání strachu vyšší úrovně získávají o jeden poklad navíc. Hodnoty pokladů jsou znázorněny na hracích kartách strachů. V úvodu kola se účastníci se strachy seznámí a je jim představen způsob, kterým mohou získat potřebnou výbavu pro jejich překonání (ilustrační úkoly pro jednotlivé kategorie jsou sepsány níže). Poté, co jsou týmům představeny strachy a způsoby, kterými mohou získat potřebné karty, je kolo zahájeno.

Jedno **kolo** je rozděleno do dvou fází. První fáze má přesně 15 minut - čas, který mají účastníci na získání všeho potřebného pro překonání strachu (sepsáno níže). V těchto 15 minutách se mohou účastníci volně pohybovat ve vymezeném prostoru, musí se však v časovém limitu vrátit zpět do klubovny, kde probíhá druhá fáze kola - **souboj**.

Po návratu účastníků do klubovny se všechny týmy seskupí kolem hracího plánu, kde **souboj** započne. Každý tým postupně představí strach, který si vybral (o nižší nebo vyšší úrovni). Poté musí předložit **výbavu**, případně **výbavu a lektvar**. Souboj se pak může vyvíjet následujícími způsoby:

Prvním je, že tým předloží pouze výbavu, čímž překonává strach nižší úrovně a získává méně **pokladů**. V druhém případě tým předloží i výbavu i lektvar, čímž překoná strach vyšší úrovně a získává více pokladů. Obě verze souboje jsou pro tým úspěšné, nicméně týmy mohou i neuspět, a to následovně:



V případě, že se týmu nepodařilo získat ani zbroj, ani lektvar, musí se pokusit před strachem **uniknout**. Hod kostkou určí, zdali byl útek úspěšný (pokud padne číslo 5 a 6, úspěšný byl, vše ostatní je považováno za neúspěch). Při úspěšném útěku nemá tým žádný postih, nezískává však ani poklad. Při neúspěšném útěku se týmu stane takzvaně **nepěkná věc**, která je u každého strachu jiná a je popsána na jeho hrací kartě.

Posledním faktorem souboje jsou akční karty, které přímo ovlivňují jeho úspěch nebo neúspěch. Akční kartu **Útok** (přesná pravidla použití karty jsou popsána níže) může zahrát tým proti druhému týmu. Stačí kartu vložit na hrací plánec, jakmile si tým, který je právě v souboji, zvolí strach a předloží výbavu. Reakcí na akční kartu **Útok** může být pouze karta **Obrana** (taktéž popsána níže). Tu může tým, který je pod útokem, vyložit a vyrušit tak jeho efekt. V případě, kdy nebyla karta Obrany vyložena, má Útok plný efekt a způsobuje oslabení týmu - tým tak ztrácí lektvar nebo výbavu. Souboj pak pokračuje podle pravidel popsaných výše, může tedy být úspěšný, nebo neúspěšný.

V momentě, kdy se u hracího plánu vystřídají všechny týmy a proběhnou všechny souboje, vyhodnotí se skóre pokladů. Pokud například tým překonal nočník, získal dva poklady, naopak pokud překonal spinkání po obědku, získal poklady tři. Skóre se znázorní na ukazateli, posune se vývojová kategorie na hracím plánu a aktivita přechází do dalšího kola, které je postupem stejné jako to předchozí.

Vysvětlení všech karet ve hře:

Akční karty: Na začátku hry obdrží každý tým jednu kartu lektvaru, útoku a obrany. Karty jsou po použití zahozeny, lze je tedy použít pouze jednou.

- **Lektvar** - Doušek náhlé odvahy. Tato karta slouží výhradně k překonání strachu vyšší úrovně. Karet je ve hře k dispozici několik, nicméně na začátku hry tým dostane jenom jednu. Kartu lze použít pouze během souboje.
- **Obrana** - Jako u lektvaru obdrží tým i jednu kartu obrany v úvodu hry. Slouží k obraně proti kartám útoku. Lze ji použít pouze během souboje jako obranu vlastního týmu před útokem.
- **Útok** - Tuto kartu účastníci obdrží opět na začátku hry. Jedná se o jedinou kartu, pomocí které lze zasáhnout do souboje dalšího týmu. Jakmile další tým určil strach, který překonává, a předložil potřebnou výbavu a lektvar, je prostor na vynesení karty útoku.

Karty strachů:

- Do každého kola připadají dvě karty strachů. Jedna z nich má vyšší úroveň a je složitější ji překonat. Karty jsou vykládány lektory přímo na hrací plánec. Pokud je strach překonán, získává tým počet pokladů uvedený na líci karty.

Karty výbavy:

- Karty výbavy jsou v rámci příloh připraveny pro každý tým. Tuto kartu účastníci obdrží za splnění úkolu v první fázi kola.

Pořadí kol, herní kategorie, strachy, úkoly a nepěkné věci:

- Herní kategorie **batole, kolo PRVNÍ**
 - **Nočník.** Nepěkná věc: jeden z týmu vyrazí do dalšího kola jako toaletáková mumie.



- **Spinkání po obídku.** Nepěkná věc: buďto celý tým, nebo jedinec musí sníst před zahájením dalšího kola dětskou zeleninovou přesnídávku.

Úkoly pro tuto kategorii a jejich vyhodnocení:

- Na startovní čáře jsou umístěny nafukovací balónky. Je vymezena závodní dráha, kterou musí účastníci urazit jako balónková housenka. Ta vypadá tak, že mají mezi sebou na břicho nafouknuté balónky, kterých se nemohou dotýkat rukama. Ruce tedy po celou dobu závodu drží nad hlavou. Balónky mezi sebou musí držet do té doby, než dorazí do cíle. Nesmí jim spadnout ani prasknout. Pokud se stane, že některý z týmů balónek upustí, vrací se na začátek dráhy. Vítězí ten tým, který závod dokončil jako první.

Vyhodnocení úkolu je následovné:

První tým získává kartu výbavy a libovolnou akční kartu. Tým, který dorazil jako druhý až předposlední získává kartu výbavy. Poslední tým nezískává kartu.

- Herní kategorie **dítě školou povinné, kolo DRUHÉ**
 - **Budík.** Nepěkná věc: celý tým postihl snooze, začíná o 3 minuty později.
 - **Online slídil.** Nepěkná věc: slídil něco vyslídil, celý tým se proto červená a vyrazí do dalšího kola s červenými líčky od rtěnky.

Úkoly pro tuto kategorii:

- Výroba zbroje z kartonu (hrudní plát, helma). Dále hodnocení zbrojí podle designu. Tým si zvolí jednoho člověka, který bude mít zbroj oblečenou. Zbroj je po výrobě podrobena zátěžovému testu, účastník, který ji má na sobě, musí udělat 10 angličáků. Pokud se při testu zbroj rozpadne, nemá tým při souboji k dispozici výbavu. Hodnocení designu je na účastnících samotných. Každý tým zvolí jeden design, ne ten vlastní, který se jim nejvíce líbí.

Vyhodnocení úkolu je následovné:

Každý tým, jehož zbroj vydrží zátěžový test, má do další fáze kartu výbavy. Tým, který získá nejvíce bodů od ostatních při hodnocení designu, získává akční kartu.

- Herní kategorie **teenager, kolo TŘETÍ**
 - **Maturita.** Nepěkná věc: místo prázdnin se musíš učit, v příštím kole každý člen vašeho týmu nese učebnici.
 - **Online výuka.** Nepěkná věc: učitel vás vyvolal jménem, zarecitujte básničku, která byla za domácí úkol.



Úkoly pro tuto kategorii:

- **Pavučina.** Týmy musí bez doteku projít pavučinou tvořenou z lana. Pavučiny jsou nataženy mezi stromy tak, aby pro účastníky bylo fyzicky možné se skrz ně dostat, ne však snadné. Účastníci se proto musí na druhou stranu v týmu dostat se značnou vzájemnou pomocí.

Vyhodnocení úkolu je následovné:

Týmy, které se dostanou na druhou stranu pavučiny, získávají kartu výbavy.

- Herní kategorie **dospělý, kolo ČTVRTÉ**
 - **Malinkatý pavouček.** Nepěkná věc: Pavouček vám zatarasil cestu ke stanovišti, musíte oklikou...
 - **Šedý vlas.** Nepěkná věc: „Já přece nejsem starý!“ - před tím, než vyrazíte, si musíte aplikovat techniku „izolepa drží vše“ (stáhnout si izolepu kůži na tváři do stran).

Úkoly pro tuto kategorii:

- Účastníci dostanou sadu šifer a hádanek. Jejich cílem je jich uhodnout co nejvíce.

Vyhodnocení úkolu je následovné:

Tým, který vyluští nejvíce šifer a hádanek, získává kartu výbavy a akční kartu. Druhý až předposlední tým získávají kartu výbavy. Poslední tým nezískává kartu.

- Herní kategorie **babička a dědeček, kolo PÁTÉ**
 - **Vnouče, co nejí.** Nepěkná věc: „Pozor, letí letadlo!“ jeden z vás musí nakrmit zbytek vašeho týmu.
 - **Veškerá technika.** Nepěkná věc: vyluštěte šifru, bez ní se z turnaje nedostanete.

Úkoly pro tuto kategorii:

- Tým si vybere jednoho zástupce, který bude ostatní členy týmu pomocí citoslovcí navigovat po trase do bezpečí. Zástupci se postaví na jedno místo, ze kterého navigují své týmy. Týmy jsou v určité vzdálenosti od nich a všichni v nich mají zavázané oči. Do cíle se musí dostat pomocí navigace svých zástupců, kteří jsou jediní, kteří vidí trasu.

Vyhodnocení úkolu je následovné:

První tým získává kartu výbavy a libovolnou akční kartu. Tým, který dorazil jako druhý, získává taktéž výbavu a akční kartu. Všechny ostatní týmy kromě posledního získávají kartu výbavy.



2.2.3 Aktivita č. 3 (Lod' na moři) – 55 min.

Forma a bližší popis realizace

Účastníci se pohybují po klubovně, kde aktivita probíhá. Mohou se posadit tak, jak je jim to pohodlné. V první části aktivity je lektor provede řízenou imaginací (viz Příloha č. 06.1), poté budou mít prostor pro vlastní zamyšlení a tvoření. Aktivitou účastníky provází motiv lodi, přičemž každá část lodi symbolizuje nějaký aspekt jejich života, např. vesla symbolizují jejich schopnosti apod. Úkolem účastníků bude zamyslet se nad těmito aspekty a popsat je. Lektor nabídne účastníkům Lodní deník (viz Příloha č. 06.2), který pomocí návodných otázek provádí účastníky zamyšlením se nad nimi samými. Ve třetí části aktivity zakončíme společnou reflexí.

Metody

Didaktická hra.

Pomůcky

Podložky na psaní, psací potřeby, audio technika

Přílohy

- text k řízené imaginaci
- plakát lodi
- popisky částí lodi (viz Příloha č. 06.4)
- lodní deník pro každého účastníka (viz Příloha č. 06.2)
- poklad pro každého účastníka (viz Příloha č. 06.3)

Podrobně rozpracovaný obsah

Lektor čeká na účastníky před klubovnou, kde si je shromáždí a připraví je na aktivitu. Sdělí účastníkům, že se jedná o klidnou aktivitu a že je seznámí průběhem první části aktivity. Lektor vyzve účastníky, aby si každý našel svou matraci, na niž se posadí nebo položí tak, aby mu to bylo příjemné. Až se účastníci usadí, lektor pustí nahrávku se zvuky moře a provede účastníky řízenou imaginací (viz Příloha č. 06.1), při které je v jejich fantazii provede po lodi a jejích částech, kterým se budou věnovat v dalších částech aktivity.

Jakmile skončí příběh, lektor vyvěsí na stěnu plakát lodi (viz Příloha č. 06.5). Ptá se účastníků, které části lodi v příběhu navštívili. Lektor spolu s účastníky přichází na to, jaký význam má určitá část plavidla pro loď (např. kormidlo - řídí loď směrem, kterým chceme plout). Zároveň diskutuje o tom, jakou část jejich života daná část lodi symbolizuje. Přitom lektor přiděluje na plakát kartičky s popisem částí lodi (viz popis níže). Popisky obsahují informaci, k čemu je daná věc pro loď užitečná, a zároveň popisují každou část lodi jako symbolickou část života účastníků. V každé části je napsána i otázka, nad kterou se budou účastníci v další fázi aktivity zamýšlet.

- Kormidlo
 - popis: Udává směr, kterým loď pluje.
 - otázka: Jaké jsou tvé cíle? Čeho chceš v životě dosáhnout?



- Plachty
 - popis: Plachty jsou pohonem lodi.
 - otázka: Jaká je tvá motivace? Co ti dává vítr do plachet?
- Kompas
 - popis: Kompas určuje směr, kterým se má loď vydat.
 - otázka: Jaké jsou tvé hodnoty? K čemu chceš svůj život směřovat?
- Kajuta
 - popis: Kajuta je bezpečným místem, kde má námořník soukromí a kde si může odpočinout.
 - otázka: Kde je tvé bezpečné místo?
- Vesla
 - popis: Vesla jsou pohonem lodi, ženou loď kupředu lidskou silou v případě, že nejde použít plachty.
 - otázka: Jaké máš schopnosti? V čem jsi dobrý?
- Kotva
 - popis: Kotva slouží k zajištění lodi na místě.
 - otázka: Co je jistotou ve tvém životě?
- Poklad
 - popis: Dar, který chceme sdílet s někým blízkým.
 - otázka: Na co jsi v životě přišel? Jakou myšlenku bys chtěl někomu předat.

Poté, co lektor účastníkům představí jednotlivé části lodi a jejich význam, rozdá každému z účastníků lodní deník (viz Příloha č. 06.2) a podložku na psaní a dá účastníkům k dispozici psací potřeby. Úkolem účastníků je zamyslet se nad jednotlivými otázkami a dopsat je do lodního deníku. Lektor zdůrazní, že lodní deník je jen pro ně samotné, že vše, co do něj napíšou, jsou jen jejich osobní myšlenky, které nebudou muset sdílet s ostatními, pokud si to nebudou přát. Zdůrazníme poslední otázku (poklad), je to totiž jediná otázka, kterou bude účastník v reflexi sdílet s ostatními. Lektor dá účastníkům prostor na přemýšlení. V této části aktivity může pustit klidnou hudbu, která navodí příjemnou atmosféru.

Ve třetí části aktivity lektor účastníky vyzve ke společné reflexi. Ptá se účastníků na otázky ohledně průběhu aktivity, zdali se jim podařilo si při řízené imaginaci loď představit, co pro ně bylo během aktivity náročné a co naopak snadné nebo co si během aktivity uvědomili nového. Poté dá lektor účastníkům prostor, aby se každý mohl podělit o myšlenku, kterou chce předat ostatním. V závěru reflexe lektor shrne hlavní ideu aktivity, a to, že loď je naše osoba. A moře, po kterém se loď pohybuje, představuje život. Moře je někdy klidné, někdy rozbouřené, někdy narazíme na peřeje, někdy potkáme skály, ale všechny tyto události nemůžeme ovlivnit. My se můžeme snažit manévrovat pouze na naší lodi. Můžeme se rozhodnout, jak se zachováme v případě, že nás potká překážka v naší plavbě.



Můžeme se rozhodnout, jak budeme reagovat. A řešením může být i situace, kdy se nerozhodneme. Přesto moře naši loď nese dál. Lektor může v rámci reflexe vyzvednout také myšlenku, že aktivita vede účastníky k tomu, aby samostatně přemýšleli nad svým životem, nad tím, že oni jsou zodpovědní za svá rozhodnutí a že je užitečné dát si čas na to, abychom se nad nimi mohli zamyslet.

2.2.4 Aktivita č. 4 (Legendy Asteru) – 90 min.

Forma a bližší popis realizace

Účastníci ve skupinkách běhají po vyznačené herní ploše (areál, který máme k dispozici), kde hledají herní karty s částmi příběhu. Sami si zapisují své výsledky do bodovacích tabulek. V některých částech příběhu musí pro další postup splnit nějaký úkol, který jim zadá buď herní karta, nebo postava z příběhu Asteru, kterou potkají.

Metody

Didaktická hra.

Pomůcky

Přílohy č. 07.1 - č. 07.10 (vytisknout a zalaminovat)

Pro účastníka: Fixy, pro každou skupinu psací podložka, vytisknutá pravidla a hodnotící tabulka (viz Přílohy č. 07.1 + Příloha č. 07.10)

Na stanoviště: Horolezecké sedáky, karabiny, jisticí pomůcky, několik různých hlavolamů, staré hadry, svíčky, bezdrátový reproduktor, dřevěné krabičky (jedna pro každou skupinu). Papírová páska na upevnění karet s příběhy. Nádobu se slizem a zalaminované dekry svobodného občana viz Příloha č. 07.6. Zelené provázky, Obálky + Příloha č. 07.8. Plánek na průchod mřížkou (minové pole) Kostým Elfa, obálky + vytištěné obě verze zakončení příběhu pro každou skupinu (viz stanoviště 20 v Příloze č. 07.2).

Kostýmy: správce (něco jako starosta), druid, Elf, žalářník, bůh života Jetro (středověké kostýmy).

Podrobně rozpracovaný obsah

Po úvodní motivaci vysvětlí lektor pravidla. Pravidla se na první poslech mohou zdát složitá, proto je potřeba věnovat pozornost dotazům, případně názorným ukázkám. Určí se hranice herní plochy (případně se představí mapa). Po vysvětlení pravidel rozdá lektor skupinám fixy, psací podložky a kopie hodnotících tabulek.

Jakmile je lektor přesvědčen, že účastníci všemu rozumí, odstartuje aktivitu. Během aktivity se pohybuje po herní ploše, dohlíží na průběh hry a slouží účastníkům jako podpora pro případ, že by měli nějaké otázky či nejasnosti.

Po ukončení aktivity lektor vybere od účastníků hodnotící tabulky, pomocí nichž následně sečte bodové ohodnocení jednotlivých účastníků a vyhlásí vítěze. Nakonec reflektujeme aktivitu.



2.3 Tematický blok č. 3 (Rituály) – 3 hodiny

2.3.1 Aktivita č. 1 (Večerní rituál) – 30 min.

Forma a bližší popis realizace

Klidná aktivita, která připomíná a hodnotí uplynulý den. Účastníci jsou pohodlně usazeni a je vytvořena příjemná atmosféra.

Metody

Slovní projev, reflexe.

Pomůcky

Místo, kde se účastníci sejdou - klidné a nerušené. Hudební podkres, svíčky, „mluvící“ předmět.

Podrobně rozpracovaný obsah

Lektor uklidní účastníky, nechá je pohodlně se usadit a pak vyjmenuje aktivity celého dne. Může doplnit vlastními postřehy. Následně nechá putovat „mluvící předmět“ a každý z účastníků má možnost sdělit ostatním, jak den prožil on. Je možné doplnit např. krátkým příběhem, citátem, společnou písničkou apod.

2.3.2 Aktivita č. 2 (Rozcvička – Spřízněná duše) – 15 min.

Forma a bližší popis realizace

Aktivita se odehrává v klubovně. Každý účastník během aktivity pracuje samostatně. Cílem každého účastníka v průběhu aktivity je řádně plnit úkol, který si na začátku aktivity vylosoval. Zároveň je jeho úkolem, zatímco plní svůj los, rozpoznat, se kterým člověkem patří do dvojice. Úkoly v aktivitě jsou postaveny tak, aby účastníky vedly ke vzájemné interakci a k rozpoznání společných znaků, na základě nichž se dokáží rozdělit do skupin. Příklad zadání úkolu pro jednoho účastníka: chod' se zvednutou levou rukou, a pro druhého účastníka: Když uvidíš někoho se zvednutou levou rukou, tleskni mu do ní.

Metody

Didaktická hra.

Pomůcky

Kartičky se zadáním úkolu pro každého účastníka (viz Přílohy č. 8.1 – 1.A až č. 8.30 – 7D).

Klobouk - po případě jakékoliv jiná pomůcka, ze které si účastníci mohou losovat kartičky se zadáním.

Podrobně rozpracovaný obsah

Na začátku celé aktivity si každý účastník vylosuje z klobouku jednu kartičku. Pozorně si přečte zadání úkolu, které na kartičce stojí. Poté dá lektor prostor pro otázky, důležité totiž je, aby každý účastník pochopil, jaký je jeho úkol. Jakmile se lektor ujistí, že každý účastník rozumí svému zadání, započne aktivitu. Po odstartování plní každý účastník svůj úkol, přičemž zároveň pozoruje dění okolo sebe.



Plnění úkolů v průběhu aktivity vede účastníky z rozdělení se do dvojic či malých skupin. Lektor sleduje průběh aktivity, a jakmile dojde k názoru, že účastníci jsou rozdělení do skupin, hru zastaví. Poté se jednotlivých účastníků ptá, jaký byl jejich úkol a podle čeho poznali, do jaké dvojice či skupiny patří.

2.3.3 Aktivita č. 3 (Ranní servis) – 22,5 min.

Forma a bližší popis realizace

Ranní servis je vyhrazený čas na zpětnou vazbu z předešlého dne a na motivaci do dne nového. Pomocí různých metod hitace a zpětné vazby se vracíme k předešlému dni a ke stěžejním aktivitám, abychom využili jejich potenciál a dospěli k lepšímu naplnění cílů. Metody jsou jak pro jednotlivce, tak pro týmy, taktéž i pro celou skupinu. Je možné z nich vybírat a střídat je.

Metody

Diskuse (zpětná vazba).

Pomůcky

Mluvicí předmět a další pomůcky dle výběru metody hitace.

2.3.4 Aktivita č. 4 (Večerní rituál) – 30 min.

Viz 2.3.1. Aktivita č. 1 (Večerní rituál).

Účastníci se pohodlně usadí a lektor shrne aktivity celého dne. Povídání může doplnit postřehy z aktivit, aby si účastníci lépe vybavili emoce při všech aktivitách. Pak nechá po kolečku putovat „mluvící“ předmět a účastník, který jej má v ruce, může sdělit ostatním, jak den prožil.

Na konci je možné rituál uzavřít nějakým moudrem, citátem nebo krátkým příběhem a podobně.

2.3.5 Aktivita č. 5 (Rozcvička – Rodina Plejtváků) – 15 min.

Forma a bližší popis realizace

Účastníci se zprvu pohybují v předem vymezeném prostoru. Každý z nich na začátku prvního kola obdrží jednu kartičku dle Přílohy č. 13.1 - Rodinka Plejtváků - Lístičky, která určí rodinku, ke které bude účastník náležet, i jeho postavení v dané rodince. Kolo je zahájeno spuštěním hudby. Po dobu, kdy hraje hudba, pohybují se účastníci v prostoru a vyměňují si mezi sebou kartičky. Při výměně musí předvést pozdrav, příslušný jejich postavení v rodince. Jakmile se hudba zastaví, mají účastníci, kteří jsou členy stejné rodinky, za úkol svolat své členy a utvořit řadu podle jejich postavení v rodině. Rodinka, která se správně seřadí nejdříve, získává pro své členy bod. Naopak ta, která se seřadí jako poslední, o body přichází.

Metody

Didaktická hra.

Pomůcky

Reproduktor a hudba, několik židlí, lano, Příloha č. 13.1 - Rodina plejtváků, Lístičky.

Podrobně rozpracovaný obsah

Lektor připraví hrací prostor. Ten lze vymezit lanem či označit židlemi nebo kužely. Počet židlí by měl odpovídat počtu rodinek. Lektor má dále připraveny lístičky, kterými rozdělí účastníky do rodin



s různými příjmeními a s daným příbuzenským vztahem (čtyřčlenná rodina – otec Plejtvák, Matka Plejtváková, dcera Plejtváková a syn Plejtvák). Lístečky rozdává každému náhodně. Každý z účastníků má jeden lísteček.

Hráči se na pokyn či po spuštění hudby začnou volně pohybovat ve vymezeném prostoru. Vždy, když se s někým potkají, dojde ke vzájemnému pozdravení a na znak přízně si hráči vymění lístečky. Tím se stávají jinou osobou a příště se představují podle toho, jaký mají právě lísteček. Každý příslušník rodiny má jiný styl pozdravu. Když se tedy dva potkají tak předtím, než si vymění lístečky, musí se oba pozdravit. Tatínek si naznak sundává klobouk a klaní se, maminka piští, mává rukama a objímá, dcera a syn si dají high five. Na pokyn lektora/zastavení hudby mají jednotlivé rodiny za úkol co nejrychleji se najít a seřadit se následovně: nejdříve otec, pak matka, dcera a syn.

Možností řazení je hned několik a je možné je volit podle charakteru skupiny. V případě, kdy skupina jeví zábrany vůči haptickému kontaktu, je doporučeno nechat účastníky se v rodinách seřadit následovně: otec stojí na židli, matka vpravo od něj a děti v pořadí dcera syn dále vpravo od matky. Druhý způsob řazení je vhodný až poté, co lektor vyhodnotí charakter skupiny a je následující: otec sedí na židli jako první, na jeho kolena se posadí matka, na její kolena dcera a dále syn.

Během řazení rodinek musí lektor pozorovat, která rodinka se seřadila jako první a jako druhá a jako poslední. Tyto rodinky se totiž řadí do bodování. Body přičítáme jednotlivcům, nikoliv rodinkám a každý z účastníků si napříč koly hlídá své skóre. Pokud je účastník v rodince, která se seřadila jako první, získává dva body. Pokud je účastník v rodince, která se seřadila jako druhá, získává bod. Pokud je účastník v rodince, která se seřadila jako poslední, odečítá se mu bod. Poté, co jsou body rozděleny mezi účastníky, může lektor zahájit další kolo spuštěním hudby. Vítězem se stává účastník, který získá nejvíce bodů. Počet kol, které se odehrávají v rámci aktivity, je na volbě lektora. Je však doporučeno sledovat míru zapojení účastníků a aktivitu nenatahovat více, nežli je nutné.

2.3.6 Aktivita č. 6 (Ranní servis) – 22,5 min.

Viz 2.3.3 Aktivita č. 3.

2.4 Tematický blok č. 4 (Sním nebo bdím?) – 4 hodiny

2.4.1 Aktivita č. 1 (Kniha života) – 90 min.

Forma a bližší popis realizace

Aktivita probíhá po celém domě, případně venkovním areálu, jsou-li k tomu příznivé podmínky a počasí. Účastníci navštěvují stanoviště, která reprezentují jednotlivé části jejich Knihy života. Účastníci se po stanovištích pohybují jednotlivě a jejich úkolem je do sešitu - své vlastní Knihy života sbírat podklady pro svůj životní příběh. Na stanovištích se ocitají před nutností volby v rozličných situacích. Tato rozhodnutí s sebou pak nesou následky, které mohou ovlivnit podobu dalšího průběhu aktivity, a to není vždy podle toho, jak by si účastník představoval. Během hry se rovněž ukazuje/pohybuje postava Života, která zasahuje do plánů a průběhu aktivity = „životů“ účastníků. Dává jim na výběr vždy ze dvou kartiček s životními událostmi a účastník si může vytáhnout dobrou nebo špatnou událost.

Aktivita je pak složena ze tří částí:

- 1) Účastník prochází jednotlivá stanoviště, díky nimž prožívá svůj životní příběh. Na stanovištích účastník získává různorodé artefakty, které si lepí do své Knihy života.
- 2) Účastník sepisuje finální verzi svého životního příběhu. Ta obsahuje veškerá jeho rozhodnutí, co vše stihl, ale také co nestihl a stihnout chtěl.



3) Účastníci si vzájemně prezentují své životní příběhy, přičemž mají možnost doplnit jednu větu. Ta jim dává poslední možnost ovlivnit svůj životní příběh.

Metody

Didaktická hra, situační metoda.

Pomůcky

sešity (pro každého účastníka)

psací potřeby

podložka na psaní

starodávná kniha

kostým pro lektora

vuvuzela - či jiný nástroj pro zvukové ohlášení začátku a konce aktivity

Podrobnosti k jednotlivým stanovištím jsou popsány v přílohách.

Podrobně rozpracovaný obsah

Aktivita provádí účastníky simulací životního příběhu, který je reprezentován jednotlivými stanovišti. Účastníci mohou na stanovištích trávit libovolný čas, ale každé jejich rozhodnutí ve hře s sebou nese důsledky. Na každém stanovišti dle svých rozhodnutí získávají podklady pro svůj životní příběh a sbírají je do své Knihy života. Účastníci zatím nemusí věnovat velkou pozornost vizuální a obsahové stránce své Knihy života, k tomu slouží druhá část aktivity. Aktivita vede účastníky k rozhodování, kolik času věnují kterému stanovišti (jaké části jejich životního příběhu), k zamyšlení se nad hodnotami a vede je k aktivnímu plánování budoucnosti.

Aktivita probíhá po celém domě, případně venkovním areálu, jsou-li k tomu příznivé podmínky a počasí. Účastníci navštěvují stanoviště, která reprezentují jednotlivé části jejich životního příběhu. Účastníci se po stanovištích pohybují jednotlivě a jejich úkolem je sbírat zkušenosti pro svůj životní příběh tak, jak chtějí, aby vypadal. Na stanovištích jsou stavěni před nutností volby v rozličných situacích. Tato rozhodnutí s sebou pak nesou následky, které mohou ovlivnit podobu životního příběhu daného účastníka, a to ne vždy podle toho, jak by si účastník představoval. Aktivitu doprovází postava Života, který může účastníkům jejich příběh přepsat. Účastník si může vybrat jednu ze dvou životních událostí, před které ho Život postaví prostřednictvím nabídnutí dvou kartiček, z nichž si musí účastník zvolit jednu. Nemůže však ovlivnit, jaké události mu dá život na výběr, ani to, zda mu Život řekne, o jaké události se přesně jedná.

Aktivita je pak složena ze tří částí:

1) Účastník prochází jednotlivá stanoviště a prožívá svůj životní příběh:

Po úvodní motivaci jsou účastníkům vysvětlena pravidla hry a poskytnut prostor pro případné doplňující otázky. Během vysvětlování pravidel obdrží každý účastník také předem nachystanou Knihu života (sešit) s materiálem, se kterým účastník do aktivity vchází.

Jakmile nemají účastníci žádné další doplňující otázky a každý účastník má svou Knihu života, je tónem vuvuzely oznámen začátek aktivity a účastníci mohou vyrazit na svá stanoviště. Účastníci mohou během aktivity navštěvovat tato stanoviště (dle vlastní volby):



A) Hobby, co se hodí (Příloha č. 09. A1-A8): Účastníci se na tomto stanovišti mohou věnovat svým koníčkům (kalčo, ping pong apod.) a rozvíjet své dovednosti formou rekvalifikačních kurzů. Ty vypisuje lektor, zadává účastníkovi úkol pro získání rekvalifikace a následně vypíše osvědčení o rekvalifikaci do účastnickovy Knihy života, které on pak může využít v zaměstnání.

B) Peníze hýbou světem: Účastník zde může vydělané peníze vyměnit za různorodé artefakty. Například dům, byt, auto, mobilní telefon a podobně.

C) Práce není jakákoliv činnost, ale jen ta, která mění svět (Příloha č. 09. C1-C9): Účastníka po příchodu na stanoviště čeká přijímací pohovor, kde lektor v kostýmu úředníka na úřadu práce zjišťuje jeho vzdělání a kompetence a jeho představu o zaměstnání. Na základě tohoto pohovoru je poté účastníkovi lektorem přidělena práce, za kterou účastník dostane předem domluvenou finanční odměnu.

D) Protiklady se přitahují (Příloha č. 09. D1-D10): Stanoviště je zaměřeno na vztahy. Účastník může věnovat svůj čas vztahům s přáteli, s rodinou nebo se pokusit vytvořit partnerský vztah.

E) Ráno moudřejší večera (Příloha č. 09. E1-E3): Stanoviště je prezentováno formou kinosálu, kam jsou účastníci lákáni na popcorn a promítání filmů. Cílem stanoviště je, aby si účastníci uvědomili hranici mezi odpočinkem a prokrastinací. Účastníka na toto stanoviště může poslat i Život v případě určitých životních situací, např. autonehody a následné rekonvalescence.

F) Žádný učený z nebe nespadl (Příloha č. 09. F1-F12): Představuje stanoviště, na němž mohou účastníci získat vzdělání a zapojit jej do svého příběhu. Na stanovišti je několik různorodých úkolů, přičemž každému úkolu je přiřazen různý stupeň vzdělání. Detailní popis úkolů i možnosti vzdělání jsou blíže popsány v přílohách.

O) Život (Příloha č. 09.0): Život nemá jedno stálé stanoviště, ale pohybuje se po celém areálu, kde probíhá aktivita. Život může účastníka kdykoliv zastavit, přičemž účastník od něj nesmí utíkat. Poté dá účastníkovi na výběr ze dvou kartiček, které mu do života zasáhnou nějakou událostí. Ta může být dobrá, nebo špatná.

Na procházení stanovišť mají účastníci zhruba hodinu a půl, přičemž jedna minuta herní doby se rovná asi dvěma rokům reálného času v životě. Vždy po absolvování stanoviště účastník obdrží určité hmotné potvrzení o tom, že dané stanoviště absolvoval tím nebo oním způsobem. (Např. zápis do knihy o absolvování pingpongového kurzu nebo obrázek manžela/manželky, který si vloží do sešitu apod.)

Po uplynutí herní doby dá lektor opět signál zvukem vuvuzely, čímž končí první část aktivity a účastníci se shromáždí ve své klubovně

2) Účastník sepíše finální verzi svého životního příběhu:

Na sepsání finální verze svého životního příběhu bude mít účastník asi 20 minut. Jako podklad mu bude sloužit veškerý obsah vlastní Knihy života. Účastník by neměl ve svém příběhu vynechat žádnou ze zkušeností či událostí, které za herní čas nasbíral.



3) Účastníci si vzájemně prezentují své životní příběhy:

Tato část je svým způsobem už součástí reflexe. Účastníci nejprve postupně přečtou celému zbytku skupiny svůj životní příběh, který mohou na konci doplnit krátký komentářem, jak jsou s ním spokojeni, jestli by v něm chtěli něco změnit apod.

Jakmile své příběhy odprezentují všichni, dostanou možnost doplnit svůj příběh o jednu poslední větu. Tuto větu mohou doplnit kamkoliv do svého příběhu nebo této možnosti využít nemusí.

Poté následuje reflexe aktivity.

2.4.2 Aktivita č. 2 (Malý princ) – 90 min.

Forma a bližší popis realizace

Aktivita má tři části:

V první části účastníci sedí v klubovně. Je tma. Do klubovny vejde vypravěč, který začne číst příběh (viz Příloha č. 12.1 - Malý Princ - příběh, metodika). Účastníci sedí a poslouchají příběh, kterého se také částečně účastní. Když se účastníci v příběhu nacházejí v letadle, lektor převlečený za stewarda jim nabízí drobné občerstvení. V příběhu se účastníci setkají s Malým Princem a dalšími postavami a prostřednictvím nich se seznamují s životními hodnotami.

Ve druhé části dostane každý účastník vytisknutou planetu na formátu A3 nebo A4 (viz Příloha č. 12.2 - Planetka). V této části jsou životní hodnoty (které zazněly v příběhu) zprostředkovány razítky - každá hodnota má své vlastní symbolické razítko. Účastníci si mohou ze zvolených hodnot (razítek) vybrat pouze omezený počet (maximálně 6), rozhodují se tedy, které životní hodnoty jsou pro ně nejdůležitější. Vybraná razítka si otisknou na vlastní planetu a následně si mohou planetu dozdobit dle libosti tak, aby odpovídala jejich představám, zároveň však na planetu nesmí kreslit symboly dalších hodnot, aby nedošlo k porušení pravidla šesti vybraných hodnot na planetce.

Ve třetí části se účastníci se svou planetkou vydávají na místo ztišení (místo, které má klidnou a zároveň trochu tajemnou atmosféru), kde se opět setkávají s postavou Malého Prince (lektor v kostýmu). Malý Princ se účastníka ptá, jaké hodnoty si zvolil a proč. Následně účastníkovi podá hvězdičku vystřiženou z papíru a účastník na ni napíše svých šest zvolených hodnot. Následně svoji hvězdu nalepí na připravený podklad k ostatním hvězdám. Postupně tak vznikne velké souhvězdí plné hodnot. Vzniklé souhvězdí je možné vyvěsit v klubovně.

Metody

Inscenace, didaktická hra.

Pomůcky

Vytisknuté planety pro účastníky (Příloha č. 12.2), razítka s hodnotami a popisky k nim, text příběhu pro vypravěče (Příloha č. 12.1), psací potřeby, podložky, světelná lampa, razítka představující hodnoty, barva a podložky k razítkům, občerstvení na cestu letadlem, psací potřeby, podložky, svítilna k prosvětlení místnosti (světla na stromeček), reproduktor, drobné kostýmy (brýle a čapka pro pilota, zrzavá paruka pro lišku, zlaté vlasy pro Malého Prince, šátek pro stewardku, koruna pro krále, brýle pro byznymena, něco - např. klobouk - pro lampáře....), vystřižené hvězdičky z papíru, podklad pro souhvězdí, svíčky na místo ztišení, lampička pro lampáře, hudba - notebook, reproduktory.



Podrobně rozpracovaný obsah

Lektor si v klubovně nachystá všechny potřebné pomůcky, připraví světelnou lampu tak, aby po zapnutí hezky osvětlovala celou klubovnu. Matrace umístí tak, aby připomínaly rozmístění sedadel v letadle. Až se účastníci usadí, lektor začíná číst příběh (viz Příloha č. 12.1). V příběhu účastníci zažívají let letadlem, lektor převlečený za stewarda podává účastníkům drobné občerstvení, později nastává moment, kdy přicházejí turbulence doprovázené různými zvukovými efekty a účastníci se z příběhu dozví, že letadlo ztrácí směr a musí nouzově přistát na planetce, kde se účastníci poprvé setkají s Malým Princem. Společně s ním účastníci následně cestují po dalších planetkách. Při cestě mezi jednotlivými planetkami lektor zapíná světelnou lampu, aby účastníkům zprostředkoval vesmírné prostředí. Lektor má všechny podrobnosti týkající se příběhu popsané v příloze 12.1 Malý princ – Příběh, metodika.

Po přečtení příběhu si každý účastník vezme vytištěnou planetu (Příloha č. 12.2) - má možnosti vybrat si mezi formátem A3 a A4. Účastníci mají na výběr 20 razítek představující životní hodnoty. Tyto hodnoty se postupně objevovaly v příběhu ve spojitosti s různými postavami, v případě potřeby se účastník může doptat lektora. Účastník má možnost vybrat si pouze 6 životních hodnot, které jsou pro něho nejdůležitější, a hodnoty s pomocí razítek dát na svou planetu. Dále si účastník může planetu dozdobit podle svých představ. Během celé druhé části aktivity hraje v klubovně příjemná a klidná hudba.

Ve třetí části aktivity se účastníci postupně vydávají na půdu. Každý účastník si s sebou bere i svou vytvořenou planetku. Jeden z lektorů účastníky na půdu pouští postupně tak, aby tam vstupovali po jednom. Na půdě se účastníci setkávají s lektorem, který je převlečen do kostýmu Malého Prince. Malý Princ účastníka vyzve, aby mu sdělil své vybrané hodnoty a následně je napsal na připravenou hvězdičku. Po napsání všech šesti hodnot účastník svou hvězdu umístí na připravený podklad, kde postupně z hvězdiček vznikne společné souhvězdí. Poté Malý Princ poděkuje a účastník odchází.



2.5 Tematický blok č. 5 (Ne/stíhám) – 5 hodin

2.5.1 Aktivita č. 1 (In time) – 150 min.

Forma a bližší popis realizace

Aktivita je rozdělena na dvě fáze. První fáze probíhá na otevřeném prostranství (např. louce), v této části aktivity účastníci v týmech různými způsoby (po čtyřech, pozpátku...) obíhají vyznačenou trasu (kruh) a za uběhnutá kola získávají čas, který sbírají pro zvládnutí druhé fáze. V ní se účastníci po týmech vydávají na delší trasu (kterou předem neznají, znají pouze její délku, případně obecný popis). Na překonání druhé trasy mají takový časový limit, který si sami určili a následně získali během běhání v první fázi. Delší trasu týmy překonávají na speciálně upraveném kole - jeden člen týmu sedí na „vozidle“ a ostatní ho tlačí. Tým dostane na cestu kuchyňský budík s časovým limitem, který hráči získali v první fázi.

Metody

Didaktická hra (s větší fyzickou zátěží)

Pomůcky

Fáborky na vyznačení okruhů, tabulky na zapisování časů pro týmy (viz Příloha č. 10.1), propisky, tabulka s informacemi - kolik minut získají za jaké kolo (návrh tabulky o časech viz metod. poznámky), kuchyňský budík pro každý tým, kartičky na rozdělení účastníků do týmů, speciálně upravená kola (pro každý tým jedno), desky na psaní, sáčky na budíky, kužely, šátky na svázání nohou, příloha s otázkami na zpětnou vazbu (viz Příloha č. 10.2), helmy (pro každého jezdce na kole jednu), fotoaparát

Podrobně rozpracovaný obsah

Lektor si nachystá všechny potřebné pomůcky, vyznačí s pomocí kuželů malý okruh, na kterém budou účastníci získávat čas, dále vyznačí velký okruh, (tak, aby účastníci neviděli, kudy vede - účastníci vidí pouze start okruhu). Následně lektor vyvěsí tabulku s informacemi, aby na ni účastníci dobře viděli. Rozdělí účastníky do týmů a nechá jim čas na vymyšlení strategie. Lektor vysvětlí účastníkům pravidla a způsob aktivity a následně aktivitu odstartuje. Během aktivity kontroluje účastníky, zapisuje jim časy do tabulek, fotí, motivuje je.

Týmy sbírají čas na okruhu dle své taktiky. Cílem je nasbírat dostatečný počet minut na zdolání velkého okruhu. Týmy získávají body po zdolání malého okruhu následujícími způsoby:

Jednotlivec- běží pozpátku

Dvojice - drží se za ruce a skáčou z boku, „tančí mazurku“

Trojice - účastníci mají svázané nohy šátkem

Celý tým - účastníci nesou jednoho člena týmu tak, aby se nesený účastník nedotýkal země, a zároveň se neseného účastníka dotýká každý člen týmu.

Když jeden tým ukončí první kolo (= účastníci si myslí, že mají dostatek času na zdolání velkého okruhu), lektor natáhne kuchyňský budík na tolik času, kolik daný tým vybojoval a posílá je na závěrečný velký okruh. Na okruhu se účastníci pohybují tak, že jednoho člena týmu vezou na speciálně upraveném kole. Pokud se dostanou do cíle, než jim vyprší čas, v této aktivitě uspěli a v cíli čekají na další týmy. Pokud jim během cesty vyprší čas - rozezvoní se budík. V tento moment se tým vrací a na malém okruhu si dosbírává potřebné minuty stejným způsobem, jako získávali čas na začátku aktivity. Nově získaný čas se týmu přičte k jejich původně získanému času. Pokud si tým myslí, že již má dostatek času, může

znova vyrazit na trasu. Když poslední tým dorazí, lektor se s účastníky setká na daném místě a ukončí aktivitu. Je možné, že se aktivita protáhne, proto je dobré určit si časový limit, po kterém je případně aktivita ukončena. Neúspěšné splnění úkolu reflektujeme ve zpětné vazbě.

Možná varianta aktivity: na trasu, kterou účastníci překonávají ve druhé části aktivity, lektor rozmístí na stromy fáborky. Na strom vždy umístí takový počet fáborků, kolik je týmů. (Můžeme ještě týmům přidělit barvy a každý tým pak bude sbírat svou barvu). Týmy po cestě fáborky sbírají a je to pro ně jakýsi přehled, kolik týmů již před nimi bylo.

2.5.2 Aktivita č. 2 (Kulička) – 75 min.

Forma a bližší popis realizace

Aktivita je vhodná nejen do vnitřních, ale i venkovních prostor. Účastníci jsou rozděleni do různorodých týmů o maximálně pěti až šesti členech. Účastníci při této aktivitě hledají možné způsoby konstrukce dráhy pro kuličku, přičemž je jejich cílem to, aby kulička touto drahou do cíle jela co nejdelší čas. Oproti tradičnějším závodům se tak jedná naopak o to, který tým postaví dráhu nejdelší a nejefektivnější pro splnění zadání. Týmy se nejen věnují hledání logického provedení konstrukce, plní také úkoly pro získání dodatečného materiálu. Při aktivitě je doporučeno poskytnout týmům dostatečný časový prostor a vytvořit klidnou, pohodovou atmosféru, například za pomoci hudby.

Metody

Didaktická hra

Pomůcky

Papír, papírová páska, brčka, plastové trubky, špejle, lepidlo, karton, potravinová fólie, stoly, židle, klobouk, pastelky nebo fixy, Příloha č. 11.1 - Kulička - Seznamy úkolů, metodika.

Podrobně rozpracovaný obsah

Lektor ještě před zahájením aktivity připraví veškerý materiál potřebný pro zhotovení zadání. Dále do středu místnosti či hracího pole umístí na zem klobouk. V momentě, kdy je vše připraveno, je potřeba rozdělit účastníky do různorodých skupin tak, aby se jeden tým skládal maximálně z pěti až šesti členů. Jakmile jsou účastníci rozdělení, lze zahájit motivaci a následné vysvětlení pravidel. Po vysvětlení pravidel mají účastníci prostor pro volbu umístění svých stanovišť. Jako stanoviště mohou účastníci označit místo jakkoliv vzdálené od klobouku, nicméně jakmile si stanoviště zvolí, musí jeho polohu ohlásit lektorovi. Stanoviště týmů se nesmí překrývat a volba jeho umístění je důležitou součástí aktivity, neboť je součástí strategie a logického plánování jednotlivých týmů. Časová dotace, kterou mají účastníci na zhotovení dráhy, může být libovolná, například půl hodiny, nicméně se bude odvíjet od každé skupiny a průběhu aktivity samotné. Je tedy doporučeno čas ohlašovat i průběžně a případně ho upravit.

Při plnění aktivity se účastníci věnují pouze svým konstrukcím, nesmí obchodovat s materiály mezi sebou či jinak zasahovat do tvorby ostatních. Ke stavbě dráhy mohou použít pouze materiál a stůl s židlemi, který jim byl poskytnut lektorem. Dodatečný materiál mohou účastníci získat tak, že vyšlou zástupce, který získá úkol od lektora dle Přílohy č. 11.1 - Kulička – Seznamy úkolů, metodika. Po splnění daného úkolu získává tým dohodnutý materiál a pokračuje v konstrukci. Samotné konstrukci se meze nekladou, nicméně je dobré z pozice lektora hlídat v průběhu aktivity dodržování pravidel. Po celou dobu konstrukce mají účastníci k dispozici kuličku a mohou svou dráhu testovat. Nesmí tím však zasahovat do tvorby dalších týmů. Jakmile je oznámeno ukončení konstrukční fáze, přesunou se



účastníci ke svým stanovištím, kde bude probíhat měření. Týmy měří cestu kuličky postupně, tedy první tým pustí kuličku, lektor mu změří čas a zapíše ho. Poté se všichni přesunou k dalšímu týmu a pokračují v měření.

2.6 Tematický blok č. 6 (Tvoř svůj život) – 3 hodiny

Tento tematický blok volně navazuje na předchozí. Během aktivity In time si účastníci předem stanovili čas potřebný ke splnění úkolu a následně reflektovali, jestli to vyhodnotili správně. V tomto bloku „práci s časem“ převedeme do praktického života a vyzveme účastníky, aby se aktivně rozhodovali a plánovali, a tím tvořili svůj život právě teď (v přítomném okamžiku).

2.6.2 Aktivita č. 2 (Přesýpací hodiny) – 135 min.

Forma a bližší popis realizace

Jedná se o klidnou aktivitu, která se odehrává v klubovně a která vede účastníky k zamyšlení se nad tím, kolik času denně věnují jednotlivým aktivitám. Zároveň účastníky vede k uvědomění, že svých životních hodnot a cílů mohou dosahovat pouze pomocí každodenních malých kroků. Každý účastník pracuje samostatně s pracovním listem a s barevnými psacími potřebami. Inspirací každému může být plakát s vypsány jednotlivými aspekty jejich života - např. škola, spánek, příprava do školy, sport, čas s přáteli apod. Aktivita je rozdělena do tří částí. V průběhu prvních dvou částí účastníci pracují s pracovním listem, třetí část aktivity je věnována reflexi a společné diskusi.

Metody

Didaktická hra.

Pomůcky

- Pracovní list (viz Příloha č. 14.1 a 14.2)
- Inspirativní plakát (viz Příloha č. 14.3)
- Podložky na psaní
- Barevné psací potřeby - pastelky, voskovky, fixy,
- Propisky
- Audio technika
- Matrace na sezení

Podrobně rozpracovaný obsah

Účastníci se shromáždí do klubovny a lektor je vyzve, aby se pohodlně usadili. Poté je seznámí s průběhem první části aktivity. Představí účastníkům první část jejich pracovního listu, a to tabulku s nadpisem: Jak vypadá tvůj den. Tabulka má 24 políček, přičemž každé políčko představuje jednu hodinu jejich života, celá tabulka tak představuje jeden den. Poté lektor vyzve účastníky k zamyšlení nad tím, jak jejich den vypadá, jakým aktivitám se věnují ať už dobrovolně, či nikoliv. Úkolem každého účastníka je rozpomenout si na všechny aktivity, kterými naplňují své dny, uvědomit si čas, který každá daná aktivita zabere, a zapsat je do tabulky. Např. spánek - pokud účastník spí průměrně 8 hodin,



zaznačí do tabulky aktivitu „spánek“ přes 8 políček. Poté pokračuje se zaznamenávání aktivit do zbylých 16 políček. Pro přehlednost může každý účastník využít barevné psací potřeby a podle svého uvážení přiřadit každé aktivitě příslušnou barvu. Tímto způsobem účastník zaplní celou první tabulku.

Jakmile všichni účastníci splní první část aktivity, lektor otevře druhou část. Tu zahájí malou diskusí. Lektor se účastníků ptá, jestli si vzpomenu na to, co prožili předchozí den. Ptá se jich na hodnoty, které jsou pro ně v životě důležité - např. rodina, přátelství apod. Poté účastníky vyzve, aby se podívali, kolik těmto hodnotám věnují času ve svém běžném dni. Diskusi může lektor podpořit otázkami - např. „Včera jste říkali, že je pro vás hodnotou vzdělání. Podívejte se, kolik času každý den věnujete přípravě do školy. Je to dost? Stačí to na to, abyste se jednou dostali na vaši vysněnou školu?“ apod.

Po tomto zamyšlení dá lektor účastníkům prostor pro práci s druhou částí pracovního listu. Jedná se opět o tabulku, která má 24 políček a která je uvedena: Jak bys chtěl/a, aby tvůj den vypadal? Zde má každý účastník možnost změnit své rozvržení aktivit. Do tabulky své aktivity zaznamenává jako v první části, pouze s tím rozdílem, že teď má každý účastník na paměti hodnoty, které si stanovil předchozí den.

Jakmile mají všichni účastníci vyplněné obě tabulky v pracovním listu, uvede lektor třetí část aktivity, společnou diskusi. Každý účastník má možnost sdílet s třídním kolektivem odlišnosti ve svých dvou dnech, popřípadě nahlas pojmenovat činnosti, které nechal stejné.



2.7 Tematický blok č. 7 (Navazující hodiny ve škole) – 2 hodiny

Význam dvou hodin ve škole spočívá zejména v tom, že pracují s velmi důležitou přenositelností nabytých vědomostí a dovedností do běžného života. Účastníci si připomenou a upevní to, co se během programu dozvěděli, a jsou motivováni k tomu, aby se zamysleli, popřípadě naplánovali, co pro vlastní spokojenou budoucnost mohou udělat již v přítomnosti.

2.7.1 Aktivita č. 1 (100 přání) – 45 min.

Forma a bližší popis realizace

Aktivita se odehrává ve škole a její časový rámec je jedna vyučovací hodina, tedy 45 minut. Úvodní prezentace s fotografiemi z kurzu má za cíl účastníkům připomenout průběh kurzu, ale i zážitky a emoce s nimi spojené. Dále navazuje aktivita s názvem 100 přání, při níž účastníci pracují samostatně s pracovním listem. Úkolem každého účastníka je vymyslet a napsat 100 přání, cílů nebo snů, kterých by chtěli v životě dosáhnout. Zakončíme reflexí.

Metody

Didaktická hra.

Pomůcky

Pracovní list (viz Přílohy č. 15.1)

Psací potřeby

Audiovizuální technika

Prezentace s fotografiemi z kurzu

Podrobně rozpracovaný obsah

Aktivita ve škole je zahájena prezentací fotografií z kurzu, jež má za cíl připomenout účastníkům průběh kurzu, ale také zážitky a emoce s nimi spojené. Poté lektor požádá každého účastníka, aby stručnou větou shrnul myšlenku, která mu z kurzu utkvěla v hlavě. Tím lektor zjistí, jaká témata jsou pro účastníka zajímavá a aktuální, a tato témata může zapojit například do reflexí následujících aktivit.

Poté lektor rozdává účastníkům pracovní listy. Pracovní list účastníky provádí aktivitou 100 přání. Úkolem každého účastníka je napsat 100 přání, která v životě má. Může jít o přání zásadní, která se dotýkají životních hodnot každého z nich, nebo o naprosté maličkosti. Účastník nemusí popisovat jen svá aktuální přání, může čerpat i ze své minulosti a napsat přání, která měl, když byl mladší. Tato přání mohou stále trvat nebo mohou být již naplněna či mohou být vyhodnocena i jako neaktuální, tedy že si je účastník v současnosti již nepřeje. Přesto je žádoucí, aby si je účastník do seznamu napsal. Aktivita je stavěná tak, aby účastníky provázela detailním zamyšlením nad podobou jejich života.

Jakmile účastníci dokončí svůj seznam 100 přání, lektor je vyzve, aby si zaznačili všechna přání, která si v současnosti dokázali splnit nebo na jejich splnění již aktivně pracují. Tato část aktivity má účastníky vést k uvědomění vlastních schopností a dovedností. Poté lektor účastníky vyzve, aby si v seznamu vyznačili další položky na seznamu. Tentokrát ta přání, o která ve skutečnosti nestojí.

Poslední část aktivity je věnována společné reflexi.



2.7.2 Aktivita č. 2 (Hrdina tvého života) – 45 min.

Forma a bližší popis realizace

Aktivita se odehrává ve škole a její časový rámec je jedna vyučovací hodina, tedy 45 minut. V průběhu aktivity každý účastník pracuje samostatně s pracovním listem. Aktivita navazuje na předchozí „100 přání“. Aktivita přináší účastníkům konkrétní návod, pomocí kterého si mohou snadněji plnit svá přání.

Metody

Didaktická hra.

Pomůcky

pracovní list (Příloha č. 15.2)

psací potřeby

již hotový pracovní list z aktivity 100 přání (první navazující hodina)

audio technika

Podrobně rozpracovaný obsah

Každý účastník pracuje se dvěma pracovními listy. Prvním z nich je pracovní list z předchozí aktivity 100 přání. Z tohoto pracovního listu nejprve každý účastník vyřadí přání, která má již splněna. Poté vyřadí přání, o jejichž splnění v současné době nestojí. Účastník má za úkol ze zbylých přání vybrat pět, se kterými bude dále pracovat. Lektor dá účastníkům prostor a čas na výběr pěti přání.

Těchto pět přání každý účastník napíše do druhého pracovního listu. Poté ke každému přání napíše důvod, proč by si chtěl právě toto konkrétní přání splnit. Např. „Přál bych si stát se lékařem, protože vidím smysl v zachraňování lidských životů“ apod.

Jakmile mají účastníci tuto část hotovou, přejdeme k další části aktivity. Lektor vyzve účastníky, aby si zkusili na ose vyznačit, jak daleko jsou na cestě ke splnění tohoto přání, a zároveň aby ke každému přání doplnili tři konkrétní kroky, jak tohoto přání mohou dosáhnout.

Celou aktivitu zakončuje společná reflexe.



3 Metodická část

Program se skládá ze dvou částí: třídního zážitkového kurzu a 2 vyučovacích hodin ve škole. Program z velké části pracuje se zkušenostním učením, s metodou zážitkové pedagogiky. Využívá prvky motivace, dramaturgie, cílování a zejména cílené zpětné vazby. V průběhu programu jsou využívány aktivizující metody, z nich zejména diskuse a didaktické hry. Vedoucí zážitkového programu nazýváme lektory. Lektori účastníky do programu motivují často kostýmy, projevem, svým nadšením a otevřeným přístupem.

Vedoucí zážitkového programu nazýváme pojmem lektor. Je to zkratka pojmu Lektor zážitkových kurzů, který je uvedený v žádosti projektu. Jsme si vědomi, že toto označení není v souladu s terminologií školského zákona. Tento pojem je v rámci realizace projektu v naší organizaci zaužívaný.

3.1 Metodický blok č. 1 (Cesta kolem světa)

Seznámení. Pomocí drobných aktivit docílí tento blok prvotního seznámení mezi účastníky a lektory tzv. prolomení ledů. Aktivita Klubíčko je nezvykle zařazena na začátek kurzu. Aktivita, které jsou významným dílem založeny na důvěře, se obvykle řadí spíše ke konci programu. Cílová skupina jsou žáci 8. a 9. tříd a ti už se znají několik let, proto jsme si ji dovolili zařadit na začátek a během ověření to fungovalo dobře.

3.1.1A Aktivita č. 1A (Přivítání - Cink Cink)

Charakteristika

Přivítání účastníků. Jedná se o krátkou týmovou aktivitu, která slouží jako ice break a zároveň uvádí účastníky do tématu kurzu. Odehrává se venku. Lektor spolu s účastníky stojí v kruhu. Společně napodobují pohyb vlaku jak verbálními projevy, tak pomocí gestikulace rukou.

Cíl aktivity

Účastník je schopen spolupracovat v rámci třídního kolektivu.

Účastník se naladí na téma kurzu.

Pomůcky

K této aktivitě nejsou třeba žádné pomůcky.

Motivace

Lektor vítá účastníky v kostýmu cestovatele. Jakmile se účastníci shromáždí, lektor je uvede do cestovatelského tématu. Lektor účastníkům říká, že pokud se chtějí stát zkušenými cestovateli, musí nejprve zvládnout cestování vlakem. Poté jim vysvětlí pravidla aktivity.

Příprava

Před aktivitou je nutné najít bezpečný prostor, kde se mohou účastníci shromáždit.

Pravidla

- Cílem aktivity je, aby vlak objel celý kruh bez zastavení.
- Účastníci postupně opakují gesta ve stejném rytmu.
- Každý účastník nejprve opakuje první gesto, následně druhé a následně třetí.



- Jakmile účastník dokončí všechna gesta, nebo pokud ještě nepřišel na řadu, sedí tiše a sleduje pohyb vlaku.

Metodické poznámky

Po vysvětlení pravidel může lektor zařadit zkušební kolo, aby si účastníci navykli na rytmus aktivity.

Reflexe

Aktivita nevyžaduje zpětnou vazbu.

3.1.1B Aktivita č. 1B (Přivítání - Jízdenka)

Charakteristika

Přivítání v místě ubytování. Jedná se o krátkou aktivitu, kde každý účastník pracuje samostatně. Úkolem každého účastníka je najít papírovou jízdenku (viz Příloha č. 01.1B - Jízdenka) v co možná nejkratším čase a vrátit se zpět za lektorem. Jízdenka slouží jako cestovatelský artefakt a je nezbytná pro další aktivitu.

Cíl aktivity

Aktivita slouží jako warm up, tedy k rozpočívání účastníků.

Účastník se naladí na téma kurzu.

Pomůcky

- Jízdenka (viz Příloha č. 01.1B)
- Kostým průvodčího
- Kleštičky

Motivace

Aktivitu motivuje lektor v kostýmu cestovatele. Omlouvá se účastníkům, že cestou ztratil jízdenky, které měl pro ně připravené. Zároveň účastníky vyzývá, aby jeho chybu napravili a jízdenky si našli. Poté jim vysvětlí pravidla.

Příprava

Před aktivitou musí lektor projít prostor, jízdenky do něj rozmístit a ujistit se, zda je bezpečný. Lektor rozmístí jízdenky do prostoru tak, aby nebyly na první pohled viditelné. Např. na strom, do křoví, za lavičku, apod.

Pravidla

- Cílem aktivity je, aby každý účastník našel jednu jízdenku, která mu umožní vstup do budovy a účast v další aktivitě - Železniční uzly.
- Každý účastník se smí pohybovat pouze v lokalitě, kterou lektor slovně vymezil.
- Každý účastník může vzít pouze jednu jízdenku.



- Jakmile účastník jízdenku najde, vrací se zpět k lektorovi.

Metodické poznámky

Před začátkem aktivity musí lektor projít oblast, v níž bude jízdenky rozmisťovat a ujistit se, že nehrozí žádné nebezpečí (např. jedoucí automobil).

Reflexe

Aktivita nevyžaduje zpětnou vazbu.

3.1.2 Aktivita č. 2 (Železniční uzly)

Charakteristika

Aktivita pomáhá účastníkům orientovat se v domě, kde se program realizuje. Cíleně vede účastníky na místa, která chceme, aby v domě poznali. Celá aktivita je motivována do železničářského tématu. Účastníci jsou cestující a jejich cílem je zmapovat železniční tratě ve svém okolí.

Cíl aktivity

Účastník se dokáže orientovat v důležitých místech domu a je schopen se po domě samostatně pohybovat.

Pomůcky

- Mapa s vyznačenými trasami a železničními zastávkami.
- Kartičky označující zastávky, specifická kartička do každé místnosti.
- Barevné fixy (tmavě modrá, světle modrá, růžová)
- Podložky na psaní.
- Psací potřeby.
- Kostým pro revizora.
- Jízdenky

Motivace

Účastníky do hry uvádí lektor v železničářském kostýmu. Zve účastníky k prohlídce jedné z nejhezčích, ale zároveň nejspletitějších železničních tras na světě. Zadá účastníkům úkol - zjistit a zaznamenat jména všech železničních zastávek. Pro dvojici, která splní úkol v co nejkratším čase a s co největším počtem správných odpovědí, má železničář připravenou sladkou odměnu.

Příprava

Lektor vytiskne slepé mapy pro účastníky. Do předem vybraných míst lektor umístí kartičky s názvy stanic. Do přestupních stanic lektor umístí barevné fixy a na každou jízdenku udělá barevný puntík tak, aby barva puntíku korespondovala s barvou trasy, na níž účastníci aktivitu začínají.



Pravidla

- Účastníky rozdělíme do dvojic, v těchto dvojicích spolupracují po celou dobu hry. Dvojice má k sobě svázané vnitřní nohy. Tímto způsobem se musí pohybovat po celou dobu aktivity.
- Každá dvojice má k dispozici mapu s tratěmi a vyznačenými zastávkami, psací potřeby a podložku na psaní.
- Cílem dvojice je co nejdříve zjistit názvy všech stanic, zapsat je a vrátit se s takto vyplněnou mapou do klubovny.
- Cílem je aktivitu dokončit v co nejkratším čase a se všemi správnými odpověďmi.
- Pokud dvojice, která přijde do klubovny jako první, má všechny správné odpovědi, je vítězem.
- Pokud dvojice, která přijde do klubovny jako první, má chybu v odpovědích, dostane prostor další dvojice. V tomto případě se stává vítěznou dvojicí ta, která má jako první všechny odpovědi správné.
- Dvojice se mohou pohybovat pouze po tratích vyznačených v mapě, tedy nemohou chodit libovolně.
- Každý účastník má po celou dobu hry u sebe platnou jízdenku.
- Platnost jízdenky určuje barva puntíku, který je na jízdence nakreslený - barva puntíku musí korespondovat s barvou trati, na níž se účastník nachází.
- Pokud dvojici zastaví revizor, má dvojice povinnost ukázat mu jízdenky. Pokud jsou jízdenky platné, může dvojice pokračovat v cestě.
- Pokud jeden z dvojice nebo oba dva nemají platnou jízdenku, musí pokračovat v cestě s revizorem, přičemž nemohou zapisovat žádné názvy do své mapy. Po dvou minutách je revizor propustí a oni mohou dále pokračovat v cestě.

Metodické poznámky

Aktivita včetně příloh je postavena pouze pro budovu DISu (Dům Ignáce Stuchlého ve Fryštáku). Pokud bude chtít lektor aktivitu použít v jiných prostorách, je třeba jim přizpůsobit mapu míst.

Reflexe

Lektor se účastníků ptá na průběh hry, na jejich strategii, na problematická místa ve hře apod.

Poté společně s účastníky pojmenovává jednotlivá místa v domě, která navštívili. Ptá se účastníků, zda si vzpomenu na názvy stanic, které v jednotlivých částech domu navštívili, a zároveň ke každé místnosti připojuje pravidla, která jsou pro danou místnost charakteristická - např. v jídelně se po každém jídle stírají stoly.

3.1.3 Aktivita č. 3 (Klubíčko)

Charakteristika

Aktivita je první z těch, které jsou zaměřeny na komunikaci s účastníky. Cílem lektora při této aktivitě je naučit se jména účastníků a dozvědět se, s jakou představou o kurzu a o tématu budoucnosti přijíždějí. Lektor zjišťuje, jaká témata jsou pro účastníky aktuální a jakých témat by se v průběhu kurzu přáli dotknout. Tato aktivita pomůže lektorům přizpůsobit program potřebám dané skupiny.



Zároveň by měl závěr aktivity účastníků zdůraznit důležitost vzájemné důvěry, zvláště u toho tématu, kdy mohou účastníci vynést na povrch i citlivější témata a otázky.

Cíl aktivity

Aktivita vede účastníky k zamyšlení nad tématem Budoucnost.

Účastník je schopen pojmenovat oblasti, které ho v budoucnosti zajímají.

Aktivita umožňuje lektorům lépe definovat potřeby účastníků a přizpůsobit jim program.

Aktivita vede účastníky k posílení pocitu soudržnosti, pospolitosti a důvěry ve třídním kolektivu.

Pomůcky

- Lano smotané do klubka
- Matrace
- Plakát s nadpisem „O co ti v životě jde“ a otázkami (viz Příloha č. 02.1 - Klubíčko)

Motivace

Motivace probíhá formou rozhovoru s účastníky. Lektor se jich zeptá, zda vědí, jaké téma jejich kurz má, případně jim prozradí, že celý kurz se týká tématu Budoucnost - O co ti v životě jde. Na zem, doprostřed kruhu, umístíme plakát s nápisem „O co ti v životě jde“. Zároveň účastníky lektor požádá, aby přemýšleli nad tím, co jim nápis evokuje. Lektor jim sdělí, že s jejich nápady budeme v aktivitě dále pracovat.

Příprava

Lektor nejprve připraví klubovnu. Uprostřed místnosti vytvoří kruh z matrací tak, aby se každý účastník mohl pohodlně na jednu matraci posadit. Doprostřed kruhu vytvořeného z matrací umístí lektor plakát s nápisem „O co ti v životě jde“ a otázkami (viz Příloha č. 02.1) a plakát s formulovanými otázkami k zamyšlení. V blízkosti kruhu si lektor připraví lano, které si účastníci budou mezi sebou posílat, a další matrace, kterými vyplní prostor kruhu pod lanem, na něž se budou účastníci pokládat.

Pravidla

Úkolem účastníků je odpovědět na dvě otázky (viz níže) a poté poslat klubíčko dalšímu účastníkovi, který ještě nemluvil.

1. Jak se jmenuješ a jak ti máme říkat?
2. Co očekáváš od tématu kurzu?

Cílem je vytvořit mezi sebou z lana síť.

Poté, co síť vznikne, úkolem každého účastníka je pevně držet svou část lana a vytvořit tak bezpečný prostor pro účastníka, který si do sítě lehá. Úkolem účastníka, který si do sítě lehá, je nejprve se ostatních zeptat, zdali jsou připraveni. Pokud ostatní odpoví, že ano, znamená to, že se soustředí a že lano pevně drží. Poté musí účastník držet zpevněné tělo a pomalu se pokládat do místa, ve kterém je pavučina nejhustěji propletená.



Metodické poznámky

Při pokládání do sítě je třeba dát zvýšený důraz na bezpečnost. Matrace je třeba rovnoměrně rozmístit, a účastník si pak do sítě lehá tak, že ho lektor vezme za ruce a opatrně ho spouští, aby si lehal rovně a nepropadl.

Reflexe

V reflexi lektor pracuje s pavučinou jakožto se symbolem vztahů ve třídě. Cílí na témata důvěry, pospolitosti, důvěry nebo spolupráce v kolektivu. Lektor vede účastníky k zamyšlení nad osobní odpovědností každého účastníka za atmosféru a vztahy v kolektivu. Lektor může reflexi uvést otázkou: „Co by se stalo, kdyby jeden z vás pustil lano?“ a „Jakého chování může být upuštění lana obrazem?“.

3.2 Metodický blok č. 2 (Kdo jsem a jak se rozhoduji?)

Aktivity v tomto bloku jsou zaměřeny na sebepoznání a schopnost rozhodovat se. Tyto dvě oblasti jsou důležité při plánování vlastní budoucnosti, účastníci se s nimi seznámí zábavnou formou během čtyř aktivit. U aktivity Kdo se bojí, nesmí do lesa bude účastník reflektovat faktor strachu v našem rozhodování. Zamyslí se nad tím, proč prožíváme obavy, jak s nimi nakládat a jestli nám mohou přinést do života něco pozitivního.

3.2.1 Aktivita č. 1 (Hádej kdo)

Charakteristika

Diskusní a hádající aktivita, kterou je možné hrát po cestě při chůzi. Účastníci si ve dvojicích vylosují postavy a vzájemným dotazováním se snaží přijít na to, koho představují.

Cíl aktivity

Účastník má povědomí o individuálním rozměru své vlastní osobnosti a zároveň přisuzuje ostatním členům skupiny jejich vlastní jedinečnost.

Pomůcky

Předloha diáře s vypsány termíny pro jednotlivé schůzky (viz Příloha č. 04.2), soubor jmenovek různých postav (viz Příloha č. 04.1), zalaminované prázdné jmenovky (viz Příloha č. 04.3). Podložky, psací potřeby a provázek.

Motivace

Lektor se před aktivitou zeptá účastníků, co považují za nejdůležitější vlastnosti správného cestovatele. Účastníky necháme hádat a poté jim prozradíme, že správný cestovatel se umí správně ptát a má přehled o světě. Ten, kdo se umí správně ptát, se totiž vždycky dozví to, co potřebuje. Ten, kdo má přehled, se vždy zorientuje, ať je kdekoliv a ať řeší cokoliv.

Příprava

Před aktivitou vytiskneme a následně nastříháme všechny přílohy. Na vytisknuté prázdné jmenovky vypíšeme jména účastníků. Na jmenovky přiděláme provázek na uchycení. Nachystáme pro všechny účastníky psací potřeby a podložky. Samotné jmenovky rozdělujeme až v průběhu aktivity.



Pravidla

„Domluvte si s ostatními schůzky tak, abyste si zaplnili všechny termíny v diáři.“

Dvojice by se neměly opakovat.

„Ve své dvojici pomocí uzavřených otázek na druhého člověka zkuste uhodnout, jaká jste postava.

Netipujte! Využijte možnosti ptát se.

Po uhodnutí postavy volnou konverzací zjistěte co nejvíce informací o své postavě.“

Metodické poznámky

Úspěšnost aktivity závisí na úrovni komunikace v kolektivu. Je dobré ji volit pouze v případě, že se účastníci mezi sebou dobře znají a jsou dostatečně komunikativní. V průběhu aktivity je dobré kontrolovat, jak hádání probíhá, a případně účastníkům napovědět či jinak pomoci.

Reflexe

Zeptáme se účastníků na jejich hodnocení aktivity: Uhodli jste všechny postavy? S jakou jste měli největší problém? Uhodli jste jména svých spoluúčastníků?

3.2.2 Aktivita č. 2 (Kdo se bojí, nesmí do lesa)

Charakteristika

Aktivita kombinuje prvky zábavné spolupráce v menších týmech, kde se účastníci podílejí na společném plnění logických, strategických i aktivních úkolů. Z hlediska přesahu aktivita pojednává o tématu strachu a odvahy v životě všech lidí, od těch nejmladších až po ty nejstarší. V návaznosti na časový rámec aktivity a jejího řešení je vhodnou dobou pro realizaci blok odpolední.

Cíl aktivity

Cíl aktivity se podílí na celkovém metodickém rámci kurzu. Účastníci jsou zábavnou formou seznámeni s tématem strachu v životech jak mladých lidí, tak těch dospělých. Aktivita jim tak ukazuje, že strach je přirozenou součástí bytí, nicméně k jeho překonání je denně potřeba odvahy. V následné reflexi aktivity se účastníků ptáme na to, co by dělali, kdyby se nebáli, čímž navazujeme na další témata kurzu, a to rozhodování a aktivní plánování svého života. Doprovodným cílem je pak spolupráce napříč menší, rozmanitou skupinou a posílení společného prožitku.

Pomůcky

Příloha č. 05.2 - Kdo se bojí, nesmí do lesa - Akční karty, Příloha č. 05.8.1 - č. 05.8.3 - Kdo se bojí, nesmí do lesa - Karty strachů, Příloha č. 05.1 - Kdo se bojí, nesmí do lesa - Hrací plán, Příloha č. 05.9 - Kdo se bojí, nesmí do lesa - Pokladové skóre, Příloha č. 05.3 - Kdo se bojí, nesmí do lesa - Hádanky pro hledání akčních karet, Příloha č. 05.7 - Kdo se bojí, nesmí do lesa - Průběh aktivity.pdf, Příloha č. 05.4 - Kdo se bojí, nesmí do lesa - Hádanky, metodika.pdf, Příloha č.05.3 - Kdo se bojí, nesmí do lesa - Hádanky.pdf, Příloha č.05.2 - Kdo se bojí, nesmí do lesa - Karty tisk, velké hrací kostky, karton pro výrobu zbroje, papírová páska, nůžky, barvy na obličej, červená rtěnka, dětská přesnádávka, lžičky, toaletní papír, psací potřeby, izolepa, kostýmy, staré knihy, zlatý pohár, reproduktor, šátky.



Motivace

Ještě předtím, než účastníci vstoupí do klubovny, rozdělí je jeden z lektorů do skupin. Poté vejdou do místnosti, kde si stoupnou kolem hracího plánu. Do klubovny náhle vtrhne strašidelný klaun, který je pronásledován rytířem Chrabrým Nebojsou. Sehraje krátký souboj, při kterém rytíř klauna porazí. Na svou počest pak rytíř uspořádá turnaj v boji proti strachu. Volně přechází k přivítání účastníků a vysvětlení pointy scénky a pravidel aktivity.

Příprava

Vytiskneme si všechny přílohy, karty zalaminujeme. Podle kapitoly *Pomůcky* si do bedny připravíme veškeré předměty potřebné pro realizaci programu. Dále vytiskneme hrací plán, který umístíme do středu klubovny nebo hřiště či do jakkoliv jinak vymezeného hracího prostoru. Kolem plánu musí být dostatečný prostor pro pohyb účastníků. V závislosti na tom, jaké úkoly se rozhodneme účastníkům pro získávání karet dát, si stanoviště připravíme vždy předem, ještě před začátkem aktivity. Volba úkolů se může lišit podle preference lektora, dispozice hracího prostoru, dostupnosti materiálu a podobně, tato sekce je tedy variabilní. V kapitole *Podrobně rozpracovaný obsah* jsou sepsány úkoly ilustrační. Před vstupem do klubovny účastníky rozdělíme do týmů o maximálně pěti členech. Po uvedení účastníků do klubovny sehraje krátkou motivaci a vysvětlíme pravidla. Následně aktivitu zahájíme.

Pravidla

- Jste rozdělení do týmů. Složení týmů se již nemění. Čeká vás aktivita, která se dělí na pět kol.
- Napříč koly se ocitnete v několika věkových kategoriích. V prvním kole se vrátíte do doby, kdy jste byli batolátka. Pak vás čeká kategorie dítě školou povinné, za ní teenager, dospělý a babička a dědeček.
- Jedno **kolo** je rozděleno do dvou fází. První fáze má přesně 15 minut - čas, který máte na získání všeho potřebného pro překonání strachu. V těchto 15 minutách se můžete volně pohybovat po areálu a plnit úkoly.
- Ve hře je několik typů karet. Prvním typem jsou karty se strachy, pro každé kolo má každý tým dvě, ze kterých vybírá. Druhým typem jsou akční karty. V úvodu aktivity má každý tým jednu kartu lektvaru, útoku a obrany. Tyto karty lze použít pouze ve druhé fázi kola, v souboji. Akční karty je možné v průběhu hry získat tím, že vyhrajete v plnění úkolu.
- Pomocí karty lektvaru můžete porazit vyšší strach. Kartou útoku můžete oslabit druhý tým v souboji. Kartou obrana použije tehdy, když proti vám byla vznesena karta útok. Definice jednotlivých karet a jejich zpřesnění najdete na líci karty.
- Po uplynutí úkolové fáze se vracíte do klubovny, kde proběhne souboj. Každý tým postupně řekne strach, který si vybral (o nižší nebo vyšší úrovni). Spolu se strachem musí také předložit vybavu nebo vybavu a lektvar.
- Souboj probíhá následovně: Vyberete strach, který chcete překonat. Spolu s ním na plán vložíte i vybavu, kterou jste získali plněním úkolů, a případně lektvar. V tento moment může váš souboj být ovlivněn ostatními týmy, právě pomocí použití akčních karet. Mohou na vás zaútočit, což je možné odrazit kartou obrany. Pokud kartu obrany již nemáte, ztrácíte vybavení.
- Souboj je úspěšný v momentě, kdy použijete potřebné vybavení nebo lektvar. Získáváte pak takový počet pokladů, který je uvedený na líci karty strachu. Souboj může být ale i neúspěšný například následkem toho, že podlehněte útoku, nebo toho, že se vám nepodaří získat vybavení nebo lektvar. V ten moment musíte utéct. Hod kostkou určí, jestli byl útek úspěšný



(pokud padne číslo 5 a 6, úspěšný byl, vše ostatní je považováno za neúspěch). Při úspěšném útěku nemáte žádný postih, nezískáváte však ani poklad. Při neúspěšném útěku se vám stane takzvaně nepěkná věc, která je u každého strachu jiná a je popsána na jeho hrací kartě.

- Jakmile buď soubojem, útěkem, nebo nepěknou věcí projdou všechny týmy, posuňte se na věkové kategorii a vyrazte za dalším plněním úkolu. Začíná tak další kolo.
- Vyhrává tým, který získá nejvíc pokladů, čímž si vyslouží sladký Nebojsův pohár.

Metodické poznámky

Jedná se o aktivitu velkého rozsahu. Je náročná na počet lektorů, kteří nejen aktivitu moderují a řídí, ale ještě před jejím začátkem připravují veškerá stanoviště. Její časová dotace na realizaci a přípravu je vysoká. Mimo jiné je nutné, aby se v průběhu plnění kol alespoň jeden lektor věnoval jejich zadávání a pohyboval se v oblasti úkolů, kde dohlíží nejen na dodržování pravidel, ale především na bezpečí účastníků. Dalším důležitým faktorem jsou samotná pravidla, která je třeba jasně a srozumitelně vysvětlit. Lektor, který aktivitu uvádí, musí mít jasný přehled o tom, co je potřeba účastníkům sdělit. Vzhledem k tomu, že na aktivitu navazuje reflexe, která se prolíná do dalšího dne, je potřeba se seznámit s možnými otázkami a zvolit si způsob reflexe vhodný pro danou skupinu. V rámci přípravy aktivity je dobré si zkontrolovat veškerý materiál a vybavení. Doporučujeme si aktivitu předem vyzkoušet.

Reflexe

Vzhledem k tomu, že je aktivita věnována tématu strachu a jeho překonávání, bavíme se s účastníky v reflexi o strachu v našich životech. Jakou má roli, proč ho pociťujeme a kdy to chce doušek odvahy pro jeho překonání. S účastníky diskutujeme nad myšlenkami a otázkami typu *co bych dělal, kdybych se nebál* nebo co to znamená mít odvalu - *znamená to, že se nebojím, nebo že jdu dál, i když mám strach*. Poukazujeme na to, že se něčeho bojíme všichni - mladí, starší, silní, ale i na to, že není strach jako strach - některé jsou nám přirozené a chrání nás před újmou, jiné nás naopak ale mohou brzdit. Bavíme se také o stereotypičnosti strachů námi zvolených a jejich návaznosti na strachy jiné, závažnější, každodenní či osobnější.

Reflexi otevíráme další den ráno, kdy je prostor při ranním servisu a účastníci již měli čas si po aktivitě odpočinout. Reflexi lze pojmut několika způsoby. Z hlediska hodnocení aktivity účastníky je možné užít několika hodnotících praktik, hodnocení pomocí palce (nahoru výborné, uprostřed v pořádku, dolů nepříjemné), hodnocení pohybem v prostoru (stejný princip jako u palce, rozdělení v pozici účastníků v prostoru) či hodnocení ve skupinách. Z hlediska hodnocení průběhu a emocí, které mohly během aktivity vyvstat, je možné účastníky rozdělit do původních týmů tak, aby měli prostor si mezi sebou zodpovědět možné následující otázky: *Který úkol přišel vašemu týmu nejsnazší? Který vám naopak dal zabrat? Jaká byla silná stránka vašeho týmu?* Po chvíli je možné tyto otázky reflektovat s celou skupinou.

V návaznosti na aktivitu je možné se zaměřit i přímo na její náplň a přesah z hlediska strachů samotných, možné otázky pak jsou: *Byly strachy, s kterými jsme bojovali ve hře, spíše zábavné? Čeho myslíte, že se ve skutečnosti může bát malé dítě/ dospívající/ dospělý a starý člověk? A jakým způsobem se dá takovým strachům čelit? Je strach v životě člověka špatný, nebo dobrý (a proč si to myslíte)? Pomohla vám aktivita najít něco, co by se dalo použít i mimo ni?* V neposlední řadě je možné zařadit otázky osobního typu, orientované na účastníka jako na jednotlivce; jedná se o otázky konkrétnější, které si mohou účastníci zodpovědět pro sebe či v rámci kruhu. *Podařilo se vám už někdy nějaký strach překonat? Myslíte si, že odvala je osvojitelná dovednost, nebo že jí má každý vlastní doušek? Jak můžete pomoci ostatním překonat strach?* Diskuse by měla vždy být založena na dobrovolnosti. Pro její řízení lze užít v určitých případech mluvícího předmětu.



3.2.3 Aktivita č. 3 (Lod' na moři)

Charakteristika

Jedná se o kreativní aktivitu, která vede účastníky k sebeuvědomování. Provází je zamyšlením nad vlastním životem, nad jejich schopnostmi, cíli nebo životními hodnotami. Celou aktivitu provází motiv moře a lodě, přičemž loď symbolizuje jejich vlastní osobu a moře život.

Cíl aktivity

Účastník je schopen zamyslet se nad jednotlivými aspekty vlastního života a pojmenovat je.

Účastník je schopen ocenit vlastní schopnosti a dovednosti.

Aktivita vede účastníky ke zklidnění, učí je pozorně naslouchat a rozvíjí fantazii.

Pomůcky

Podložky na psaní, psací potřeby, audio technika

Přílohy

- text k řízené imaginaci
- plakát lodi
- popisky částí lodi (viz Příloha č. 06.4)
- lodní deník pro každého účastníka (viz Příloha č. 06.2)
- poklad pro každého účastníka (viz Příloha č. 06.3)

Motivace

Aktivitu lektor začíná řízenou imaginací. Pomocí ní účastníky provede lodí, se kterou budou účastníci v další fázi aktivity pracovat.

Příprava

Před začátkem aktivity lektor vytiskne pro každého účastníka lodní deník (viz Příloha č. 06.2.) Také si připraví psací potřeby a podložky na psaní tak, aby jich bylo dostatek pro všechny účastníky. Poté si nachystá plakát lodi a popisky k jednotlivým částem (viz Příloha č. 06.4) a text k řízené imaginaci (viz Příloha č. 06.1). Následně lektor upraví prostředí v klubovně - na zem rozmístí matračky na sezení tak, aby byla jedna pro každého účastníka a ležela samostatně. Takto definuje prostor, který jednotlivý účastník na aktivitu má, kde je jeho soukromí a jeho bezpečná zóna. Zároveň tím lektor eliminuje nechtěnou komunikaci mezi účastníky. Též si připraví audiotechniku, nahrávku se zvuky moře volně dostupnou na platformě Spotify či na YouTube, která bude hrát při čtení příběhu k řízené imaginaci, a dále příjemnou klidnou hudbu, jež bude hrát ve druhé části aktivity, kdy se účastníci budou zamýšlet nad jednotlivými aspekty svého života s pomocí lodního deníku.

Pravidla

Lektor účastníky požádá, aby se posadili na matračky, zavřeli oči a poslouchali příběh, který je provází řízenou imaginací. Ve druhé části aktivity každý účastník pracuje samostatně.



Metodické poznámky

Aktivita s sebou nese riziko, že bude pro některé účastníky nezajímavá a ti pak mohou mít tendence narušovat její průběh. Můžeme tomu předejít tak, že účastníkům dopředu sdělíme, že se jedná o klidovou aktivitu, tudíž že budeme požadovat, aby v průběhu aktivity zůstali v klidu. Této situaci můžeme předejít i pedagogizací prostředí, kdy umístíme každou matraci samostatně, tudíž účastníci nebudou mít tolik prostoru pro narušování průběhu aktivity vzájemnou konverzací.

Reflexe

Při reflexi pokládá lektor účastníkům otázky ohledně jejich prožití aktivity.

Vzpomenete si, čím tato aktivita začínala?

Komu z vás se podařilo si loď představit?

Co pro vás bylo v této aktivitě náročné?

Co pro vás bylo naopak snadné?

Je něco, co jste si během aktivity uvědomili poprvé?

Předejte ostatním svůj dar (poklad) - podělte se s nimi o myšlenku, na kterou jste v životě přišli a myslíte si, že je důležitá.

3.2.4 Aktivita č. 4 (Legendy Asteru)

Charakteristika

V aktivitě účastníci prochází fiktivní příběh ze světa jménem Aster. V příběhu účastníci činí rozhodnutí, která ovlivňují další vývoj příběhu. Tato rozhodnutí mohou ovlivnit jejich cestu příběhem pozitivně, či negativně. Účastníci jsou vedeni k tomu, aby za svá rozhodnutí přijali odpovědnost.

Cíl aktivity

Účastník prožije aktivitu, ve které je veden k vědomému rozhodování a potýká se s následky těchto rozhodnutí.

Pomůcky

Přílohy č. 07.1 - č. 07.10 (vytisknout a zalaminovat).

Pro účastníka: Fixy, pro každou skupinu psací podložka, vytisknutá pravidla a hodnotící tabulka (viz Přílohy č. 07.1 + Příloha č. 07.10).

Na stanoviště: Horolezecké sedáky, karabiny, jisticí pomůcky, několik různých hlavolamů, staré hadry, svíčky, bezdrátový reproduktor, dřevěné krabičky (jedna pro každou skupinu). Papírová páska na upevnění karet s příběhy. Nádoba se slizem a zalaminované dekrety svobodného občana viz Příloha č. 07.6. Zelené provázky, obálky + Příloha č. 07.8. Plánek na průchod mřížkou (minové pole), obálky + vytištěné obě verze zakončení příběhu pro každou skupinu (viz stanoviště 20 v Příloze č. 07.2).

Kostýmy: správce (něco jako starosta), druid, Elf, žalárník, bůh života Jetro (laděné do středověkých kostýmů).



Motivace

Účastníci se shromáždí v klubovně, která je spoře osvětlená. Lektor je vyzve, aby se ztišili a zavřeli oči. Poté přečte úvod celého příběhu = motivace Příloha č. 07.4 (pro lepší navození atmosféry doporučujeme instrumentální, tajemnou hudbu jako podkres).

Příprava

Po dostatečně rozlehlém herním prostoru rozmístíme a pomocí papírové pásky upevníme vytištěné a zalaminované příběhové karty tak, aby nebyla postupná čísla u sebe. Každému ve skupince pak dáme fixu, psací podložku, hodnoticí tabulku a souhrn pravidel, zadávající lektor pak dostane kopii motivačního úvodu příběhu, kterou na úvod přečte. Na předem určená stanoviště pak nachystáme úkoly a kostýmy pro lektory, kteří budou stanoviště zadávat.

Pravidla

Účastníky rozdělíme do menších skupin.

Uvedeme slovy:

„Cílem aktivity je získat co nejvíce bodů. Body získáváte za dobré či špatné rozhodnutí. Rozhodujete se společně jako skupina. Procházíte příběhem se svým fiktivním hrdinou a společně se rozhodujete, co v které části příběhu udělá/te.

Svá rozhodnutí budete zapisovat do hodnoticích tabulek. V těch se nacházejí řádky 1 – 19 pro každou část příběhu a sloupce A a B pro jednotlivá rozhodnutí. Rovněž zde naleznete políčko, kam napíšete název svého hrdiny.

Na začátku hledáte v herní ploše stanoviště číslo 1, dále pokračujete postupně až do 19. Stanoviště je zaznamenáno ve formě příběhové karty.“

Příběhová karta se skládá ze tří částí:

- **Příběhová karta (stanoviště):** Část příběhu, která vás posune dál a zároveň vám představí rozhodnutí, které musíte učinit, a dá vám k němu potřebné informace.

- **Možnosti volby:** u příběhové části máte možnost se rozhodnout ze dvou variant pokračování. Na kartě vždy vidíte, jaké volby máte, a číslo v závorce vás dovede na stanoviště, kde si pod tečkovanou čarou přečtete výsledek a podle něj zapíšete body. Zvýraznění zelenou barvou = zapsat fajfku (15b.) nebo zvýraznění červenou barvou = zapsat křížek (5b.).

- **Výsledky voleb: PŘÍBĚHEM POSTUPUJETE OD 1-19,** pokud se nepíše jinak. V případě, že se musíte vrátit - jdete na horolezeckou stěnu, splníte úkol a poté se vracíte na stejnou hrací kartu (stanoviště) ze které jste tam přišli.

Výsledky vašich rozhodnutí mohou být dobré (zvýrazněny zeleně), nebo špatné (zvýrazněny červeně). Za dobré rozhodnutí získáte 15 bodů (do tabulky si zapíšete fajfku), za špatné rozhodnutí získáte bodů 5 (do tabulky si zapíšete křížek). Výsledky svých rozhodnutí si značíte do hodnoticích kartiček, které nosíte s sebou. Zda bylo vaše rozhodnutí správné, nebo ne, se dozvíte na dalším stanovišti - jeho číslo je u odpovědi v závorce. Na stanovišti je výsledek volby značen pod tečkovanou čarou, počet bodů poznáte dle barevného zvýraznění.

Pokud bude vaše rozhodnutí fatální a nebude možné v příběhu pokračovat, vyzve vás příběh, abyste se vrátili. V tom případě musíte jít na horolezeckou stěnu, kde se dozvíte, co dál.



Část příběhu je vyprávěna pomocí příběhových karet, někde dostanete zadání - úkol přímo od jednotlivých postav z Asteru. Za úspěšně splněný úkol si pak zapíšete stejný počet bodů jako za správné rozhodnutí.

Jakmile absolvujete část 19, jste na konci příběhu a odeberete se na půdu (20. karta příběhu).

Prosím vás o dodržení principu fair play. Rozhodnutí i body si zapisujete sami. Pamatujte na to, že kdo podvádí, podvádí především sám sebe."

Metodické poznámky

Může se stát, že pokud někdo nebude moci dlouho najít nějaké stanoviště, bude frustrovaný a nebude mít motivaci ve hře pokračovat. Lektor by měl mít přehled o tom, kde jednotlivá stanoviště jsou, a případně poradit.

Závěr příběhu, tedy bůh života Jetro, by měl být umístěný na půdě či jiném tajemném místě. Poté, co k němu účastníci přijdou, sejme z krabičky prokletí a dá jim na výběr dvě příběhové možnosti. Podle toho, jak se rozhodnou, jim dá příběhové zakončení v obálce, čímž hra končí. Účastníci odchází do klubovny, kde vyčkávají na pokyny lektora. Bude následovat reflexe.

Herní plocha by měla být dost velká, aby se na ní skupiny účastníků mohly rozprostřít, zároveň však ne moc velká, aby na ní hráči mohli najít stanoviště. Při nepřiměřeném rozmístění by aktivita mohla trvat příliš dlouho. Po zkušenosti z ověřování programu doporučujeme udělat plán herní plochy, kde budou zaznamenána jednotlivá stanoviště. (Není součástí příloh, protože je úzce svázán s konkrétním prostředím, kde se aktivita odehrává.)

V příběhu se pracuje s postavou hrdiny a jeho rozhodováním. Na stejné téma volně navazuje dvouhodina ve škole zvaná Hrdina tvého života.

Reflexe

Zeptáme se účastníků, jak se v jednotlivých bodech rozhodovali; jaké měli pocity, když rozhodovali o pokračování příběhu; jestli bylo snadné, či těžké se společně domluvit na volbě; případně se můžeme zeptat, jestli hráli fair play; nebo jestli byli v pokušení podvádět a jak mu případně ne/odolali.

3.3 Metodický blok č. 3 (Rituály)

Rituály jsou opakujícím se prvkem každého našeho programu. Pomáhají nastolit předěl mezi tematickými bloky a časovým rozvržením dne (konkrétně začátkem a zakončením dne).

3.3.1 Aktivita č. 1 (Večerní rituál)

Charakteristika

Klidná reflexe uplynulého dne.

Cíl aktivity

Účastník si připomene všechny aktivity celého dne.
Účastník si vyslechne prožitky ostatních účastníků.

Pomůcky

Místo, kde se účastníci sejdou - klidné a nerušené. Hudební podkres (notebook, reproduktory), svíčky, mluvicí předmět.



Motivace

Motivaci ke sdílení navodí připravená atmosféra. Podpoří ji lektorův úvod: Může znít např. takto: „Nevím, jak vám, ale mně dnešní den velice rychle utekl. Zakladatel salesiánů Don Bosco říkával: ‚Veselým dny rychle ubíhají a smutným se vlečou.‘ Pojdme si připomenout, co jsme dnes společně prožili. (Nyní lektor vyjmenuje aktivity, které ten den proběhly). Teď máte prostor říci, co se vám líbilo, ale i to, co vám třeba nebylo příjemné.“ (pošleme mluvící předmět a kdo chce, může se k dnešnímu dni vyjádřit.)

Příprava

V místnosti nachystáme příjemnou atmosféru. Matrace na zem, svíčky, klidnou hudbu do podkresu, „mluvící předmět“ (symbol, s kterým se během dne setkali, např. vyřezaná lodička nebo kulička atd.)

Pravidla

Na začátku čekáme, až přijdou všichni do místnosti a pohodlně se usadí. Sama atmosféra svíček a pomalé instrumentální hudby vytvoří klid, pokud ne, účastníky o něj požádáme.

Lektor shrne aktivity celého dne. Povídání může doplnit postřehy z aktivit, aby si účastníci lépe vybavili emoce při všech činnostech. Pak nechá po kolečku putovat „mluvící“ předmět a účastník, který jej má v ruce, může sdělit ostatním, jak den prožil.

Na konci je možné rituál uzavřít nějakým moudrem, citátem nebo krátkým příběhem a podobně.

Metodické poznámky

Zachováváme princip dobrovolnosti. Lektor si vybere, jestli s hodnocením začne (může být motivační pro ostatní), nebo jestli si nechá slovo na konec, kdy hodnocení uzavře a může poukázat na něco, co nikdo nesdělil. Na závěr dne se hodí také připomenout následující časový harmonogram (kdy je večeře, v kolik hodin se chodí na snídani, kdy a kde začne program druhý den ráno). Dbáme všech bezpečnostních pravidel při manipulaci s ohněm (nebo použijeme svíčky elektrické).

Reflexe

Sama aktivita je reflexí.

3.3.2 Aktivita č. 2 (Rozcvička – Spřízněná duše)

Charakteristika

Aktivita je vhodná jako warm-up aktivita pro pobavení, rozpohybování a naladění účastníků na další bloky programu. Cílem účastníků je v průběhu aktivity najít druhého partnera do dvojice, pomocí zadání, které po celou dobu aktivity každý z nich plní. Vzhledem k tomu, že všichni účastníci plní své zadání souběžně, vzniká v kolektivu chaos, který je charakteristický pro celou aktivitu.

Cíl aktivity

Aktivita slouží především jako warm-up. Jejím doprovodným cílem je naladění příjemné atmosféry napříč skupinou účastníků a posílení společného prožitku.

Pomůcky

Kartičky se zadáním úkolu pro každého účastníka (viz Přílohy č. 8.1 – 1.A až č. 8.30 – 7D).



Klobouk - po případě jakékoliv jiná pomůcka, ze které si účastníci mohou losovat kartičky se zadáním.

Motivace

Lektor v kostýmu uvede aktivitu slovy: „Vítejte všichni, jsem rád, že tolik lidí se rozhodlo zapojit do mého experimentu *Jak poznat spřízněnou duši na první pohled*. Vysvětlím vám, jak tato zcela nová a inovativní metoda funguje.” Na tuto motivaci lektor naváže vysvětlením průběhu a pravidel aktivity.

Příprava

Lektor před začátkem aktivity musí nachystat jednotlivé kartičky se zadáním úkolu. Kartičky lektor chystá tak, aby odpovídaly počtu účastníků ve skupině. Kartičky se zadáním jsou připraveny pro skupinu o třiceti účastnících. Pokud lektor pracuje s jinak početnou skupinou, je potřeba kartičky přizpůsobit a zároveň dbát na to, aby dvojice či malé skupiny zůstaly zachovány. Připravené kartičky umístí do klobouku, popřípadě do jakékoliv jiné pomůcky, odkud si účastníci mohou vylosovat. Také je třeba, aby lektor před začátkem aktivity důkladně prošel prostor a eliminoval místa, kde by bylo možné se v průběhu aktivity poranit.

Pravidla

Každý účastník si pozorně a samostatně přečte kartičku, na níž stojí zadání úkolu. V průběhu aktivity každý účastník plní jen svůj úkol, který má zadáný na kartičce.

Účastník v průběhu aktivity sleduje i ostatní účastníky a jejich počínání a snaží se rozpoznat, s kým patří do dvojice nebo do malé skupiny

Metodické poznámky

Lektor se před zahájením aktivity musí ujistit, zda každý rozumí svému zadání, případně před zahájením aktivity nabídnout účastníkům prostor pro dotazy, které individuálně zodpoví.

Reflexe

Po skončení aktivity lektor jednotlivé dvojice či malé skupiny účastníků požádá, aby ostatním sdělili, co bylo jejich úkolem. Dále není třeba aktivitu reflektovat.

3.3.3 Aktivita č. 3 (Ranní servis)

Charakteristika

První program dne, kdy zjišťujeme, v jakém rozpoložení se účastníci nacházejí po prožitém dni, a reflektujeme aktivity předešlého dne (zaměřujeme se na ty, které nebyly reflektovány hned po aktivitě samotné).

Cíl aktivity

Účastník reflektuje předchozí den a aktivity v něm a přenáší zkušenost do života. Lektor využívá prostor při ranním servisu k cílené zpětné vazbě vybraných aktivit.

Pomůcky

Mluvicí předmět a další pomůcky dle výběru metody hitace.

Motivace

Není nutná



Příprava

Je nutné, aby lektor dobře promyslel, jak bude ranní servis vést. Jeho obsah hodně závisí na průběhu aktivit, ke kterým se chceme vrátit – tedy k těm stěžejním. Tam, kde jsme si všimli zajímavého vývoje, a tam, kde sledujeme konkrétní cíl. Když lektor ví, k čemu chce směřovat, vybere si způsob zpětné vazby - buď se bude vyjadřovat každý za sebe, nebo může pracovat skupina.

Pravidla

Lektor, který aktivitu vede, pokládá účastníkům otázky na jednotlivé aktivity, které proběhly. Postupuje chronologicky a obměňuje i způsoby hitace. Takto projde zásadní momenty a cíle předešlých stěžejních aktivit. Otázky k jednotlivým aktivitám jsou uvedeny vždy přímo v popisu aktivity v reflexi.

Metodické poznámky

Průběh ranního servisu se dost odvíjí od skupiny a jejího momentálního nastavení. Některé skupiny nemají problém mluvit v plénu, některé raději myšlenku napíše anonymně na papír, některé dobře pracují ve skupinách. Pokud chceme z aktivit opravdu vytáhnout maximum, je ranní servis ideální prostor pro uzavření cílů aktivit a vyústění k hlavním bodům, které aktivita zpracovávala.

Reflexe

Samotná aktivita je reflexí.

3.3.4 Aktivita č. 4 (Večerní rituál)

Viz 3.3.1 Aktivita č. 1 (Večerní rituál).

3.3.5 Aktivita č. 5 (Rozcvička – Rodina Plejtváků)

Charakteristika

Aktivita Rodina Plejtváků je vhodná jako warm-up aktivita pro pobavení a naladění účastníků na další bloky kurzu. Je založena na setkávání se na úrovni jednotlivců tak, aby vznikaly nové a nové skupiny, v tomto případě rodinky. Proměnlivost těchto skupin zajišťuje, že se účastníci setkají téměř se všemi, díky čemuž je posílena interakce napříč celou skupinou.

Cíl aktivity

Aktivita slouží především jako warm-up. Jejím doprovodným cílem je naladění příjemné atmosféry napříč skupinou účastníků a posílení společného prožitku.

Pomůcky

Reproduktor a hudba, několik židlí, lano, Příloha č. 13.1 - Rodina plejtváků, Lístičky.

Motivace

Motivace této aktivity může být větší i menší. Lze se s účastníky pobavit o tom, kdo z nich má například nejvíce sourozenců, kdo má nejdelší příjmení a podobně. Další formou motivace je představení hracího prostoru jakožto náměstíčka a přilehlých židlí jako obydlí pár rodin, které na tomto náměstíčku žijí a jednou ročně pořádají festival, při kterém se setkávají.



Příprava

První fázi přípravy je tisk a laminace kartiček se jmény - Příloha č. 13.1 - Rodina plejtváků, Lístičky, které se rozdávají mezi účastníky. Další fází je vymezení hracího prostoru, ten může mít libovolný tvar (kruh, čtverec), měl by být ale ohraničen lanem či v rozích vymezen židlemi. Z hlediska hudebního doprovodu aktivity je potřeba dostatečně hlasitého reproduktoru. Výběr hudby by měl být svižný, ne pomalý.

Pravidla

Uvedeme slovy: „Každý z vás dostane kartičku. Tato kartička určuje, nejen do které rodinky příslušíte, ale i jakou v ní máte roli. Můžete se pohybovat pouze ve vymezeném prostoru. Na znamení či na zahájení hudby se začnete v prostoru volně pohybovat a vyměňovat si kartičky. Vaše role a rodinky jsou tedy proměnlivé. Kartičku je možné si s dalším účastníkem vyměnit pomocí pozdravu - oba si vymění pozdrav příslušející jejich roli, tedy otec se ukloní, maminka nadšeně obejmě a děti si dají high five. Kartičky si měníte bez přestávky a s neopakujícími se účastníky až do doby, kdy je zastavena hudba. V ten moment je vaším cílem se v rodince seřadit podle instrukcí - nejdříve otec, následuje matka, dcera a syn. Lektor následně rozdává body, které si každý účastník pamatuje jako své skóre. Spuštěním hudby je zahájeno další kolo a postupy se opakují. Zvítězí ten, který získá nejvíce bodů.“

Metodické poznámky

Jak je již zmíněno výše, je nutné správně odhadnout způsob řazení vhodný pro danou skupinu. Při samotném průběhu aktivity musí lektor dbát na dodržování pravidel, především při výměně kartiček tak, aby si neměnili účastníci karty stále se stejnými protějšky. Během řazení rodinek je lepší, když aktivitu pozorují oba lektori - správně tak určí pořadí rodinek.

Reflexe

V případě, že aktivita proběhne dle pravidel, není reflexe potřeba. Zařazujeme ji tedy pouze v návaznosti na nečekanou událost.

3.3.6 Aktivita č. 6 (Ranní servis)

Viz 3.3.3 Aktivita č. 3 (Ranní servis)

3.4 Metodický blok č. 4 (Sním nebo bdím?)

V tomto bloku jsou zařazeny klidné aktivity vhodné k hlubšímu zamyšlení nad vlastním životem. V harmonogramu programu jsou tyto aktivity rozloženy střídavě s blokem č. 5, aby zůstala zachována vhodná dynamika kurzu.

3.4.1 Aktivita č. 1 (Kniha života)

Charakteristika

V této aktivitě mají účastníci možnost napsat si svůj životní příběh. Celou aktivitou je provází Kniha života, do níž si svůj příběh zaznamenávají. Účastníci navštěvují jednotlivá stanoviště, která reprezentují jednotlivé aspekty jejich života - např. Žádný učený z nebe nespádl nebo Protiklady se přitahují. Účastníci mohou na stanovištích trávit libovolný čas, ale každé jejich rozhodnutí ve hře nese důsledky. Aktivita vede účastníky k rozhodování, kolik času věnují kterému stanovišti (jaké kapitole jejich života), k zamyšlení nad hodnotami a k aktivnímu plánování budoucnosti.



Cíl aktivity

Účastník má povědomí o tom, že jsou v životě rozhodnutí, která ovlivňují jeho budoucnost. (Uvědomění za pomoci literární alegorie).

Účastník v reflexi hodnotí svá rozhodnutí a posuzuje jejich případný dopad na vlastní budoucí život.

Účastník je schopen pojmenovat si životní hodnoty a rozlišit, které jsou pro něj osobně důležité.

Pomůcky

sešity (pro každého účastníka)

psací potřeby

podložka na psaní

starodávná kniha

kostým pro lektora

vuvuzela - či jiný nástroj pro zvukové ohlášení začátku a konce aktivity

Podrobnosti k jednotlivým stanovištím jsou popsány v přílohách.

Motivace

Do klubovny vejde lektor s knihou v jedné ruce a perem v druhé, přičemž perem do knihy neustále něco zapisuje. Je oblečený seriózně, lehce staromódně, jako vysokoškolský profesor (např. košile, přes ni pulovr a staromódní obnošené sako, k saku ladící kalhoty, na špičce nosu posazené brýle).

Lektor v klubovně se ho zeptá, co je zač a co si píše. Lektor v kostýmu se účastníkům představí jako Život. Na dotaz ohledně své knihy odpoví, že tuto knihu má už od počátku věků a zapisuje do ní životní příběhy všech lidí. Následně se zeptá účastníků, zda někdy přemýšleli nad tím, jak by vypadal jejich životní příběh a jak by chtěli, aby vypadal. O tomto tématu vede s účastníky chvíli dialog, a poté jim nabídne možnost prožít a sepsat si svůj životní příběh nanečisto.

Příprava

Pro každého účastníka lektor nachystá Knihu života, kterou pro naše účely symbolizuje sešit. Dále potvrzení o absolvování základního vzdělání a finanční obnos herní měny. Každý účastník dostane do začátku jinou částku.

Pomocí příloh lektor nachystá jednotlivá stanoviště tak, aby byla připravena pro realizaci aktivity. Přesný popis nachystání stanovišť a jejich obsluhy nalezne lektor v přílohách, je však třeba vymezit dostatečný prostor pro jednotlivá stanoviště. Je možné aktivitu připravit i ve venkovních prostorech, je však třeba dbát na okolnosti jako počasí či aktuální stav terénu.

Pravidla

Aktivita bude probíhat ve třech částech, z nichž každá vám bude vysvětlena vždy těsně před začátkem.



1) Prožívání životního příběhu:

- Každý z vás dostane do aktivity sešit, který představuje vaši Knihu života. Naleznete v ní osvědčení o absolvování základní školy (kterou už máte vystudovanou) a určitý finanční obnos (není zaručené, že všichni budete mít stejný). Jak ji naplníte dál, záleží jen na vás.
- Během herní doby, která bude asi 90 minut, můžete navštěvovat tato stanoviště: Žádný učený z nebe nespadl; Práce není jakákoliv činnost, ale ta, která mění svět; Peníze hýbou světem; Ráno moudřejší večera; Hobby, co se hodí a Protiklady se přitahují.
- Na každém stanovišti můžete dělat něco jiného, například získat práci, studovat, založit si rodinu apod.
- Po každém absolvování stanoviště obdržíte Připomínku toho, jak jste se na stanovišti rozhodovali.
- Během prožívání svého životního příběhu můžete rovněž narazit na postavu Života, která vás postaví před nenadálou životní událost, se kterou si budete muset poradit.
- První část aktivity začne i skončí zvukem vuvuzely. Jakmile podruhé uslyšíte tento zvuk, vraťte se zpět do klubovny.

2) Sepisování životního příběhu

- Prožili jste svůj životní příběh, nyní je čas dát ho dohromady. Budete mít asi dvacet minut na to, abyste ze svých poznámek sepsali svůj životní příběh.
- Jako podklad k sepsání životního příběhu vám bude sloužit obsah vaší Knihy života, který jste právě nasbírali. Seřadte si to, vpisujte nadpisy, komentáře, citáty, a podobně.
- Nevynechejte žádnou událost nebo zkušenost, i když vám nejsou zrovna příjemné. I nepříjemné chvíle jsou součástí našich životů a nemůžeme je jen tak vymazat.
- Jakmile budete mít svůj životní příběh sepsaný, položte své životní příběhy a propisky před sebe a vykejte na další pokyny.

3) Vzájemné představení životních příběhů:

- Nyní postupně každý z vás přečte svůj životní příběh tak, jak ho prožil a napsal.
- Své příběhy můžete doplnit i krátkým komentářem, kde se můžete podělit o to, co se vám podle vás ve vašem životním příběhu nepovedlo či co jste chtěli ještě stihnout a nestihli.
- Všichni jste přečetli své životní příběhy. Nyní máte ještě jednu možnost. Můžete kamkoliv do svého příběhu doplnit jednu větu, která může váš příběh změnit. Tuto možnost ale využít nemusíte, záleží jen na vás.

Metodické poznámky

Tato aktivita je velice rozsáhlá, proto je třeba počítat s tím, že k její realizaci bude zapotřebí velké množství lektorů (na každé stanoviště minimálně jeden). Rovněž je třeba vzít v potaz rozsáhlost



potřebné herní plochy a pečlivě zvážit, zda hru umístit ven, či ne. Je nutné, aby se každý lektor před začátkem hry dobře seznámil se stanovištěm, které bude mít na starost, a věděl tak přesně, co dělat a na co se připravit.

Po aktivitě je třeba dát velký důraz na zpětnou vazbu, při které je třeba poskytnout každému dostatečný prostor k vyjádření individuálních dojmů z aktivity. Aktivita může u účastníků otevřít citlivá témata, která by neměla být přehlédnuta.

Reflexe

V reflexi bude třeba se zaměřit prioritně na tři body:

1) Každý má omezený čas: Účastníci postupně přečtou své příběhy a je velice pravděpodobné, že většina z nich nestihla prožít vše, co si na začátku aktivity představovali. Z této části reflexe by mělo vzejít, že každý člověk má na světě omezený čas a je nemožné, aby stihl vše.

2) Vlastní rozhodnutí: V této části se ptáme účastníků na postavu Života, na to jaké životní události komu vepsal do životního příběhu a jak se k daným událostem účastníci postavili. Z této části by mělo vzejít, že každý z nás se v životě musí rozhodovat, a je nevyhnutelné, že dříve či později učiníme i špatná rozhodnutí. Špatná rozhodnutí k životu patří, je ale třeba se z nich poučit a jít dál. I špatná zkušenost je zkušenost, která nás posouvá.

3) V této části se ptáme účastníků na jejich životní příběh jako celek a snažíme se zjistit, jak jsou s ním spokojeni. Výsledkem této části by mělo být, že člověk může být sám se sebou spokojený jen tehdy, když se dokáže za svůj životní příběh „podepsat“ díky vlastním rozhodnutím a přijmout ho takový, jaký je, i s chybami.

3.4.2 Aktivita č. 2 (Malý princ)

Charakteristika

Jedná se o večerní prožitkovou aktivitu, jejíž ústřední postavou je Malý Princ. U aktivity panuje příjemná, tajemná a silná atmosféra, ve které lektor provádí účastníky příběhem Malého Prince a jeho cesty po planetách. Aktivita je zaměřena na životní hodnoty. Jednotlivé hodnoty budou účastníci v průběhu aktivity poznávat prostřednictvím postav, které Malý Princ postupně navštěvuje, a na konci si zvolí hodnoty pro sebe nejdůležitější a umístí si je (jejich symboly) na svou vyrobenou planetu.

Cíl aktivity

Účastník se prostřednictvím aktivity seznámí s různými životními hodnotami a má povědomí o jejich důležitosti v životě.

Účastník prostřednictvím hodnot vyjádří své postoje a názory, je schopen vyhodnotit, reflektovat a přemýšlet nad životními hodnotami.

Pomůcky

Vytisknuté planety pro účastníky (Příloha č. 12.2), razítka s hodnotami a popisky k nim, text příběhu pro vypravěče (Příloha č. 12.1), psací potřeby, podložky, světelná lampa, razítka představující hodnoty, barva a podložky k razítkům, občerstvení na cestu letadlem, psací potřeby, podložky, svítilna k prosvětlení místnosti (světla na stromček), reproduktor, drobné kostýmy (brýle a čapka pro pilota, zrzavá paruka pro lišku, zlaté vlasy pro Malého Prince, šátek pro stevardku, koruna pro krále, brýle pro byznymena, něco - např. klobouk - pro lampáře....), vystřižené hvězdičky z papíru, podklad pro souhvězdí, svíčky na místo ztišení, lampička pro lampáře, hudba - notebook, reproduktory.



Motivace

Samotná první část je motivací pro další části aktivity.

Příprava

Vytiskneme si přílohy, poskládáme matračky (nebo židle) do klubovny tak, aby připomínaly rozmístění sedadel v letadle, rozložíme podél zdí světýlka, umístíme světelnou lampu tak, aby po rozsvícení osvětlovala celou klubovnu, všechny pomůcky přineseme a nachystáme do klubovny.

Na půdě rozsvítíme svíčky, připravíme si podklad pro souhvězdí (barevný papír s motivem noční oblohy) a na půdu také připravíme vystřižené hvězdičky, propisky a podložku.

Účastníci se usadí tak, aby jim bylo pohodlně a mohli se zaposlouchat do příběhu vypravěče.

Pravidla

- posadíte se pohodlně na matrace (židle)
- můžete zavřít oči a zaposloucháte se do příběhu, dále postupujte podle pokynů lektora

po přečtení příběhu:

- slyšeli jste příběh, ve kterém se objevovaly různé životní hodnoty, pokud se budete chtít na cokoliv zeptat, neváhejte se obrátit na lektora
- nyní si každý vezměte vytisknutou planetku, formát si vyberte takový, který se vám líbí
- k dispozici máte 20 razítek představujících životní hodnoty; zamyslete se, které životní hodnoty jsou pro vás v životě důležité, a vyberte si maximálně 6 pro vás nejdůležitějších hodnot
- těchto 6 vybraných hodnot přeneste na svou planetku pomocí razítek
- planetku si následně můžete dozdobit tak, jak se vám líbí (nesmíte však na ní znázorňovat jiné životní hodnoty = nemůžete nahrazovat razítka kreslením)

po dotvoření planet:

- teď budete postupně odcházet na půdu, kde se dozvíte, co vás čeká dál.

Metodické poznámky

Záleží na prostoru, kde se aktivita bude odehrávat. Lektor by si měl před aktivitou zkusit, jak nastavit světelnou lampu, aby hezky osvětlovala celou místnost.

Reflexe

Reflexe aktivity je součástí třetí části aktivity, kdy jde účastník na půdu a představí Malému Princovi své hodnoty. Malý Princ se účastníka může doptávat na otázky typu:

Bylo pro tebe těžké vybrat pouze šest hodnot?

Dokázal bys vybrat hodnotu, která je pro tebe nejdůležitější?

Celkový průběh aktivity je možné reflektovat následující den při ranním servisu.



3.5 Metodický blok č. 5 (Ne/stíhám)

Blok, který motivuje účastníka k aktivnímu plánování času a v druhé aktivitě k tvořivosti. Tento blok je svým obsahem základ pro blok č. 6, kde je dále rozvíjena myšlenka rozvržení času a aktivního přístupu k životu.

3.5.1 Aktivita č. 3 (In time)

Charakteristika

Jde o fyzicky náročnou aktivitu, která se odehrává mimo areál a účastníci ji plní ve skupinách. Aktivita je rozdělena na dvě části, které na sebe navazují.

Cíl aktivity

Aktivita vede účastníky ke spolupráci v týmu.

Aktivita je zaměřena na rozvoj schopnosti se rozhodovat a schopnosti rozvrhnout si, kolik času na danou činnost potřebují.

Aktivita vede účastníky k aktivnímu plánování a ovlivňování svého času.

Pomůcky

Fáborky na vyznačení okruhů, tabulky na zapisování časů pro týmy (viz příloha č. 1) propisky, tabulka s informacemi - kolik minut získají za jaké kolo (návrh tabulky o časech viz metodické poznámky), kuchyňský budík pro každý tým, kartičky na rozdělení účastníků do týmů, speciálně upravená kola (pro každý tým jedno), desky na psaní, sáčky na budíky, kužely, šátky na svázání nohou, příloha s otázkami na zpětnou vazbu (viz příloha č. 2), helmy (pro každého jezdce na kole jednu), fotoaparát.

Motivace

Lektor, který odpovídá za přichystání aktivity, bude nedočkavě čekat na místě srazu. V momentě, kdy se objeví účastníci, dá se nahlas do řeči s druhým lektorem. Čekající lektor jim hlasitě a barvitě vytkne pozdní příchod. Druhý lektor se brání a vysvětluje, že přesně kvůli tomu na to místo šli... „A jo vlastně!“

V ten moment lektoři obrátí pozornost na účastníky a začínají vysvětlovat princip speciálního výcvikového programu, kterým prochází všichni řidiči MHD, vlaků či třeba piloti letadel. Výcvik je zaměřený na minimalizování zpoždění při příjezdu a odjezdu dopravních prostředků.

Poté lektor plynule přechází k vysvětlení průběhu aktivity.

Příprava

Na louce lektor připraví s pomocí kuželů malý okruh, po kterém se budou účastníci pohybovat, a poté rozdělí účastníky do týmů.

Lektor fáborky vyznačí také druhou trasu (druhá fáze hry), trasu vyznačí tak, aby účastníci neviděli, kudy vede. Na začátek trasy lektor nachystá speciálně upravená kola a kuchyňské budíky.

Po nachystání aktivity lektor zváží, kolik času je potřeba na zvládnutí okruhu v druhé fázi hry, a případně odpovídajícím způsobem upraví základní hodnoty (to, kolik času si týmy za určitý úkon vydělají).



Pravidla

- Rozdělíme vás do týmů, ve kterých budete po celou dobu této aktivity.
- Vaším úkolem je dorazit do cíle v čase, který si sami zvolíte a následně získáte (= vaším cílem je absolvovat trasu v čase, který si sami odhadnete).
- Čas získáte běháním různými způsoby po malém okruhu.
- Po uběhnutí kola vám připíšeme získaný čas do tabulky (viz tabulka o časech v metodických poznámkách).
- Až si budete myslet, že máte nasbíraný dostatek času, můžete se vydat na velký okruh. U něj znáte pouze způsob dopravy (speciálně upravené kolo, na kterém vezete jednoho člena týmu), **neznáte však délku trasy, ani její terén.**
- Na velký okruh se vydáváte jako tým a máte kuchyňský budík, který vám měří čas.
- Trasa velkého okruhu je vyznačena fáborky, kolem kterých musíte projíždět.
- Na velkém okruhu se pohybujete jako tým, např. žádný účastník neběží napřed.
- Pokud vám budík zazvoní během cesty, vypršel vám čas, s týmem i vozidlem se vracíte nejkratší cestou zpátky na start, kde můžete nasbírat čas navíc.
- Čas získaný po vrácení na start se přičítá k původnímu výdělku, nezískáváte ho celý znova.

Metodické poznámky

Záleží na terénu a místě, kde se bude aktivita konat. Velký okruh je potřeba udělat tak, aby účastníci neviděli, kudy vede, ale zároveň musíme být schopni změřit délku trasy, kterou následně sdělíme účastníkům.

Na startu a v cíli by měl stát lektor. Když bude jeden tým vyrážet na trasu, napíše lektorovi v cíli, kolik má tým času na zdolání trasy. Jedná se o způsob kontroly účastníků a zamezení podvádění.

Cílem aktivity není zdolat trasu jako první, ale dorazit do cíle ve vlastním vytyčeném čase. Při vysvětlování aktivity je vhodné na toto neupozorňovat a využít přirozené soutěživosti, která mezi skupinami vznikne. Pokud je na cíl hry položena přímá otázka, odpovíme, a v průběhu aktivity soutěživost vyvoláme zvýšeným motivováním účastníků.

Návrh - tabulka o časech:

Pro trasu, kterou na kole zdoláme za 15-20 minut, je dobré hodnoty pro získání času nastavit takto:

- Jednotlivec - získá 5 vteřin za kolo.
- Dvojice - získá 10 vteřin za kolo.
- Trojice - získá 30 vteřin za kolo.
- Celý tým - získá 1 minutu za kolo.

Speciálně upravené kolo = Je to starší pojízdné kolo, ale upravené tak, aby nemělo pohon (šlapky a řetěz) - pohon zajišťují ostatní v týmu - vezou, tlačí jezdce po trase. Ostatní části - kola, pneumatiky,



řídítka, sedátko - jsou v pořádku. Pro lepší představu se podívejte na sestřih videa: <https://youtu.be/W9GF-5XBkXo>.

Reflexe

Zeptáme se účastníků, v čem spočívala jejich strategie, co pro ně bylo nejtěžší a jak pracovali s časem, který získali na zdolání velkého okruhu, jestli jim čas v cíli přebýval. Popřípadě, jestli by potřebovali více času. Konkrétní otázky do reflexe najdeme v Příloze č. 10.2.

3.5.2 Aktivita č. 4 (Kulička)

Charakteristika

Aktivita, která pracuje s kreativním pojetím logického úkolu. Účastníci jsou rozděleni do týmů a díky přidělenému materiálu mají za úkol vytvořit konstrukci dráhy, pomocí které dopraví svou kuličku za co nejdelší čas do cílového prostoru.

Cíl aktivity

Účastník posílí vztahové vazby napříč skupinou. Týmy jsou voleny náhodně, což umožňuje účastníkům zapojení do procesu spolupráce i s účastníky, se kterými za běžných okolností nepřicházejí tolik do kontaktu.

Doprovodným cílem je vytvoření příjemné atmosféry, ve které si skupiny mohou vyzkoušet proces konstrukce dráhy. Účastník posiluje své kreativní dovednosti a je povzbuzován k hledání nejeфекtivnějšího logického řešení v menší skupině.

Pomůcky

Papír, papírová páska, brčka, plastové trubky, špejle, lepidlo, karton, potravinová fólie, stoly, židle, klobouk, pastelky nebo fixy, Příloha č. 11.1 - Kulička - Seznamy úkolů, metodika.

Motivace

Před účastníky předstupujeme jako vědci: „Budoucnost čekají mnohé vynálezy. Již dnes ve světě vznikají moudra, nápady a momenty, které rozhodnou, zda se létající auta uvedou na trh za dvacet nebo sto let. Vaší šancí je u jednoho z těchto momentů být. Na základě vašeho třídního prospěchu z fyziky a doporučení vašeho vyučujícího jsme vybrali právě vás. Ve světě vzniká poptávka po dlouhém cestování - ano, slyšíte správně, dlouhém. Lidé již nechtějí všude spěchat, ale chtějí si užít dlouhou jízdu plnou četby, občerstvení a výhledů. Tady nastupujete na scénu vy, mladí a talentovaní jedinci, kteří změní způsob, jakým se v budoucnu budeme dívat na cestování. Vaším úkolem je tedy vytvořit atraktivní cestu pro náš testovací cestovní modul ve tvaru kuličky. A nezapomeňte, nejde o spád ani rychlost, ale o to dostat se do destinace co nejpomaleji.”

Příprava

Do středu místnosti či hracího pole umístíme na zem klobouk. Vzhledem k tomu, že si stanoviště a jeho vzdálenost od klobouku volí účastníci po vysvětlení pravidel aktivity sami, je potřeba mít k dispozici veškerý materiál již v jejím úvodu. V momentě, kdy si týmy zvolí umístění svých stanovišť, označíme každé stanoviště jedním stolem a dvěma židlemi, dále umístíme na každé stanoviště materiál pro konstrukci, tedy přiměřené množství papíru, kus papírové pásky, brčka, plastové trubky, špejle, jedno tuhé lepidlo, kus kartonu, část role s potravinovou fólií a psací potřeby. Lektor si dále vytiskne Přílohu č. 11.1 - Kulička – Seznamy úkolů, metodika, kterou bude používat pouze pro své účely.



Mimo přípravu prostoru a materiálu je taktéž nutné rozdělit účastníky do týmů o maximálně pěti nebo šesti členech.

Pravidla

Jste rozděleni do skupin, ve kterých musíte setrvat až do konce aktivity.

V těchto skupinách je vaším úkolem pomocí dostupného materiálu postavit co nejdelší dráhu pro kuličku. Kulička tuto dráhu tedy musí urazit za co nejdelší čas.

Umístění startovního stanoviště volíte sami. Stanoviště se však nesmí překrývat. Pokud byla pozice již obsazena druhým týmem, musíte zvolit jinou. V momentě, kdy se rozhodnete, pozici stanoviště je nutné oznámit lektorovi.

Dráha může být složena pouze z materiálu, který získáte v úvodu aktivity či plněním úkolů. Místo, kde můžete vyrábět, je označeno stolem a přísluší právě vašemu týmu. Dráha začíná na vámi zvoleném stanovišti a končí pak ve středu hracího prostoru, kde musí kulička spadnout do klobouku. Dráha musí být samonosná. Během měření se dráhy nesmí nikdo dotýkat ani ji nijak fyzicky podporovat.

Během fáze konstrukce nesmíte nijak zasahovat do procesů ostatních týmů.

Při této fázi můžete ale získávat dodatečný materiál tím, že získáte a splníte úkol od lektora.

V této fázi máte taktéž možnost vyzkoušet dráhu nanečisto, abyste se mohli ujistit o její stabilitě.

Po ukončení fáze konstrukce přecházíme k měření. To probíhá u každého týmu zvlášť. Na pokyn lektora pustí jeden člen týmu kuličku na dráhu. V ten moment lektor měří čas od startu až po dopadnutí kuličky do klobouku. Nejdelší čas vítězí.

Metodické poznámky

Aktivita a její průběh závisí na podmínkách místa, kde se program pořádá. Je potřeba ji uzpůsobit prostorům, které máme k dispozici. Je taktéž doporučeno vhodně zvolit množství materiálu dostupného již v úvodu aktivity a podíl materiálu, který mohou účastníci získat pomocí plnění úkolů. Z hlediska férovosti aktivity by se týmy měly při konstruování pohybovat především na svém stanovišti, neměly by nijak zasahovat do procesů ostatních týmů. Je také nutné v pozici lektora působit rozhodně a dohlížet na dodržování konstrukčních pravidel tak, aby i při samotném měření času nedocházelo k osočování ostatních týmů z nepovolených praktik.

Reflexe

Reflexe je zaměřena především na jednotlivé týmy a jejich fungování napříč aktivitou. Ptáme se na jednotlivé role v týmu, jejich největší překážku z hlediska konstrukce dráhy nebo naopak na úkoly, které účastníky překvapily.

3.6 Metodický blok č. 6 (Tvoř svůj život)

Tematicky navazuje na blok č.5, kde účastníci v rámci aktivit zakusí plánování času a tvoření. V tomto bloku kriticky zhodnotí, čemu během dne věnují nejvíce svého času, porovnají to se svými představami a sny a zamyslí se nad tím, jestli pro svou budoucnost dělají reálná rozhodnutí v každodenním životě. Učí se pracovat s time managementem každého dne a vyhodnocují jeho přesah do budoucnosti. Mohou si vymyslet závazek. Jsou motivovaní dělat aktivní kroky pro „lepší zítřky“.



3.6.1 Aktivita č. 1 (Přesýpací hodiny)

Charakteristika

Jedná se o aktivitu, která je zaměřená na téma time managementu a aktivní rozhodování o vlastním čase. Účastníci pracují s pracovním listem (viz Příloha č. 14.1 a 14. 2) a s barevnými psacími potřebami, přičemž každá z barev symbolizuje určitou část života účastníka - např. spánek, škola, volnočasové aktivity, telefon a sociální sítě apod. Aktivita vede účastníky k uvědomění, kolik času v jednom dni různým aspektům svého života věnují.

Cíl aktivity

Účastník má povědomí o tom, kolik času věnuje jednotlivým aspektům svého života.

Účastník má povědomí, že on sám je zodpovědný za prožívání svého času.

Aktivita poskytuje účastníkům návod, jak dosahovat životních přání a cílů, které si stanovili při předchozích aktivitách.

Pomůcky

- Pracovní list (viz Příloha č. 14.1 a 14.2)
- Inspirativní plakát (viz Příloha č. 14.3)
- Podložky na psaní
- Barevné psací potřeby - pastelky, voskovky, fixy
- Propisky
- Audio technika
- Matrace na sezení

Motivace

Lektor uvádí aktivitu slovy: „Kdo z vás ví, co by si v životě přál? A kdo z vás ví, jak toho může dosáhnout?“

Příprava

Před začátkem aktivity připraví lektor pro každého účastníka matraci na sezení, pracovní list (Příloha č. 14.1 a 14.2) a psací potřeby. Na všem viditelné místo umístí lektor inspirativní plakát (Příloha č. 14.3). Poté lektor připraví audio techniku a vybere klidnou hudbu, kterou bude pouštět v průběhu aktivity.

Pravidla

Každý účastník pracuje se svým pracovním listem a dbá pokynů lektora.

Každý účastník pracuje samostatně.

Ve třetí části aktivity není povinné mluvit.



Metodické poznámky

Lektor může upozornit účastníky na to, že mohou být v aktivitě zcela otevření a upřímní. Pracovní list slouží pouze pro jejich potřeby, a tudíž ho nemusí nikomu ukazovat. Následné sdílení je zcela dobrovolné.

Reflexe

Reflexe probíhá formou diskuse s účastníky. Lektor účastníkům může podle vlastního uvážení položit některé z následujících otázek. Jak, podle tebe, aktivita probíhala? Co bylo tvým úkolem v první části?

- A co bylo tvým úkolem v části druhé?
- Jakou změnu jsi udělal ve druhé tabulce?
- Myslíš, že můžeš ovlivnit to, jak tvůj život bude vypadat? Jak?

3.7 Metodický blok č. 7 (Navazující hodiny ve škole)

Význam dvou hodin ve škole spočívá zejména v tom, že je důležitá přenositelnost nabytých vědomostí a dovedností do běžného života. Účastníci si připomenou a upevní to, co se během programu dozvěděli, a jsou motivováni, aby se zamysleli, popřípadě naplánovali, co pro vlastní spokojenou budoucnost mohou udělat již v přítomnosti.

3.7.1 Aktivita č. 1 (100 přání)

Charakteristika

Jedná se o aktivitu navazující na třídní zážitkový program realizovaný v Domě Ignáce Stuchlého ve Fryštáku nazvaný „O co ti v životě jde“. Aktivita si klade za cíl znovu otevřít téma hodnot, přání a snů, a to s ohledem na aktivní plánování budoucnosti a tvořivý přístup k životu.

Cíl aktivity

Účastník se zamyslí nad vlastními životními přáními.

Účastník má povědomí o vlastních schopnostech a dovednostech.

Účastník je schopen popsat a vysvětlit pojem hodnota, přání, sen a cíl.

Pomůcky

Pracovní list (viz Přílohy č. 15.1)

Psací potřeby

Audiovizuální technika

Prezentace s fotografiemi z kurzu

Motivace

Jako motivace slouží vzpomínková prezentace s fotografiemi z kurzu.



Příprava

Lektor (pedagog) před začátkem aktivity připraví audiovizuální techniku a prezentaci s fotografiemi. Dále pro každého účastníka nachystá pracovní list a psací potřeby, pokud účastníci nemají své vlastní.

Pravidla

Každý účastník pracuje samostatně s pracovním listem, následuje reflexe.

Metodické poznámky

Aktivita klade na účastníka nárok v oblasti kreativního myšlení. Je důležité, aby lektor dokázal jednotlivé účastníky v průběhu psaní seznamu sta přání podpořit a popřípadě nasměrovat jejich myšlení novou cestou, pokud účastníkům dojdou nápady. Lektor účastníky vyzve, aby se nesoustředili pouze na významné a důležité věci v jejich životě, ale také na maličkosti - např. „*Přála bych si, aby můj byt voněl vždy, když do něj vejdu.*“ nebo „*Přál bych si, aby se na mě spolužák usmál pokaždé, když ho potkám.*“

Při reflexi je vhodné upravit prostředí tak, aby podporovalo komunikaci ve třídě a atmosféru sdílení. Namísto školních lavic je vhodné vytvořit pomocí židlí kruh, ve kterém se bude reflexe odehrávat.

Reflexe

Lektor s účastníky otevírá téma hodnot, přání, snů a cílů. Nejprve se dotazuje na průběh aktivity, poté se ptá na přání, která účastníky napadla jako první. Společně s účastníky tak tvoří obraz o přáních, na která myslíme často, jež jsou pro nás důležitá. Poté se společně věnují přáním, která nejsou prioritní, ale přesto mají své místo v našem životě. Následně lektor reflexi zaměří na splněné cíle a přání. Jeho úkolem je dodat účastníkům odvalu a sebevědomí a to tím, že pojmenují jednotlivé věci, které se jim již v životě povedly uskutečnit. Na závěr reflexe lektor otevírá téma nesplněných snů. Spolu s účastníky se baví o tom, že splněný sen vypadá jinak než sen, o kterém pouze sníme. Zároveň účastníky ujišťuje, že ne všechny sny v životě je nutné si splnit.

Lektor se účastníků může zeptat na následující otázky:

1. Jak aktivita probíhala? Co bylo tvým úkolem?
2. Co bylo pro tebe v aktivitě náročné, co naopak snadné?
3. Která přání tě napadla jako první?
4. Nad kterými jsi musel naopak dlouho přemýšlet?
5. Kolik přání máš označených jako splněná? Je to polovina? Třetina?
6. Pokud chceš, poděl se s námi o nějaké, které se ti už podařilo splnit.
7. Vypadalo splněné přání stejně, jako když sis ho pouze přál a představoval si ho?
8. Jaké množství přání jsi označil jako ta, která už nejsou aktuální? Která už si vlastně ani nepřeješ? A proč tomu tak je?



3.7.2 Aktivita č. 2 (Hrdina tvého života)

Charakteristika

Jedná se o aktivitu navazující na třídní zážitkový program realizovaný v Domě Ignáce Stuchlého ve Fryštáku, nazvaný „O co ti v životě jde“. Aktivita si klade za cíl znovu otevřít téma hodnot, přání a snů, a to s ohledem na aktivní plánování budoucnosti a tvořivý přístup k životu. Dále se aktivita zaměřuje na téma převzetí osobní zodpovědnosti za svůj život.

Cíl aktivity

Účastník je schopen reálně posoudit a vybrat přání, kterým se chce věnovat, a to na základě uvědomění si svých předchozích úspěchů, schopností a dovedností.

Účastník je schopen popsat a vysvětlit pojem hodnota, přání, sen a cíl.

Účastník si osvojuje postoj tvořivého přístupu k životu a k aktivnímu plánování budoucnosti.

Pomůcky

pracovní list (Příloha č. 15.2)

psací potřeby

již hotový pracovní list z aktivity 100 přání (první navazující hodina)

audio technika

Motivace

Aktivitu může lektor uvést krátkým videem s tematikou hrdinství.

Příprava

Lektor nachystá pro každého účastníka pracovní list, popřípadě psací potřeby, pokud účastníci nemají vlastní. Dále lektor připraví příjemnou klidnou hudbu, kterou může v průběhu aktivity pustit.

Pravidla

Každý účastník pracuje samostatně.

Každý účastník dbá pokynů lektora a plní pokyny na pracovním listu.

Metodické poznámky

Při reflexi je vhodné upravit prostředí tak, aby podporovalo komunikaci ve třídě a atmosféru sdílení. Namísto školních lavic je vhodné vytvořit pomocí židlí kruh, ve kterém se bude reflexe odehrávat.

Reflexe

V rámci závěrečné reflexe se lektor spolu s účastníky vrací k tématům hodnoty, přání, sny a cíle. Zároveň otevírá téma motivace, vůle a odpovědnosti za vlastní život a jeho naplnění.



Lektor dává účastníkům konkrétní návod ke snadnějšímu plnění přání. Nejprve si přání pojmenovat, zvolit si důvod, proč si chceme dané přání splnit. Tento důvod slouží na cestě ke splněnému přání jako motivace v momentě, když přijdou těžkosti. A nakonec pojmenování konkrétních menších kroků, díky kterým můžeme cíle dosáhnout. Když si zvolíme menší kroky, které budou snadněji splnitelné, můžeme snadněji kontrolovat, zda je plníme, či nikoliv. Tento proces má zároveň motivující efekt, kdy může účastník vidět, že se na cestě posune kupředu, ačkoliv celé přání ještě nesplnil. Zároveň otevírá téma motivace, vůle a odpovědnosti za vlastní život a jeho naplnění.

Lektor může klást účastníkům následující otázky:

1. Jak aktivita probíhala? Co bylo tvým úkolem?
2. Bylo pro tebe těžké, nebo naopak snadné vybrat si pět přání, která by sis rád splnil?
3. Proč si myslíš, že jsi měl napsat důvod, proč si tato přání přeješ uskutečnit?
4. V čem ti může pomoci napsat si konkrétní kroky uskutečnění tvého přání?
5. Co dělá hrdinu hrdinou? (otázka navazující na motivační video)
6. Co bys ostatním poradil na jejich cestě za splněným snem?



Seznam použité literatury

BOWEN, Will. *Vztahy bez stížností: jak pozitivně proměnit osobní, pracovní a milostné vztahy*. Přeložila Vlčková Petra. Praha: Synergie, [2018]. ISBN 9788073705213.

DON BOSCO. *Můj život pro mladé, vzpomínky zakladatele salesiánů*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-247-8.

EYROVI, Linda a Richard. *Jak naučit děti hodnotám*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-360-9.

HARTL, Pavel a HARTLOVÁ, Helena. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-303-X.

HRKAL, Jan, HANUŠ, Radek, SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, Daniela a Veronika HILSKÁ, ed. *Zlatý fond her: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Praha: Portál, 2013. ISBN 80-7178-153-3.

JUNG, Mathias. *Malý princ v nás: na objevné cestě se Saint-Exupéřem*. Praha: Portál, 2008. ISBN 9788073674120.

LANGMEIER, Josef a KREJČÍŘOVÁ Dana. *Vývojová psychologie*. 2. aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2006. Psyché (Grada). ISBN 80-247-1284-9.

LUDWIG, Petr. *Konec prokrastinace: [jak přestat odkládat a začít žít naplno]*. Brno: Jan Melvil, 2013. Briquet. ISBN 9788087270516.

MO PLUSKO. *Herník, zážitkové hry*. Edice Gymnazion, 2020. ISBN 978-80-973620-0-3.

PASSIG, Kathrin a LOBO, Sascha. *Odložím to na zítra*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-666-7.

PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-353-6.

REITMAYEROVÁ, Eva a BROUMOVÁ, Veronika. *Cílená zpětná vazba*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-2620-988-1.

SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. *Malý princ*. Přeložil Martin SASÁK. Praha: Ottovo nakladatelství, 2015. ISBN 978-80-7451-425-8.

COELHO, Paulo. *Alchymista*. Vydání čtvrté, v Argu třetí. Přeložil Pavla LIDMILOVÁ. Praha: Argo, 2005. ISBN 80-7203-697-1.

Tvorba kurzů vychází z publikací:

Kolektiv autorů OD. *Interaktivní rozvoj klíčových kompetencí*. Metodika a aktivity v průřezových tématech Osobnostní a sociální výchova a Multikulturní výchova. Fryšták: DIS SKM, 2008.

Kolektiv pedagogických pracovníků OD. *Orientační dny - Rozvoj hodnotové orientace žáků pro udržitelný rozvoj*. Střední školy. Fryšták: DIS SKM, 2012.

Kolektiv pedagogických pracovníků OD. *Orientační dny - Rozvoj hodnotové orientace žáků pro udržitelný rozvoj*. Základní školy. Fryšták: DIS SKM, 2012.



Odkaz na materiály k realizaci programu

Všechny materiály potřebné k realizaci programu (metodické materiály, pracovní listy, metodické video aj.) naleznete na adrese: <https://www.disfrystak.cz/rkd/>



4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu

Příloha č. 01.1B – Tematický blok č. 1 – Cesta kolem světa – Jízdenka



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

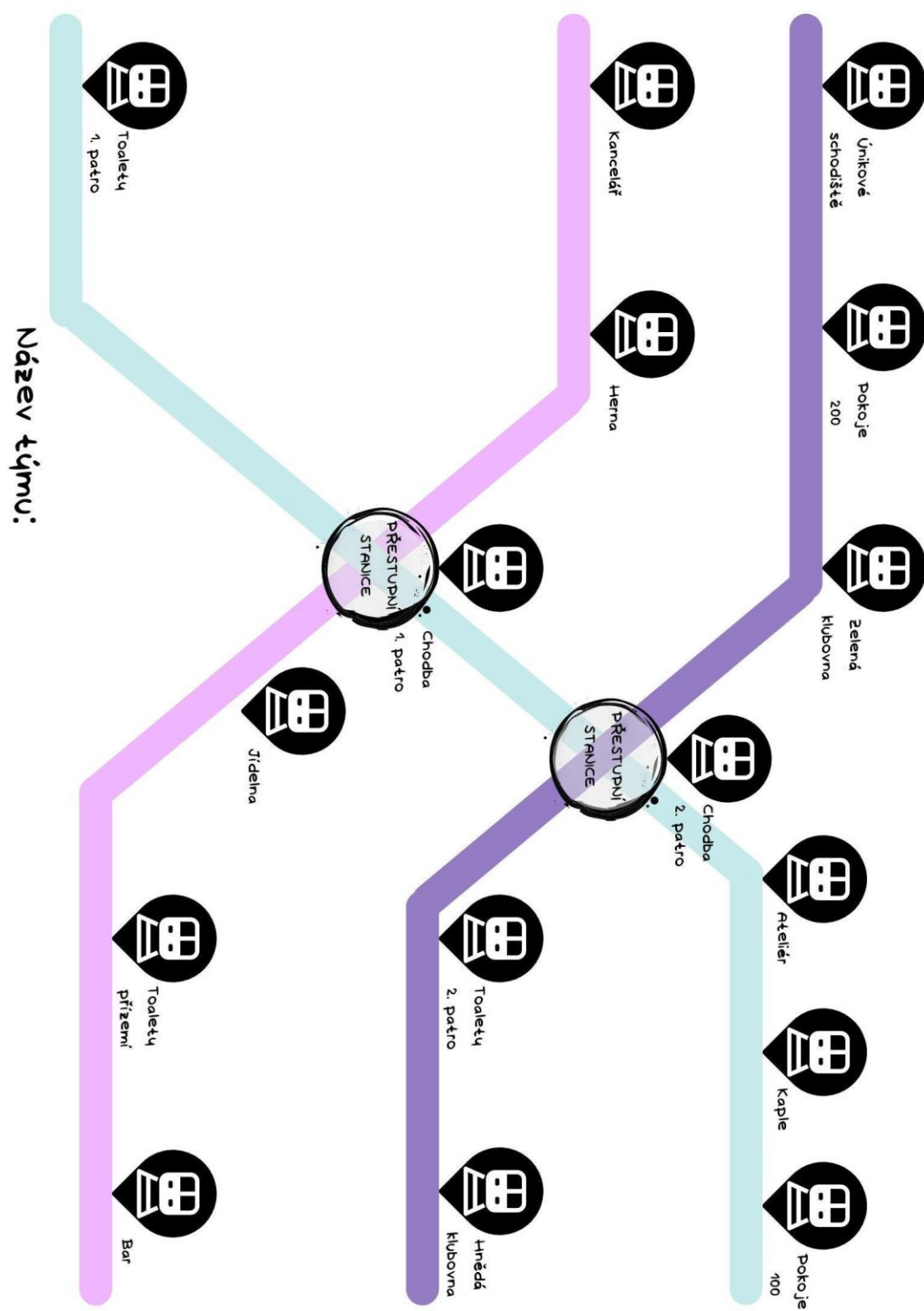


O co ti v životě jde

Jak se jmenuješ a jak ti máme říkat?

Co očekáváš od tématu kurzu?





Příloha č. 04.1 – Tematický blok č. 2 – Kdo jsem a jak se rozhoduji? – Hádej kdo, postavy
(4 x tabulka)



Prezident ČR	Donald Trump
Michal z kouzelné školky	Elza
Bořek Stavitel	Tomio Okamura
Jaromír Jágr	Napoleon
Karel IV.	Karl Gott
Tomáš Garrigue Masaryk	Dominik Feri
Marie Terezie	Bedřich Smetana
Sv. Václav	Sherlock Holmes
Krteček	Kocour v botách
Ferda Mravenec	Božena Němcová



Praotec Čech	Brumbál
Pikachu	Zlatovláska
Willy Fog	Sněhurka
Blesk McQueen	Princ Krasoň
Gandalf	Rákosníček
Harry Potter	Křemílek
Shrek	Maková panenka
Locika	Nemo
Simba	Fiona
Zdeněk Svěrák	Oslík (Shrek)



Jů nebo (Hele)	Shopaholic (Nikol)
Jan Amos Komenský	Kovy
Tomáš Baťa	Jirka Král
Jaroslav Uhlíř	Misha/Mishovy šílenosti
Mašinka Tomáš	Královna Alžběta II.
Lev Alex	Barack Obama
Woody	Jack Sparrow
Sv. Ludmila	Indiana Jones
P. Ignác Stuchlý	Gru (Já Padouch)
James Bond	Máša (Máša a medvěd)



Bilbo (Hobit)	Spider man
Elvis Presley	Batman
Albert Eistein	Sněhulák Olaf
Neil Armstrong	Vinnetou
Homer Simpson	Václav Havel
Perníček ze Shreka	Papež
Kleopatra	Malý princ
Elon Musk	Optimus Prime
Helena Vondráčková	Červená Karkulka
Mickey mouse	Popelka



Diář

8:00	_____
9:00	_____
10:00	_____
11:00	_____
12:00	_____
13:00	_____
14:00	_____
15:00	_____
16:00	_____
17:00	_____
18:00	_____

Diář

8:00	_____
9:00	_____
10:00	_____
11:00	_____
12:00	_____
13:00	_____
14:00	_____
15:00	_____
16:00	_____
17:00	_____
18:00	_____



Příloha č. 04.3 – Tematický blok č. 2 – Kdo jsem a jak se rozhoduji? – Hádej kdo, Prázdné



Příloha č. 05.1 – Tematický blok č. 2 – Kdo jsem a jak se rozhoduji? – Kdo se bojí nesmí do lesa,
Herní plánec

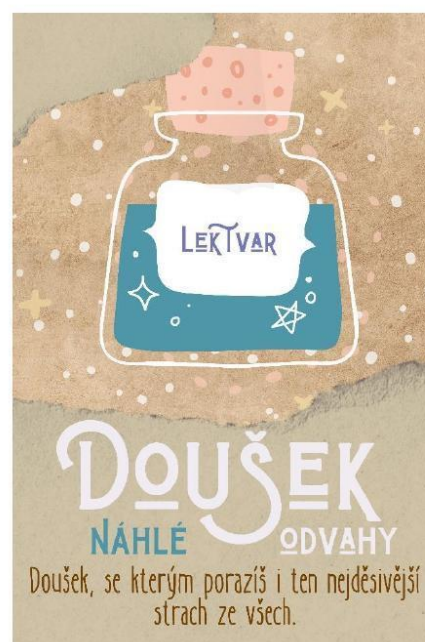
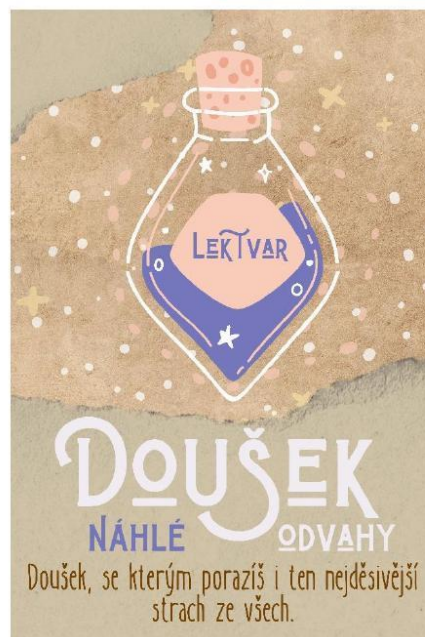


EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Příloha č. 05.2 – Tematický blok č. 2 – Kdo jsem a jak se rozhoduji? – Kdo se bojí nesmí do lesa,
Akční karty, oboustranný tisk



Bez hlasu pláče, bez nehtů štípá, bez nohou skáče, bez pysků
pípá.

Bez klíče a víka schránka pokladní, a přece je zlatý poklad v ní.

Kořeny má skryté v zemi, vypíná se nad jedlemi, stoupá pořád
výš a výš, ale růst ji nevidíš.

Nemá plíce, přece dýchá, studená a věčně tichá, věčně pije na své
zdraví v brnění, co nerezaví.

Není ji vidět, není ji cítit, není ji slyšet, nejde ji chytit. Je za
hvězdami a pod horami a vyplňuje prázdné jámy. Byla tu
předtím a přijde pak a nakonec ti vytře zrak.

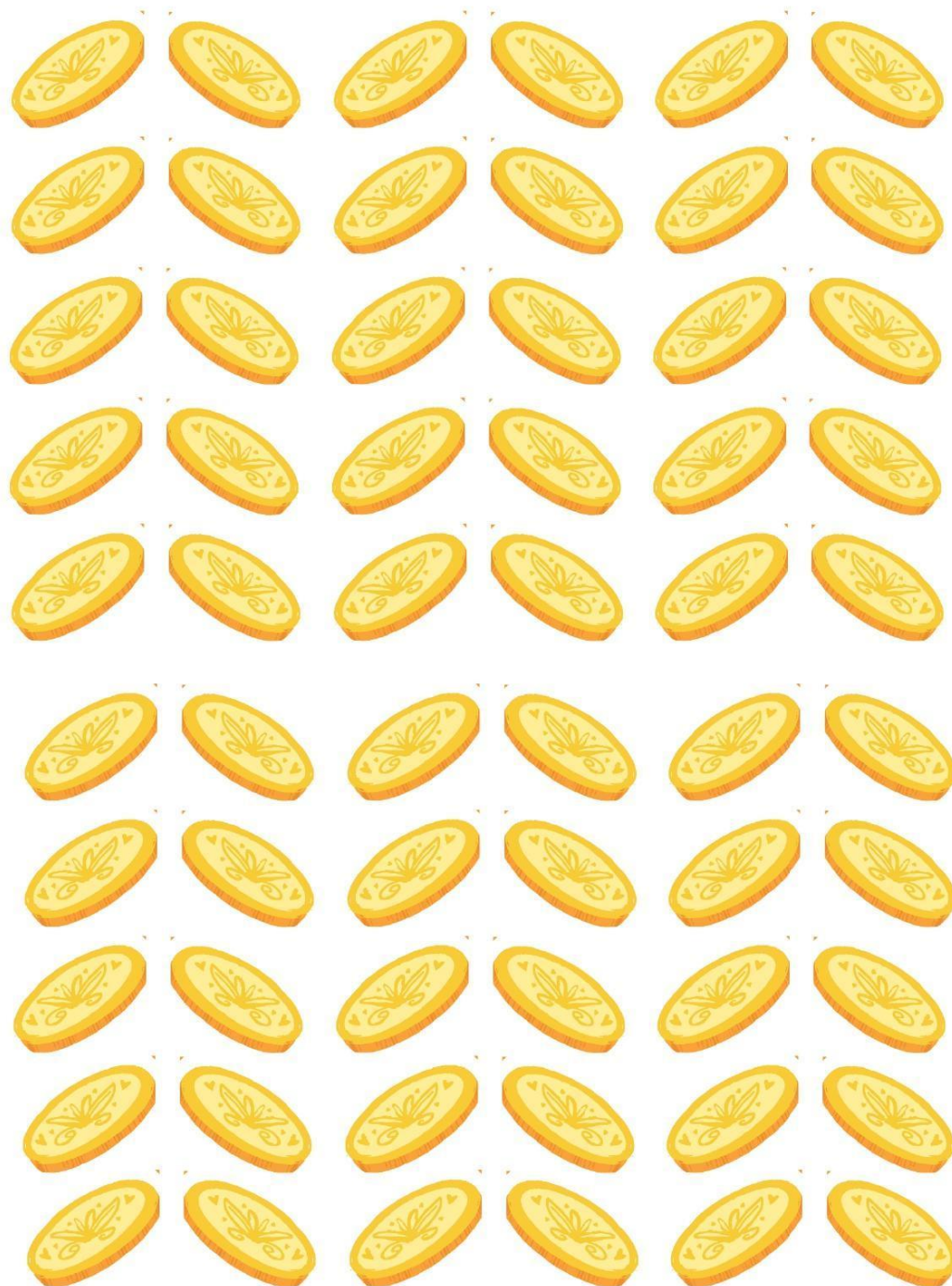
Třicet běloušů na rudé líše, napřed žvýkají, potom dupají a pak
stojí tiše.

Všechno žere, všechno se v něm ztrácí, stromy, květy, zvířata i
ptáci; hryže kov i pláty z ocele, tvrdý kámen na prach semele;
města rozvalí a krále skolí, vysokánské hory svrhne do údolí.





**Příloha č. 05.6 – Tematický blok č. 2 – Kdo jsem a jak se rozhoduji? – Kdo se bojí, nesmí do lesa,
Mince**





POSTUP HRY

V KAŽDÉM KOLE

**PRVNÍ
FÁZE**

15 MINUT

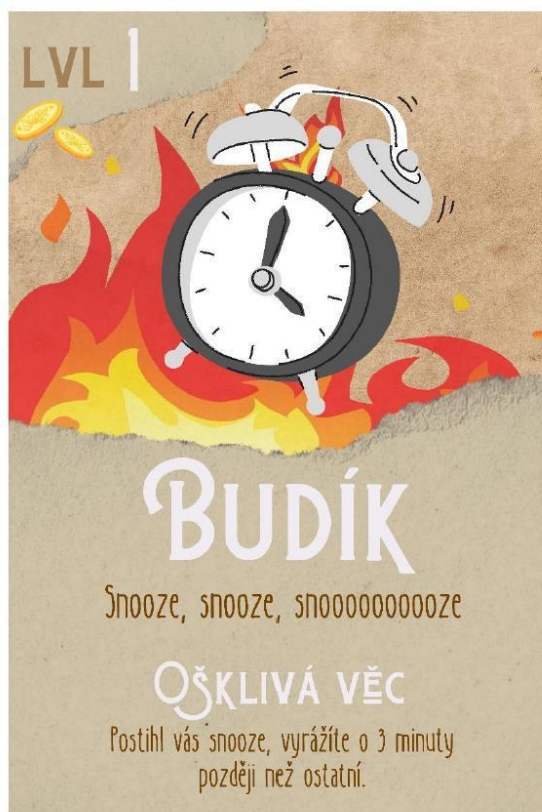
Plnění úkolů
Hledání akčních karet

**DRUHÁ
FÁZE**

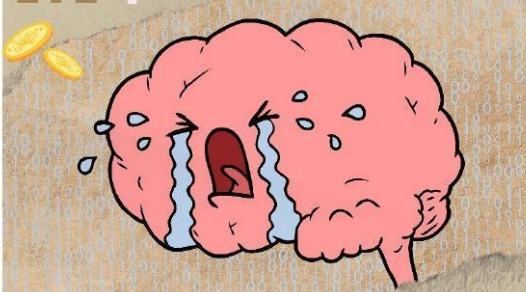
Souboj a
vyložení akčních karet

Výhra, útěk nebo
ošklivá věc





LVL 1



MATURITNÍ
ZKOUŠKA

"Vždyť říkali, že toto tam nebude."

OŠKLIVÁ VĚC

Místo prázdnin se musíš učit, v příštím kole každý člen vašeho týmu nese učebnici.

LVL 2



ONLINE
VÝUKA

Skupinový chat to jistí.

OŠKLIVÁ VĚC

Učitel vás vyvolal jménem, zarecitujte básničku, která byla za domácí úkol.

LVL 1



MALINKATÝ
PAVOUČEK

Je tak malinkatý, že se rychle ztratí, můžeš ho právě teď mít ve vlasech.

OŠKLIVÁ VĚC

Pavouček vám zaterasil cestu ke stanovišti, musíte oklikou.

LVL 2

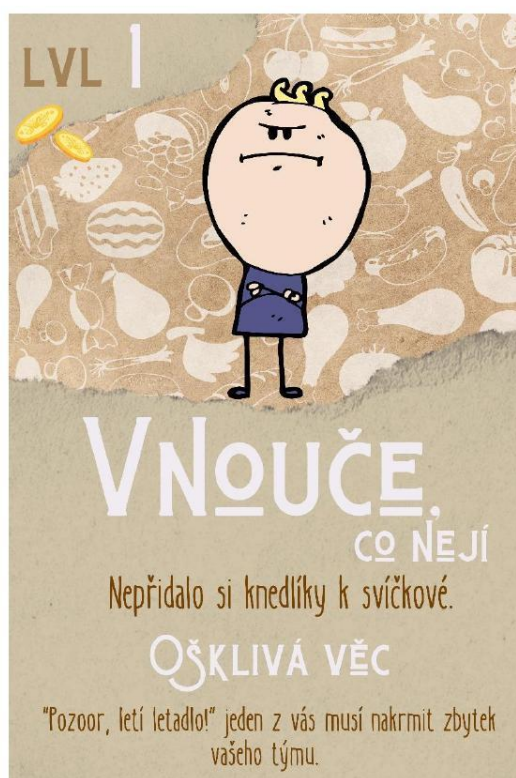


ŠEDIVÝ VLAS

Přeliv ho neschová, ofina taky ne.

OŠKLIVÁ VĚC

Před tím, než vyrazíte si musíte aplikovat techniku izolepa drží vše.

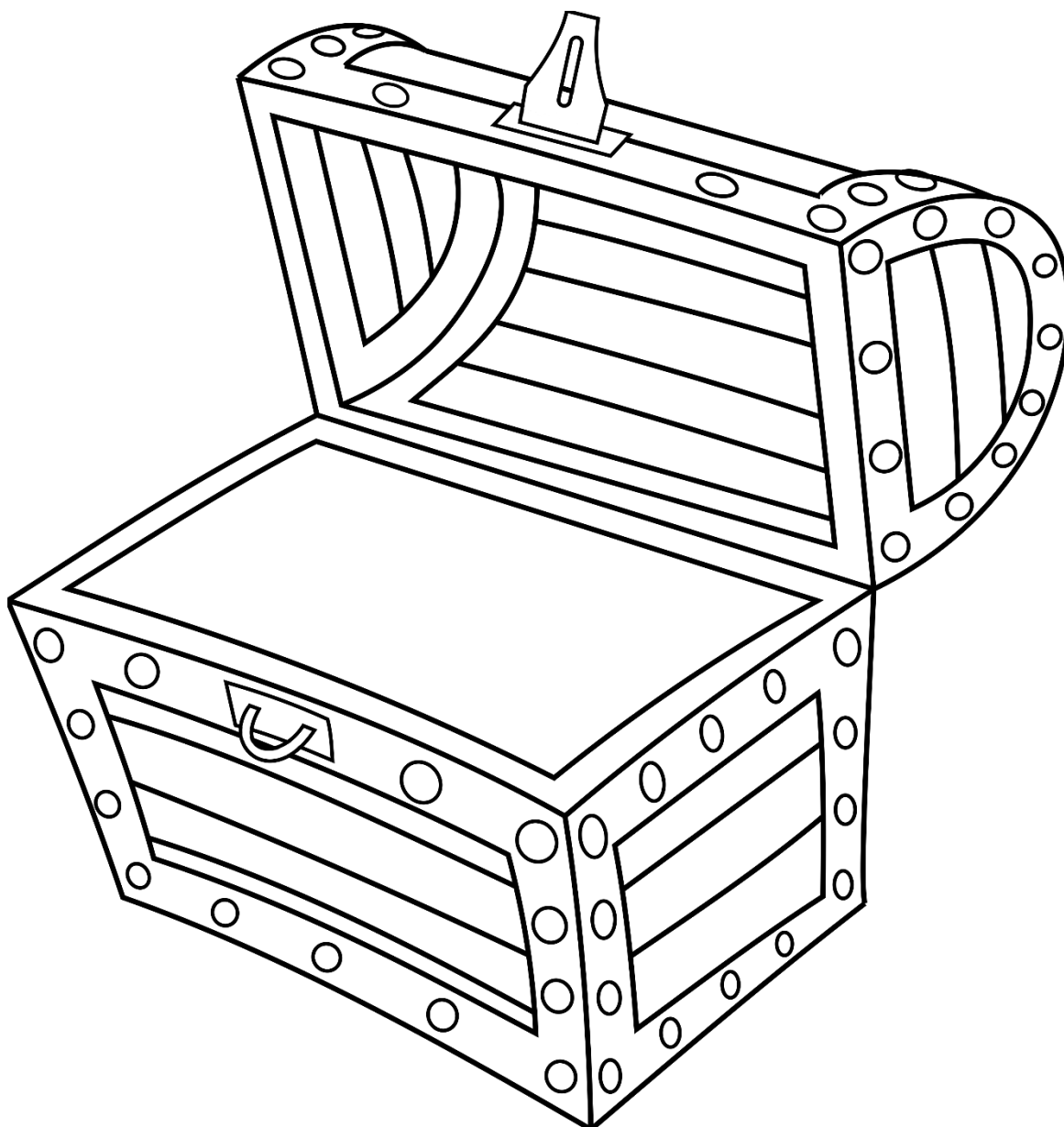


Příloha
č. 05.9 –



Lodní deník

Kormidlo	Jaké jsou tvé cíle? Čeho chceš v životě dosáhnout?
Plachty	Jaká je tvá motivace? Co ti dává vítr do plachet?
Kompas	Jaké jsou tvé hodnoty? Jakým chceš v životě být člověkem?
Jakuta	Kde je tvé bezpečné místo?
Vesla	Jaké máš schopnosti? V čem jsi dobrý?
Kotva	Co je jistota ve tvém životě?
Poklad	Na co jsi v životě přišel?



Kormidlo

Udává směr, kterým loď pluje

Jaké jsou tvé cíle?
Čeho chceš v životě dosáhnout?
Míříš směrem, kterým chceš?
Směřuješ ke svému cíli?

Plachty

Jsou pohonem lodi

Jaká je tvoje motivace?
Co ti dává vítr do plachet?



Kompas

Určuje směr, kterým se má loď vydat

Jaké jsou tvé hodnoty?

K čemu chceš svůj život směřovat?

Kajuta

Je bezpečným místem, kde má
námořník soukromí a může si
odpočinout.

Kde je tvoje bezpečné místo?



Vesla

Jsou pohonem lodi, ženou lod'
kupředu lidskou silou v případě,
že nejde použít plachty.

Jaké máš schopnosti? V čem jsi dobrý?

Kotva

Slouží k zajištění lodi na
místě.

Co je jistotou ve tvém životě?



Poklad

Dar, který chceme sdílet
s někým blízkým.

Na co jsi v životě přišel?
Jakou myšlenku bys chtěl někomu předat?







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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Příloha č. 07.1 – Tematický blok č. 2 – Kdo jsem a jak se rozhoduji? – Legendy Asteru, Hodnoticí tabulky

	A	B		A	B
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
9			9		
10			10		
11			11		
12			12		
13			13		
14			14		
Jméno hrdiny:			Jméno hrdiny:		



Příloha č. 07.2 – Tematický blok č. 2 – Kdo jsem a jak se rozhoduji? – Legendy Asteru, Příběhové karty (stanoviště)

1)

Dostal jsi žízeň, tak ses šel napít na bar. Kromě usměvavé paní barmanky tu však sedí i někdo, o kom podvědomě víš, že sem nepatří.

Je to podivná postava v dlouhé róbě s kapucí, kvůli které nemůžeš jasně říci, zda jde o muže či ženu. Postava z kožené brašny, kterou má přes rameno, vytahuje čturu a ptá se tě, jestli se společně s ní napiješ.

A: Napiješ se s postavou
(výsledek volby na 2)

B: Nenapiješ se s postavou
(výsledek volby na 7)

.....
Výsledek volby z: **8B) Nestoupneš na tlačítko:** Opatrně dlaždici obejdeš. Během toho jsi ale zavadil nohou o natažený provázek na zemi a přetrhnul ho. Aktivoval jsi past s bodáky, která se na tebe řítí. (vrať se – horolezecká stěna a pak opět na 8).

Výsledek volby z: **19A) Předáš cizinci krabičku:** Cizinec si z tvých natažených rukou vezme krabičku, jakmile ji však uchopí, začne se temně smát. Krabičku jsi předal bohu smrti Radbogovi. Ten vytáhl dlouhý černý meč a chystá se tě zabít, ještě však není pozdě vzít své rozhodnutí zpět (vrať se – jdi na horolezeckou stěnu a poté se zkus rozhodnout znova na 19).

2)

Nemáš nejmenší zdání, kde vůbec jsi. Zeptáš se tedy stařeny, která prodává v malém stánku ryby. Ta ti s milým úsměvem poví, že jsi ve velkém východním přístavišti, odkud odplouvají lodě za moře, do kolonií na ostrovním kontinentu jménem Aster. Z hovoru tě vyruší skupinka strážných, které zřejmě upoutal tvůj oděv, který je v porovnání s ostatními (ve středověkém oděvu), neobvyklý. Volají na tebe, ať stojíš a ukážeš jim doklad o svobodném občanství.

A: Budeš utíkat B: Zůstaneš stát
(výsledek volby na 8) (výsledek volby na 7)

.....
Výsledek volby z: **3A) Bojuješ s otrokáři:** Od blízkého raněného sis vzal meč a začal s otrokáři bojovat. Po chvíli tě však těžký úder palcátem srazil k zemi a ty víš, že nemáš šanci v boji pokračovat. (vrať se – na horolezeckou stěnu a poté pokračuješ opět na 3).

Výsledek volby z: **1A) Napiješ se s postavou:** Postava nalila obsah čtury do dvou dřevěných kalíšků, které také vytáhla z brašny. Nápoj voní úžasně, ale přesto nedokážeš přesně vůni identifikovat. Po napití spatřuješ pod kapucí postavy potutelný úsměv a upadáš do mrákot. Probouzí tě zvuk moře, křik racků a vyvolávání trhovců. Když otevřeš oči a rozhlídněš se, zjistíš, že jsi v nějakém přístavu. (zapiš si křížek a jdi na 2)



3)

Na lodi jsi plul asi tři dny, když tě uprostřed noci probudil hluk. Vyšel jsi na palubu a uviděl, že vaše loď byla napadena obchodníky s otroky. Na první pohled je jasné, že mají značnou početní převahu.

<u>A: Bojuješ s otrokáři</u>	<u>B: Vzdáš se otrokářům</u>
(výsledek volby na 2)	(výsledek volby na 19)

.....

Výsledek volby z: 18A) Nepřipojíš se k útoku na vesnici. Zdvořile odmítneš Elfovu nabídku a pokračuješ v cestě. Pokud měl elf v plánu něco špatného, ty součástí toho nebudeš.

(Pokračuj na 19)

Výsledek volby z: 5A) Přijmeš nabídku. Jako jediný se postavíš proti otrokářům a veliteli stráží se přihlásíš jako dobrovolník. Muž oznámí otrokářům, že tě přebírá do svého vlastnictví a dá ti výstroj a meč. Spolu s ním ti ukáže dekret od Asterunských úřadů, který držiteli, jenž je otrokem, dává titul svobodného muže. Říká ti, že pokud se ukážeš jako platný člen skupiny, bude po splnění úkolu dekret tvůj. (Pokračuj na 6)

4)

Hned po přistání vám každému dali na cestu bochníček chleba a začali vás svazovat do zástupu, aby vás dovedli k novým pánům. Jak stojíš v řadě, přistoupí k tobě starý žebrák v otrhaném oblečení a hnědém plášti s kápí. Vypadá zbídačeně a žádá tě o kousek chleba s tím, že už několik dní nic nejedl. Ty váháš, protože víš, že cesta, která tě čeká, bude dlouhá a namáhavá.

<u>A: Necháš si jídlo pro sebe</u>	<u>B: Podělíš se s žebrákem</u>
(výsledek volby na 18)	(výsledek volby na 19)

.....

Výsledek volby z: 7B) Přihlášíš se. Vyrážíš směrem ke dvoru a zbytek skupiny necháváš za sebou. Celá stavba působí, jako by v ní roky nikdo nebyl. V tom za sebou zaslechneš křik. Otočíš se a vidíš, že na skupinu útočí kostlivci, ti pobijí celou skupinu, ale ty přežiješ. (Pokračuj na 8)

Výsledek volby z: 8A) Stoupneš na tlačítko. Uslyšel jsi cvaknutí, nic se však nestalo. Když jsi pokračoval dál, nevíšim sis provázku nataženého na zemi. Přetrhnul jsi ho a aktivoval past s bodáky. Ta však byla zajištěná stisknutím dlaždice.

Jsi v bezpečí. (Pokračuj na 9)

5)

Několik dní jste putovali džunglí. Jednoho odpoledne jste narazili na skupinku vojáků. Chvilí rozmloovali s otrokáři a pak se vydali směrem k vám. Velitel skupiny vám řekl, že byli pověřeni průzkumem nedalekého statku, ze kterého se jim hlídka už několik dní nehlásí. Shání někoho, kdo jim s úkolem pomůže. Na otrokářích stojících na hlídce je však vidět značná nelibost.



A: Přijmeš nabídku
(výsledek volby na 3)

B: Odmítneš nabídku
(výsledek volby na 13)

.....

Výsledek volby z: 19B) Nepředáš cizinci krabičku: Vytahuješ z tlumoku prokletou krabičku a uvnitř tebe zuří boj. Nakonec však podivné poblouznění neznámého muže prolomíš a rázným NE!!! odmítneš muži krabičku vydat. Ten zařve temným hlasem. Je to sám bůh smrti Radbog.

Ten svým chladným hlasem pronese, že i když krabičku zničíš, bude vždy dostatek lidí dost zoufalých, chamtivých a zahořklých na to, aby se mu zaprodali na věčné časy. S těmi slovy se rozplyne v oblaku černého dýmu. (A můžeš jít na půdu – na chodbě před půdou vyčekaj na průvodce, který tě dovede na poslední místo příběhu).

Výsledek volby z: 18B) Připojíš se k útoku na vesnici: Rozhodl ses elfům v jejich cíli pomoci. Útok proběhl nečekaně a obránci neměli žádnou šanci. Elfové však začali zabíjet i nevinné. Nenápadně se vytratíš z bitvy. Štěstěna stojí při tobě, tentokrát za špatné rozhodnutí zaplatíš pouze menším počtem bodů. (Pokračuj na 19)

6)

Cestovali jste celý den, stále podél okraje džungle. Když se začalo smrákat, postavili jste tábor a velitel ti přidělil první hlídku. Uprostřed hlídky jsi něco zaslechl a jdeš na průzkum. V úseku před tebou se nachází 30 banditů. Tvým úkolem je všechny najít do 3 minut. Za každého nenalezeného banditu udělá každý ze skupinky 5 kliků.

Splnil = 30 banditů za 3 minuty + 5 kliků každý ze skupiny (fajfka 15b)

Nesplnil úplně = nad 15 banditů za 5 minut, 2 ze skupiny nezvládli kliky (křížek 5 bodů)

Nesplnil = pod 15 banditů za víc jak 5 minut, víc jak 3 ze skupiny nezvládli kliky. Vylepši svoje schopnosti a zkus to znovu. (0 bodů)

7)

Druhý den jste už za tmy došli k cíli. Velitel říká, že je potřeba, aby jeden z vás šel dovnitř do dvora na zběžný průzkum, a ptá se na dobrovolníky.

A: Nepřihlásit se
(výsledek volby na 18)

B: Přihlásit se
(výsledek volby na 4)



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Výsledek volby z: 2B) Zůstaneš stát: Vojáci nechtějí tvé historce o tom, že ses v přístavu ocitl nejspíš kouzlem po zásahu oné postavy, vůbec věřit. Protože jsi jim nepředložil doklad o svobodném občanství, považují tě za uprchlého otroka. Spoutávají tě a odvádějí na nejbližší otrokářskou loď mířící za moře, do bájného Asterionu. *(Pokračuj na 3)*

Výsledek volby z: 1B) Nenapiješ se s postavou: Postava schovává čutoru zpět do brašny a přitakává, že je nebezpečné brát si něco od cizinců. Když však uklízí čutoru do brašny, nevšimneš si, že z ní cizinec do hrsti nabral nějaký prášek, který ti z nenadání foukne do tváře. Spatruješ pod kapucí postavy potutelný úsměv a upadáš do mrákot. Probouzí tě zvuk moře, křik racků a vyvolávání trhovců. Když otevřeš oči a rozhlédneš se, zjistíš, že jsi v nějakém přístavu. *(Pokračuj na 2)*

8)

Samotný pokračuješ v průzkumu statku. Celá budova je poničená a neobyvatelná. Jediná část, která je nezvykle zachovalá, je vchod do sklepení. Rozhodl ses tedy vydat tam. Když jsi sestoupil po schodech do sklepení, spatřil jsi na zemi vystouplou dlaždici, která se tváří jako tlačítko aktivované sešlápnutím.

A: Stoupneš na tlačítko
(výsledek volby na 4)

B: Nestoupneš na tlačítko
(výsledek volby na 1)

Výsledek volby z: 2A) Budeš utíkat: Ať je doklad o svobodném občanství cokoliv, ty ho nemáš. Dáváš se tedy na útěk a vybíháš na blízkou loď. Kapitán ti naštěstí věří, že ses objevil v přístavu po zásahu oné postavy, a spolu s ostatními členy posádky vyplouváš za moře do bájného Asteru. *(Pokračuj na 3)*

Výsledek volby z: 5B) Podělíš se s žebrákem: Rozdělil jsi bochníček chleba na dva díly a podal jeden žebrákovi. Ten s vděčností přijal pokrm a jak jedl, přišlo ti, že pod pláštěm jeho zprvu chatrná postava sílí a mohutní. Když vás otrokáři odváděli, otočil ses naposled ke starci a zahlédl jsi pod jeho kapucí vřelý úsměv. Ten úsměv tě naplnil radostí a příslibem blížících se velkých událostí, i přes to, že jídla je málo - všichni ze skupinky až na jednoho už hladu sotva vidí. Zavažte si oči a jeden vás musí k dalšímu stanovišti dovést. Šátky poté přineseš zpět sem.

9)

Došel jsi ke dveřím vedoucím do sklepní místnosti. Ty jsou však zamčené. Abys je odemkl, vylušti jeden z těchto hlavolamů. Po vyluštění smíš vstoupit do sklepa (10).



10)
Sklepení

11)

Vyšel jsi před statek a spatřil mrtvá těla zbytku družiny. Hlavou ti blesklo, že by u sebe mohli mít něco užitečného. Pokud chceš, můžeš v kbelíku před sebou zkusit něco najít. Najdeš-li něco užitečného, připiš si body.

12)

Druhý den jsi dorazil do vesnice, za kterou se nachází Jetrův chrám. Ve vesnici jsi potkal místního správce, který tě prosí o pomoc. Říká ti, že jeho žena je nemocná a umírá. Jediný v okolí, kdo by pro ni mohl mít lék, je druid, který žije v lese na západ od vesnice. Správce se musí starat o svoji ženu, proto za ním prý nemůže. Prosí však tebe, zda bys mu nepomohl se získáním léku.

A: Pomůžeš správci

(výsledek volby = že pokračuješ na 13)

B: Nepomůžeš správci

(výsledek volby = že pokračuješ na 16)

viz níže:

A. Pomůžeš správci: máš možnost splnit části 13, 14 a 15 a získat body navíc.

B. Nepomůžeš správci: přicházíš o možnost splnit úkoly 13, 14 a 15 a získat body navíc, pokračuj rovnou na část 16.



13)

Druid je velice dobře ukrytý, proto ho musíš pozorně hledat. Začni u baru a sleduj zelené provázky. Ty tě dovedou až za druidem.

.....

Výsledek volby z: **5.B Odmítneš nabídku:** Nikdo ze skupiny se nehlásí. Velitel vojáků tě však vyhodnotí jako nejvhodnějšího kandidáta a od otrokáře tě koupí. Dostaneš od něj výstroj a meč. Než vyrazíte, řekne ti velitel, že po dokončení úkolu tě čeká práce v kamenolomu. *(Pokračuj na 6)*

14)

Lesem jsi došel až ke druidskému hájku. Pod stromem tam sedí starý druid. Když mu řekneš, proč přicházíš, prozradí ti, že lidé z vesnice, kde žije správce, ničí a pálí kvůli farmářské půdě okolní lesy, kde jeho lid žil po staletí.

Byl to tedy sám les, který správce ženu při sbírání hub nakazil a on jí nemůže pomoci, ani kdyby chtěl. A pokud vy chcete skrz les projít, musíte zodpovědět druidovu hádanku.

A: Uhodneš hádanku B: Neuhodneš hádanku

- A. **Uhodneš hádanku:** Prokázal jsi svou bystrost. Druid ti na cestu dává své požehnání a posílá tě zpět za správcem. *(pokračuj na 15)*
- B. **Neuhodneš hádanku:** Druid je z tvé nevědomosti zklamán a posílá tě zpět za správcem. (k dalšímu stanovišti běžte s nohama přivázanýma k sobě). *(pokračuj na 15)*



15)

Poté, co ses vrátil do vesnice, došel jsi za správcem a řekl jsi mu, co ses dozvěděl od druida. Správcův zprvu přátelský tón se najednou změnil a řekl ti: „Takže ty nesplníš úkol, který ti zadám, a ještě mě budeš křivě obviňovat? Strážé, do žaláře s ním!“
(strážé tě odvedou na 16)

16)

Skončili jste ve vězení, ale ve vaší cele si všímáte něčeho zvláštního, co vám může pomoci dostat se ven.

Po vězení jsou rozmístěné obálky. V jedné z nich naleznete dopis od potencionálního spojence. Mnoho štěstí při hledání.

17)

Tábor přítele ukrytého ve stínu je před vámi, je však střežený řadou pastí, mezi kterými musíte projít.

Před vámi se nachází mřížka o rozloze 6x6 políček. Každý z vás touto mřížkou musí projít na druhou stranu jedinou bezpečnou cestou, která skrz ni vede, přičemž:

- V poli může být vždy jen jeden člověk
- Pohybovat se můžete vždy pouze o jedno políčko dopředu, dozadu, doleva nebo doprava. Nesmíte přes dvě políčka nebo jít šikmo.
- Když přítel skrytý ve tmě řekne správně - jste na bezpečné cestě. Když však řekne špatně - musíte se vrátit na bezpečnou cestu. Pokud stoupnete špatně třikrát, musíte ven a do pole vstupuje někdo jiný.

A: Správné provedení úkolu (celou skupinou)

(fajfka a pokračuj na 18)

B: Nezvládnutí úkolu

(zkuste to znovu a vylepšete taktiku, bojujte všichni za jednoho – vašeho hrdinu. Započítej si méně bodů)



18)

Po lesní cestě jsi došel až k tábořišti, které se hemží elfy, jeden z nich, nejhonosněji oděný, se ti představí jako Idril, vůdce elfích vzbouřenců. Prozradil ti, že za soumraku chystají útok na vesnici, aby si vzali to, co jim lidé kácením stromů ukradli, a chtějí, aby ses k nim připojil.

A: Připojíš se k útoku

(výsledek volby na 3)

B: Nepřipojíš se k útoku

(výsledek volby na 5)

Výsledek volby z: 4A) Necháš si jídlo pro sebe: Zdvořile jsi starcovu žádost odmítnul, a na otrokářovo hrubé vyzvání ses připojil k zástupu, aby ses nechal připoutat k ostatním. Když ses ohlédl směrem k žebrákovi, byl pryč, nebylo ho však vidět odcházet nikde kolem. Jako by zmizel do prázdna. (Pokračuj na 5)

Výsledek volby z: 7A) Nepřihlásit se: Tvůj strach byl silnější, a tak nakonec vysílá velitel svého poručíka. Sleduješ, jak se ubírá cestou ke statku, když tu se kolem vás začnou ozývat chrastivé zvuky. V tom za sebou zaslechneš křik. Ohlédneš se a vidíš, jak se kolem vás ze země noří kostlivci. Bojujete s nimi, ale jeden z nich tě dostane. (vrať se – horolezecká stěna a pak opět na 7)

19)

Blížíš se k Jetrovu chrámu. Čím blíže však jsi, tím těžší se ona prokletá krabíčka zdá být a tím větší je tvoje únava. O kus dál potkávaš u cesty stojícího cizince v černém. Muž k tobě promlouvá sladkým a vábivým hlasem. Říká ti, že vidí, že jsi velice znaven, a že pokud mu to dovolíš, rád ulehčí tvému břemenu. Najednou pociťuješ velkou touhu mu krabíčku předat.

A: Předáš cizinci krabíčku

(výsledek volby na 1)

B: Nepředáš cizinci krabíčku

(výsledek volby na 5)

Výsledek volby z: 3B) Vzdáš se otrokářům: Otrokáři tě uvěznili na své lodi a spolu s ostatními zajatci tě chtějí prodat, jakmile přistanete. (Pokračuj na 4)

Výsledek volby z: 4B) Podělíš se s žebrákem: Rozdělil jsi bochníček chleba na dva díly a podal jeden žebrákovi. Ten s vděčností přijal pokrm, a jak jedl, přišlo ti, že pod pláštěm jeho zprvu chatrná postava sílí a mohutní. Když vás otrokáři odváděli, otočil ses naposled ke starci a zahlédl jsi pod jeho kapucí vřelý úsměv. Ten úsměv tě naplnil radostí a příslibem blížících se velkých událostí i přes to, že jídla je málo (všichni ze skupinky až na jednoho už hlady sotva vidí). Zavažte si oči a jeden vás musí k dalšímu stanovišti dovést. Šátky pak přineste zpátky sem. (Pokračuj na 5)



20)

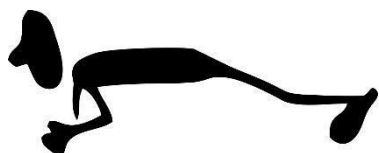
PŮDA.

Obálky s rozhodnutím:

- A. **Staneš se Jetrovým hrdinou:** V následujících letech jsi putoval po celém kontinentu, hledal stopy Radbogova působení a nejednou se střetl přímo s Radbogem. Vždy se ti ale dařilo, díky podpoře Jetra, jeho plány mařit. Když jsi zestárnul a tvé dny se nachýlily, našel jsi svého nástupce. Spolu s ním jsi naposledy odcestoval ke chrámu Jetra, kde jsi před mnoha lety poprvé zmařil Radbogovy úmysly. Zde jsi předal své poslání svému mladému nástupci a na věky ses připojil k Jetrovi v jeho rozkvetlém háji.
- B. **Vrátíš se domů:** I když jsi chápal naléhavost Jetrova poslání, tvé srdce tě táhlo zpět domů. Jetro touhám tvého srdce porozuměl a nesnažil se tvé rozhodnutí změnit. Proto ti řekl, že se máš vrátit do přístavu, kde na tebe bude čekat bílá loď, která tě odveze domů. Když jsi odjížděl, spatřil jsi v přístavu mladíka, který se zastával žebráka zesměšňovaného skupinkou výrostků. Když jsi s mladíkem promluvil, řekl ti, že přijel do Asteru hledat dobrodružství a bojovat se zlem. Když jsi zpozoroval jeho zápal pro věc, věděl jsi, co je pro něj třeba udělat. Poslal jsi ho do Jetrova chrámu, kde určitě najde to, co hledá. Nastoupíš na palubu a s pohledem na vzdalující se pevninu se těšíš, až se znovu navrátíš do bezpečí.



Bandita



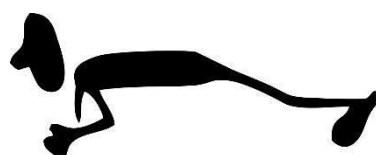
Bandita



Bandita



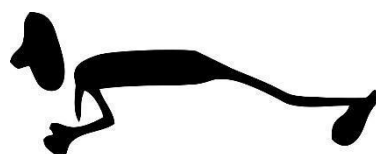
Bandita



Bandita



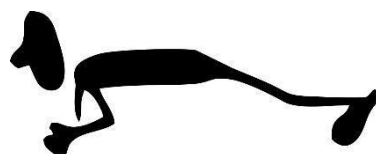
Bandita



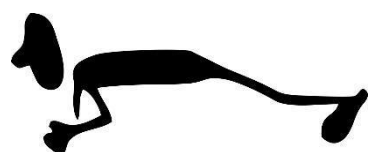
Bandita



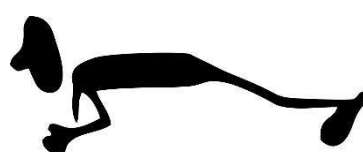
Bandita

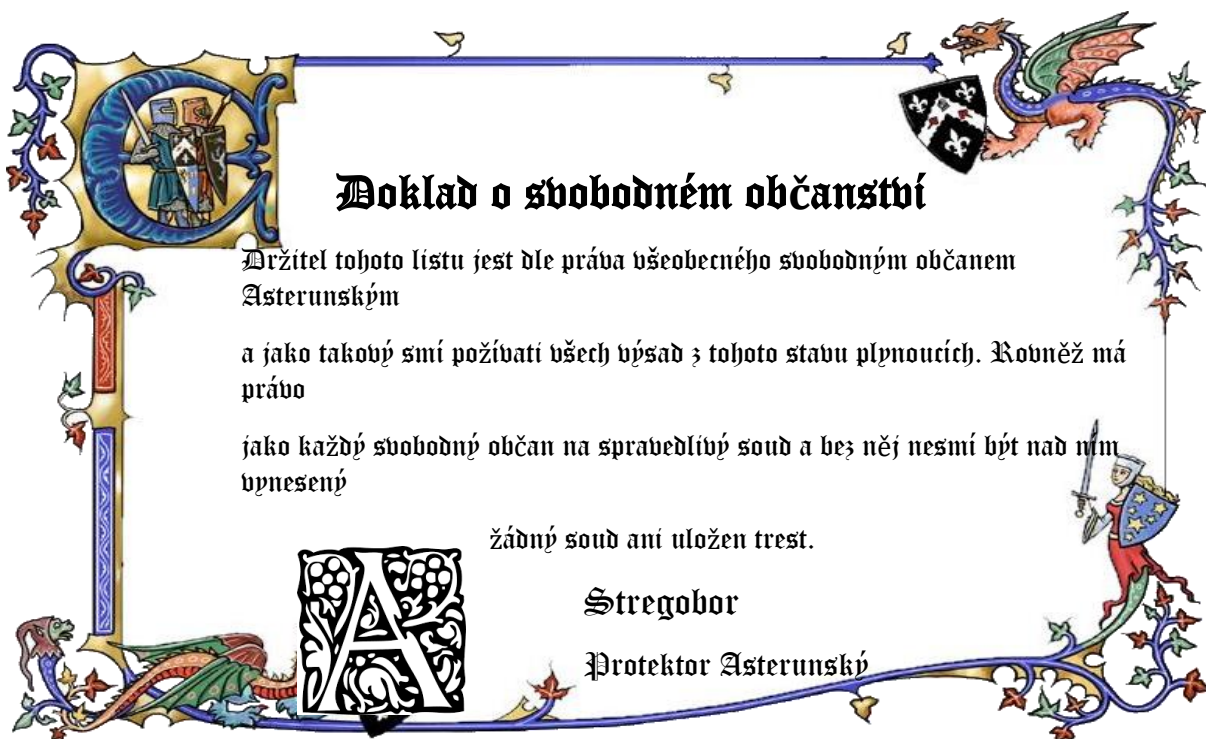
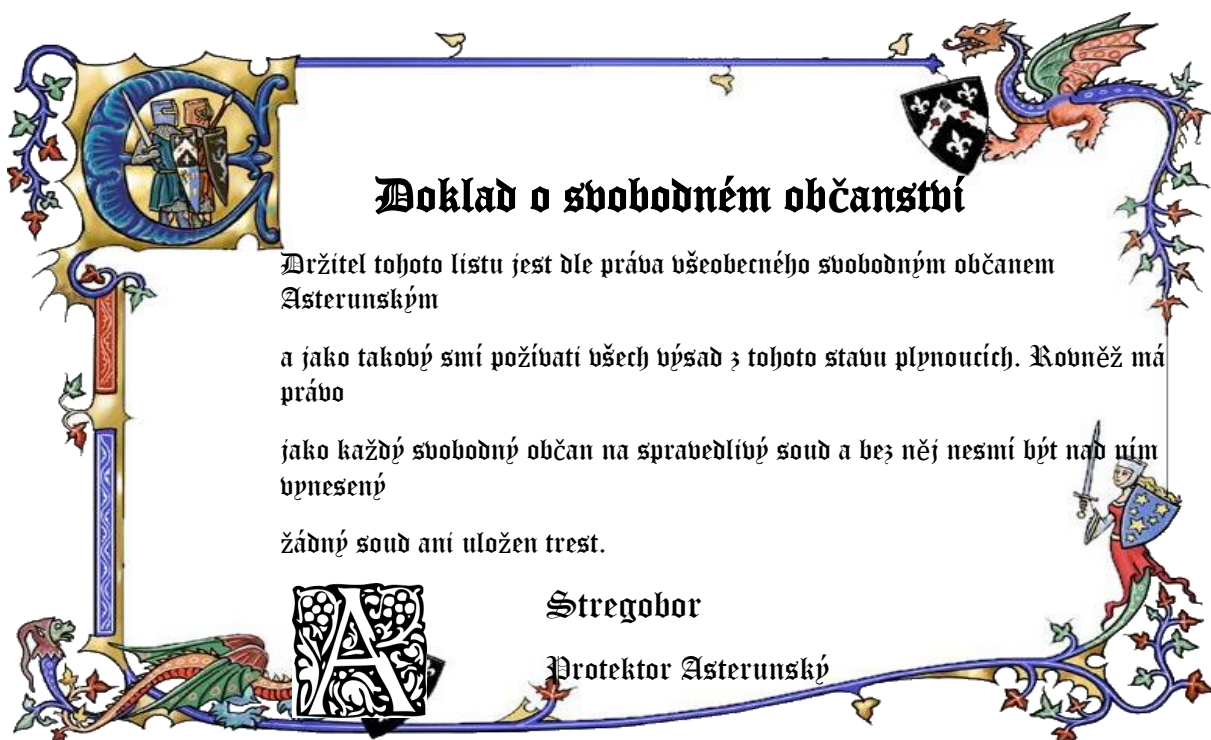


Bandita



Bandita





Bud'te pozdraveni, poutníci.

Podplatil jsem strážného, aby vás
s heslem

přítel lilie pustil ven.

Hledejte pak číslo 17, kde na vás budu
čekat. Možná si můžeme
pomocí navzájem.

Tento dopis brat'te tam, kde jste ho
našli.

Váš přítel ukrytý
ve stínu



Příloha č. 07.10 – Tematický blok č. 2 – Kdo jsem a jak se rozhoduji? – Legendy Asteru, Souhrn pravidel pro účastníka

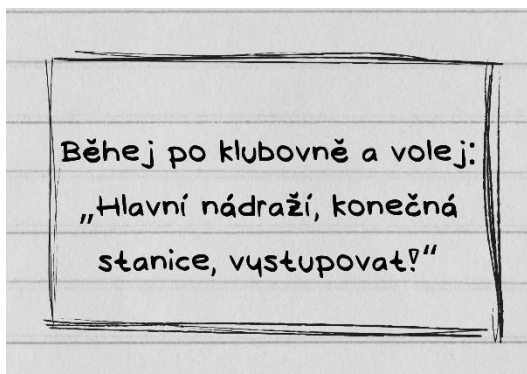
Pravidla pro účastníka (bude je mít u sebe k dispozici):

- Získej co nejvíce bodů.
- Body získáváte za dobré či špatné rozhodnutí. Rozhodujete se společně jako skupina. Procházíte příběhem se svým fiktivním hrdinou a společně se rozhodujete, co v které části příběhu udělá.
- Svá rozhodnutí zapisujete do hodnoticích tabulek. V těch se nachází řádky 1 – 19 pro každou část příběhu a sloupce A a B pro jednotlivá rozhodnutí. Nezapomeňte vyplnit políčko, kam napíšete jméno vašeho hrdiny.
- Najdi stanoviště číslo 1, dále pokračujete postupně až do 19. Každé stanoviště je vyobrazeno pomocí příběhové karty.
- Příběhová karta se skládá ze tří částí:
- **Příběhová karta (stanoviště):** Část příběhu, která vás posune dál a zároveň vám představí rozhodnutí, které musíte učinit, a dá vám k němu potřebné informace.
- **Možnosti volby:** U příběhové části máte volbu dvou možností. Na kartě vždy vidíte, jaké volby máte, a číslo v závorce vás dovede na stanoviště, kde si pod tečkovanou čarou přičtete výsledek svého rozhodnutí a zapíšete si podle barvy zvýraznění fajfku nebo křížek.
- **Výsledky voleb:** PŘÍBĚHEM POSTUPUJETE OD 1 - 19, pokud vás vaše rozhodnutí nepošle jinam. V případě, že se musíte vrátit, jdete na horolezeckou stěnu a poté se vracíte na stejné stanoviště.
- Výsledky vašich rozhodnutí mohou být dobré (zelené), anebo špatné (červené). Za dobré rozhodnutí získáte 15 bodů, za špatné rozhodnutí získáte bodů 5.
- Výsledky svých rozhodnutí si značíte do hodnoticích kartiček, které nosíte s sebou. Byla-li vaše volba správná, uděláte do příslušného políčka fajfku, byla-li špatná, uděláte křížek. Zda bylo vaše rozhodnutí správné, nebo ne, se dozvíte na stanovišti pod tečkovanou čarou.
- Pokud se rozhodnete tak, že vaše rozhodnutí bude fatální a nebude možné v příběhu pokračovat, vyzve vás příběh, **abyste se vrátili**. V tom případě musíte jít **na horolezeckou stěnu**, kde se dozvíte, co dál.
- Některé části příběhu budou probíhat formou úkolů. Za úspěšně splněný úkol si pak zapíšete stejný počet bodů jako za správné rozhodnutí.
- Konec příběhu naleznete na půdě. Jakmile absolvujete část 19, odeberete se na půdu.
- Prosím vás o dodržení principu fair play. Rozhodnutí i body si zapisujete sami. Pamatujte na to, že kdo podvádí, podvádí především sám sebe.

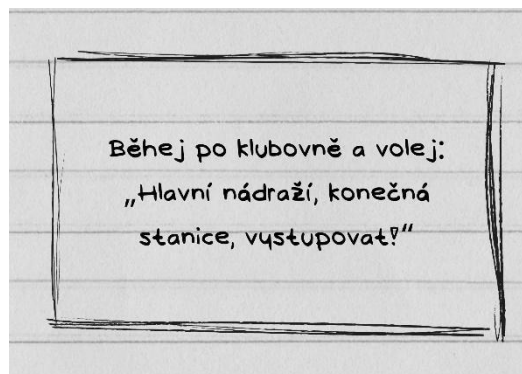


Příloha č. 08.1 – Tematický blok č. 3 – Rituály – Spřízněná duše

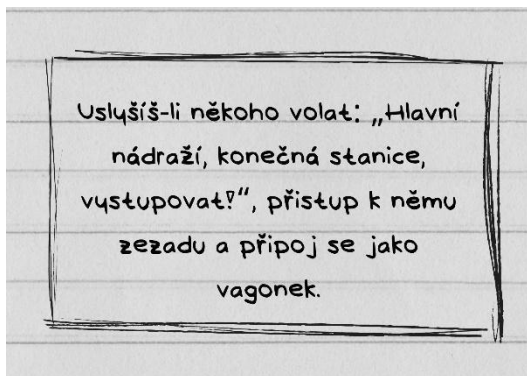
08.1 – 1.A



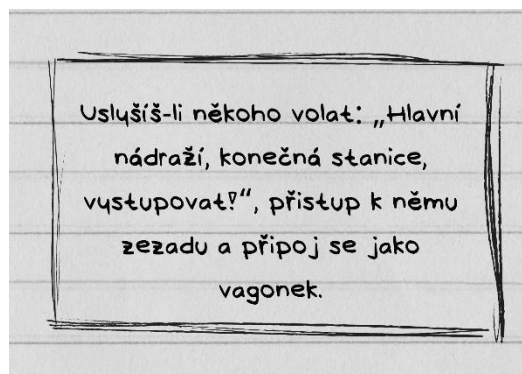
08.3 – 1.C



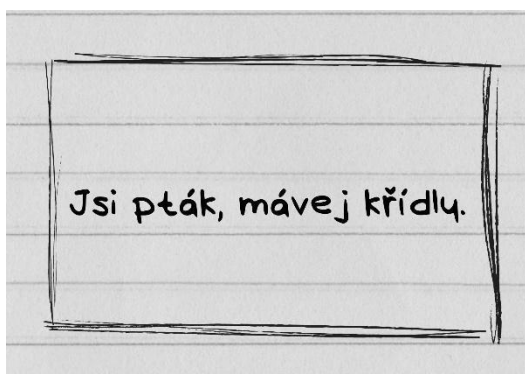
08.2 – 1.B



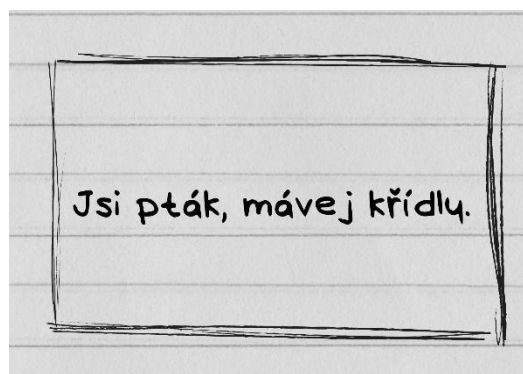
08.4 – 1D



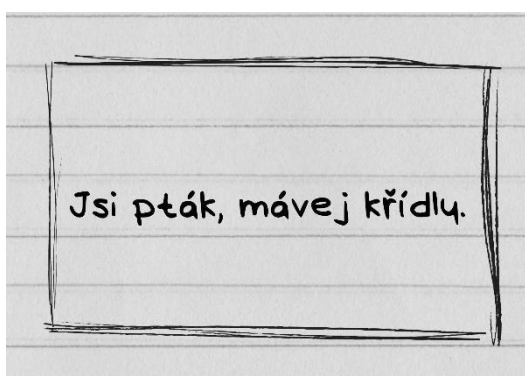
08.5 – 2.A



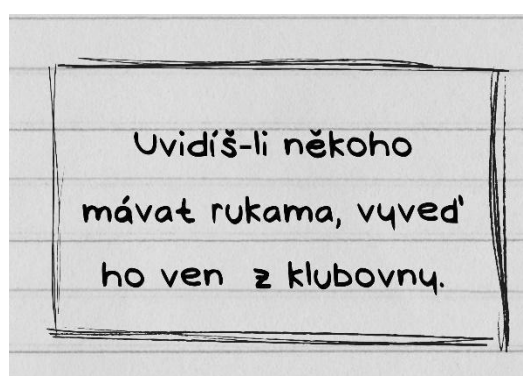
08.7 – 2.C



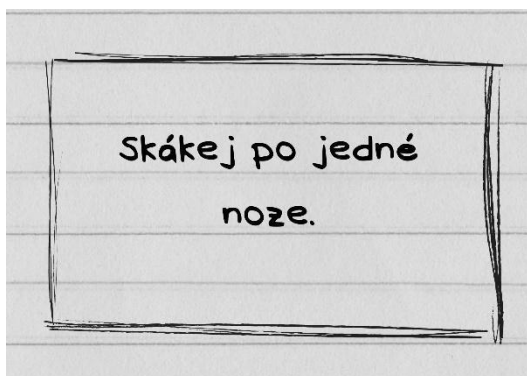
08.6 – 2.B



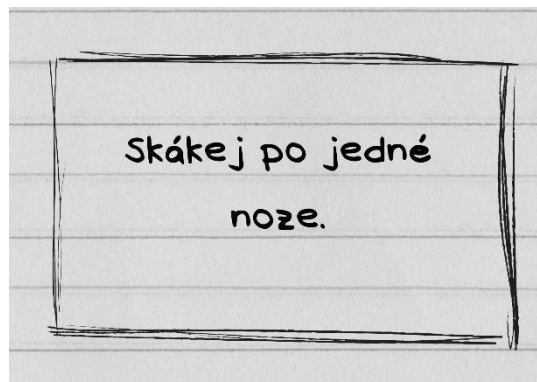
08.8 – 2.D



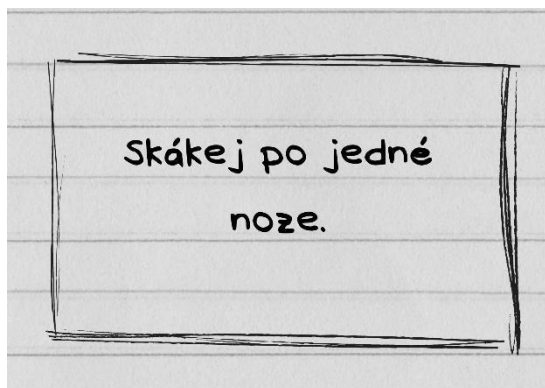
08.9 – 3.A



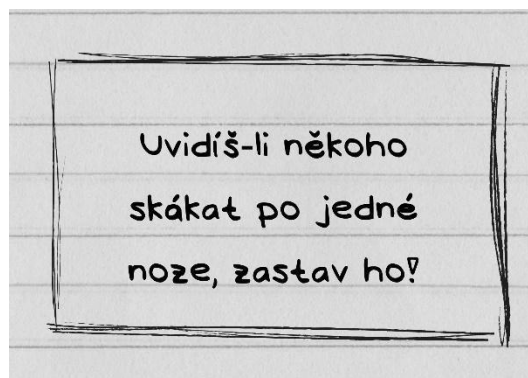
08.11 – 3.C



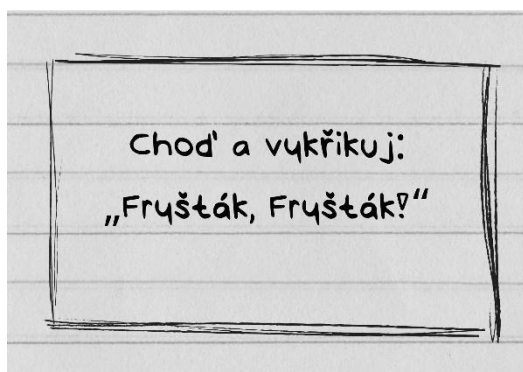
08.10 – 3.B



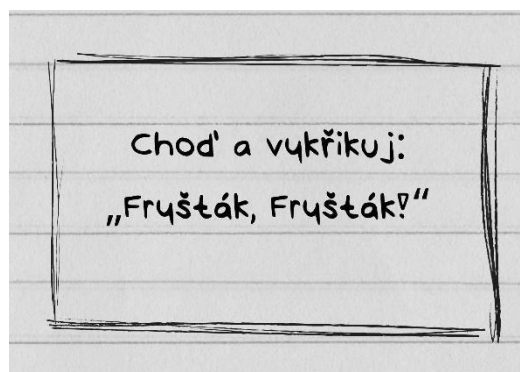
08.12 – 3.D



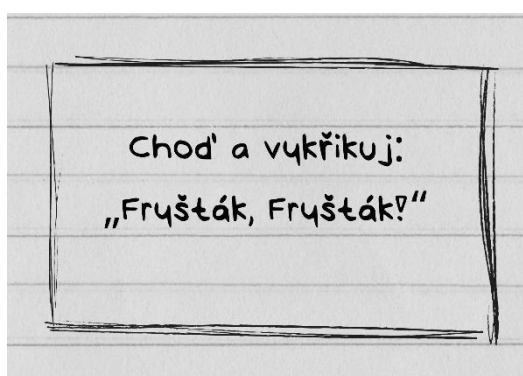
08.13 – 4.A



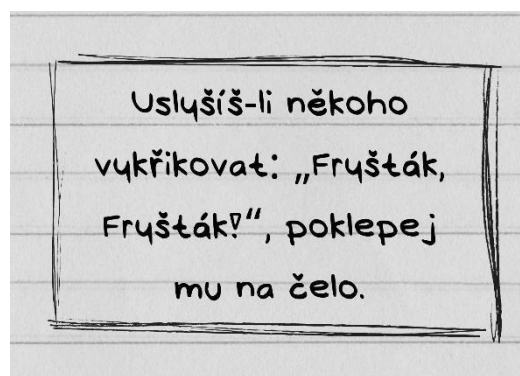
08.15 – 4.C



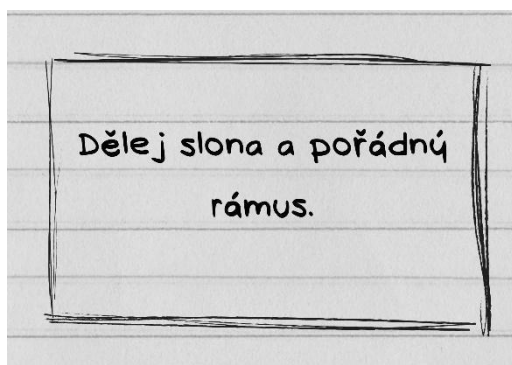
08.14 – 4.B



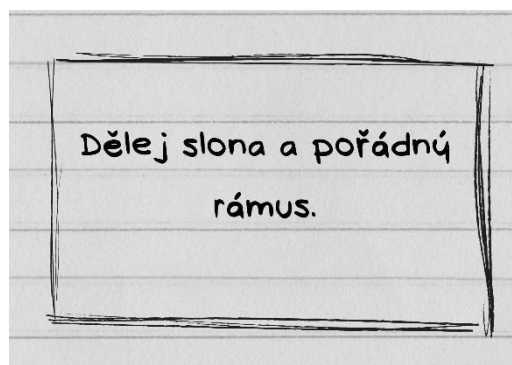
08.16 – 4.D



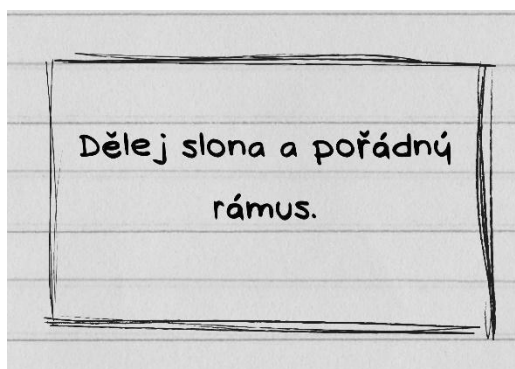
08.17 – 5.A



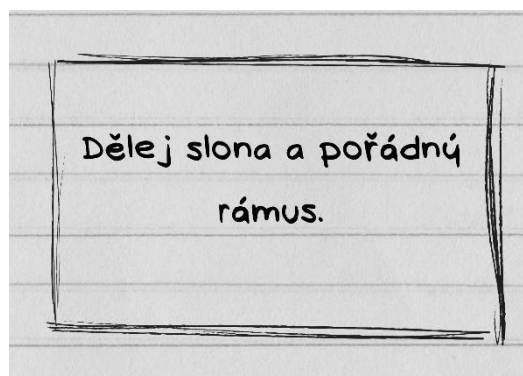
08.19 – 5.C



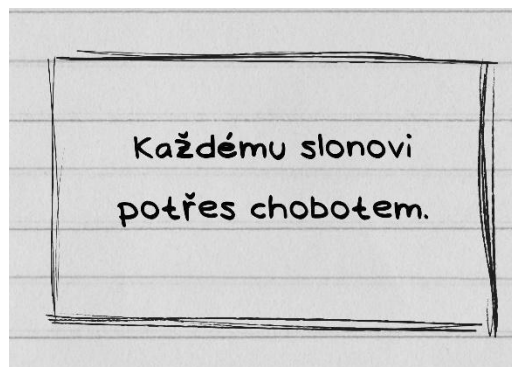
08.18 – 5.B



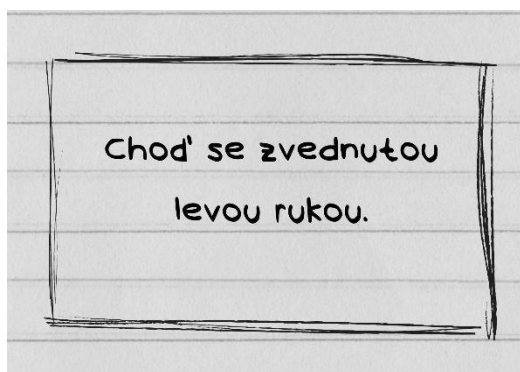
08.20 – 5.D



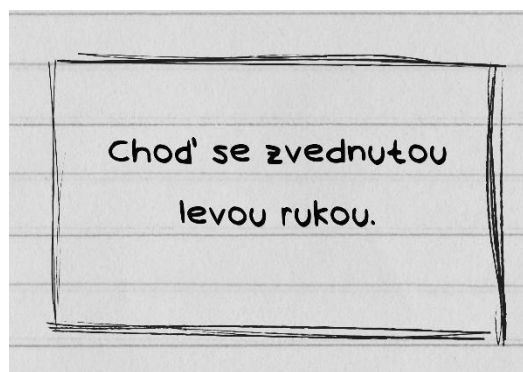
08.21 – 5.E



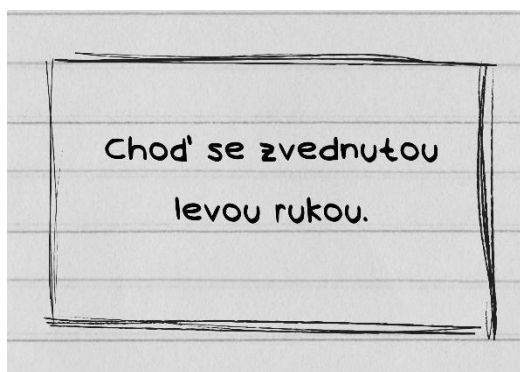
08.22 – 6.A



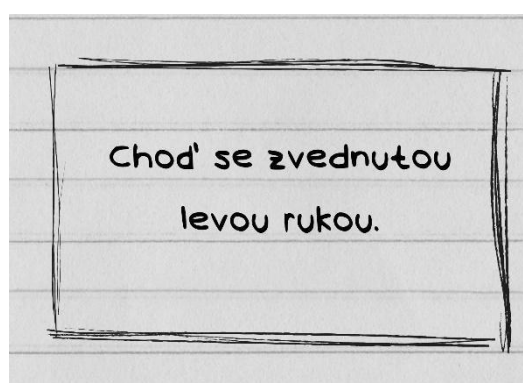
08.24 – 6.C



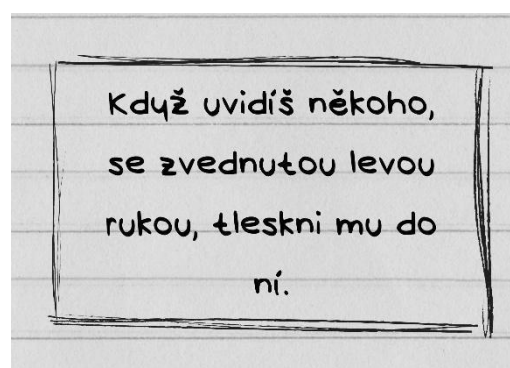
08.23 – 6.B



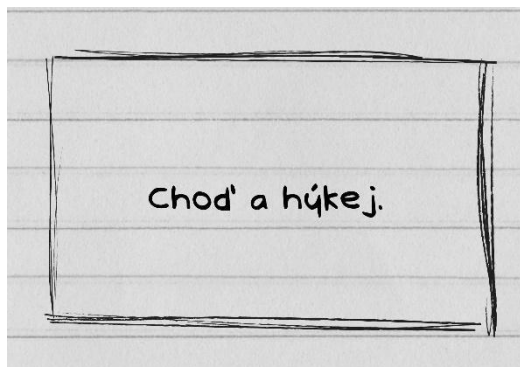
08.25 – 6.D



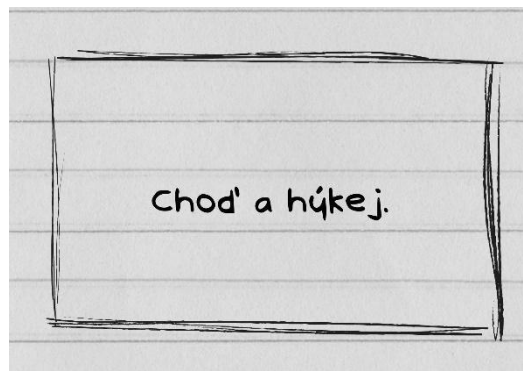
08.26 – 6.E



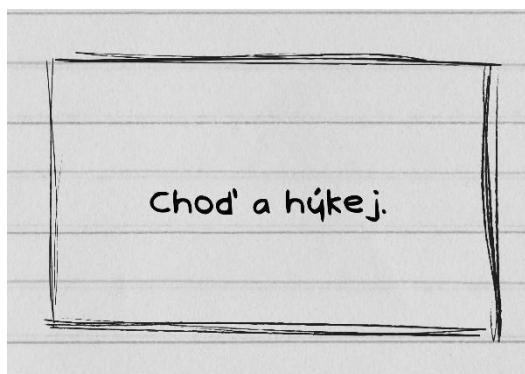
08.27 – 7.A



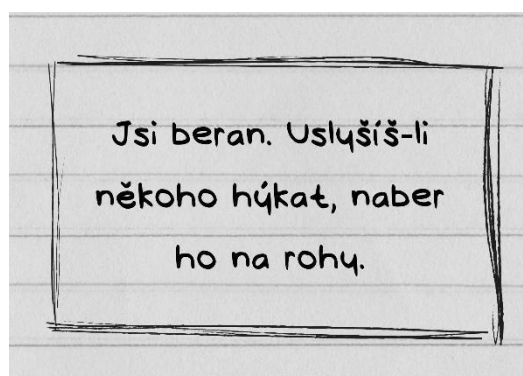
08.29 – 7.C



08.28 – 7.B



08.30 – 7.D







sport

běh

Pokud se chceš protáhnout
a něco pro sebe udělat, můžeš si jít
zaběhat!

Běž ven, oběhni plot u hřiště a vrať se
nazpátek!

švihadlo

Máš rád pohyb? Ale běh není to pravé?

Zkus skákat přes švihadlo 2 minuty!

A pokud tohle není problém, můžeš zkusit
dvojitý skoky nebo vajíčko!



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



posilování

kliky

Zkus udělat 10 kliků...

Dokážeš to?

Můžeš si vybrat,
jestli chceš dělat
holčičí nebo klučičí.

dřepy

Pokud kliky nejsou
to pravé ořechové,
co třeba dřepy?

Dáš jich 30?

Zdá se ti to
jednoduché?

Zkus dřepovat se
zátěží?

angličáčky

Jsou pro tebe kliky
a dřepy easy?

Tak zkus angličáčky?

Zvládneš jich 20?



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY





cestování

Na tomto místě můžeš cestovat.

Ptáš se kam?

Kamkoliv ti to tvoje fantazie dovolí.

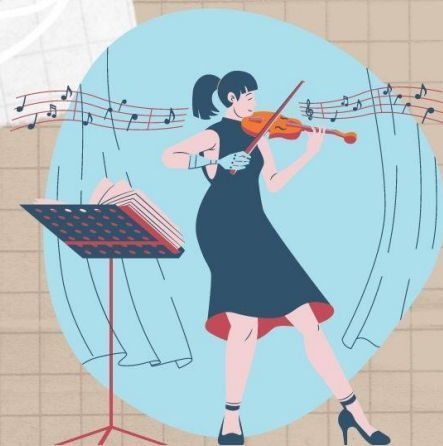
A co bude tvým úkolem?

Napsat / namalovat dopis pro kamaráda. Popiš mu, jak cesta probíhá,
cos všechno už jsi navštívil a taky mu namaluj, jak to na těch
místech vypadalo?



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

MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



hudba

Je hudba tvým koníčkem?

Potom jsi tu správně.

Vezmi si hudební nástroj, nebo zpívej, zkrátka
předved' všechen hudební talent, který v tobě
dřímá.



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

MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



čtení

Můžeš si vybrat jakoukoliv knížku z nabídky a na chvíli se do ní ponořit.

psaní

Nebo chceš literaturu sám tvořit? Chop se pera a napiš, co ti leží na srdci. Bude to poezie nebo próza?

recitace

Láká tě recitace? To nás těší! Sežeň si někoho, kdo tě bude poslouchat a zarecituj mu. Může to být báseň, kterou jsi sám napsal, nebo klidně jakákoliv jiná.



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY





Credit Card



0000

0000

0000

0000

0000

02/25



Výpis pohybu peněz na účtu:

Příchozí platba

Odchozí platba

Aktuální zůstatek

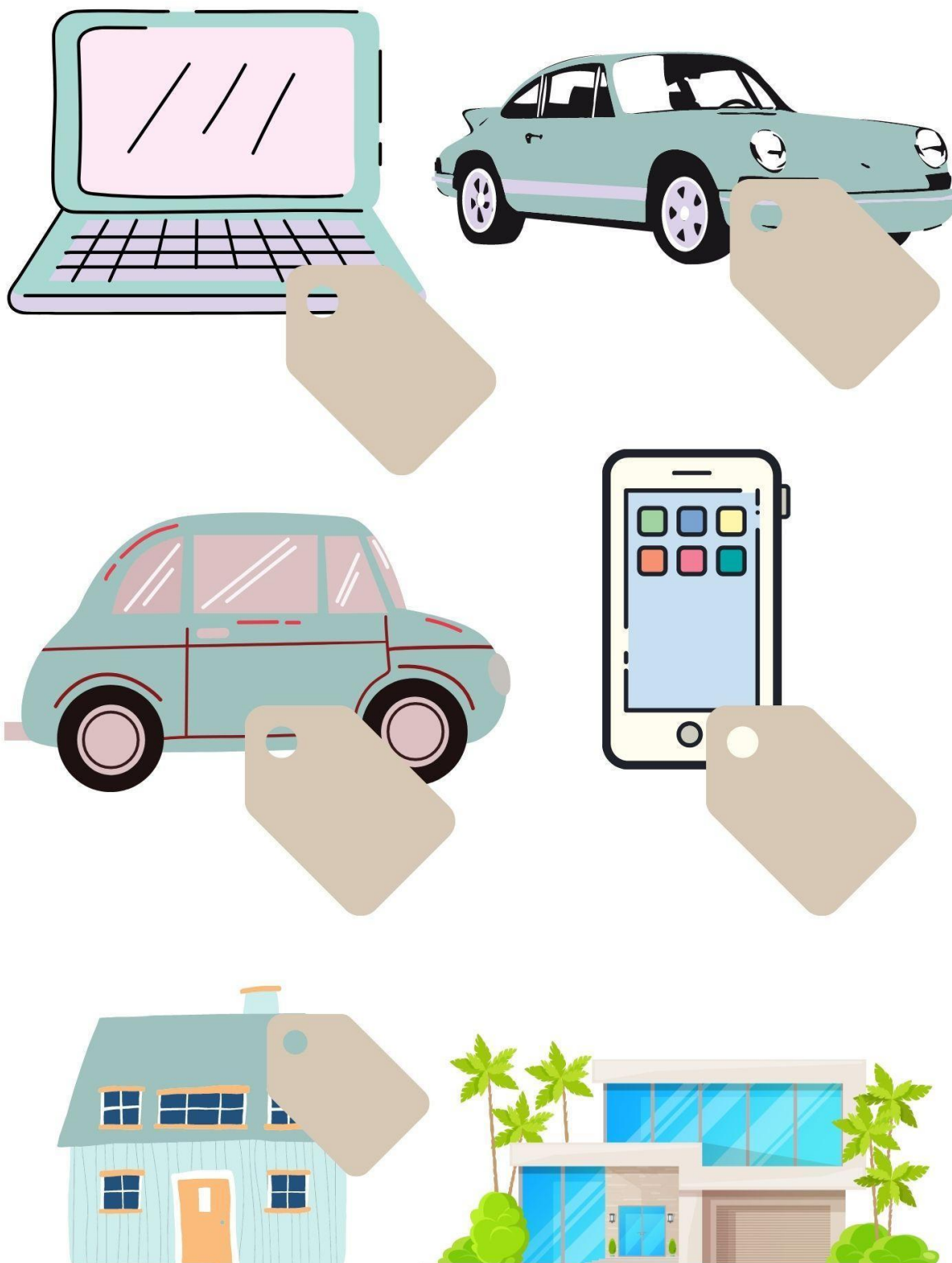


mastercard.



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

MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY







Karta uchazeče o zaměstnání

Jméno a příjmení:

Datum a místo narození:

Nejvyšší dosažené vzdělání:

Certifikáty, osvědčení, školení:

Silné stránky:

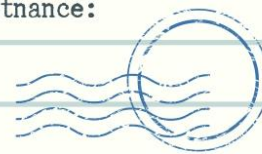
Slabé stránky:



Hodnocení spolehlivosti:

(vypíše koordinátor zaměstnání)

Razítko a podpis zaměstnance:



Evidence pracovní doby a náplně

Zahájení pracovního
poměru:

Ukončení pracovního
poměru:

Náplň práce:

Vyplacená odměna:

Razítko a podpis koordinátora zaměstnání:



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Učitelka v mateřské škole:

jsi paní učitelkou/panem učitelem v mateřské škole. Aby děti lépe usnuly po obědě, je tvým úkolem jim napsat pohádku. Pohádka musí být dlouhá přes papír A5 a musí z ní vyplývat nějaké ponaučení. Nezapomeň, že děti mají rády obrázky a editor za ně rád připlatí. Můžeš nějakou ilustraci nakreslit na druhou stranu papíru. Jakmile ji budeš mít sepsanou, předej ji koordinátorce zaměstnání a vyzvedni si odměnu.

Lektor zážitkové pedagogiky:

jsi lektorem zážitkové pedagogiky. S mladými lidmi a dětmi trávíš hodně času a musíš mít přehled o všech hrách. Tvým úkolem je napsat metodiku k jedné z těchto her (Člověče nezlob se, Piškvorky, Kámen nůžky papír, Cukr káva limonáda, Schovka). Metodika je část, která obsahuje kapitoly rizika hry (zamysli se tedy nad riziky pro účastníky těchto her), přínos pro vývoj (co si z těchto her mohou účastníci odnést) a popiš v bodech pravidla. Poté si vezmi potřebný materiál a vyrob přílohy (Člověče nezlob se jsou figurky z plastelíny, Piškvorky mají narýsovaný hrací plánec, Kámen nůžky papír musíš najít kámen, nůžky a papír a přinést je, Schovka se musíš schovat na dvě minuty pod stůl). Až budeš mít splněno, vyzvedni si odměnu u koordinátora.

Pečovatelka v domově důchodců a zdravotní sestra:

pečuješ o lidi, kteří byli umístěni do domova, protože už nemohou žít sami. Protože se o ně každý den staráš, musíš umět i pomáhat. Najdi pět spolužáků a pomoz jim s něčím, co zrovna potřebují. Na papír napiš, jak jsi jim pomohl/a a nech si od nich papír podepsat. Poté ho dones koordinátorovi a ten ti vyplatí odměnu.

Lékař:

pečuješ o lidi a jsi členem lékařského konzilia, které rozhoduje o transplantaci orgánů. K dispozici pro transplantaci je jedno srdce.

Pacientů, kteří transplantaci potřebují je 6. Musíš se rozhodnout, kterého pacienta budeš operovat a kteří musí čekat dále. Své rozhodnutí sepiš a zdůvodni.

Pokud toto rozhodnutí učiníš, dalším bodem tvé práce je vzdělávání se. Podívej se do slovníku a nauč se nazpaměť co nejvíce německých slovíček z oblasti lékařství.



Personalista:

u koordinátora je připravený seznam. Jedná se o seznam zaměstnanců, ze kterých musíš vybrat 4 a ty propustit. Svůj výběr napiš na papír a odůvodni ho. V druhé fázi zkus najít spolužáka a dohodit mu práci, která se pro něj hodí. Pokud spolužák přijme, dostaneš příplatek. Další fází tvé práce je kancelářská - nastříhej tedy libovolné množství provázků o délce přesně 27 cm podle toho, jak dlouho chceš pracovat.

Marketingový specialista v oblasti reklam:

u koordinátora je připravený dokument produktů. Ke každému produktu vymysli originální slogan, který tento produkt může dobře prodat. Poté najdi deset spolužáků a udělej anketu, která ti pomůže vyhodnotit, který slogan je nejlepší. Další fází tvé práce je kancelářská - nastříhej tedy libovolné množství provázků o délce přesně 27 cm podle toho, jak dlouho chceš pracovat.

Fotograf, umělec, sochař a kreativec:

ukaž umělce, kterým jsi. Nakresli portrét někoho ze spolužáků nebo tvých blízkých. Nebo chceš být sochař? Z plastelíny vytvoř sochu podle Sochy svobody. Můžeš být i hudebník a hrát nebo zpívat ostatním k práci. Taký můžeš být kreativec a make-up artist, vytvoř barvami na obličeji jedinečné dílo přímo na sobě. Až budeš mít hotovo, čeká tě péče o materiál. Ostrouhej tolik pastelek, kolik chceš, podle toho, jak dlouho chceš pracovat. Taký své umění můžeš prodat spolužákům a vydělat si více.

Ekonom, právní odborník:

počítání a řešení případů, to je tvoje. Tak se do toho pusť. Za vyřešenou úlohu máš bonus ve výplatě. U koordinátora je zadání a až budeš mít hotové úlohy, které budeš chtít zkontrolovat, koordinátor má řešení. Další fází tvé práce je kancelářská - ostrouhej tolik pastelek, kolik chceš, podle toho, jak dlouho chceš pracovat.



Policista a forenzní analytik:

řešení případů je něco pro tebe. Tak se do toho pusť. Za vyřešený případ máš bonus ve výplatě. U koordinátora je zadání a až budeš mít hotové případy, které budeš chtít zkontrolovat, koordinátor má řešení. Další fází tvé práce je trénink: zacvič si, dřepy, kliky, běh a posilování.

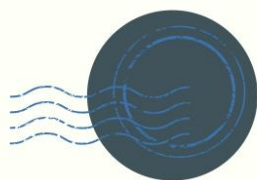
Stavbyvedoucí:

staviš domy pro rodiny s dětmi. Postav jich co nejvíce z karet. Domy musí mít alespoň dvě patra. Tři patra a více jsou za bonus v platu.

Ekolog:

vytvoř banner, který přesvědčí vládu jednat. Vyber si téma, které tě zajímá a je ti blízké. Až budeš mít banner hotový, vydej se na nenásilný protest za správnou věc. Zkus přesvědčit ostatní, aby podepsali petici.





DNEŠNÍ

NABÍDKA

ZAMĚSTNÁNÍ

MÍSTA
OMEZENÁPředložte kartu
uchazečeUČITEL/KA V
MATEŘSKÉ ŠKOLE

HLEDÁME PANÍ
UČITELKU NEBO PANA
UČITELE DO NAŠÍ MALÉ
ŠKOLKY. NABÍZÍME
OBĚDY VE ŠKOLCE.
• POŽADUJEME
VYSOKOŠKOLSKÉ
VZDĚLÁNÍ V
PEDAGOGICKÉM
OBORU. POKUD MÁTE O
POZICI ZÁJEM, OBRAŤTE
SE NA KOORDINÁTORA
ZAMĚSTNÁNÍ

LEKTOR ZÁŽITKOVÉ
PEDAGOGIKY

NA POZICI LEKTOR
ZÁŽITKOVÉ
PEDAGOGIKY HLEDÁME
ČLOVĚKA PLNÉHO
ENERGIE, KTERÝ UMÍ
PRACOVAT S MLADÝMI
LIDMI A DĚTMI. MUŠÍ
MÍT MATURITU.
NABÍZÍME AKTIVNÍ
PRÁCI. NABÍZÍME
ZÁZEMÍ, ZÁBAVU A ČAS
S LIDMI, KTERÍ MAJÍ
STEJNÉ CÍLE.

PEČOVATELKA A
ZDRAVOTNÍ SESTRA V
DOMOVÉ DŮCHODŮ

• HLEDÁME SILNOU
OSOBU NA POMOC
STARŠÍM. MUSÍTE UMĚT
POMÁHAT TĚM, KTERÍ
TO POTŘEBUJÍ.
POŽADOVANÉ
VZDĚLÁNÍ JE
STŘEDOŠKOLSKÉ S
MATURITOU. IDEÁLNÍ
ZRAVOTNÍ ZAMĚŘENÍ.

LÉKAŘ

KRAJSKÁ NEMOCNICE
HLEDÁ UCHAZEČE DO
LÉKAŘSKÉHO
KONZOLIA.
• POŽADUJEME
VYSOKOŠKOLSKÉ
VZDĚLÁNÍ V
LÉKAŘSKÉM OBORU.

UKAŽ CO UMÍŠ

UMÍŠ NĚCO EXTRA A
CHCEŠ SI PŘIVYDĚLAT I
MIMO OBOR? OBRAŤ SE
NA KOORDINÁTORA.

DNEŠNÍ NABÍDKA ZAMĚSTNÁNÍ

MÍSTA
OMEZENÁ

Předložte kartu
uchazeče

PERSONALISTA

NABÍZÍME VOLNÉ PRACOVNÍ MÍSTO V OBLASTI PERSONALISTIKY. POŽADUJEME VZDĚLÁNÍ S MATURITOU, ROZHODNOST A TÝMOVÉHO DUCHA. NABÍZÍME 20 DNI DOVOLENÉ, PŘÍSPĚVĚK NA DŮCHOD.

MARKETINGOVÝ SPECIALISTA

HLEDÁME NĚKoho, KDO MÁ NÁPAD. PŘIJĎ K NÁM A TVOŘ. MALUJ, VYMÝŠLEJ VŠE, CO VIDÍŠ DENNĚ V TELEVIZI, NOVINÁCH NEBO NA SOCIÁLNÍCH SÍTÍCH. KDYŽ TI TO PŮJDE DOBRĚ, NABÍDNEME TI PENÍZE. KDYŽ TI TO DOBRĚ NEPŮJDE, NABÍDNEME TI NĚJAKÉ PROPAGAČNÍ PRODUKTY ZDARMA.

KREATIVNÍ VŠECHNO

JSME ATELIÉR, KTERÝ POMÁHÁ ZAČÍNÁJÍCÍM UMĚLCŮM ZÁŘIT. MÁME POZICI PRO UMĚLCE, HUDEBNÍKA, SOCHAŘE A KREATIVCE. TAK PŘIJĎ A TŘEBA SE NAJDEŠ. NEŽ BUDEŠ SLAVNÝ, VYDĚLÁŠ SI TU NĚCO MÁLO. SVĚ UMĚNÍ MŮŽEŠ PRODÁVAT, NEVLASTNÍME HO.

EKONOM A PRÁVNÍK

HLEDÁME NA POZICI EKONOMICKÉHO SPECIALISTY VYUČENÉHO ODBORNÍKA NA SLOVNÍ ÚLOHY. POŽADUJEME STŘEDNÍ ŠKOLU OBCHODNÍ, GYMNÁZIUM, ZAMĚŘENÍ NA PRÁVO NEBO VYSOKOU ŠKOLU EKONOMICKOU. BONUSY ZA VYŘEŠENÉ ÚLOHY JSOU ODMĚŇOVÁNY ZVLÁŠTĚ.

UKAŽ CO UMÍŠ

UMÍŠ NĚCO EXTRA A CHCEŠ SI PŘIVYDĚLAT I MIMO OBOR? OBRAŤ SE NA KOORDINÁTORA.

Koordinátor

DNEŠNÍ

 NABÍDKA

ZAMĚSTNÁNÍ

MÍSTA OMEZENÁ

Předložte kartu uchazeče

**POLICISTA A
FORENZNÍ ANALYTIK**

ZODPOVĚDNOST,
LOGICKÉ UVAŽOVÁNÍ,
ZNALOST PRÁVA. VŠE,
CO PRO TUTO
PRACOVNÍ POZICI
POTŘEBUJETE.
POŽADUJEME VZDĚLÁNÍ
S MATURITOU NEBO
VZDĚLÁNÍ S PRÁVNÍM
ZAMĚŘENÍM.

STAVBYVEDOUČÍ

HLEDÁME SCHOPNÉHO
STAVBYVEDOUČÍHO.
POŽADAVEK ZRUČNOST.
POŽADAVEK NA
VZDĚLÁNÍ NENÍ, NICMÉNĚ
TECHNICKÉ A
PRŮMYSLOVÉ OBORY
MAJÍ VYŠŠÍ OHODNOCENÍ.

EKOLOG

PŘÍRODA JE PRO NÁS
VŠÍM A PROTO
HLEDÁME PRÁVĚ TEBE,
NĚKOHO, KDO JI UMÍ
BRÁNIT A JE
ODBORNÍKEM VE SVĚM
OBORU. NA VZDĚLÁNÍ
NÁM NEZÁLEŽÍ, MUSÍŠ
SE V TÉMATU ALE
OPRAVDU VYZNAT.

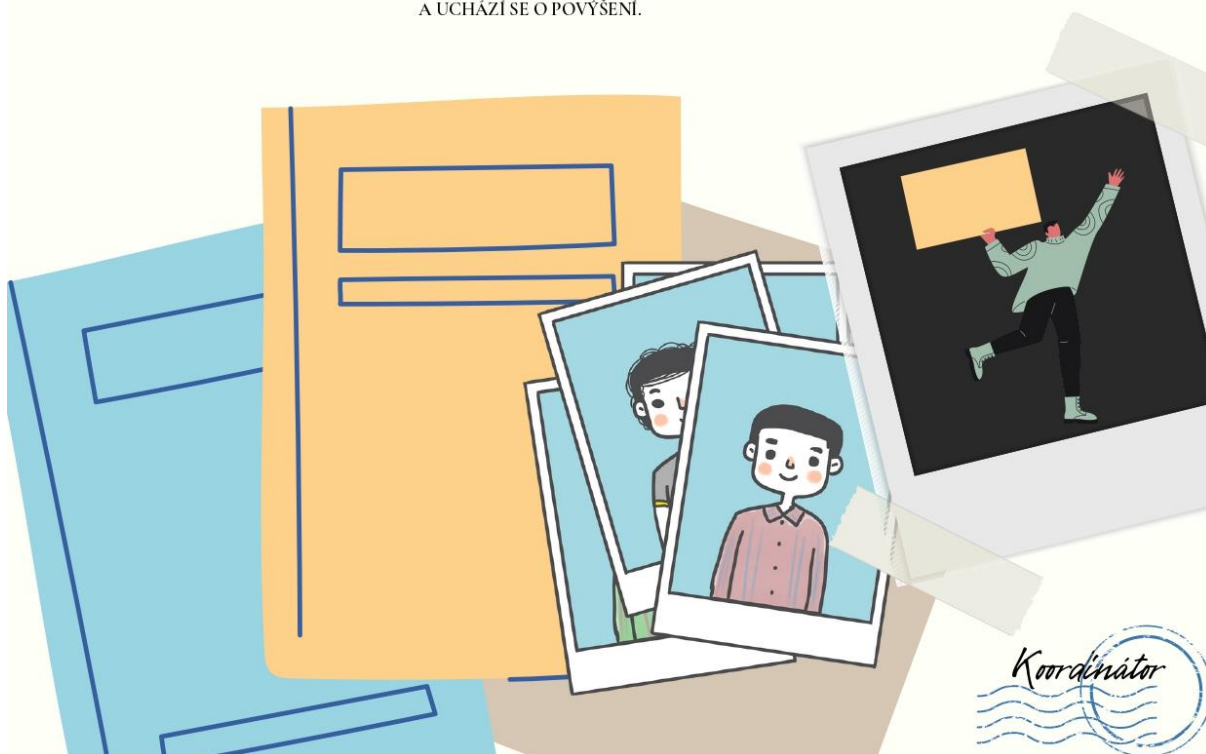
UKAŽ CO UMÍŠ

UMÍŠ NĚCO EXTRA A
CHCEŠ SI PŘIVYDĚLAT I
MIMO OBOR? OBRAŤ SE
NA KOORDINÁTORA.



SLOŽKA ZAMĚSTNANCŮ

- MARTIN K.** MARTIN VE VAŠÍ SPOLEČNOSTI PRACUJE UŽ 10 LET. ZA TU DOBU BYL JEDNOU POVÝŠEN A DVAKRÁT SI ŽÁDAL O PŘIDÁNÍ. JE SVOBODNÝ, JE MU 38 LET.
- KAMIL I.** KAMIL JE MLADÝ KLUK, KTERÝ JE VE ZKUŠEBNÍ DOBĚ. MISTR HO CHVÁLÍ A TVRDÍ, ŽE MÁ NA TO HO JEDNOU NAHRADIT. KAMIL MÁ DOMA DVĚ MALÉ DĚTI.
- VAŠEK H.** VAŠEK JE MISTR VÝROBY, JEHO POZICI JEN TAK NĚKDO NEZVLÁDNE. VAŠEK MÁ 4 ROKY DO DŮCHODU.
- FRANTIŠKA H.** FRANTIŠKA SE VRÁTILA Z MATERŠKÉ DOVOLENÉ A V POZICI SE ZNOVU ZAUČUJE. JEJÍ PRACOVNÍ NASAZENÍ JE VÝBORNÉ, ČASTO JE VŠAK DOMA SE SYNEM, KDYŽ JE NEMOCNÝ.
- KATEŘINA H.** KATEŘINA JE DCERA VAŠKA, V KANCELÁŘI PRACUJE DVA ROKY. JE NEDOCIVILNÁ.
- BOŘIVOJ I.** BOŘIVOJ NENÍ TÝMOVÝ HRAČ, ČASTO VYVOLÁVÁ KONFLIKTY A NEUMÍ PRACOVAT S OSTATNÍMI. NA SVĚ POZICI PLNÍ ÚKOLY SVĚDOMITĚ. JE PO ÚSPĚŠNÉ LÉČBĚ RAKOVINY A MÁ ROK DO DŮCHODU.
- MATĚJ H.** MATĚJ BYL ZA MINULÝ MĚSÍC DVAKRÁT OPILÝ NA SLUŽBĚ. MISTR TVRDÍ, ŽE TO NEBYLO POPRVÉ.
- BELLA B.** BELLA JE NA POZICI KUČAŘKY UŽ NĚKOLIK LET. ZAMĚSTNANCI JSOU S JEJÍMI JIDLY SPOKOJENÍ A OSLOVUJÍ JÍ MAMA BELLA. BELLA JE SAMOŽIVITELKA.
- BEATRICE B.** BEATRICE JE VEDOUČÍ MARKETINGOVÉHO ODDĚLENÍ. JEJÍ PODŘÍZENÍ ZA TEBOU NĚKOLIKRÁT PŘIŠLI S TÍM, ŽE JE BEATRICE OBTĚŽUJE A URÁŽÍ. ZA DOBU, CO JE BEATRICE VEDOUČÍ, ODEŠLO 6 ZAMĚSTNANCŮ. ZISK FIRMY SE ZVÝŠIL O 30%.
- ZELA F.** ZELA SE DO ČESKÉ REPUBLIKY PŘÍSTĚHOVALA PŘED PÁR MĚSÍCI. NA SVĚ POZICI PRACUJE DOBŘE V TÝMU I PŘES JAZYKOVOU BARIÉRU. STARÁ SE O NEMOCNÉ RODIČE A UCHÁZÍ SE O POVÝŠENÍ.



- 1) SOUČET DVOU ČÍSEL JE 10^3 A ROZDÍL 47 . KTERÁ JSOU TO ČÍSLA?
- 2) SOUČET DVOU ČÍSEL JE 210 . DVOJNÁSOBEK JEDNOHO ČÍSLA JE O 30 MENŠÍ NEŽ TROJNÁSOBEK DRUHÉHO ČÍSLA. KTERÁ JSOU TO ČÍSLA?
- 3) DVA BRATŘI NASTŘÁDALI DOHROMADY 1596 Kč. STARŠÍ NASTŘÁDAL TŘIKRÁT VÍCE NEŽ MLADŠÍ. KOLIK NASTŘÁDAL KAŽDÝ?
- 4) DVA KUSY LÁTKY, PRVNÍ 36 M A DRUHÝ 48 M DLOUHÝ, JSOU ZA 2604 Kč. PRODÁVÁJÍ-LI SE 4 M PRVNÍHO KUSU ZA STEJNOU CENU JAKO 5 M DRUHÉHO KUSU, ZAČ JE 1 M KAŽDÉHO KUSU?
- 5) JAK VELIKÉ ÚHLÝ MÁ TROJÚHELNÍK, JE-LI JEDEN ÚHEL 45° A MĚŘÍ-LI ROZDÍL DRUHÝCH DVOU ÚHLŮ 15° ?
- 6) SPOLEČNOST MUŽŮ A ŽEN MÁ 18 ČLENŮ. ODEJDOU-LI 3 MUŽI A 1 ŽENA, JE MUŽŮ TOLIK JAKO ŽEN. KOLIK MUŽŮ A KOLIK ŽEN JE VE SPOLEČNOSTI?
- 7) ZAHRADNÍK SÁZÍ STROMKY DO PRAVIDELNÝCH ŘAD. ZASADÍ-LI DO JEDNÉ ŘADY 80 STROMŮ, ZBÝVÁ MU JICH 18 . DÁ-LI VŠAK 85 STROMŮ DO ŘADY. CHYBÍ MU 12 STROMŮ. KOLIK STROMŮ MĚL ZAHRADNÍK A DO KOLIKA ŘAD JE CHTĚL NASAZET?
- 8) PRO KTERÁ DVĚ ČÍSLA MÁ SOUČET I PODÍL TUTÉŽ HODNOTU 4 ?
- 9) 5% Z PRVNÍHO A 4% Z DRUHÉHO ČÍSLA DÁVÁ DOHROMADY 46 . 4% Z PRVNÍHO A 5% Z DRUHÉHO ČÍSLA JE 44 . KTERÁ JSOU TO ČÍSLA?
- 10) NA ODVEZENÍ NÁKLADU PŘISTAVILY ČD NĚKOLIK VAGÓNŮ. BUDE-LI SE NAKLÁDAT PO $15,5$ T NA VAGÓN, ZBUDOU 3 T NÁKLADU. BUDE-LI SE VŠAK PO 18 T NA VAGÓN, BUDE JEDEN VAGÓN ZATÍŽEN JEN POLOVIČNÍM NÁKLADEM NEŽ OSTATNÍ A JEDEN SE ZCELA UŠETŘÍ. JAK VELIKÝ JE NÁKLAD A KOLIK JE PŘÍSTAVENÝCH VAGÓNŮ?
- 11) ZVĚTŠÍ-LI SE JEDNA ODVĚSNA PRAVOÚHLÉHO TROJÚHELNÍKU O 2 CM A DRUHÁ O 3 CM, ZVĚTŠÍ SE JEHO OBSAH O 50 CM². ZMENŠÍ-LI SE KAŽDÁ ODVĚSNA O 2 CM, ZMENŠÍ SE OBSAH O 32 CM². JAKÁ JE VELIKOST ODVĚSEN TROJÚHELNÍKA?
- 12) SOUČET DVOU ČÍSEL SE ROVNÁ 30 , ROZDÍL JEJICH DRUHÝCH MOCNIN 120 . NAJDETE TATO ČÍSLA.
- 13) ČÍSLO 57 ROZDĚL NA DVĚ ČÁSTI TAK, ABY ROZDÍL JEJICH DRUHÝCH MOCNIN BYL OPĚT 57 .
- 14) STATKÁŘ OČEKÁVAL, ŽE SKLIDÍ DESETKRÁT TOLIK PŠENICE, NEŽ KOLIK VYSEL. SKLIDIL VŠAK JEN $637,5$ Q, COŽ JE O 45 Q MĚNĚ, NEŽ OČEKÁVAL. KOLIK ZASEL?
- 15) VE SPOLEČNOSTI JE TŘIKRÁT TOLIK PÁNŮ CO DAM. OSM PÁNŮ SE SVÝMI DÁMAMI ODEJDE. ZBÝVÁ PAK PĚTKRÁT TOLIK PÁNŮ CO DAM. KOLIK BYLO KTERÝCH?
- 16) VE SPOLEČNOSTI 90 OSOB JE ČTYŘIKRÁT VÍCE MUŽŮ NEŽ ŽEN; DĚTI O 10 VÍCE NEŽ DOSPĚLÝCH. KOLIK JE MUŽŮ, ŽEN A DĚTÍ?
- 17) NA VÝLETĚ UŠLI ŽÁCI ZA TŘI DNY 65 KM. PRVNÍ DEN UŠLI DVAKRÁT TOLIK JAKO TŘETÍ DEN, DRUHÝ DEN UŠLI O 10 KM MĚNĚ NEŽ PRVNÍ DEN. KOLIK KILOMETRŮ UŠLI V JEDNOTLIVÝCH DNECH?
- 18) OBDÉLNÍK MÁ DĚLKU ČTYŘIKRÁT VĚTŠÍ NEŽ ŠÍRKU. JESTLIŽE SE JEHO DĚLKA ZVĚTŠÍ DVAKRÁT A ŠÍŘKA TŘIKRÁT, ZVĚTŠÍ SE JEHO OBVOD O 24 CM. URČÍ ROZMĚRY PŮVODNÍHO OBDÉLNÍKU.
- 19) TŘICETILETÝ MUŽ MÁ DVA BRATRY DVACETILETÉHO A ŠESTILETÉHO. KDY BUDE MUŽI TOLIK LET, JAKO OBĚMA BRATRŮM DOHROMADY?
- 20) OTCI JE 32 LET, SYNOVI 6 LET. PŘED KOLIKA LETY BYL OTEC 14 KRÁT STARŠÍ NEŽ SYN?
- 21) OTCI JE 32 LET, SYNOVI 6 LET. PO KOLIKA LETECH BUDE OTCŮV VĚK ROVEN DVOJNÁSOBNÉMU VĚKU SYNA?
- 22) OTCI JSOU 42 ROKY, SYNOVI 12 LET. KDY BUDE OTCI 2 KRÁT TOLIK CO SYNOVI?
- 23) OTCI JSOU 42 ROKY, SYNOVI 12 LET. KDY BUDE OTCI 3 KRÁT TOLIK CO SYNOVI?
- 24) SOUČET ČTYŘ PO SOBĚ NÁSLEDUJÍCÍCH LICHÝCH ČÍSEL JE 456 . URČÍ TATO ČÍSLA.
- 25) HELENA MĚLA O 20% VĚTŠÍ ÚSPORY NEŽ JANA. DOHROMADY MĚLY USPOŘENO 1804 Kč. KOLIK KORUN USPOŘILA HELENA A KOLIK JANA?
- 26) ŽITEM, PŠENICÍ A JEČMENEM BYLO OSETO 196 HA POZEMKŮ. ŽITEM OSEL $1,5$ KRÁT VĚTŠÍ VÝMĚRU NEŽ PŠENICÍ. JEČMENEM OSELI 5 KRÁT MENŠÍ VÝMĚRU NEŽ ŽITEM. VYPOČTI, NA KOLIKA HEKTARECH BYLY VYSETY JEDNOTLIVÉ PLODINY.
- 27) ČTYŘI KAMARÁDI SE DĚLILI O PENÍZE ZA SPOLEČNÝ SBĚR. VAŠEK DOSTAL ČTVRTINU CELKOVÉ ČÁSTKY, TONDA TŘETINU ZE ZBYTKU PENĚZ. PEPIK DOSTAL POLOVINU Z DRUHÉHO ZBYTKU PENĚZ. NA JIRKU ZŮSTALO 8 Kč. KOLIK KORUN DOSTALI JEDNOTLIVÍ CHLAPCI?
- 28) TŘETINA TŘÍDY MĚLA V POLOLETÍ VYZNAMENÁNÍ. NA KONCI ROKU K NIM PŘIBYL JEŠTĚ JEDEN ŽÁK, TAKŽE VYZNAMENANÝCH ŽÁKŮ BYLO CELKEM 13 . KOLIK ŽÁKŮ CHODILO DO TŘÍDY?
- 29) PŘÍČTEŠ-LI K DANÉMU ČÍSLU JEDNU PĚTINU, DOSTANEŠ 36 . KTERÉ JE TO ČÍSLO?
- 30) NA UPLETENÍ SVETRU, ČEPICE A ŠÁLY JE CELKOVÁ SPOTŘEBA 541 G VLNY. NA ČEPICI JE TŘEBA PĚTKRÁT MĚNĚ VLNY NEŽ NA SVETR A SOUČASNĚ O 5 G VÍCE NEŽ NA ŠÁLU. KOLIK VLNY SE SPOTŘEBOVALO NA KAŽDÝ VÝROBEK?
- 31) NA ZAHRADĚ BYLO PĚTKRÁT VÍCE KEŘŮ RYBÍZU NEŽ NA JINÉ ZAHRADĚ. KDYŽ PŘESADÍŠ 22 KEŘŮ RYBÍZU Z PRVNÍ ZAHRADY DO DRUHÉ, BYL BY NA OBOU ZAHRADÁCH STEJNÝ POČET KEŘŮ RYBÍZU. KOLIK KEŘŮ RYBÍZU JE NA KAŽDÉ ZAHRADĚ?

E K O N O M Ř E Š E N Í

- 1) 75; 28
- 2) 120; 90
- 3) 1197 Kč; 390 Kč
- 4) 35 Kč; 28 Kč
- 5) 75°; 60°
- 6) 10 MUŽŮ; 8 ŽEN
- 7) 6 ŘAD; 498 STROMKŮ
- 8) 3,2 A 0,8
- 9) 400; 600
- 10) 189 TUN; 12 VAGONŮ
- 11) 8 CM; 10 CM
- 12) 13;17
- 13) 28;29
- 14) 68,25 T
- 15) 16 DAM; 48 PÁNŮ
- 16) 50 DÍTÍ; 32 MUŽŮ; 8 ŽEN
- 17) 30 KM; 20 KM; 15 KM
- 18) 2 CM; 8 CM
- 19) ZA 4 ROKY
- 20) PŘED 4 LETY
- 21) ZA 20 LET
- 22) PO 20 LETECH
- 23) ZA 18 LET
- 24) ZA 3 ROKY
- 25) 820 Kč (JANA); 984 (HELENA)
- 26) 105 HA (ŽITO); 70 HA (PŠENICE); 21 HA (JEČMEN)
- 27) VŠICHNI DOSTALI 8 Kč
- 28) 36 ŽÁKŮ
- 29) 30
- 30) 78 G (ČEPIČE); 390 G (SVETR); 73 G (ŠÁLA)



L É K A Ř S K É K O N Z O L I U M

1. 20LETÝ VRCHOLOVÝ SPORTOVEC, KTERÝ SE MĚL ÚČASTNIT ZIMNÍ OLYMPIÁDY. MINULÝ ROK MĚL AUTONEHODU. JEDNA VERZE VYŠETŘOVATELŮ ZVAŽUJE ŘÍZENÍ POD VLIVEM ALKOHOLU. JAKO ŘIDIČ MĚL AUTOHAVÁRII A PO PŘEDBĚŽNÉM VYŠETŘOVÁNÍ JE PODEZŘENÍ, ŽE K NÍ PŘÍSPĚL SVOJÍ NEDBALOU JÍZDOU POD VLIVEM ALKOHOLU.
2. 3LETÉ DĚVČÁTKO S DOWNOVÝM SYNDROMEM.
3. 80LETÁ MATKA ŠESTI DOSPĚLÝCH DĚTÍ A BABIČKA 15 DĚTÍ.
4. 50LETÝ FARÁŘ ŘÍMSKOKATOLICKÉ CÍRKVE.
5. 20LETÝ ROMSKÝ DÉLNÍK, KTERÝ UTRPĚL PRACOVNÍ ÚRAZ.
6. 48LETÁ LÉKAŘKA, KTERÁ PRACUJE NA VÝZKUMU RAKOVINY, A VĚNUJE SE ORGANIZACI LÉKAŘI BEZ HRANIC.
7. 40LETÝ BÝVALÝ POSLANEC PARLAMENTU, V SOUČASNOSTI PODNIKATEL, PRACOVITÝ, V MINULOSTI POZITIVNĚ LUSTROVANÝ ZA SPOLUPRÁCI S STB, STAROSTLIVÝ OTEC 2 DĚTÍ.
8. 20LETÁ VYSOKOŠKOLAČKA S DEPRESIVNÍMI PROJEVY, U KTERÉ PŘI OPAKOVANÉM NEVYDAŘENÉM POKUSU O SEBEVRAŽDU DOŠLO K POŠKOZENÍ SRDCE.



POLICISTA A FORENZNÍ ANALYTIK

PRVNÍ PŘÍPAD

- 1) PŘEDEVČÍREM DOŠLO K VRAždĚ. JEDEN Z PĚTI KAMARÁDŮ JE VRAH.
1. DANIEL VČERA BĚŽEL MARATON S JEDNÍM Z NEVINNÝCH.
 2. PŘEDTÍM, NEŽ SE MICHAL PŘESTĚHOVAL DO MĚSTA UVAŽOVAL, ŽE SI ZALOŽÍ FARMU NA VESNICI, KDE VYRŮSTAL.
 3. JOSEF JE ŠPIČKOVÝ POČÍTAČOVÝ KONZULTANT A PŘÍŠTÍ TÝDEN POMŮŽE BORISOVI SESTAVIT NOVÝ POČÍTAČ.
 4. VRAHOVI AMPUTOVALI MINULÝ MĚSÍC NOHU.
 5. BORIS A ADAM SE POPRVÉ POTKALI PŘED 6 MĚSÍCI.
 6. ADAM SE DRŽÍ V ÚSTRANÍ OD TĚ DOBY, CO DOŠLO KE ZLOČINU.
 7. DANIEL ČASTO PIJE.
 8. VRAH JE ADAMŮV BRATR. VYRŮSTALI SPOLU V PRAZE.
- KDO JE VRAH A KDO JE OBĚT?

DRUHÝ PŘÍPAD

ČTYŘI PODEZŘELÍ JACK MIZERA, SID PROHNANÝ, ALF TROUBA A JIM BOUCHAČ JSOU VYSLÝCHÁNI NA MÍSTĚ ČINU. KAŽDÝ Z PODEZŘELÝCH MUSÍ ODPOVĚDĚT NA JEDNU OTÁZKU. JEJICH ODPOVĚDI JSOU NÁSLEDUJÍCÍ:

JACK MIZERA: "VRAŽDU SPÁCHAL SID PROHNANÝ."
SID PROHNANÝ: "VRAŽDU SPÁCHAL JIM BOUCHAČ."
ALF TROUBA: "JÁ JSEM VRAŽDU NESPÁCHAL."
JIM BOUCHAČ: "SID PROHNANÝ LŽE."

POUZE JEDNA Z ODPOVĚDÍ JE PRAVDIVÁ. KDO SPÁCHAL VRAŽDU?

TŘETÍ PŘÍPAD

NA PARNÍKU SE STALA VRAŽDA. V INKRIMINOVANOU DOBU BYLI NA PARNÍKU 4 LIDÉ (OBĚT, KAPITÁN, KUCHAR A PLAVČÍK). PODLE VÝPOVĚDÍ JEDNOTLIVÝCH OSOB URČETE, KDO BYL VRAH.

KAPITÁN: "V TĚ DOBĚ JSEM KORMIDLOVAL."
KUCHAR: "V TĚ DOBĚ JSEM VAŘIL."
PLAVČÍK: "V TĚ DOBĚ JSEM STAHOVAL PLACHTY."
KDO JE VRAHEM?

ČTVRTÝ PŘÍPAD

V JEDNÉ VESNICI NĚKDO UKRADL PRASE. BĚHEM POLICEJNÍHO VYŠETŘOVÁNÍ POLICIE VYSLÝCHALA 5 SVĚDKŮ. NÍŽE JSOU SHRNUTY JEDNOTLIVÉ VÝPOVĚDI:

PEPA: NEBYL TO ZDENĚK
BYL TO HONZA
HONZA: NEBYL TO KAREL
NEBYL TO ZDENĚK
KAREL: BYL TO ZDENĚK
NEBYL TO PEPA
JIRKA: BYL TO KAREL
BYL TO HONZA
ZDENĚK: BYL TO JIRKA
NEBYL TO PEPA

DOKÁŽETE URČIT KDO JE ZLODĚJ? ZA PŘEDPOKLADU, ŽE KAŽDÝ UVEDL JEDNU PRAVDIVOU INFORMACI A JEDNU LEŽ.



POLICISTA A FORENZNÍ ANALYTIK

PRVNÍ PŘÍPAD ŘEŠENÍ

DANIEL NENÍ VRAH, PROTOŽE VČERA BĚŽEL MARATON A VÍME, ŽE VRAHOVI AMPUTOVALI NOHU (1;4). MICHAL NENÍ VRAH, PROTOŽE VRAH VYRŮSTAL V PRAZE A VÍME, ŽE MICHAL VYRŮSTAL NA VESNICI (2;8). BORIS NENÍ VRAH, PROTOŽE BORIS S ADAMEM SE NEDÁVNO POTKALI A VÍME, ŽE VRAH S ADAMEM VYRŮSTAL (5;8). ADAM NENÍ VRAH, PROTOŽE JE VRAHŮV BRATR (8).

TAKŽE VRAHEM JE JOSEF.

VÍME, ŽE TITO TŘI JEŠTĚ ŽIJÍ: DANIEL – PROTOŽE VČERA BĚŽEL MARATON (1). BORIS – JOSEF MU PŘÍŠTÍ TÝDEN POMŮŽE SESTAVIT POČÍTAČ (3). ADAM – DRŽÍ SE V ÚSTRANÍ OD VRAŽDY (6). JOSEF JE VRAH, TAKŽE OBĚTÍ JE MICHAL.

DRUHÝ PŘÍPAD ŘEŠENÍ

ALF TROUBA. KDYBY TO BYL JACK MIZERA, TVRZENÍ ALFA TROUBY A JIMA BOUCHAČE BY BYLA PRAVDIVÁ. KDYBY TO BYL SID PROHNANÝ, TVRZENÍ JACKA MIZERY, ALFA TROUBY A JIMA BOUCHAČE BY BYLA PRAVDIVÁ. KDYBY TO BYL JIM BOUCHAČ, TVRZENÍ SIDA PROHANNÉHO A ALFA TROUBY BY BYLA PRAVDIVÁ. PROTO JE TO ALF TROUBA A JEDINÉ TVRZENÍ JIMA BOUCHAČE JE PRAVDIVÉ.

TŘETÍ PŘÍPAD ŘEŠENÍ

VRAHEM JE PLAVČÍK, PARNÍK TOTIŽ NEMÁ PLACHTY. JE TEDY JASNÉ, ŽE JAKO JEDINÝ LŽE.

ČTVRTÝ PŘÍPAD ŘEŠENÍ

ZLODĚJ JE KAREL. PODLE VÝPOVĚDI HONZY TO BYL BUĎ KAREL NEBO ZDENĚK, PROTOŽE JEDNA VĚTA JE LEŽ. Z VÝPOVĚDI JIRKY JE ZŘEJMÉ, ŽE TO BYL KAREL NEBO HONZA. PROTOŽE JEDNA VĚTA JE PRAVDA. TUDÍŽ KDYŽ DÁME DOHROMADY VÝPOVĚDI HONZY A JIRKY, DOSTANEME SHODNOU ODPOVĚď, ŽE ZLODĚJ JE KAREL. OSTATNÍ VÝPOVĚDI NÁM TO JEN POTVRDÍ.



PRODUKTY



SLOGAN

SLOGAN



SLOGAN



Koordinátor



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

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

PRODUKTY



SLOGAN

SLOGAN



SLOGAN

Koordinátor



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

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

PRODUKTY



SLOGAN

SLOGAN



SLOGAN



Koordinátor



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

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



přátelství

Přátelé jsou nedílnou součástí životních příběhů.

Přátelé vepisují řádky do našich příběhů stejně jako my vepisujeme řádky příběhů jejich. Navždy se do našich životních příběhů však vepíší jen ti opravdoví přátelé.

A co ty, máš někoho, o kom bys upřímně mohl říct, že je to tvůj opravdový přítel?

Najdi na internetu nějaký citát o přátelství. Můžeš použít svůj mobil, mobil lektora nebo notebook.

Jakmile najdeš vhodný citát, dvakrát jej přepiš. Jednou do své knihy života a druhý na malý papírek. Ten malý papírek pak věnuj tomu člověku, kterého považuješ za svého přítele.

A pokud není tady ve třídě? Nevadí, pošli mu SMS nebo zprávu na Messengeru?



partner pro život

Mnoho lidí si do svých příběhů vepsalo partnerů více. Často se totiž může stát, že v okamžiku, kdy ony pomyslné růžové brýle opadnou, poznáme, že u našeho partnera záporny převažují nad klady. Že má vlastnost, přes kterou se prostě nedokážeme přenést. Co když ale ideální partner nikdy nepřijde?

Podívej se na plakát, kde jsou napsané všechny možné kladné i záporné vlastnosti a hodnoty.

Tvým úkolem bude vybrat si:

3 kladné vlastnosti

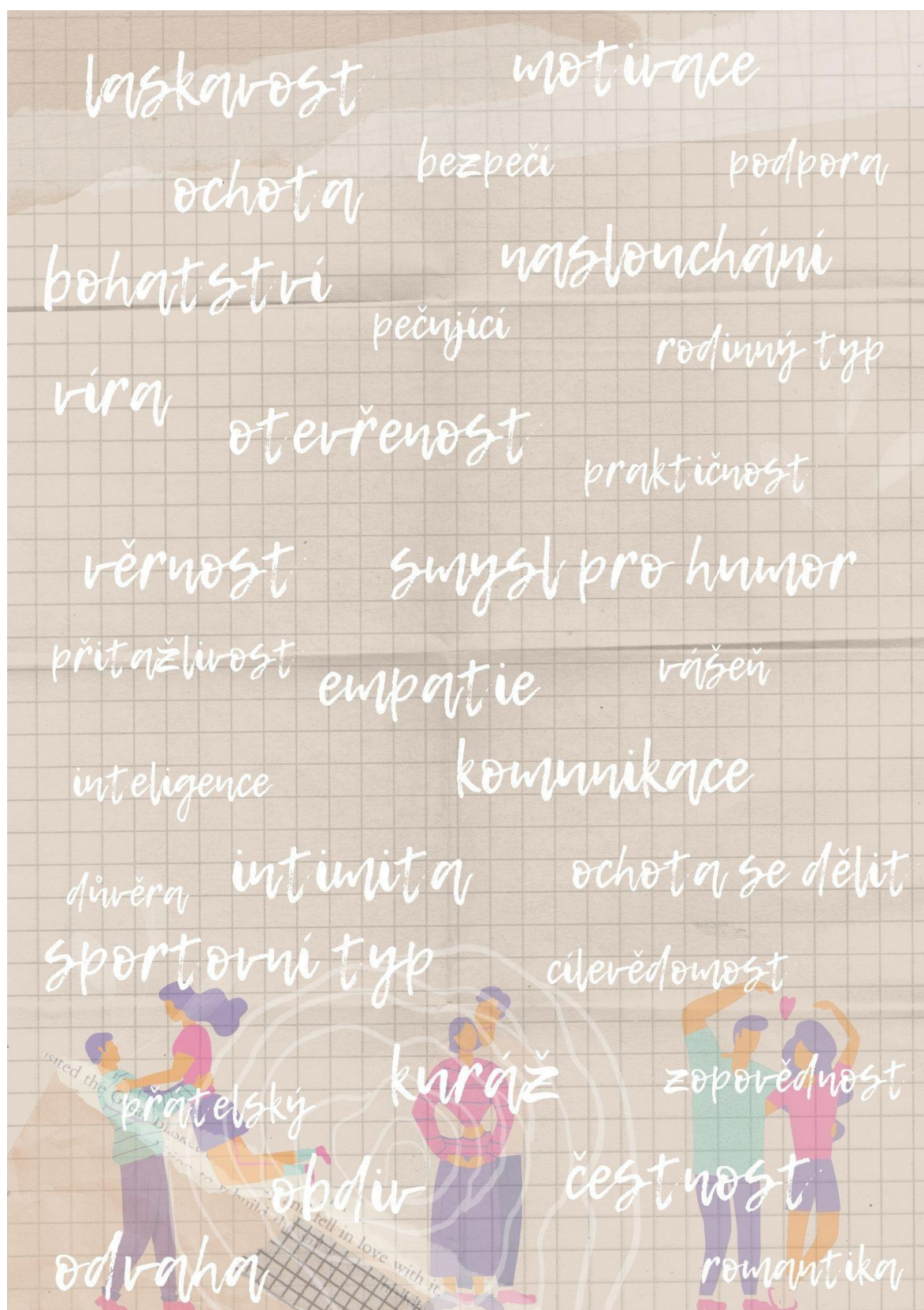
(vyber si ty vlastnosti, které je pro tebe nejvíc důležité)

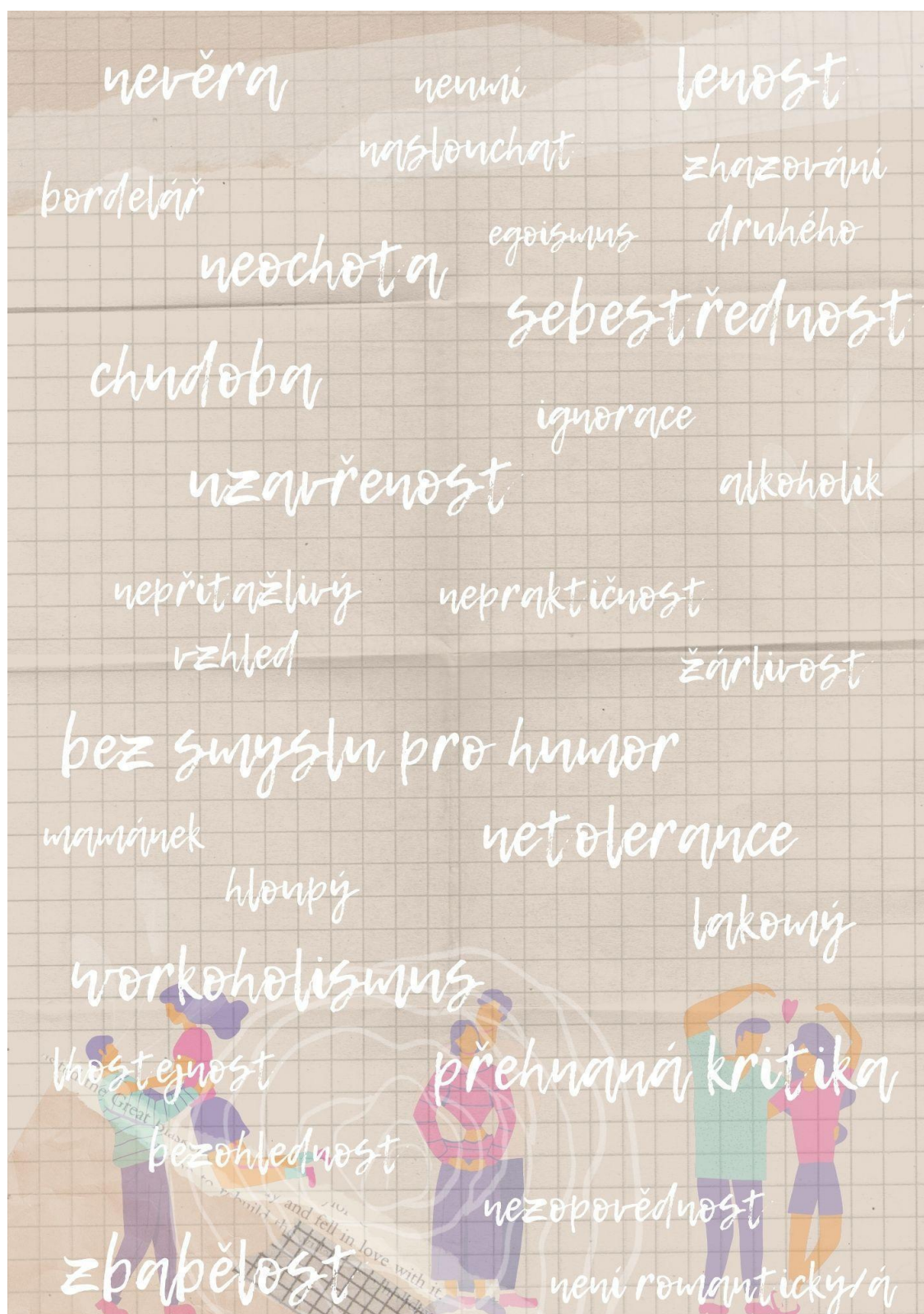
2 záporné vlastnosti

(a teď si vyber dvě záporné vlastnosti, takové, který jsi schopný a ochotný tolerovat)

Tak a je to? Tohle je tvůj partner. Pokud s ním chceš zůstat, můžeš pokračovat na stanoviště "mám tě rád, ale...", nebo se s ním můžeš rozejít a najít si partnera nového.







mám tě rád(a), ale...

Našel/našla jsi partnera/partnerku. Výborně. Aby ale vznikl vztah, který bude tak pevný, že se vepíše do tvého životního příběhu, bude to vyžadovat čas a úsilí. Máš na to?

Před tebou leží dvě krabičky s černými a bílými fazolemi. Vysyp je na jednu hromadu, promíchej je, a po jedné je roztríd' zpět do krabiček jednou rukou, přičemž druhou si nesmíš pomáhat. Aby to nebylo tak jednoduché, použij tu ruku, kterou nepíšeš. Pokud to zvládneš, nalep si do sešitu lísteček partner. Pokud chceš, můžeš pokračovat dál na úkol "Dokud nás smrt nerozdělí".



dokud vás smrt nerozdělí



Jsi opravdu rozhodnutý jít do manželství? Víš co všechno to znamená? Nebudeš už psát svůj životní příběh, ale váš životní příběh. Od teď jedete spolu. A spolu na tom dítěte. Není to totiž jenom hezká procházka rozkvetlými loukami, ale také kamenitá cesta, kde se ukáže co je důležité.

Přečti si nejprve tento příběh



Nyní i ty máš před sebou lžičku a lahev s vodou.

Nalej si na lžičku trochu vody, a vydej se na bar zjistit jaká položka je tam nejdražší a kolik stojí, pak se vrať sem. Přitom se ti však voda nesmí rozlít.

Pokud se ti rozlije, váš vztah zkoušku neustál a rozešli jste se. Chceš-li se znovu pokusit o rodinu, musíš znovu hledat partnera a budovat s ním vztah. Pokud jsi zkoušku zvládl, váš vztah je opravdu pevný. Běžte si koupit snubní prstýnky a může být svatba (do sešitu si nalep lísteček manžel).



příběh

Jeden kupec poslal svého syna za nejmodřejším ze všech lidí, aby se ho zeptal na Tajemství štěstí. Syn putoval čtyřicet dní pouští, až došel k nádhernému hradu, tyčícímu se na vysoké hoře. Tam žil Mudrc, kterého hledal.

Nebyl to však žádný světec. Když náš hrdina vstoupil do hradního sálu, uviděl tam čilý ruch; kupci přicházeli a odcházeli, lidé po koutech se bavili, malý orchestr vyhrával příjemné melodie a byla tam bohatá tabule s nejchutnějšími jídly kraje. Mudrc s každým porozprávěl a mladík musel čekat dvě hodiny, než na něho přišla řada.

Mudrc pozorně vyslechl, co ho k němu přivádí, ale řekl, že teď právě nemá čas, aby mu Tajemství štěstí vyložil. Vybral ho, ať se jde zatím projít po paláci a vrátí se za dvě hodiny. „Chci tě ale o něco poprosit,“ dodal Mudrc a podal mladíkovi lžičku, na niž ukápl dvě kapky oleje. „Vezmi s sebou tuhle lžičku a dej pozor, aby se ti cestou olej nerozlil.“ Mladík tedy chodil nahoru a dolů po palácových schodištích a ustavičně přitom upíral zrak na lžičku. Za dvě hodiny se vrátil k Mudrcovi.

„Tak co,“ zeptal se Mudrc, „viděl jsi perské koberce v mé jídelně? Viděl jsi zahradu, kterou mistr zahradník budoval deset let? Všiml sis těch nádherných rukopisů v mé knihovně?“ Mladík se zahanbeně přiznal, že neviděl nic. Dbal jen o to, aby nerozlil olej, který mu Mudrc svěřil.

„Tak jdi zpátky a prohlédni si divy mého světa,“ řekl Mudrc.

„Nemůžeš důvěřovat člověku, jehož dům neznáš.“

Mladík už klidněji vzal lžičku a znovu se vydal na procházku po paláci, všimaje si tentokrát všech uměleckých děl na stropě i na stěnách. Uviděl zahrady, hory vškol, líbezné květiny, poznal vytříbený vkus, s nímž všechna ta umělecká díla patřičně rozmístili. Když se vrátil k Mudrcovi, vyličil mu dopodrobna vše, co viděl.

„Kde ale jsou ty dvě kapky oleje, co jsem ti svěřil?“ zeptal se Mudrc.

Mladík pohlédl na lžičku a viděl, že je rozlil.

„Tak tohle je jediná rada, kterou ti mohu dát,“ řekl nejmodřejší ze všech mudrců.

„Tajemství štěstí je v tom, jak se dívat na všechny krásy světa a nezapomenout přitom ani na chvíli na dvě kapky oleje na lžičce.“



já budu máma já budu táta



Mít někoho, komu můžu na konci svých řádků předat štafetu dál. Někoho, kdo převezme pero a pokračuje v psaní dalších řádků. Máš ale opravdu vše co je třeba k tomu, abys mohl dítě vychovat?

Sepiš si do sešitu co je třeba k tomu, abys mohl vychovávat dítě? Jak se k němu budeš chovat? Chceš to dělat tak jak to dělali tvoji rodiče nebo úplně jinak?

Máš také se svým dítětem kde bydlet? Vyděláváš dost na to aby si uživil sebe i jeho? Pokud jsi stále odhodlán dítě mít, zavři oči a vytáhni si z klobouku jednu kartičku.

ČERVENÁ

Gratulujeme, narodila se ti dcera. Jaké jí dáš jméno? (do knihy života si nalep papírek dítě a dopiš si k němu jméno)

MODRÁ

Gratulujeme, narodil se ti syn. Jaké mu dáš jméno? (do knihy života si nalep papírek dítě a dopiš si k němu jméno)

BÍLÁ S TEXTEM

Pozorně si přečti, co na kartičce stojí a vypořádej se s tím.



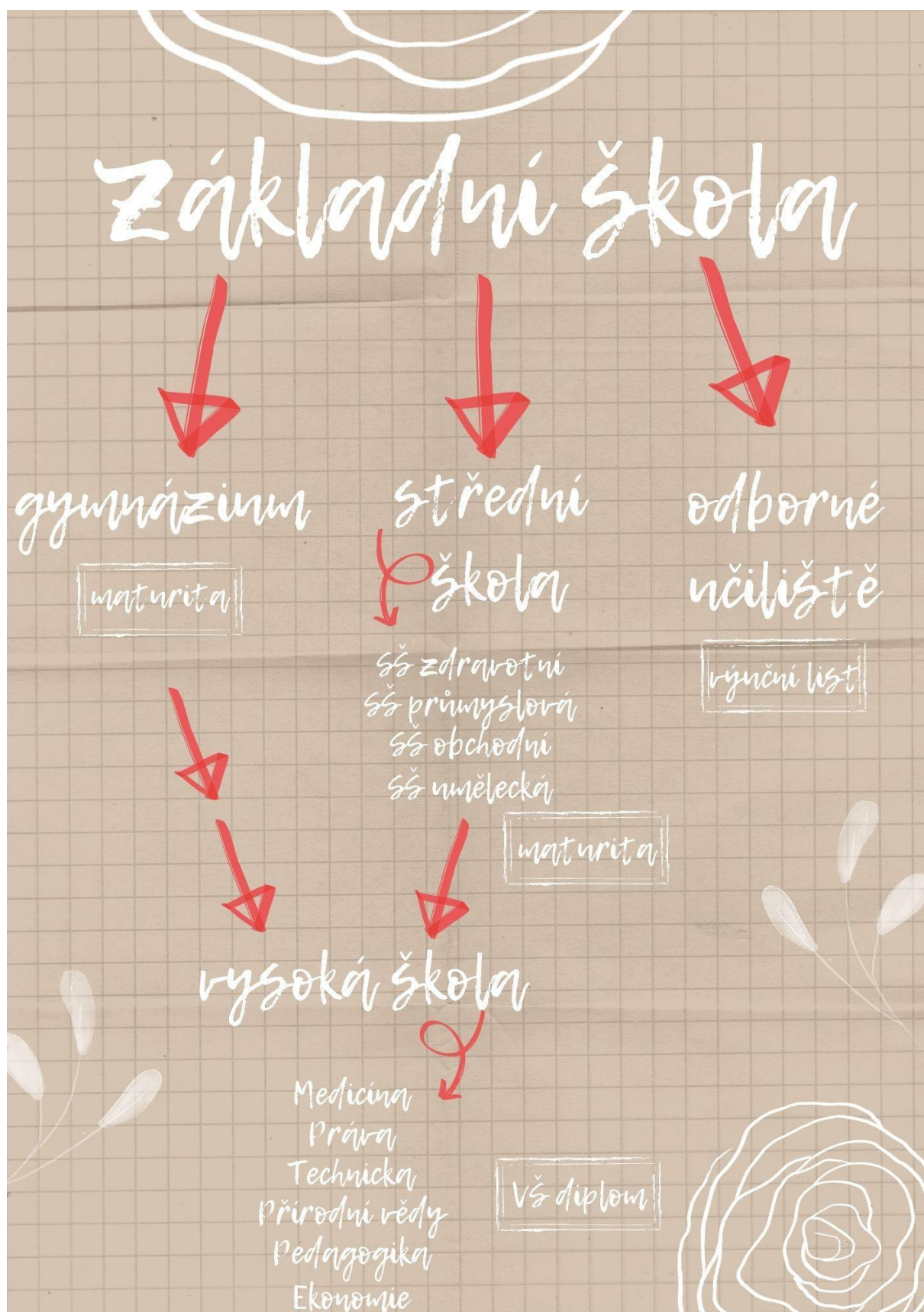






EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání







Gymnázium

Vyber si jeden ze dvou níže napsaných úkolů a splň jej. Poté jej dones učiteli ke kontrole. Pokud se ti podaří úkol splnit, úspěšně složíš maturitní zkoušku.

český jazyk

zadání: Udělej větný rozbor následující věty.

Diváci napjatě sledovali fotbalový zápas.

matematika

zadání: Vypočítej následující příklad. Kolik se rovná X?

$$5(x-2)+3=4(x+6)-25$$



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

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



střední škola

Vyber si střední školu, kterou bys chtěl studovat. Potom splň úkol, který daná škola obnáší. Pokud ho splníš, předej ho učiteli ke kontrole. A pokud bude správně, gratulujeme, získáváš maturitu!

↓
zdravotní
škola

↓
Umiš
obvazovou
techniku?
Zavaž
spolužákovi
ruku nebo nohu
obvazem.

↓
průmyslová
škola

↓
Vypočítej
převody
jednotek.
 $12,8\text{m} = ? \text{ dm}$
 $258 \text{ m} = ? \text{ km}$
 $0,041 \text{ dm} = ? \text{ mm}$
 $869 \text{ cm} = ? \text{ m}$
 $4,59 \text{ km} = ? \text{ cm}$

↓
umělecká
škola

↓
Vybarvi
připravenou
omalovánku.

↓
obchodní
škola

↓
Vytvoř
propagační
letáček a
poutavý slogan.



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

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

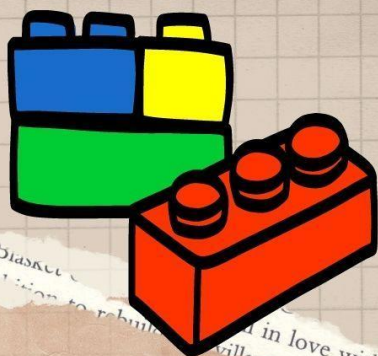


odborné učiliště

Pokud se ti podaří zadaný úkol splnit, dones ho učiteli ke kontrole. Pokud ti ho učitel schválí, gratulujeme! Získáváš výuční list.

Zadání úkolů:

postav domeček z LEGA podle návodu



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

MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



vysoká škola

Vyber si střední školu, kterou bys chtěl studovat. Potom splň úkol, který daná škola obnáší. Pokud ho splníš, předej ho učiteli ke kontrole. A pokud bude správně, gratulujeme, získáváš maturitu!

↓

lékařský obor

Napiš názvy následujících chemických sloučenin:

NaOH

MgOH(2)

AlOH(2)

AgOH

↓

právnícký obor

Vytvoř 6 slov z následujících písmen (jedno slovo musí obsahovat alespoň 5 písmen)

Š Ů É J I F H E
N D R A Ý S Ň

↓

přírodovědný obor

Vymysli nějakou novou látku, která by mohla změnit svět k lepšímu. Jaké chemické látky nebo sloučeniny bys použil?






vysoká škola

Vyber si vysokou školu, kterou bys rád studoval. Splň zadaný úkol a dones jej ke kontrole učiteli. Pokud se ti úkol podaří, výborně, gratulujeme, získáváš vysokoškolský titul.

technický obor

žkus
načrtnout
technický
projekt
domu/stroje/
technické
sočástky.

pedagogický obor

Vymysli
krátkou
zábavnou hru
pro děti
školního věku,
díky které se i
něco
zajímavého
naučí.

ekonomický obor

Petr dostal k narozeninám
900 Kč. Rozhodl se, že
15 % utratí a zbytek uloží
na účet v bance. Kolik
utratil a kolik peněz uložil
do banky?

ed the Great blaskce
... and fell in love with it.
... to rebuild the village as a holi...



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

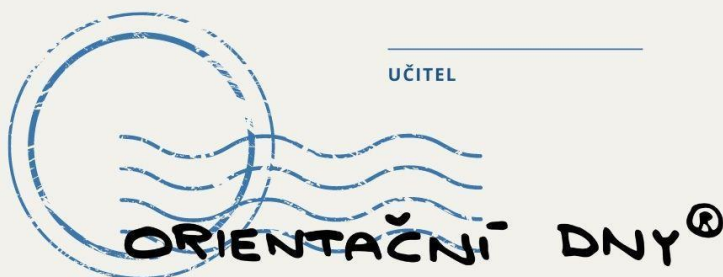
MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Základní vzdělání

STUDENT JMÉNEM

ÚSPĚŠNĚ UKONČIL POVINNOU ZÁKLADNÍ
DOCHÁZKU.

UČITEL



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

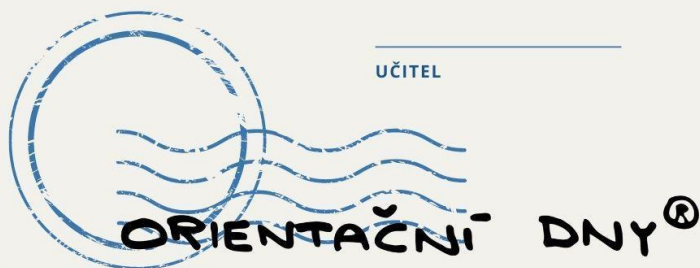
MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Maturitní vysvědčení

STUDENT JMÉNEM

ÚSPĚŠNĚ SLOŽIL MATURTNÍ ZKOUŠKU.

UČITEL



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

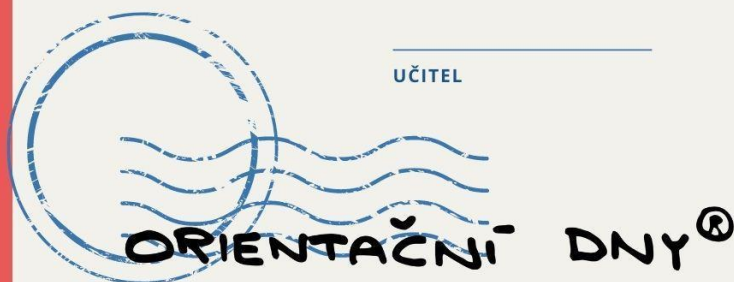
MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Výuční list

STUDENT JMÉNEM

ÚSPĚŠNĚ DOKONČIL UČEBNÍ OBOR.

UČITEL



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

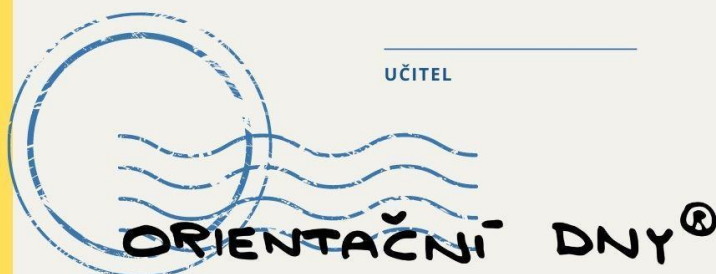


Vysokoškolský diplom

STUDENT JMÉNEM

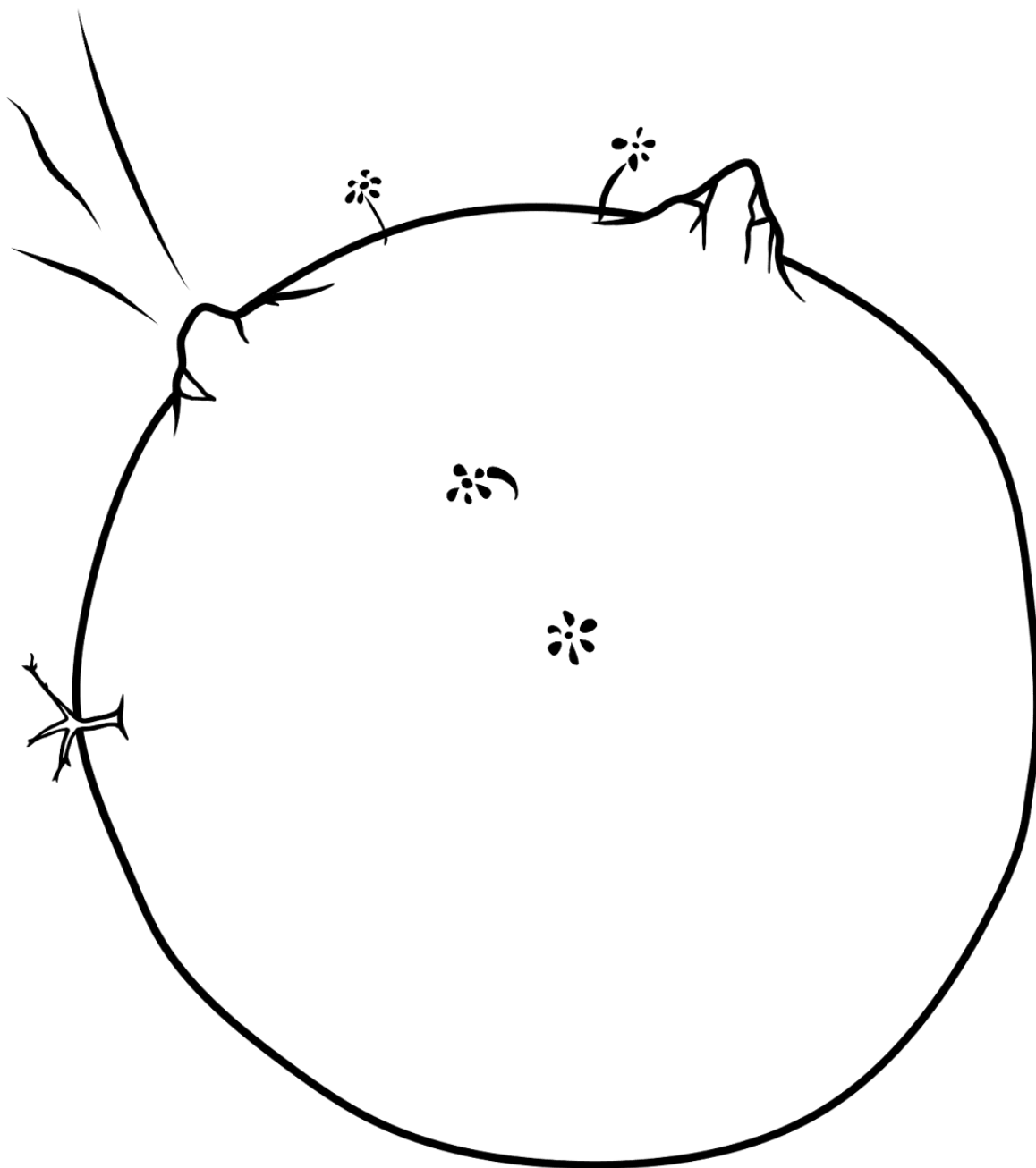
ÚSPĚŠNĚ DOKONČIL VYSOKOŠKOLSKÉ
VZDĚLÁNÍ.

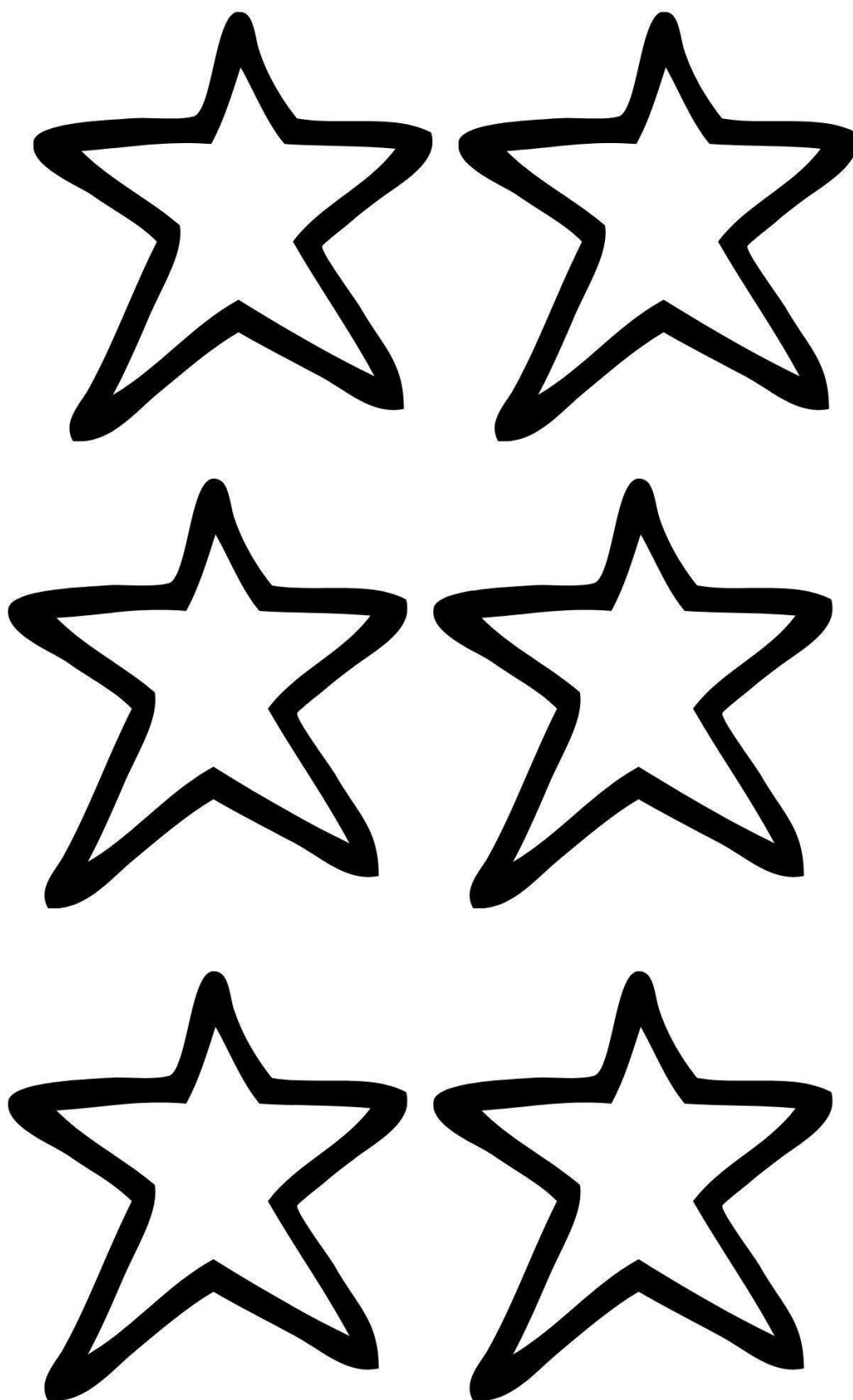
UČITEL



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

MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY







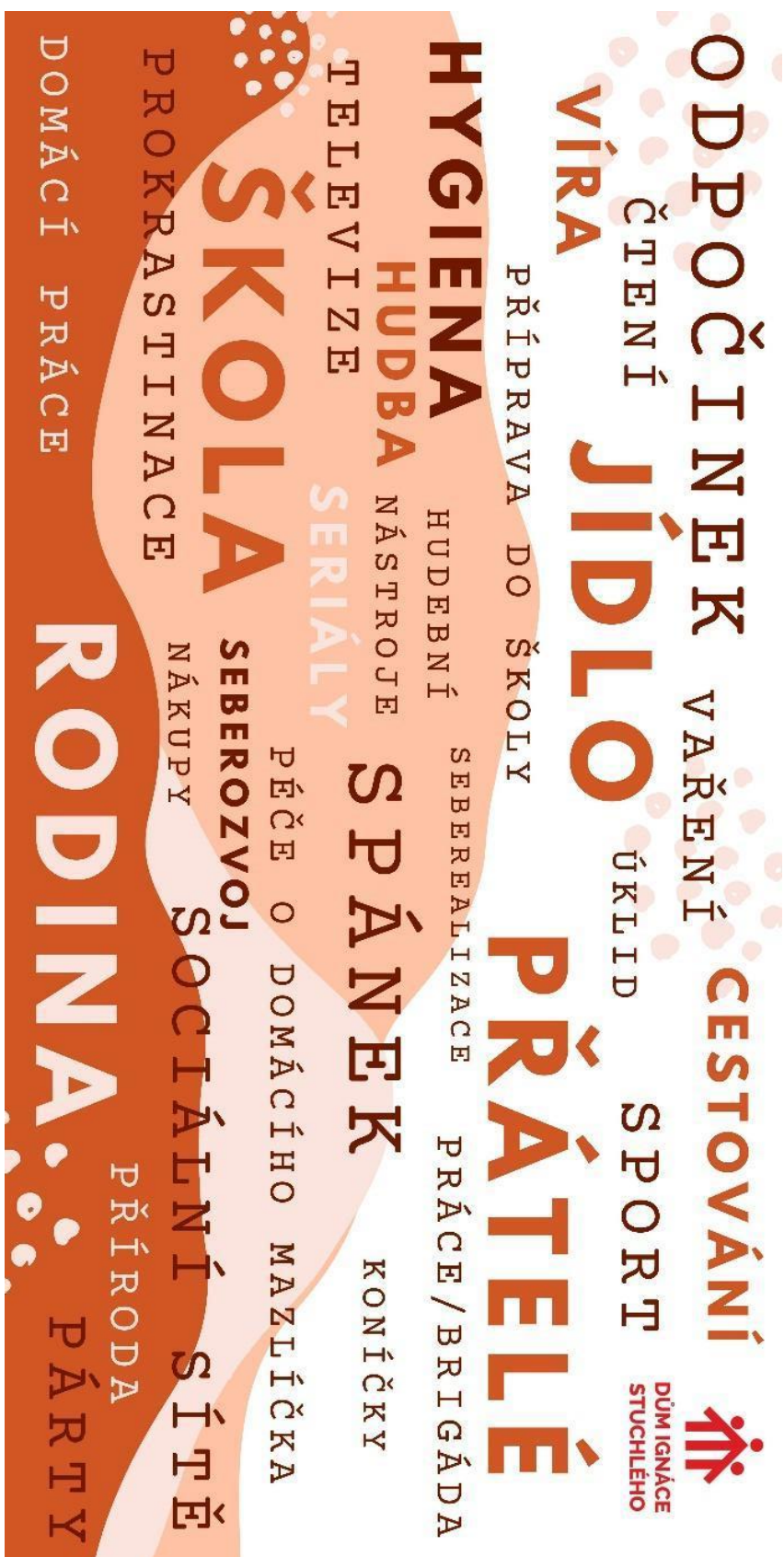
Tat'ka Plejtvák	Syn Plejtvák
Maminka Plejtváková	Dcerka Plejtváková
Tat'ka Darebák	Syn Darebák
Maminka Darebáková	Dcerka Darebáková
Tat'ka Kulišek	Syn Kulišek
Maminka Kulišková	Dcerka Kulišková
Tat'ka Strčprstskzkrk	Syn Strčprstskzkrk
Maminka Strčprstskzkrková	Dcerka Strčprstskzkrková
Tat'ka Pidimidi	Syn Pidimidi
Maminka Pidimidivá	Dcerka Pidimidivá

Jak vypadá tvůj den?

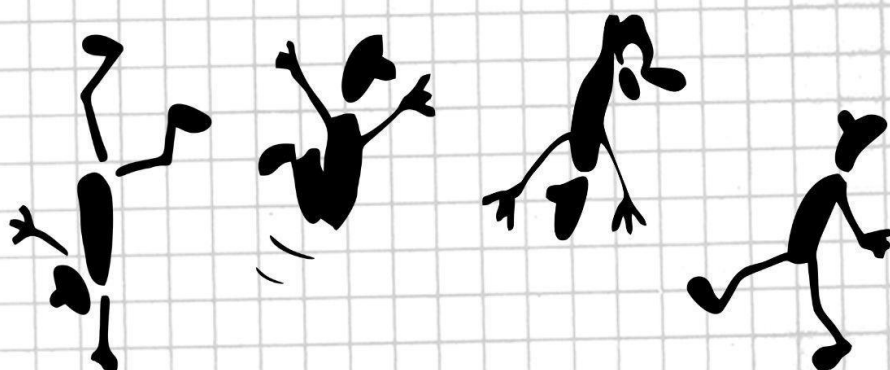
[illegible]

Jak bys chtěl (a), aby tvůj den vypadal?

[illegible]



100 přání



Hrdina tvého života

sem napiš své přání

sem napiš proč si to přeješ

a sem napiš kroky, kterými toho chceš dosáhnout

přání

proč?

jak?

přání

proč?

jak?

přání

proč?

jak?

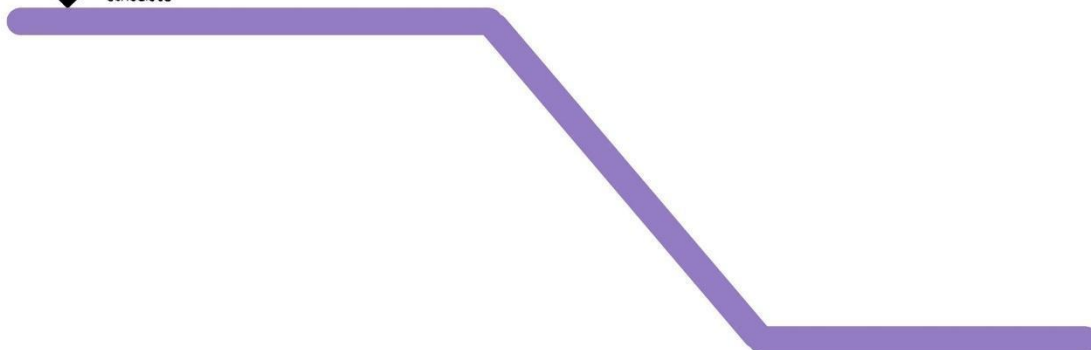
přání

proč?

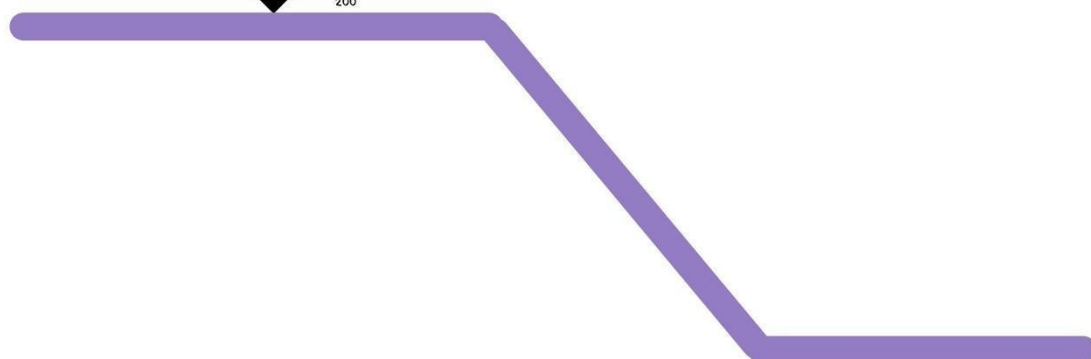
jak?

5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů

Příloha č. 03.2 – 03.17 Tematický blok č.1 – Cesta kolem světa – Železniční uzly, Trasy 2-17



Název stanice: Hořánková



Název stanice: Dlouhá

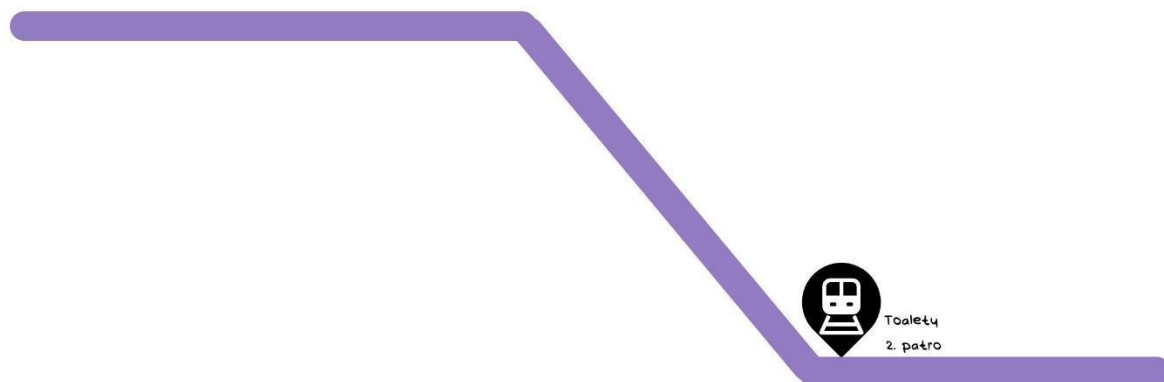


EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání





Název stanice: Brčálníková

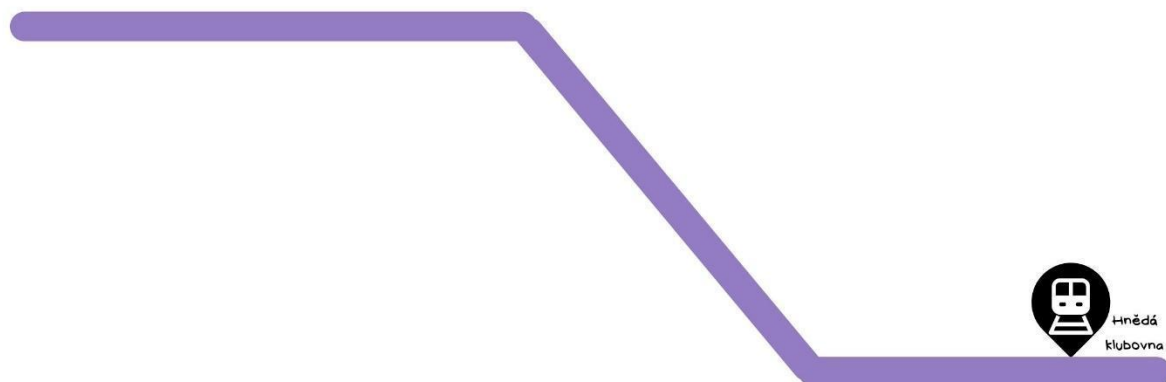


Název stanice: Akutní

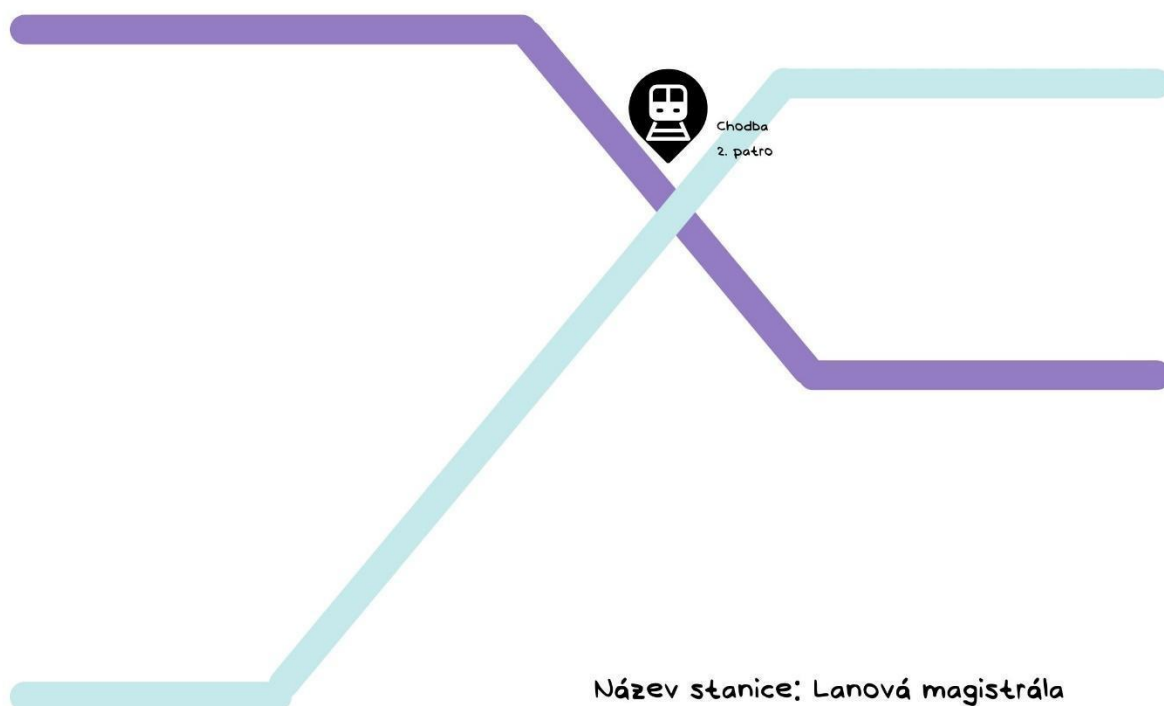


EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání





Název stanice: Stromovka



Název stanice: Lanová magistrála



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





Název stanice: Staříčková čtvrť

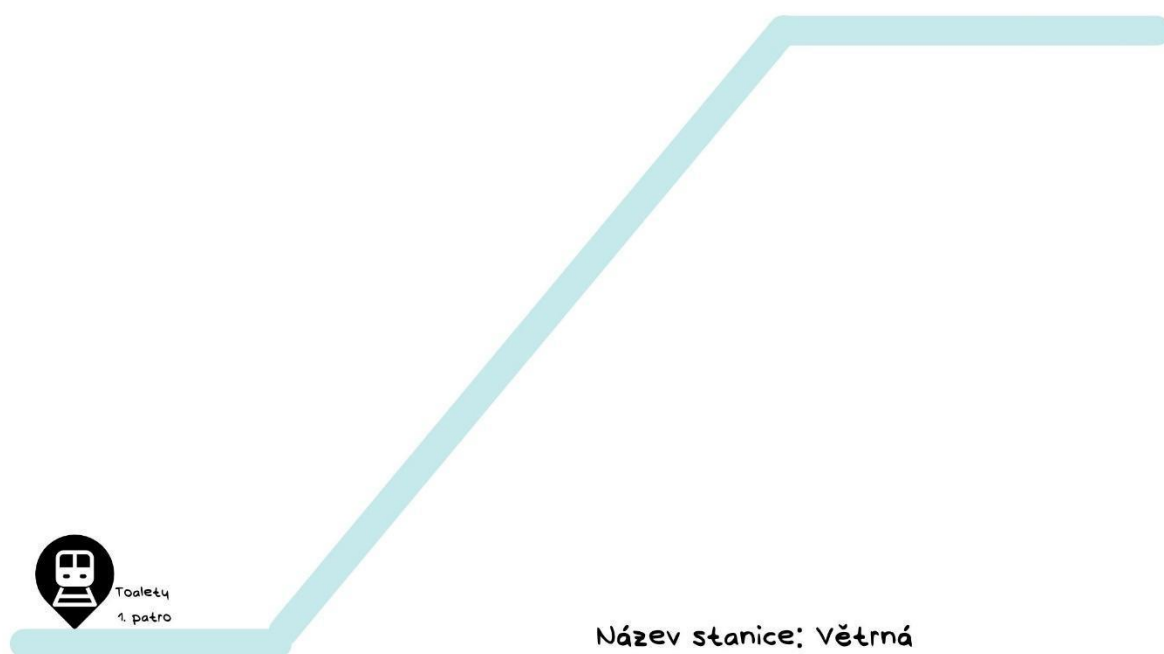
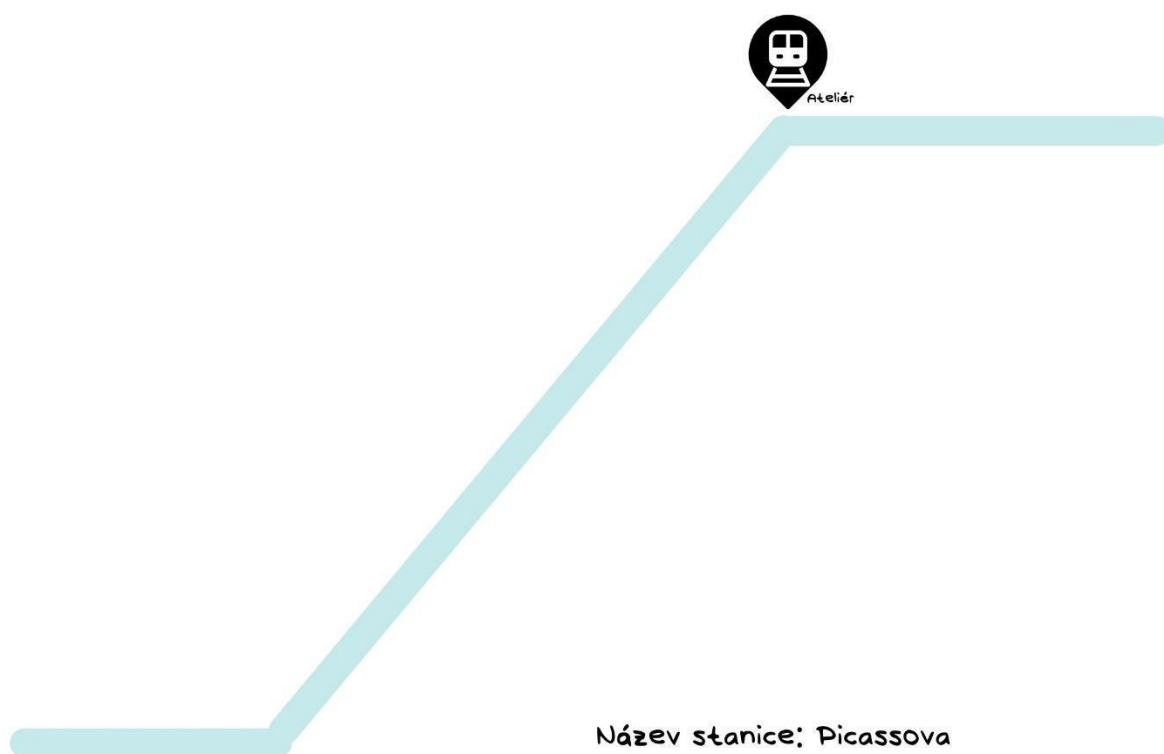


Název stanice: Katedrála Ignáce Stuchlého

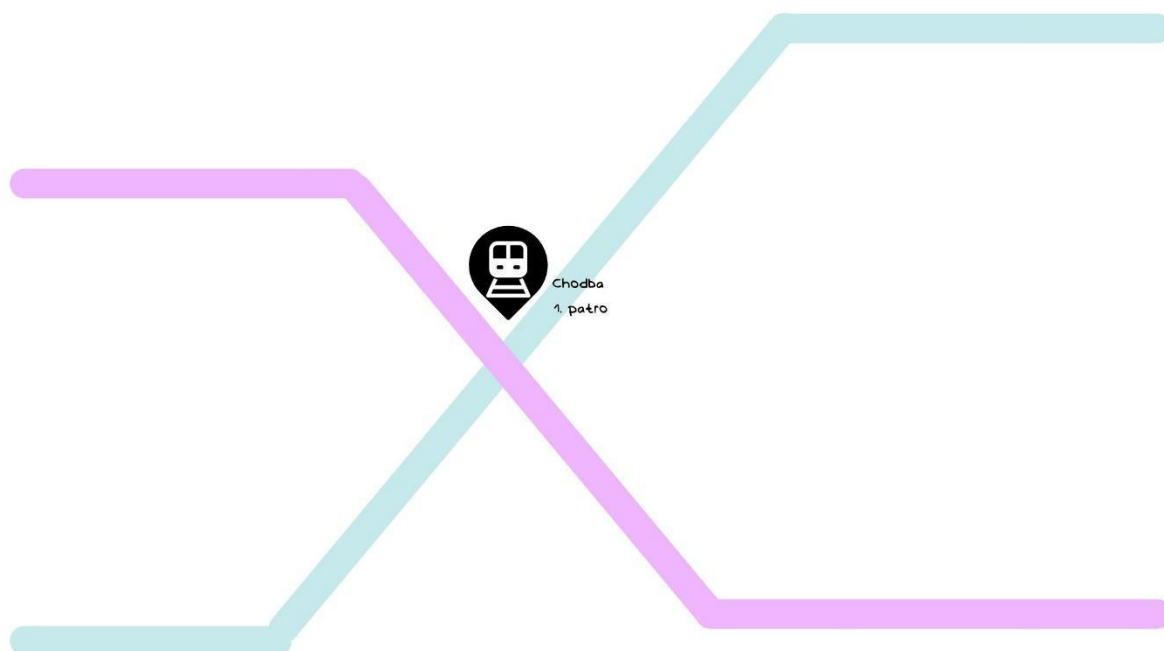


EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

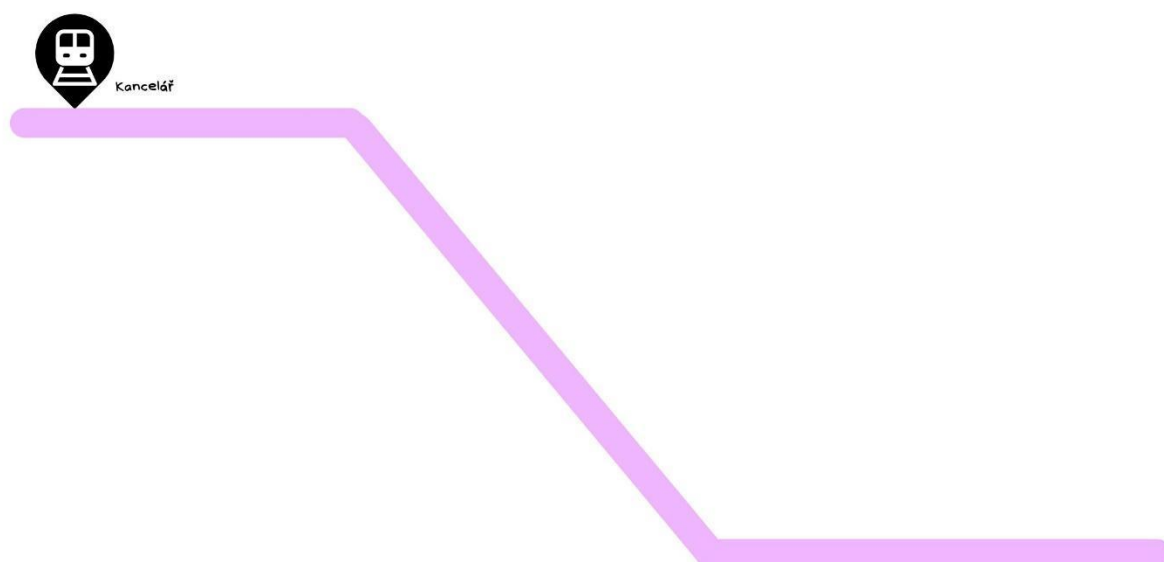




Název stanice: Fryštácký okruh



Název stanice: Orientační

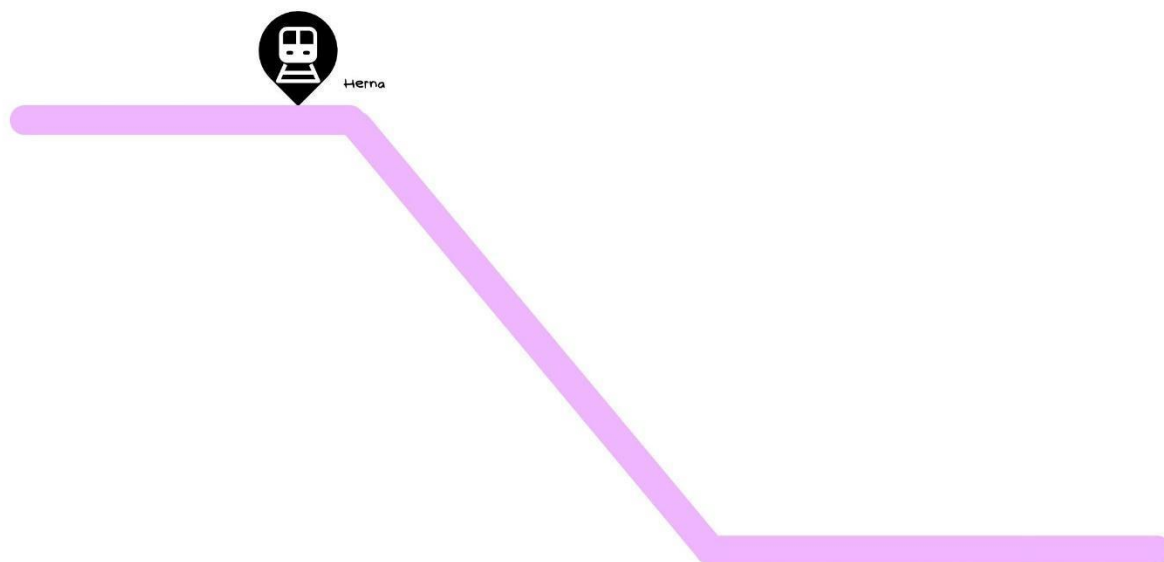


EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

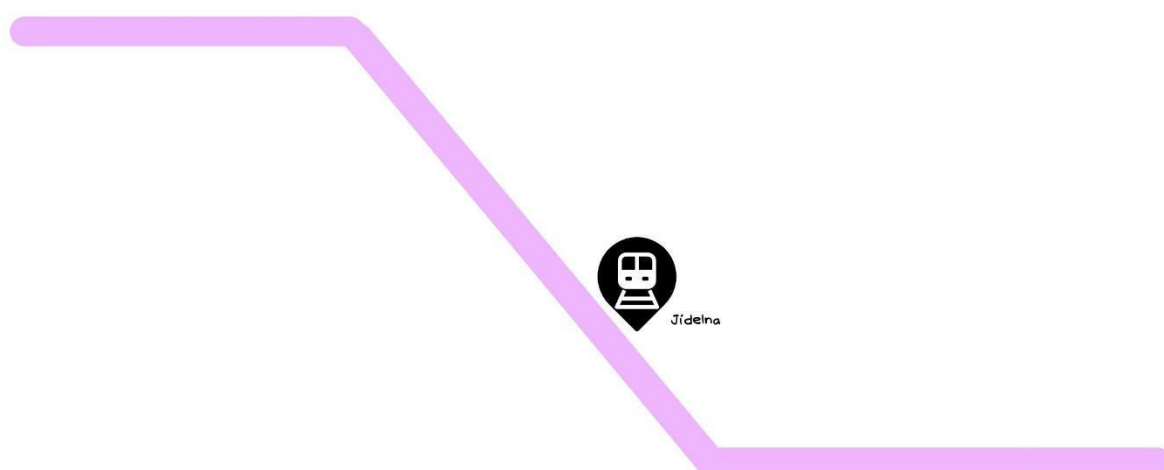


MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Název stanice: Zábavní park



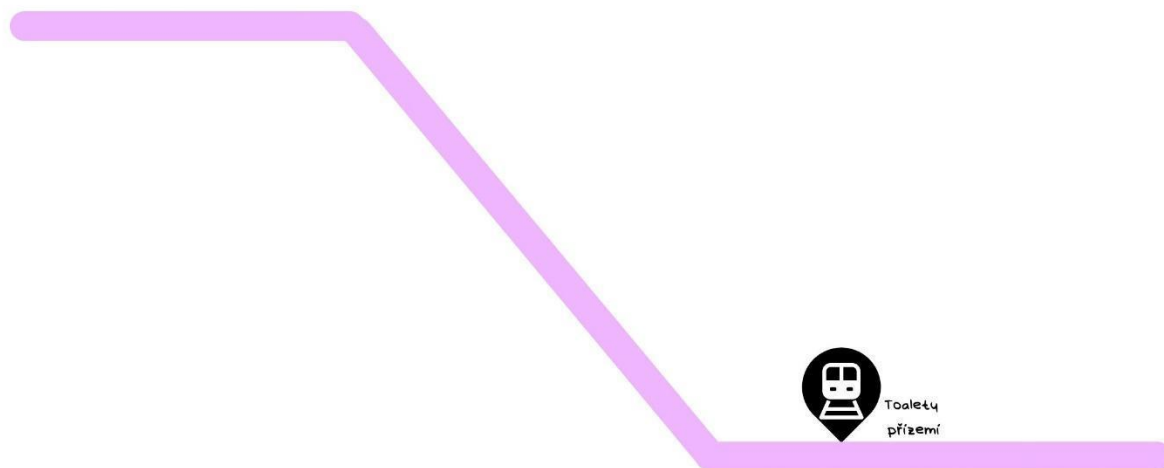
Název stanice: Pohreichova



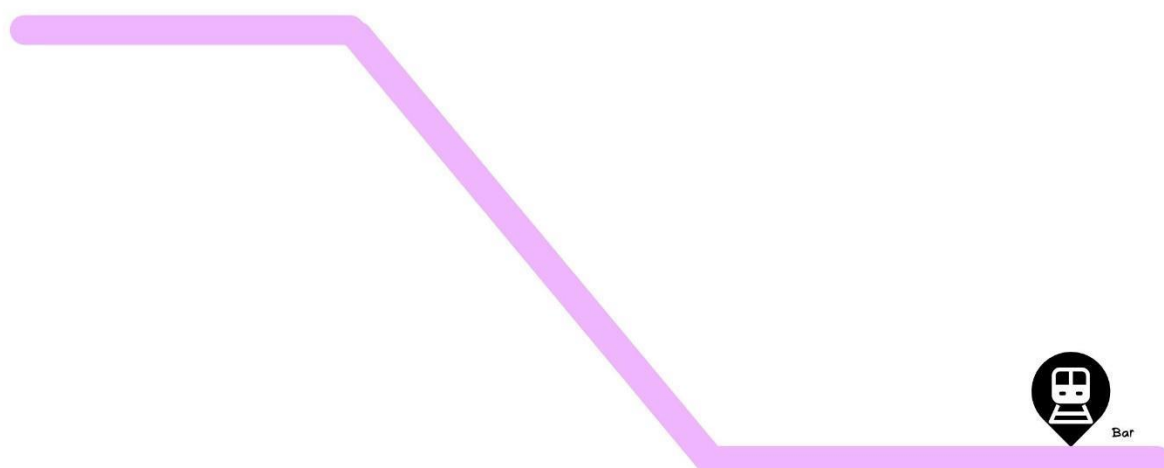
EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Název stanice: V poslední zatáčce



Název stanice: Grepová



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



Bez hlasu pláče, bez nehtů štípá, bez nohou skáče, bez pysků
pípá. (Vítr)

Bez klíče a víka schránka pokladní, a přece je zlatý poklad v ní.
(Vajíčko)

Kořeny má skryté v zemi, vypíná se nad jedlemi, stoupá pořád
výš a výš, ale růst ji nevidíš. (Hora)

Nemá plíce, přece dýchá, studená a věčně tichá, věčně pije na své
zdraví v brnění, co nerezaví. (Ryba)

Není ji vidět, není ji cítit, není ji slyšet, nejde ji chytit. Je za
hvězdami a pod horami a vyplňuje prázdné jámy. Byla tu
předtím a přijde pak a nakonec ti vytře zrak. (Tma)

Třicet běloušů na rudé líše, napřed žvýkají, potom dupají a pak
stojí tiše. (Zuby)

Všechno žere, všechno se v něm ztrácí, stromy, květy, zvířata i
ptáci; hryže kov i pláty z ocele, tvrdý kámen na prach semele;
města rozvalí a krále skolí, vysokánské hory svrhne do údolí.
(Čas)

- 1. Je potřeba zreflektovat emoce a průběh hry (možné hned po aktivitě, nebo jako první bod druhý den:**
 - Zvedněte mi, prosím, palec, jestli se vám hra líbila/nelíbila/nevíte (natočit palec nahoru, dolů, na střed).
 - Jak se vám ne/dařilo v týmu? (Nechat proběhnout kolečko po všech účastnících)
- 2. Dále je vhodné se zaměřit na obecné otázky typu:**
 - Strachy, s kterými jsme bojovali ve hře, byly spíše zábavné. Čeho myslíte, že se ve skutečnosti může bát malé dítě/ dospívající/ dospělý a starý člověk?
 - A jakým způsobem se dá takovým strachům čelit?
 - Je strach v životě člověka špatný, nebo dobrý (a proč si to myslíte?)
- 3. Pokud jsou účastníci otevřeni další diskusi a nebudou se „bát“ sdílet, zkusme to zkonkretizovat:**
 - Byl byste někdo ochotný nám třeba říct o nějakém svém strachu, který jste překonali a jak?
 - Je něco, co jste si při hře Kdo se bojí, nesmí do lesa uvědomili - co by se třeba dalo použít v běžném životě?



Řízená imaginace

Posad'te se nebo se polož'te. Udělejte si pohodlí, aby se vám dobře poslouchalo.

Zavřete oči...

Úplně se uvolněte...

Nechte hlavou běžet své myšlenky. Nemusíte nad nimi přemýšlet, jen je nechte volně běžet hlavou.

Mějte pořád zavřené oči...

Představte si, že jste na palubě lodi. Kolem vás se rozprostírá moře. Hladina je tmavě modrá a úplně klidná. Cítíte vůni slané vody. Mořský váněk vás jemně hladí po tváři. Když se ohlédnete, vidíte, jak se pomalu vzdalujete od břehu. Postupně přestáváte rozeznávat obrysy domů, vidíte jen zlaté odlesky, to, jak se od písku na pláži odráží odpolední slunce.

Zaměřte se na loď, na které stojíte. Není to žádná zaoceánská loď obřích rozměrů. Je to malebná bárka, která je tak akorát velká, aby vám na ní bylo dobře. Máte důvěru, že jste na ní v bezpečí.

Vydáváte se ji prozkoumat. Zajímá vás, kde se co nachází a máte chuť poznat každé zákoutí...

Otočíte se a uděláte pár kroků dopředu. Teď před vámi stojí velké **kormidlo**. Kormidlo udává lodi směr. Přemýšlíte, jak tohle kolo může ovládat něco tak velkého, jako je celá loď. Uvědomíte si, že je to nepostradatelná součást lodi. Bez kormidla by loď nikdy neplula tam, kam má. Položte na něj dlaně. Cítíte, jak vás dřevo vyhřáté od slunce hřeje do dlaní. Zkoušíte s ním pootočit a zjišťujete, že pohnout s kormidlem a nasměrovat loď není tak lehké, jak se na první pohled mohlo zdát.

Poté zvednete oči od kormidla a vaši pozornost upoutají **plachty**. Vlají ve větru přímo nad vaší hlavou. Vítr se do nich opírá a žene loď dál a dál. Přemýšlíte nad tím, jak velkým pomocníkem plachty pro loď jsou.

Když se ohlédnete, uvidíte zvláštní víko v podlaze. To ve vás probudí zvědavost. Vydáváte se po schodech dolů, když najednou zakopnete o něco malého. Podíváte se pod sebe a vidíte malý **kompas**. Vezmete ho do ruky a zamyslíte se nad smyslem této malé, přesto velmi užitečné věčičky. Kompas určuje směr, kterým se kormidlo následně řídí. Ukazuje cíl, ke kterému chceme plout. Poté pokračujete do tajemného podpalubí. Zpočátku vás překvapí šero, které tam panuje. Po chvíli se si vaše oči na přitnutí zvyknou a vy začnete rozeznávat i detaily. Procházíte chodbou. Na jedné z jejích stěn jsou jedny dveře vedle druhých. Každé z těch dveří vedou do kajuty. Každá z kajut patří některému členu posádky. Je to prostor, kde může každý najít svůj klid. **V kajutě** každého obklopují jeho vlastní věci. Je to místo, kde může být sám, kde je mu útulno a kde může být opravdu sám sebou.

Poté se vydáte zpět. Stoupáte po schodech nahoru a oslňuje vás odpolední slunce a vašim očím chvilku trvá, než si na denní světlo zvyknou. Jdete dál a najednou vás zaujme velká dřevěná dlouhá věc. Zastavíte se a zjistíte, že to je jedno z **vesel**, které čeká, až přijde ten správný čas a bude potřeba se do něj opřít a odrazit se od vln dál.

Najednou znovu dostáváte chuť rozhlédnout se po širém moři, nadechovat se slaného mořského vzduchu a nechat se vánkem hladit po tváři. Jdete k zábradlí a užíváte si pohled na jemné vlnky třpytící se v odpoledním slunci. Váš pohled směřuje od nekončícího obzoru zpět k lodi a váš zrak upoutává mohutná **kotva**, která je přichycena k boční straně lodi. Kotva představuje pro loď a celou její posádku jakousi jistotu. Jistotu toho, že loď zůstane tam, kde chcete zakotvit, kde chcete setrvat. Máte jistotu, že vás vítr neodnese někam, kde si nepřejete být.

Do očí vám svítí odpolední slunce. Díváte se na daleké moře. Přemýšlíte, co všechno vaše plavba přinese. Jste fascinováni lodí, na které plujete. Vaší lodí. Máme jistotu, že tahle loď zvládne všechno, co ji v cestě potká.

Vraťte se z myšlenek zpět, sem do klubovny...

Pomalu otevřete oči...



1)

Postava lektora inscenuje a dává na výběr (Podle rozhodnutí a dle Přílohy č. 07.3 – Karty příběhu posílá skupiny dál):

Dostal jsi žízeň, tak ses šel napít na bar. Kromě usměvavé paní barmanky tu však sedí i někdo, o kom podvědomě víš, že sem nepatří. Je to podivná postava v dlouhé jasné bílé róbě s kapucí, kvůli které nemůžeš přesně říci, zda jde o muže či ženu. Postava z kožené brašny, kterou má přes rameno, vytahuje čturu, a ptá se tě, jestli se s ní napiješ.

- A. **Napiješ se s postavou:** Postava nalila obsah čtury do dvou dřevěných kalíšků, které také vytáhla z brašny. Nápoj voní úžasně, ale přesto nedokážeš přesně vůni identifikovat. Po napití spatřuješ pod kapucí postavy potutelný úsměv a upadáš do mrákot. Probouzí tě zvuk moře, křik racků a vyvolávání trhvců. Když otevřeš oči a rozhlédneš se, zjistíš, že jsi v nějakém přístavu.
- B. **Nenapiješ se s postavou:** Postava schovává čturu zpět do brašny a přitakává, že je neobežetné brát si něco od cizinců. Když však uklízí čturu do brašny, nevšímáš si, že z ní do hrsti nabrala nějaký prášek, který ti z nenadání foukne do tváře. Spatřuješ pod kapucí postavy potutelný úsměv a upadáš do mrákot. Probouzí tě zvuk moře, křik racků a vyvolávání trhvců. Když otevřeš oči a rozhlédneš se, zjistíš, že jsi v nějakém přístavu.

2)

Nemáš nejmenší zdání, kde jsi. Zeptáš se tedy stařeny, která prodává v malém stánku ryby. Ta ti s milým úsměvem poví, že jsi ve velkém východním přístavišti, odkud odplouvají lodě za moře do kolonií na ostrovním kontinentu jménem Aster. Z hovoru tě vyruší skupinka strážných, které zřejmě upoutal tvůj oděv, který je v porovnání s ostatními lidmi (ve středověkém oděvu) neobvyklý. Volají na tebe, ať stojíš a ukážeš jim doklad o svobodném občanství.

2A) Budeš utíkat: Ať je doklad o svobodném občanství cokoli, ty ho nemáš. Dáváš se tedy na útěk a vybíháš na blízkou loď. Kapitán ti naštěstí věří, že ses objevil v přístavu po zásahu neznámé postavy, a spolu s ostatními členy posádky vyplouváš za moře do bájného Asteru.

2B) Zůstaneš stát: Vojáci nechtějí tvé historce o tom, že ses v přístavu ocitl nespíš kouzlem po zásahu neznámé postavy, vůbec věřit. Protože jsi jim nepředložil doklad o svobodném občanství, považují tě za uprchlého otroka. Spoutávají tě a odvádějí na nejbližší otrokářskou loď mířící za moře do bájného Asteru.

3)

Na lodi jsi plul asi tři dny, když tě uprostřed noci probudil hluk. Vyšel jsi na palubu a viděl, že vaše loď byla napadena obchodníky s otroky. Na první pohled je jasné, že mají značnou početní převahu.



- A. **Bojuješ s otrokáři:** Bojoval jsi statečně, ale marně. Otrokáři vás přemohli, zajali a spolu s ostatními zajatci tě chtějí prodat, jakmile přistanete.
- B. **Vzdáš se otrokářům:** Otrokáři tě uvěznili na své lodi a spolu s ostatními zajatci tě chtějí prodat, jakmile přistanete.

4)

Hned po přistání vám každému dali na cestu bochníček chleba a začali vás svazovat do zástupu, aby vás dovedli k novým pánům. Jak stojíš v řadě, přistoupí k tobě starý žebrák v otrhaném oblečení a hnědém plášti s kápí. Vypadá zbídačeně a žádá tě o kousek chleba s tím, že už několik dní nic nejedl. Ty váháš, protože víš, že cesta, která tě čeká, bude dlouhá a namáhavá.

A) Necháš si jídlo pro sebe: Zdvořile jsi starcovu žádost odmítnul a na otrokářovo hrubé vyzvání ses připojil k zástupu, aby ses nechal připoutat k ostatním. Když ses ohlédl směrem k žebrákovi, byl pryč, nebylo ho však vidět odcházet nikde kolem. Jako by zmizel do prázdna.

B) Podělíš se s žebrákem: Rozdělil jsi bochníček chleba na dva díly a podal jeden žebrákovi. Ten s vděčností přijal pokrm, a jak jedl, zdálo se ti, že pod pláštěm jeho zprvu chatrná postava sílí a mohutní. Když vás otrokáři odváděli, otočil ses naposled ke starci a zahlédl jsi pod jeho kapucí vřelý a potutelný úsměv, který ti přišel povědomý. Ten úsměv tě naplnil radostí a příslibem blížících se událostí i přes to, že jídla je málo. (Všichni ze skupinky až na jednoho už hladu sotva vidí). Zavažte si oči a jeden vás musí k dalšímu stanovišti dovést. Šátky pak přinese zpátky sem.

5)

Několik dní jste putovali džunglí. Jednoho odpoledne jste narazili na skupinku vojáků. Chvilí rozmlouvali s otrokáři a pak se vydali směrem k vám. Velitel skupiny vám řekl, že byli pověřeni průzkumem nedalekého statku, ze kterého se jim hlídka už několik dní nehlásí. Shání někoho, kdo jim s úkolem pomůže. Na hlídce stojících otrokářů je však vidět značná nelibost.

- A. **Přijmeš nabídku:** Jako jediný se postavíš proti otrokářům a veliteli stráží se přihlásíš jako dobrovolník. Muž oznámí otrokářům, že tě přebírá do svého vlastnictví, a dá ti výstroj a meč. Spolu s ním ti ukáže dekret od Asterunských úřadů, který držiteli, jenž je otrokem, dává titul svobodného muže. Říká ti, že pokud se ukážeš jako platný člen skupiny, bude po splnění úkolu dekret tvůj.
- B. **Odmítneš nabídku:** Nikdo ze skupiny se nehlásí. Velitel vojáků tě však vyhodnotí jako nejvhodnějšího kandidáta a od otrokáře tě koupí. Dostaneš od něj výstroj a meč, a než vyrazíte, řekne ti velitel, že po dokončení úkolu tě čeká práce v kamenolomu.



6)

Lektor k tomuto stanovišti schová 30 banditů - viz příloha č. 07.5 Banditi, metodika. Lektor zajišťuje rozmístění banditů po každé skupince, která stanoviště navštíví.

Cestovali jste celý den, stále podél okraje džungle. Když se začalo smrákat, rozdělali jste tábor a velitel ti přidělil první hlídku. Uprostřed hlídky jsi něco zaslechl a jdeš na průzkum. V úseku před tebou se nachází 30 banditů. Tvým úkolem je všechny najít do 3 minut. Za každého nenalezeného banditu udělá každý ze skupinky 5 kliků.

7)

Druhý den jste už za tmy došli k cíli. Velitel říká, že je potřeba, aby jeden z vás šel dovnitř do dvora na zbežný průzkum, a ptá se na dobrovolníky.

A.Nepřihlásíš se: Tvůj strach byl silnější, a tak nakonec vysílá velitel svého poručíka. Sleduješ, jak se ubírá cestou ke statku, když tu se kolem vás začnou ozývat chrastivé zvuky. Ohlédneš se a vidíš, jak se kolem vás ze země noří kostlivci. Bojujete s nimi, ale jeden z nich tě dostane. (Jdi na horolezeckou stěnu...)

B.Přihlásíš se: Vyrážíš směrem ke dvoru a zbytek skupiny necháváš za sebou. Celá stavba působí, jako by v ní roky nikdo nebyl. V tom za sebou zaslechneš křik. Otočíš se a vidíš, že na skupinu útočí kostlivci, ti pobijí celou skupinu, ale ty přežiješ.

8)

Samotný pokračuješ v průzkumu statku. Celá budova je poničená a neobyvatelná. Jediná část, která je nezvykle zachovalá, je vchod do sklepení. Rozhodl ses tedy vydat tam. Když jsi sestoupil po schodech do sklepení, spatřil jsi na zemi vystouplou dlaždici, která vypadá jako tlačítko, které se aktivuje sešlápnutím.

A. **Stoupneš na tlačítko:** Uslyšel jsi cvaknutí, nic se však nestalo. Když jsi pokračoval dál, nevšiml sis na zemi nataženého provázku. Přetrhl jsi ho a aktivoval past s bodáky. Ta však byla zajištěná stisknutím dlaždice. Jsi v bezpečí.

B. **Nestoupneš na tlačítko:** Opatrně dlaždici obejdeš. Během toho jsi ale zavadil nohou o provázek natažený na zemi a přetrhl jsi ho. Aktivoval jsi past s bodáky, které se na tebe řítí.

9)

Došel jsi ke dveřím vedoucím do sklepní místnosti. Ty jsou však zamčené. Pro odemčení vyluští jeden z těchto hlavolamů. Po vyluštění smíš vstoupit do sklepa.



10)

Sklepní prostor je pouze označen číslem příběhové karty (stanoviště). Zbytek informací se účastník dozví z nahrávky.

Popis stanoviště:

Spoře osvětlená sklepní místnost, možná kostra, jasně umístěná dřevěná krabice, po vstupu do místnosti začne hrát z reproduktoru hlas ducha (viz Zvukový soubor).

Tato příběhová karta (stanoviště) je označena pouze číslem. Zbytek se účastníci dozví z nahrávky - viz Příloha č. 07.4 – Duchova řeč.

Instrukce k přípravě prostor ve sklepení:

Ve sklepě se nachystá svíčkami osvětlený prostor, plný různých špinavých hadrů apod. Do prostoru se umístí vždy jedna dřevěná krabice a pod hadry reproduktor, ze kterého se přes bluetooth pouští zvukový soubor z přílohy s hlasem ducha. Lektor pak přichází skupinky po jedné pouští do sklepa, kdy po vstupu vždy pustí z telefonu zvukový soubor s hlasem ducha. Po odchodu skupinky nachystá do sklepa novou krabici a může vpustit další skupinku.

11)

Vyšel jsi před statek a spatřil mrtvá těla zbytku družiny. Hlavou ti blesklo, že by u sebe mohli mít něco užitečného. Pokud chceš, můžeš v kbelíku před sebou zkusit něco najít. Najdeš-li něco užitečného, přiřpiš si body.

(Pozn. pro lektory: v kbelíku je sliz a v něm zalaminované dekrety o osvobození z otroctví).

12)

(obsazeno lektorem v kostýmu, který vystupuje dle textu níže.)

Druhý den jsi dorazil do vesnice, za kterou se nachází Jetrův chrám. Ve vesnici jsi potkal místního správce, který tě prosí o pomoc. Říká ti, že jeho žena je nemocná a umírá. Jediný v okolí, kdo by pro ni mohl mít lék, je druid, který žije v lese na západ od vesnice. Správce se musí starat o svoji ženu, proto za ním prý nemůže. Prosí však tebe, zda bys mu se získáním léku nepomohl.

- A. **Pomůžeš správci:** máš možnost splnit části 13, 14 a 15 a získat body navíc.
- B. **Nepomůžeš správci:** přicházíš o možnost splnit úkoly 13, 14 a 15 a získat body navíc, pokračuj rovnou na část 16

13)

Na tomto stanovišti musí být nachystané zelené provázky vedoucí k druidovi.

Druid je velice dobře ukrytý, proto ho musíš pozorně hledat. Začni u baru a sleduj zelené provázky. Ty tě dovedou až za druidem.



14)

(Stanoviště s lektorem v kostýmu, který vystupuje dle textu níže). Druid bude mít vytisknuté hádanky - viz Příloha č. 07.7 – Hádanky, metodika.

Lesem si došel až ke druidskému hájku. Pod stromem tam sedí starý druid. Když mu řekneš, proč přicházíš, prozradí ti, že lidé z vesnice, kterou má na starosti správce, ničí a pálí kvůli farmářské půdě okolní lesy, kde jeho lid žil po staletí. Byl to tedy sám les, který správceovu ženu při sbírání hub nakazil a on jí nemůže pomoci, ani kdyby chtěl. A pokud vy chcete skrz les projít, musíte zodpovědět druidovu hádanku.

A) Uhadneš hádanku: Prokázal jsi svou bystrost. Druid ti na cestu dává své požehnání.

B) Neuhadneš hádanku: Druid je z tvé nevědomosti zklamán, i tak se s tebou ale zdvořile rozloučí a posílá tě zpět ke správci.

15)

(Obsazeno lektorem v kostýmu, který vystupuje dle textu níže.)

Poté, co ses vrátil zpět do vesnice, došel jsi za správcem, a řekl jsi mu, co ses dozvěděl od druida. Správceův zprvu přátelský tón se najednou změnil a řekl ti: „Takže ty nesplníš úkol, který ti zadám, a ještě mě budeš křivě obviňovat? Strážce, do žaláře s ním!“

(Lektor převlečený za správce nebo za žaláříka odvede skupinku do žaláře = další příběhová karta číslo 16).

16)

V žaláři bude rozmístěna spousta obálek, ve většině z nich bude prázdný papír, jen v jedné dopis od elfích vzbouřenců, který účastníkům prozradí heslo k otevření žaláře a navede je, aby se potkali s elfími vzbouřenci v jejich táboře. Dopis viz Příloha č. 07.8 – Dopis v žaláři. Lektor skupinu pustí, pokud mu řeknou heslo zmíněné v dopise.

17)

Na této příběhové kartě nachystáme slepé minové pole 6 na 6.

Cesta k elfímu táboru je hlídána. Proto musí projít bludištěm (minové pole). Na konci stojí lektor coby vůdce elfů, který jim říká, zda jdou dobře nebo špatně (viz zadání pro účastníky), nic jiného. Teprve až projdou všichni na druhou stranu, mluví s nimi na základě textu v následujícím stanovišti.



18)

(obsazeno lektorem v kostýmu, který vystupuje dle textu níže)

Po lesní cestě jsi došel až k tábořišti, které se hemží elfy, jeden z nich, nejhonosněji oděný, se ti představí jako Idril, vůdce elfích vzbouřenců. Prozradil ti, že za soumraku chystají útok na vesnici, aby si vzali to, co jim lidé kácením stromů ukradli, a chtějí, aby ses k nim připojil.

A. **Nepřipojíš se k útoku na vesnici:** Zdvořile odmítneš elfovu nabídku a pokračuješ v cestě. Nehodláš být součástí elfích plánů a úkladů.

B. **Připojíš se k útoku na vesnici:** Rozhodl ses elfům v jejich cíli pomoci. Útok proběhl nečekaně a obránci neměli žádnou šanci. Elfové však začali zabíjet i nevinné.

19)

Blížíš se k Jetrovu chrámu. Čím blíže však jsi, tím těžší se ta prokletá krabička zdá být a tím větší je tvoje únava. O kus dál potkávaš cizince v černém stojícího u cesty. Muž k tobě promlouvá sladkým a vábivým hlasem. Říká ti, že vidí, že jsi velice znaven, a že pokud mu to dovolíš, rád ulehčí tvému břemenu. Najednou pociťuješ velkou touhu mu krabičku předat.

A. **Předáš cizinci krabičku:** Cizinec si z tvých natažených rukou vezme krabičku, jakmile ji však uchopí, začne se temně smát. Krabičku jsi předal bohu smrti Radbogovi. Ten vytáhl dlouhý černý meč a chystá se tě zabít, ještě však není pozdě vzít své rozhodnutí zpět (vrať se - jdi na horolezeckou stěnu a poté opět na 19).

B. **Nepředáš cizinci krabičku:** Vytahuješ z tlumoku prokletou krabičku a uvnitř tebe zuří boj. Nakonec však podivné poblouznění neznámého muže prolomíš rázným NE!!! Odmítneš muži krabičku vydat. Ten zařve temným hlasem. Je to sám bůh smrti Radbog. Svým chladným hlasem pronese, že i když krabičku zničíš, bude vždy dostatek lidí, kteří budou dost zoufalí, chamtiví a zahořklí na to, aby se mu zaprodali na věčné časy. S těmi slovy se rozplyne v oblaku černého dýmu.

20)

Tato příběhová karta již nemusí být označena číslem (účastníci jsou v poslední kartě navedeni na půdu). Je to zakončení v půdních prostorách či jiném podobném místě, které vytváří atmosféru tajemna (tu umocníme rozsvícením svící).

Jetro se nachází na půdě, která je osvětlena svíčkami.

Před půdou je třeba další lektor, který bude skupinky po jedné vpouštět. Jetro mluví s přicházejícími skupinkami podle textu níže, a podle toho, jak se rozhodnou, jim dá obálku se zakončením příběhu A, či B.



„Po konfrontaci s Radbogem se tvoje síly ještě zmenšily. S vypětím posledních sil ses dovlekl ke chrámu boha života. Vidíš, že kdysi mohutná stavba je již v ruinách. Jakmile však projdeš vchodem dovnitř, opadne z tebe veškerá únava a vnitřek ruiny se promění na kvetoucí háj. Uprostřed háje stojí mohutný dub a pod ním se o mohutnou dřevěnou hůl opírá sám Jetro v podobě cizince, který tě na začátku tvého putování poprosil o jídlo. Říká ti, že dobře ví, proč jsi přišel, a vyzývá tě, abys mu předložil krabičku. Jetro ji od tebe bere do svých rukou a pronáší nad ní slova, kterým nerozumíš, přičemž mu z dlaní vychází jasná zář. Poté krabičku otevře a stane se ... NIC. Krabička je opět jen krabičkou. Jetro ti říká, že kletba je sice zlomena, ale Radbog se své snahy kazit lidská srdce nikdy nevzdá. Jetro tě tedy žádá o velkou službu. Chce po tobě, aby ses stal jeho hrdinou a abys bojoval po celém Asteru proti Radbogovým temným úmyslům.“

A. **Staneš se Jetrovým hrdinou:** V následujících letech jsi putoval po celém kontinentu, hledal stopy Radbogova působení a nejednou ses střetl přímo s Radbogem. Vždy se ti ale dařilo, díky podpoře Jetra, jeho plány mařit. Když jsi zestárnul a tvé dny se nachýlily, našel jsi svého nástupce. Spolu s ním jsi naposledy odcestoval ke chrámu Jetra, kde jsi před mnoha lety poprvé zmařil Radbogovy úmysly. Zde jsi předal své poslání svému mladému nástupci a na věky ses připojil k Jetrovi v jeho rozkvetlém háji.

B. **Vrátíš se domů:** I když jsi chápal naléhavost Jetrova poslání, tvé srdce tě táhlo zpět domů. Jetro touhám tvého srdce porozuměl a nesnažil se tvé rozhodnutí změnit. Proto ti řekl, že se máš vrátit do přístavu, kde na tebe bude čekat bílá loď, která tě odveze domů. Když jsi odjížděl, spatřil jsi v přístavu mladíka, jenž se zastával žebráka zesměšňovaného skupinkou výrostků. Když sis s mladíkem promluvil, řekl ti, že přijel do Asteru hledat dobrodružství a bojovat se zlem. Když jsi upozoroval jeho zápal pro věc, věděl jsi, co je pro něj třeba udělat. Poslal jsi ho do Jetrova chrámu, kde určitě najde to, co hledá. Nastoupíš na palubu a s pohledem na vzdalující se pevninu se těšíš, že se vracíš zpět do bezpečí.

*Ve chvíli, kdy se účastník rozhodne velmi špatně (fatálně), čeká ho pokyn: **Vrát se** = účastníci přijdou na **horolezeckou stěnu**, jeden z nich vyleze stěnu a pak se vrátí na příběhovou kartu (stanoviště), z které přišli, a rozhodují se znova. Na stěnu je vhodný větší počet lektorů, protože je možné, že přijde plnit úkol více skupinek najednou.*



Příloha č. 07.4 - Tematický blok č. 2 – Kdo jsem a jak se rozhoduji? – Legendy Asteru, Motivace, metodika

„Od počátku věků lidé milovali příběhy. Od Eposu o Gilgamešovi, přes dobytí Tróje, Legendy o králi Artušovi, až po Pána prstenů či Harryho Pottera. Lidé v příbězích hledali dobrodružství, napětí i inspiraci. Mnoho z nich se při tom toužilo stát součástí velkých příběhů. Nezbyvalo jim, než číst dál. Přitom kolikrát stačí tak málo. Vždyť i sám Bilbo Pytlík na začátku své cesty seděl na zápraží svého domu a v poklidu kouřil dýmku. Co ho tedy odlišuje od čtenáře v poklidu sedícího u knihy? On sebral odvahu a vydal se za voláním dobrodružství. To nyní volá i vás a láká vás překročit práh a vydat se na cestu. A co na ní najdete? To musíte zjistit sami.“

Příloha č. 07.7 - Tematický blok č. 2 – Kdo jsem a jak se rozhoduji? – Legendy Asteru, Hádanky, metodika

1. V jezeře šnorchlují tři kamarádi, ale když se vynoří, mají pouze dva mokré vlasy. Proč? (Jeden je plešatý)
2. V každé minutě je to jednou a v každém momentu dvakrát. Co to je? (Písmeno M)
3. Představte si situaci, kdy máte otce a syna, které musíte rozestavit tak, aby syn stál za otcem, ale před synem při tom nikdo nestál. Jak to udělat? (postavit je zády k sobě)
4. Koho živí zuby druhých? (Zubaře)
5. Mám doma šuplík a v něm jsou smíchané bílé a černé ponožky. Kolik ponožek nejméně musím vzít ze šuplíku, abych měl určitě alespoň jeden pár stejné barvy? (Tři)
6. Máte dva džbány, pětilitrový a třílitrový, a neomezený zdroj vody. Dokážete odměřit čtyři litry?
(Naplnit třílitrový džbán, přelít do pětilitrového. Znovu naplnit třílitrový, dolít z něj pětilitrový. Protože v něm už 3 litry byly, tak nám v třílitrovém zůstane jeden litr. Vylijeme pětilitrový, nalijeme do něj odměřený litr a přidáme další tři z třílitrového.)
7. Za jakou nejkratší dobu opečete tři topinky, když se na pánvičku vejdou jen dvě najednou a jedna strana se peče 30 sekund? (90 sekund)
 1. strana první topinky společně s 1. stranou druhé topinky = 30s.
 1. strana třetí topinky společně s 2. stranou druhé topinky = dohromady 60s.
 2. strana první topinky společně s 2. stranou třetí topinky = dohromady 90s
8. Dva muži hrají tenis. Sehráli celkem pět setů a každý z nich vyhrál tři. Jak je to možné?
(Muži hráli jako pár ve čtyřhře)
9. Pokud v závodě předběhnete závodníka na druhém místě, na kolikátém místě budete?
(na druhém)
10. Řidič autobusu v Paříži směřoval dolů z kopce. Minul značku stop, ale nezastavil. Pak zahnul doleva tam, kde byla značka zákaz odbočení vlevo. Nakonec pokračoval v protisměru v jednosměrce. Nicméně přes to všechno neporušil žádný dopravní předpis. Jak to? (šel pěšky)



11. Některé měsíce mají 31 dní. Kolik měsíců má 28 dní? (Všechny, nebylo použito spojení jen 28 dní.)

12. Tomáš dluží svému známému 73 Kč. Přesně tuto částku (73 Kč) svému kamarádovi také vrátí v hotovosti, ale nedá mu žádnou jednorázovou minci. Jak to udělá? (Peníze skutečně předá v hotovosti, nepoužije žádný šek, kreditku ani bankovní převod atd., tato hádanka má více řešení.)

13. Kuchař potřebuje opravit chybu v kuchaře, ale není si jistý, který recept je správně napsaný. Poznáte vy, který recept na vaječný sníh je napsaný správně?

- 100 gramů cukru, vaječný žloutek a trochu citronové šťávy šleháme do ztuhnutí
- 100 gramů cukru, vaječný žloutek a trochu citronové šťávy šleháme do ztuhnutí

(Ani jeden, sníh se šlehá z bílků.)

14. Máte za úkol zapálit oheň a máte k dispozici líh, svíčku, benzín, papír, slámu, černé uhlí, krabičku zápalek, kousek vaty a pryskyřici. Co zapálíte jako první? (Sirku)

15. Co obletí svět, a přesto zůstane v rohu? (Poštovní známka)

16. Proč nemůže být žádný žijící Američan pochován v Kanadě? (Protože je žijící.)

17. Má noční hlídač nárok na důchod, pokud zemře přes den? (Nemá, je mrtvý.)

18. V jedné zátocě, nedaleko od břehu, kotví loď. Ta má žebřík (který začíná i končí příčkou), jež se svou první příčkou dotýká vodní hladiny. Vzdálenost mezi jednotlivými příčkami je 20 cm a žebřík má celkovou délku 180 cm. Příliv zvedá hladinu rychlostí 15 cm za hodinu. Za jak dlouho bude voda na třetí příčce shora? (Nikdy, loď se zvedá souběžně s hladinou.)

19. Zoufalá princezna říká: „Mám dítě, asi skočím z věže.“ Otázka zní: Kdo je otcem?

Přesto, že to na první pohled nevypadá, v hádance jsou všechny potřebné indicie k určení otce řečeny. Ovšem je nutno podotknout, že hádanka se nemá číst, ale říkat.

(Odpověď: Kočí z věže. Princezna říká: Mám dítě, asi s kočím z věže.)

20. Na parníku se stala vražda. V inkriminovanou dobu byli na parníku 4 lidé (oběť, kapitán, kuchař a plavčík). Podle výpovědí jednotlivých osob určete, kdo byl vrah.

Kapitán: „V té době jsem kormidloval.“

Kuchař: „V té době jsem vařil.“

Plavčík: „V té době jsem stahoval plachty.“

Kdo je vrahem? (Plavčík, na parníku nejsou plachty)

21. Pan Strážný je nočním hlídačem v jedné velké firmě. Pan Velký je zase generálním ředitelem této firmy. Jednou ráno, když se pan Strážný chystal z práce domů, potkal pana Velkého a povídá: „Pane Velký, slyšel jsem, že máte letět v blízké době do Londýna, je to pravda?“ „Ano, dnes odpoledne tam mám jet na služební cestu,“ opáčil pan Velký. „Raději nikam necestujte,“ varoval Strážný pana Velkého. „A pročpak ne?“ zeptal se udiveně pan Velký. „Dnes v noci jsem měl totiž sen, že to Vaše letadlo havaruje a všichni v letadle zemřou!“



Jelikož byl pan Velký pověřivý, raději služební cestu odvolal a celé odpoledne sledoval zprávy. A skutečně se odpoledne objevila zpráva, že letadlo, kterým měl pan Velký cestovat, havarovalo a nikdo nepřežil. Pan Velký byl dlouhou chvíli zaražený, protože si uvědomil, že právě unikl smrti. Poté zvedl telefon a zavolal do firmy své sekretářce. „Slečno Jano, znáte toho hlídače Strážného?“ „Ano znám.“ Odvětila sekretářka. „Tak hned zavolejte na personální, ať jej okamžitě propustí!“ Proč to udělal?

(Pan strážný je noční hlídač a ten nemá v práci co spát).



HOBBY, CO SE HODÍ



shutterstock.com • 175204310

HOBBY, CO SE HODÍ

Pomůcky: psací potřeby, papíry, švihadlo, láhev s vodou, činka, barvy na sklo a malá sklíčka, hudební nástroje

Popis stanoviště: Na tomto stanovišti mají účastníci možnost rozvíjet svá hobby. Zároveň mohou získat určité dovednosti či zkušenosti, které následně budou moci využít při hledání zaměstnání.

Stanoviště:

- Sport

Zadání:

- běh: Úkolem účastníka je běžet okolo venkovního hřiště a zpět.
- skákání přes švihadlo: Úkolem účastníka je dvě minuty v kuse skákat přes švihadlo. Účastník může vyzkoušet například dvojskok nebo vajíčko.

- Posilování

Zadání:

- kliky: Úkolem účastníka je udělat 10 kliků dámských nebo pánských.
- dřepy: Úkolem účastníka je udělat 30 dřepů. Lektor může účastníkům nabídnout zátěž (láhev naplněnou vodou nebo činku). Účastník s tak může naučit dělat dřepy se zátěží.
- angličáky: Úkolem účastníka je udělat alespoň 10 angličáků.

- Výtvarka

Zadání: Úkolem účastníka je vytvořit malou pestrobarevnou vitráž pomocí malých sklíček a barev na sklo.

- Cestování

Zadání: Úkolem účastníka je napsat nebo namalovat pohled pro kamaráda z cest. Účastník v pohledu popíše, jak cesta probíhá nebo jaká zajímavá místa navštívil. Zároveň může pohled i kreativně ztvárnit.

- Hudba

Zadání: Lektor pro účastníky připraví hudební nástroje. Účastníci budou mít možnost na ně hrát, případně zpívat.

- Literatura

Zadání: V tomto úkolu má účastník několik možností, jak se může realizovat. První možností je četba, kdy si účastník může vybrat jednu z knih, které lektor předem připravil, a začít se do ní. Dále se může účastník sám stát tvůrcem a vytvořit libovolné literární dílo. Poslední možností realizace tohoto úkolu je recitace. Úkolem účastníka je sehnat si alespoň jednoho posluchače a recitovat mu - báseň může být zcela libovolná.



Peníze hýbou světem



Peníze hýbou světem

Pomůcky: kreditní karta, jednotlivé položky k nastříhání a předání účastníkům, přehled předmětů natištěný na velkém papíře a vystavený s aktuálními cenami

Lektor je v roli prodejce, který nabízí účastníkům předměty směnou za peníze. Směna se eviduje na kreditní kartě, kterou účastník dostane v úvodu aktivity s různou výší aktuálního zůstatku. Pohyb na kreditní kartě může evidovat pouze lektor v účtárně, kde se zapisuje účastníkům vydělaná odměna, a na stanovišti Peníze hýbou světem. Tito lektoři zapisují částky speciální gelovou fixou tak, aby si je nemohli účastníci zapisovat sami. Pokud účastník přijde vyjednat obchod a má na účtu dostatečný zůstatek peněz, zapíše mu lektor odchozí platbu a změní jeho aktuální zůstatek peněz na účtu. Poté mu předá papírek s předmětem, který si účastník koupil.

Předměty jsou dle příloh a jejich cena je určena před začátkem aktivity. Podobně jako výše odměny za práci je i cena předmětů uvedena před zahájením aktivity podle toho, jaká je průměrná pořizovací cena těchto předmětů v daný moment. Cena je pak vepsaná do cenovek, které jsou u obrázků předmětů. U cen nemovitostí je doporučeno cenu držet níže, než je cena opravdová. V herním mechanismu nemají totiž účastníci možnost si vydělat reálně tak vysokou částku.

S lektorem mohou účastníci o výši platby smlouvat. Stejně tak mohou sami poptat předmět, který nemá obchodník právě v nabídce. V ten moment je obchodník pošle na další stanoviště a požádá je, ať se vrátí za nějakou dobu. Mezitím na papír vytvoří nabídku poptávaného produktu a napíše odhadovanou cenu.

Předměty v základní nabídce:

- Rodinné auto
- Sportovní auto
- Jachta
- Kolo
- Letadlo
- Prsten
- Notebook
- Mobil
- Dům
- Vila
- Pronájem bytu na rok



**Práce není jakákoliv činnost,
ale jen ta, která mění svět.**



Práce není jakákoliv činnost, ale jen ta, která mění svět

Pomůcky: podložky, barevné papíry, psací potřeby, doklady o ukončení učebního oboru, SŠ a VŠ, vytisknuté a připravené úkoly pro všechny typy zaměstnání, kartu evidence uchazeče o práci, nabídku zaměstnání, zadání, karty, barvy na obličej, pastelky, ořezávátko, barvy na kreslení, hudební nástroje, bavlnky na střihání, nůžky, plastelína, česko-německý slovník, stoly, židle, materiál na tvoření

Účastník je při příchodu na stanoviště uveden koordinátorem zaměstnání, který mu představí dostupné pracovní pozice a krátkým pohovorem rozhodne, jestli je pro danou pracovní pozici vhodný. Pokud vhodný je, obdrží kartu uchazeče o zaměstnání a evidenční list pracovní doby. Účastníci tedy při vstupu do zaměstnání získají evidenci pracovní docházky. Do té si vypisují počet odpracovaných minut, náplň své práce a dovednosti, které si prací osvojili. Do evidence si zapisují i výplatu, kterou si mohou nechat zapsat na účet.

Lektor je na tomto stanovišti v roli koordinátora zaměstnání. Má přehled o všech okruzích a vyhodnocuje odměny. Práce jsou rozděleny do okruhů a požadavky na ně jsou popsány v inzerci. Mimo okruhy má koordinátor možnost vytvořit nové pracovní pozice pro ty, kteří se v žádné z pozic nezaměstnají. Týká se to především manuální práce, koordinátor tak může vytvořit jakoukoliv pracovní pozici a vyhlásit její otevření, zadat v ní úkol typu přenášení židlí, skládání stolů a podobně.

Koordinátor řídí i účtárnu, tedy vyplácení mzdy. Do té si účastníci mohou jít vyzvednout peníze na účet. Více o odměnách je uvedeno v podkapitole.

Okruhy prací a odměny:

Humanitně zaměřené

Humanitně zaměřené práce jsou ty, ve kterých účastníci pracují s lidmi, jejich emocemi a snaží se dotvářet jejich příběhy. Účastníci, kteří při vzdělání absolvovali zdravotnický, pedagogický nebo právní obor, mají v tomto okruhu vyšší plat. Jednotlivá povolání tohoto okruhu jsou následující:

Učitelka v mateřské škole:

Zadání pro lektora: Účastník musí předložit diplom z pedagogicky zaměřené školy. Účastník má za úkol napsat pohádku pro děti. Rozsah je určen na papír velikosti A5. Pohádka musí nést ponaučení pro hlavního hrdinu, měla by tedy podávat malým dětem skrze hlavní postavu nejen příběh, ale i ponaučení.

Napsat takovou knihu by účastníkovi mělo zabrat minimálně jeden rok, tedy 5 minut. Pohádka musí být upravena a být napsána stylisticky a gramaticky správně. Za ilustraci může účastník dostat příplatek.

Zadání pro účastníka: Jsi paní učitelkou/panem učitelem v mateřské škole. Aby děti lépe usnuly po obědě, je tvým úkolem jim napsat pohádku. Pohádka musí být dlouhá přes papír A5 a musí z ní vyplývat nějaké ponaučení. Nezapomeň, že děti mají rády obrázky a editor za ně rád připlatí. Můžeš nějakou ilustraci nakreslit na druhou stranu papíru. Jakmile budeš mít pohádku sepsanou, předej ji koordinátorce zaměstnání a vyzvedni si odměnu.

Lektor zážitkové pedagogiky:

Zadání pro lektora: Účastník musí předložit osvědčení o maturitní zkoušce nebo vysokoškolský diplom oboru pedagogika. Účastník musí sepsat metodiku ke hře Člověče nezlob se (další možné hry Piškvorky, Kámen nůžky papír, Cukr káva limonáda, Schovka apod.), metodika musí obsahovat kapitoly Rizika této hry, Přínos pro vývoj účastníka hry a Pravidla v bodech. Dalším



úkolem je tvorba příloh - účastník musí z plastelíny vytvořit figurky a kostku, u hry Piškvorky narýsovat hrací plán, u hry Kámen nůžky papír najít kámen, nůžky a papír a přinést je, u hry Schovka se schovat na dvě minuty pod stůl.

Napsat tuto metodiku by účastníkovi mělo zabrat minimálně jeden rok, tedy 5 minut.

Zadání pro účastníka: Jsi lektorem zážitkové pedagogiky. S mladými lidmi a dětmi trávíš hodně času a musíš mít přehled o všech hrách. Tvým úkolem je napsat metodiku k jedné z těchto her (Člověče nezlob se, Piškvorky, Kámen nůžky papír, Cukr káva limonáda, Schovka). Metodika je papír, který obsahuje kapitoly Rizika hry (zamysli se tedy nad riziky pro účastníky těchto her), Přínos pro vývoj (co si z těchto her mohou účastníci odnést) a Pravidla (napíš je v bodech). Poté si vezmi potřebný materiál a vyrob přílohy (Člověče nezlob se jsou figurky z plastelíny, Piškvorky mají narýsovaný hrací plán, Kámen nůžky papír musíš najít kámen, nůžky a papír a přinést je, Schovka se musíš schovat na dvě minuty pod stůl). Až budeš mít splněno, vyzvedni si odměnu u koordinátora.

Pečovatelka v domově důchodců a zdravotní sestra

Zadání pro lektora: Účastník se musí naučit pečovat o ostatní. Musí tedy najít 5 svých spolužáků a těm nějakým způsobem pomoci. Na papír pak musí sepsat, jakým způsobem jim pomohl, a nechat si papír od nich podepsat.

Zadání pro účastníka: Pečuješ o lidi, kteří byli umístěni do domova, protože už nemohou žít sami. Protože se o ně každý den staráš, musíš umět i pomáhat. Najdi pět spolužáka a pomoz jim s něčím, co zrovna potřebují. Na papír napiš, jak jsi jim pomohl/a, a nechej si od nich papír podepsat. Poté ho dones koordinátorovi a ten ti vyplatí odměnu.

Lékař

Zadání pro lektora: Účastník se musí rozhodnout o transplantaci srdce a své rozhodnutí odůvodnit. Poté se věnuje studiu.

Zadání pro účastníka: Pečuješ o lidi a jsi členem lékařského konzilia, které rozhoduje o transplantaci orgánů. K dispozici pro transplantaci je jedno srdce. Pacientů, kteří transplantaci potřebují, je 6. Musíš se rozhodnout, kterého pacienta budeš operovat a kteří musí čekat dále. Své rozhodnutí sepiš a zdůvodni.

Pokud toto rozhodnutí učiníš, dalším bodem tvé práce je vzdělávání se. Podívej se do slovníku a nauč se nazpaměť co nejvíce německých slovíček z oblasti lékařství.

Management, marketing, ekonomie a umění

Pro ty, co rádi tvoří, počítají, přemýšlí anebo prodávají věci. Účastníci, kteří získali vzdělání v obchodním směru, ekonomickém, uměleckém nebo právním mají v tomto okruhu vyšší plat.

Personalista

Zadání pro lektora: Účastník dostane seznam zaměstnanců, z 10 bude muset vybrat 4, které propustí. V další fázi se pokusí oslovit někoho ze spolužáků (i více) a přesvědčit ho, aby se nechal zaměstnat v jakémkoliv zaměstnání. Za druhou fázi může personalista obdržet příplatek.

Zadání pro účastníka: U koordinátora je připravený seznam. Jedná se o seznam 10 zaměstnanců, ze kterých musíš vybrat 4 a ty propustit. Svůj výběr napiš na papír a odůvodni ho. V druhé fázi zkus najít spolužáka a dohodit mu práci, která se pro něj hodí. Pokud spolužák přijme, dostaneš příplatek. Další fází je kancelářská práce - nastříhej tedy libovolné množství provázků o délce přesně 27 cm podle toho, jak dlouho chceš pracovat.

Marketingový specialista v oblasti reklam

Zadání pro lektora: Účastník dostane fotografie několika produktů, ke kterým musí vymyslet zajímavý slogan. Poté musí udělat anketu, kdy osloví 10 spolužáků, kteří mu pomohou vybrat nejlepší slogan, který by je přesvědčil ke koupi produktu. V další fázi účastník plní kancelářskou práci.

Zadání pro účastníka: U koordinátora je připravený dokument produktů. Ke každému produktu vymysli originální slogan, který tento produkt může dobře prodat. Poté najdi 10 spolužáků



a udělej anketu, která ti pomůže vyhodnotit, který slogan je nejlepší. Další fází je kancelářská práce - nastříhej tedy libovolné množství provázků o délce přesně 27 cm podle toho, jak dlouho chceš pracovat.

Fotograf, umělec, sochař a kreativec

Zadání pro lektora: Účastník dostane prázdný papír, na který musí ztvárnit portrét kohokoliv ze svého okolí nebo slavné osobnosti (malíř). Účastník dostane plastelínu a musí napodobit slavné sochařské dílo (sochař). Účastník dostane kytaru nebo jiný hudební nástroj a hraje nebo zpívá ostatním k práci (hudebník). Účastník dostane barvy na obličej a musí si sám nanést originální design (kreativec, make-up artist).

Zadání pro účastníka: Ukaž umělce, kterým jsi. Nakresli portrét někoho ze spolužáků nebo svých blízkých. Nebo chceš být sochař? Z plastelíny vytvoř sochu podle Sochy Svobody. Můžeš být i hudebník a hrát nebo zpívat ostatním k práci. Taky můžeš být kreativec a make-up artist, vytvoř barvami jedinečné dílo přímo na svém obličeji. Až budeš mít hotovo, čeká tě péče o materiál. Ostrouhej tolik pastelek, kolik chceš, podle toho, jak dlouho chceš pracovat. Taky své umění můžeš prodat spolužákům a vydělat si více.

Ekonom, právní odborník

Zadání pro lektora: Počítání zadání. Účastníka odměňujeme podle toho, kolik času v práci tráví a kolik úkolů vyřeší. Dostane tedy základní plat a bonusový výdělek za každou vyřešenou úlohu.

Zadání pro účastníka: Počítání a řešení případů - to je tvoje. Tak se do toho pusť, za vyřešenou úlohu máš bonus ve výplatě. U koordinátora je zadání, a až budeš mít hotové úlohy, které budeš chtít zkontrolovat, koordinátor má řešení. Další fází je kancelářská práce - ostrouhej tolik pastelek, kolik chceš, podle toho jak dlouho chceš pracovat.

Technické obory

Technické dovednosti, průmysl a stavebnictví jsou v tomto okruhu ceněny nejvíce. Účastníci, kteří mají vzdělání v tomto oboru, mají vyšší odměnu.

Policista a forenzní analytik

Zadání pro lektora: Řešení případu podle příloh. Účastníka odměňujeme podle toho, kolik času v práci tráví a kolik případů vyřeší. Odpověď u každého případu může hádat pouze dvakrát. Dostane tedy základní plat a bonusový výdělek za každou vyřešenou úlohu.

Zadání pro účastníka: Řešení případů je něco pro tebe. Tak se do toho pusť, za vyřešený případ máš bonus ve výplatě. U koordinátora je zadání a až budeš mít hotové případy, které budeš chtít zkontrolovat, koordinátor má řešení. Další fází tvé práce je trénink - zacvič si, dřepy, kliky, běh a posilování.

Stavbyvedoucí

Zadání pro lektora: Stavba domu z karet.

Zadání pro účastníka: Stavíš domy pro rodiny s dětmi. Postav jich co nejvíce z karet. Domy musí mít alespoň dvě patra. Tři patra a více jsou za bonus v platu.

Ekolog

Zadání pro lektora: Účastník tvoří banner, hledá hlasy pro petici a šíří povědomí o tématu.

Zadání pro účastníka: Vytvoř banner, který přesvědčí vládu jednat. Vyber si téma, které tě zajímá a je ti blízké. Až ho budeš mít hotový, vydej se na nenásilný protest za správnou věc. Zkus přesvědčit ostatní, aby podepsali petici.

Odměny

Vyplácení mzdy podléhá krátkému výpočtu. Jeden rok života odpovídá v aktivitě zhruba 4 minutám herního času. Níže jsou popsány orientační hrubé platy pro jednotlivé pozice za měsíc. Koordinátor tedy může podle toho, kolik účastník prací strávil času a odvedl práce, vypočítat odměnu, kterou mu zapíše do evidence a později na účet. Odměny mohou být



navyšovány, pokud účastník plní úkoly ve svém zaměstnání. Ohodnocení je tedy převážně na koordinátorovi a před začátkem aktivity by si ho měl připravit podrobně podle toho, jaká je aktuální situace z hlediska financí ve světě.

Paní učitelka v mateřské škole 38 000 Kč.
 Lektor zážitkové pedagogiky 24 000 Kč.
 Pečovatelka a zdravotní sestra v domově důchodů 24 000 Kč.
 Lékař 60 000 Kč.
 Personalista 37 000 Kč.
 Marketingový specialista 40 000 Kč.
 Kreativní všechno 18 000 Kč.
 Ekonom a právník 36 000 Kč.
 Policista a forenzní analytik 40 000 Kč.
 Stavbyvedoucí 31 000 Kč.
 Ekolog 25 000 Kč.

Příloha č. 09.D11 - Tematický blok č. 4 – Sním anebo bdím? – Kniha života, Protiklady se přitahují, metodika

Protiklady se přitahují

Tabulka k tisku

Partner	Partner	Partner	Partner	Partner	Partner
Partner	Partner	Partner	Partner	Partner	Partner
Partner	Partner	Partner	Partner	Partner	Partner
Partner	Partner	Partner	Partner	Partner	Partner
Partnerka	Partnerka	Partnerka	Partnerka	Partnerka	Partnerka
Partnerka	Partnerka	Partnerka	Partnerka	Partnerka	Partnerka
Partnerka	Partnerka	Partnerka	Partnerka	Partnerka	Partnerka
Partnerka	Partnerka	Partnerka	Partnerka	Partnerka	Partnerka



Manžel	Manžel	Manžel	Manžel	Manžel	Manžel
Manžel	Manžel	Manžel	Manžel	Manžel	Manžel
Manžel	Manžel	Manžel	Manžel	Manžel	Manžel
Manžel	Manžel	Manžel	Manžel	Manžel	Manžel
Manželka	Manželka	Manželka	Manželka	Manželka	Manželka
Manželka	Manželka	Manželka	Manželka	Manželka	Manželka
Manželka	Manželka	Manželka	Manželka	Manželka	Manželka
Manželka	Manželka	Manželka	Manželka	Manželka	Manželka

Dítě	Dítě	Dítě	Dítě	Dítě	Dítě
Dítě	Dítě	Dítě	Dítě	Dítě	Dítě
Dítě	Dítě	Dítě	Dítě	Dítě	Dítě
Dítě	Dítě	Dítě	Dítě	Dítě	Dítě
Dítě	Dítě	Dítě	Dítě	Dítě	Dítě
Dítě	Dítě	Dítě	Dítě	Dítě	Dítě
Dítě	Dítě	Dítě	Dítě	Dítě	Dítě
Dítě	Dítě	Dítě	Dítě	Dítě	Dítě



Pomůcky: Papíry, psací potřeby, obálky, několik hracích kostek, několik krabiček s černými a bílými fazolemi, lahev s vodou, několik lžiček, vytištěné a nastříhané lístečky Přítel, Partner, Manžel a Dítě, zadání jednotlivých úkolů (viz Přílohy č. 09.D1 – D11), notebook nebo mobil s připojením na internet, klobouk

Příprava stanoviště: Lektor po místnosti rozmístí zadání jednotlivých úkolů (viz Přílohy č. 09. D2 – D10) a připraví všechny pomůcky.

Průběh a obsluha stanoviště:

Stanoviště „Protiklady se přitahují“ provází účastníky mezilidskými vztahy. Účastník zde může do své Knihy života získat přátele, životní partnery nebo děti. Účastníky po stanovišti provází plakáty (viz Přílohy č. 09.D1 – D10), na nichž se účastník dozví hodnotu nebo vztah, který může získat, ale také co získání této hodnoty obnáší. Zpravidla se jedná o jednoduchý úkol. Jakmile účastník zadaný úkol splní, může přijít za lektorem, který mu vydá příslušnou kartičku. Účastník nemůže plnit jednotlivé úkoly hned po sobě. Mezi jednotlivými úkoly musí odejít na jiné stanoviště a až poté se vrátit zpět.

Úkolem lektora je vytvořit na tomto stanovišti příjemnou rodinnou atmosféru. Může k tomu využít zapálené svíčky, vonné tyčinky, může účastníkům uvařit čaj nebo nabídnout sušenky. Lektor na tomto stanovišti působí jako přítel a rádce. Jeho úkolem je rovněž povídat si s účastníky, zjišťovat, jak se jim v životě daří, a podporovat je.

Popis úkolů na jednotlivých stanovištích:

1) Přátelství:

Zadání:

Úkolem účastníka je zamyslet se nad přátelskými vztahy, které ve svém životě má. Aby mohl kartičku „přítel“ ve hře získat, musí účastník najít na internetu nějaký citát o přátelství a dvakrát jej přepsat. Jednou do své Knihy života a podruhé na malý kousek papíru. Malý kousek papíru s citátem o přátelství pak účastník předá někomu, koho považuje za svého přítele. Pokud přítel účastníka není ve třídě, má účastník možnost poslat mu citát v SMS.

Pomůcky: list se zadáním (viz Příloha č. 09.D2), psací potřeby, papír, notebook nebo mobil připojený na internet

2) Partner pro život

Zadání:

Úkolem účastníka je získat partnera pro život. Účastník ho získá tak, že si vybere pět vlastností, které bude jeho partner mít. Vybere tři vlastnosti kladné a dvě záporné. Může se inspirovat papírem, na němž jsou dobré i špatné vlastnosti vypsány (viz Příloha č. 09.D3 – D5).

Pomůcky: psací potřeby, papír, plakát s dobrými a špatnými vlastnostmi (viz Příloha č. 09.D3 – D5)

3) Mám tě rád/a ale...

Zadání:

Úkolem účastníků na tomto stanovišti je upevnit jejich vztah. To, že je vztah pevný, pozná účastník tak, že se mu podaří ve vztahu překonat náročnou situaci. Tu v této hře symbolizuje



třídění bílých a černých fazolí. Pokud se účastníkovi podaří jednou rukou, tou nedominantní, roztřídit fazole na bílé a na černé, znamená to, že jeho vztah nelehkou situaci překonal, a účastník může pokračovat na stanoviště „Dokud nás smrt nerozdělí“.

Pomůcky: list se zadáním (viz Příloha č. 09.D6), krabičky, bílé a černé fazole

4) Dokud nás smrt nerozdělí

Zadání:

Úkolem účastníka je přečíst si nejprve inspirativní příběh z knihy Alchymista (Coelho, Paulo. Alchymista. Praha: Argo, 2005. ISBN 80-7203-697-1, s. 15). Na základě tohoto příběhu poté účastník splní úkol. Lektor mu na lžici nalije malé množství vody, se kterým musí účastník jít na bar a nazpět. Na baru musí účastník zjistit, jaká je nejdražší položka v nabídce, a s touto informací se vrátit zpět na místo, odkud vyšel. Celou cestu přitom musí dávat pozor na to, aby se mu voda ze lžičky nevyliła. Pokud se účastníkovi voda cestou rozlije, má ještě jeden pokus. Pokud se mu to nedaří ani na druhý pokus, musí se vrátit zpět na úkol s názvem „Partner pro život“, kde si může najít nového životního partnera.

Pomůcky: list se zadáním (viz Příloha č. 09.D7), lžičky, lahev s vodou, list s příběhem (viz Příloha č. 09.D8)

6) Já budu máma/Já budu táta

Zadání:

Úkol účastníka nejprve přivede k zamyšlení se nad tím, jaké to je být rodičem a zdali je na to připraven. Po krátkém přemýšlení je úkolem každého účastníka vytáhnout si poslepu z klobouku jednu kartičku. Pokud je kartička červená, znamená to, že účastník získává dceru. Kartičku s nápisem Dcera si nalepí do své Knihy života a napíše k ní jméno, jakým by svou dceru pojmenoval. Pokud si účastník vytáhne modrou kartičku, znamená to, že má syna. Další postup je stejný. Poslední možností je, že si účastník vylosuje bílou kartičku s textem. Bílá kartička obsahuje následující texty:

- Dvojčata holky
 - Účastník si kartičku vlepí do deníku a napíše k ní dvě dívčí jména.
- Dvojčata kluci
 - Účastník si kartičku vlepí do deníku a napíše k ní dvě chlapecká jména
- Dvojčata kluk a holka
 - Účastník si kartičku vlepí do deníku a napíše k ní jedno dívčí a jedno chlapecké jméno.
- Dítě s postižením
 - Účastník má na výběr, zdali si dítě nechá a bude zbytek života pracovat jen na zkrácený úvazek, aby mohl naplnit potřeby handicapovaného dítěte, tudíž bude mít po celý zbytek hry méně peněz. Nebo se může rozhodnout dítě umístit do ústavní péče a sám se vrátit k běžnému životu.
- Bohužel, teď dítě mít nemůžeš
 - Účastník odchází na jiné stanoviště, může se pro dítě kdykoliv vrátit a vyzkoušet to znovu.

Pomůcky: list se zadáním (viz Příloha č. 09.D9), klobouk, kartičky (viz Příloha č. 09.D10).



Ráno moudřejší večera

Pomůcky: Dataprojektor, počítač s filmem či seriálem, promítací plátno, matrace na sezení, popcorn, kelímky, limonáda, propisky, záznamová tabulka (viz příloha č. 09.E2)

Příprava stanoviště: Lektor v místnosti zatemní a na stěnu pustí pomocí dataprojektoru a počítače film, u vchodu nachystáme vytištěnou záznamovou tabulku a propisky.

Průběh a obsluha stanoviště: Lektor stojí u vchodu a láká účastníky na projekci filmu. Nabízí jim odpočinek od jejich náročného života, popcorn a limonádu. Úkolem účastníka na tomto stanovišti je udělat si pohodlí a sledovat promítaný film či seriál. Při vstupu účastníka do místnosti si lektor zapíše do tabulky (Příloha č. 09.E2) jeho jméno a čas, kdy přišel. Poté účastníky obsluhuje a snaží se jim zajistit co možná největší komfort. Jakmile se účastník rozhodne ze stanoviště odejít, lektor mu zapíše čas odchodu a spočítá, kolik času na stanovišti strávil. Tento údaj si účastník zapíše do své Knihy života.

Na toto stanoviště může být také účastník poslán osudem z důvodu nějaké náhlé životní události.



ŽÁDNÝ UČENÝ Z NEBE NESPADL

Pomůcky: psací potřeby, papíry, podložky, doklady o ukončení učebního oboru, SŠ a VŠ, vytisknuté a připravené úkoly pro všechny typy škol, obvazy, omalovánky, kostky z LEGO stavebnice, LEGO návod

Popis stanoviště:

Účastníci mají možnost v průběhu celé aktivity navštívit stanoviště s názvem „Žádný učený z nebe nespadl“. Mohou si vybrat z následující nabídky škol:

- učební obor (zakončený výučním listem)
- střední škola (zakončená maturitou)
- gymnázium (zakončené maturitou)
- vysoká škola (zakončená vysokoškolským diplomem, podmínkou nástupu je úspěšně splněná maturitní zkouška)

Každý účastník má možnost vybrat si jednu nebo více škol, které může absolvovat. Pokud má účastník o jednu z vybraných škol zájem, je jeho úkolem splnit úkol, který se k danému typu školy vztahuje, a přinést ho ke kontrole učiteli (tedy lektorovi, který v aktivitě představuje učitele). Pokud se účastníkovi podaří úkol splnit, obdrží potvrzení o dokončení příslušného studia. Např. pokud se účastníkovi podaří z LEGO stavebnice postavit dům podle plánu a lektor zkontroluje, že je postavený správně, účastník dostane výuční list.

JEDNOTLIVÉ TYPY ŠKOL:

gymnázium:

Úkol č. 1 - Český jazyk

Zadání:

Udělej větný rozbor následující věty: Diváci napjatě sledovali fotbalový zápas.

Řešení:



Úkol č. 2 - Matematika

Zadání:

Vypočítej následující příklad. Kolik se rovná x?

$$5(x-2)+3=4(x+6)-25$$

Řešení:

$$5x-10+3=4x+24-25$$

$$5x-10+3=4x+24-25$$

$$5x-4x=24-25+10-3$$

$$5x-4x=24-25+10-3$$

$$x=6$$



střední škola:

- **SŠ zdravotní**

Zadání:

Úkolem účastníka je vybrat si nějakou obvazovou techniku a pomocí ní obvázat svému spolužákovi ruku nebo nohu. Obvazovou techniku si může najít na internetu.

- **SŠ průmyslová**

Zadání:

Úkolem účastníka je správně převést následující jednotky.

12,8 m = ? dm

258 m = ? km

0,041 dm = ? mm

869 cm = ? m

4,59 km = ? cm

- **SŠ umělecká**

Zadání:

Úkolem účastníka je vybrat si omalovánku a pečlivě ji vybarvit.

- **SŠ obchodní**

Zadání:

Úkolem účastníka je vytvořit reklamní plakát a k němu poutavý slogan.

- **Odborné učiliště**

Zadání:

Úkolem účastníka je postavit dům z LEGO stavebnice podle přiloženého návodu.

vysoká škola:

- **Lékařský obor:**

Zadání:

Úkolem účastníka je napsat názvy následujících chemických sloučenin:

NaOH

Mg(OH)₂

Al(OH)₃

AgOH

Řešení:

NaOH - hydroxid sodný

Mg(OH)₂ - hydroxid hořečnatý

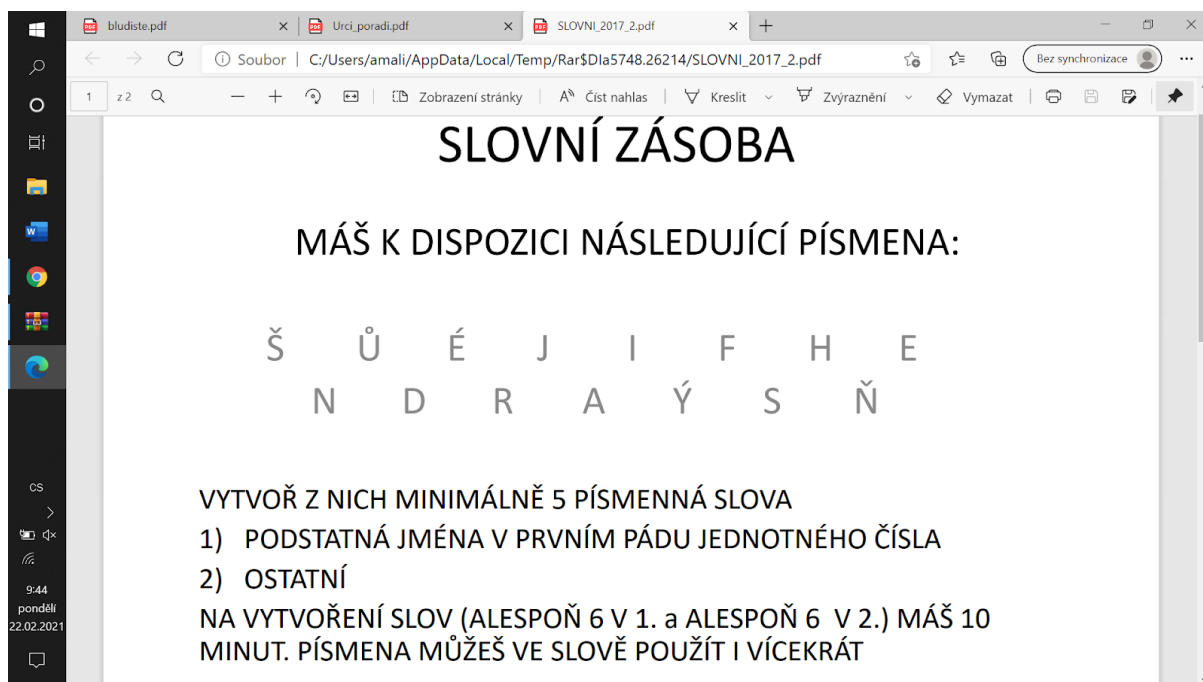
Al(OH)₃ - hydroxid hlinitý

AgOH - hydroxid stříbrný



- **Právnícký obor:**

Zadání: Úkolem účastníka je vytvořit 6 slov z následujících písmen, přičemž alespoň jedno slovo musí obsahovat nejméně 5 písmen.



SLOVNÍ ZÁSoba

MÁŠ K DISPOZICI NÁSLEDUJÍCÍ PÍSMENA:

Š Ů É J I F H E
N D R A Ý S Ň

VYTVOŘ Z NICH MINIMÁLNĚ 5 PÍSMENNÁ SLOVA

- 1) PODSTATNÁ JMÉNA V PRVNÍM PÁDU JEDNOTNÉHO ČÍSLA
- 2) OSTATNÍ

NA VYTVOŘENÍ SLOV (ALESPOŇ 6 V 1. a ALESPOŇ 6 V 2.) MÁŠ 10 MINUT. PÍSMENA MŮŽEŠ VE SLOVĚ POUŽÍT I VÍCEKRÁT

Řešení: ŠŇŮRA, RADAR, JINDRA, FANDA, HNIDA, SRANDA, JARDA, SRŠEŇ, ADRESA,...

- **Pedagogický obor:**

Zadání:

Úkolem účastníka je vymyslet zábavnou hru pro děti, díky které se děti něčemu naučí. Účastník stručně sepiše průběh hry, pravidla, věkovou skupinu a prostředí, kde se hra odehrává. Stačí velmi stručně.

- **Ekonomický obor:**

Zadání:

Úkolem účastníka je správně vyřešit následující úlohu:

Petr dostal k narozeninám 900 Kč. Rozhodl se, že 15 % utratí a zbytek uloží na účet v bance. Kolik utratil a kolik peněz uložil do banky?

Řešení:



Informační systém x (1) Messenger x DIS - Disk Google x škola - Dokumenty Goog x Procenta | skolaposkole.cz x

skolaposkole.cz/matematika-zs/7-rocnik/procenta

100 % = 900 Kč
 1 % = 9 Kč [900 : 100]
 15 % = 135 Kč [9 · 15]
 Celková částka činí 100 %, a když utratil 15 %, zůstalo mu 85 % [100 % - 15 %] na uložení do banky.
 85 % = 765 Kč [9.85] nebo 900 Kč - 135 Kč = 765 Kč [odečteme od původní částky útratu]

2. trojčlenka

900 Kč	100 %
x Kč	15 %

$\frac{x}{900} = \frac{15}{100}$
 $x = \frac{15 \cdot 900}{100}$
 $x = 135 \text{ Kč}$

3. vzorec
 část [Č] = základ [Z] · procento [P/100]
 Z = 900 Kč
 P = 15 % : 100 = 0,15

Tento web používá k poskytování služeb, personalizaci reklam a analýze návštěvnosti soubory cookie. Používáním tohoto webu s tím souhlasíte.
[Více informací.](#) Dobře!

- **Technický obor:**

Zadání:

Úkolem účastníka je načrtnout technický výkres domu, stroje, nebo nějaké technické součástky. Výsledek účastník zanelektorovi ke kontrole.

- **Přírodovědný obor:**

Zadání:

Úkolem účastníka je vymyslet novou látku, která dokáže zlepšit život na zemi. Účastník má také za úkol vybrat, které chemické látky nebo sloučeniny by použil, a odůvodnit své počínání. Jakmile je účastník s úkolem hotový, přednese svůj návrh lektorovi.



Život

Vyhrál/a jsi
ve sportce. Získáváš
10 000,-

Vyhrál/a jsi
ve sportce. Získáváš
5 000,-

Všimla si tě náborová
agentura. Na
stanovišti práce můžeš
předběhnout frontu
a vybrat si povolání
snů.

Po babičce jsi
zdedil/a chalupu
na vesnici. Vyzvedni si ji
na stanovišti Peníze
hýbou světem.

Tvoje prateta ti
odkázala peníze
na studium. Předlož životu
tuto kartičku spolu
s vysokoškolským
diplomem a získáš
5 000,-.

Potkal/a jsi
partnerku/a svých
snů. Je ideální a
perfektně se k sobě
hodíte. Rozhodni se,
jestli s ní/ním v tuto
chvíli chceš být.

Byl/a jsi vylosován/a
v soutěži obchodního
řetězce, do které ses
před časem zapojil/a,
a vyhráváš auto.
Vyzvednout si ho můžeš
na stanovišti Peníze
hýbou světem.



Stát ti nečekaně vrací
přeplatek za daně.
Získáváš 1000,-.

Měl/a jsi autonehodu,
a musíš se léčit.
Na pět minut si jdi
sednout na stanoviště
Ráno moudřejší
Večera.

Vyhodili tě ze školy.
Pokud zrovna
studuješ, začni od
začátku.

Přišel/la jsi o práci.
Pokud studuješ, přišli
o práci tvoji rodiče.
Odevzdej půlku svých
peněz, případně nech
práce, kterou právě
děláš.

Tvoji rodiče jsou
nemocní a léčba je
drahá. Odevzdej
polovinu svých
příjmů, nebo je nech,
ať si poradí sami.

Vyspala ses
s klukem a otěhotněla
jsi. Kluk chce, ať jdeš
na potrat. Rozhodni
se, co uděláš.

Vyspal ses s holkou
a ona otěhotněla.
Přemýšlí, jestli má jít
na potrat. Co uděláš?

Máš velký
nedoplatek na
daních. Zaplat 1 000,-

Byl ti zjištěn
nezhoubný nádor. Je
léčitelný, ale 15 minut
nemůžeš pracovat.



Život

Pomůcky: Kostým (starší sako, rifle, velká stará kniha), vytištěné a zalaminované kartičky, falešné peníze.

Příprava stanoviště: Život se pohybuje po celé herní ploše, proto si lektor, který ho představuje, pouze obleče kostým a vezme si kartičky a falešné peníze.

Průběh a obsluha stanoviště: Život může kdykoliv během aktivity kohokoliv z účastníků zastavit, ten mu přitom nesmí utíkat. Zastavenému účastníku pak dá na výběr ze dvou kartiček, kdy jedna vždy znázorňuje pozitivní životní událost a druhá negativní. Podle této události se pak musí účastník řídit.

Lektor by neměl rozdávat životní rány moc často, ale měl by dbát na rovnoměrnost.



Příloha č. 10.1 - Tematický blok č. 5 – Ne/stíhám – In time, Hodonotící tabulka, metodika

Tým -			Tým -			Tým -		
Jednotlivci:			Jednotlivci:			Jednotlivci:		
Dvojice:			Dvojice:			Dvojice:		
Trojice:			Trojice:			Trojice:		
Celý tým:			Celý tým:			Celý tým:		
Součet								



Reflexe programu InTime

- Úvod reflexe probíhá standardně; námi zvolenou metodou (teploměry, mluvící předmět aj.) se účastníků dotazujeme na průběh aktivity (zadání, plnění úkolu, smysl), silné a slabé stránky jejich týmu.
- V průběhu reflexe se je snažíme dovést k myšlence, že žádné plánování nikdy není dokonalé. Jsme lidi a chybujeme. To, že něco občas nestihneme, přijdeme pozdě či že na něco zapomeneme, je normální. Nejdůležitější je si z každé takové situace vzít poučení a snažit se ji napravit :-)
- Obecné otázky na průběh hry:
 - *Jaké to pro vás bylo?*
 - *Jak se vám dařilo?*
 - *Na základě čeho jste si odhadli čas?*
 - *Podařilo se vám odhadnout čas správně?*
 - *Jak se vám pracovalo v týmu? (všichni se domluvili / jeden leader...)*
 - *Jakou jste si zvolili strategii?*
 - *Kolik času vám na konci zbylo?*
 - *Jak se cítil člověk jako jezdec na kole?*
- Cílem aktivity je dorazit do cíle v čase, který si týmy určily; může nastat několik situací:
 - Tým dorazil do cíle, ale zbývalo mu moc času
 - *Udělal byste příště něco jinak?*
 - *Myslíte si, že kdybyste vyrazili dřív, byli byste méně fyzicky unavení z prvního kola, a tím pádem byste byli ještě rychlejší na hlavní trase?*
 - *Šlo vám spíše o vytvoření časové rezervy? Nebo jste si čas špatně odhadli a mysleli jste si, že potřebujete více času?*
 - *Co byste s časem navíc dělali ve svém běžném dni?*
 - Tým dorazil do cíle, ale čas mu vyšel tak akorát
 - *Dokážete odhadnout, kolik času potřebujete nějaký na úkol? (Stává se vám, že si myslíte, že úkol zvládnete za půl hodiny, a pak to trvá hodinu?)*
 - Tým do cíle nestihl dorazit, protože jim čas vypršel a už si nestihli vydělat další.
 - *Kolik času jste si naplánovali nasbírat?*
 - *Jak jste se cítili, když vám poprvé zazvonil budík?*
 - *Byli jste odhodlaní v aktivitě pokračovat?*
 - *Stává se vám, že chodíte pozdě? (nebo Stává se vám, že nestíháte plnit svoje povinnosti?)*

Nemusíme se držet těchto otázek či jejich rozdělení, otázky volíme podle konkrétních potřeb/charakteristik skupin účastníků. Na konci reflexe je dobré shrnout, že s odhadem času se setkáváme každý den a je to běžná součást života. Můžeme uvést i příklad. - Komu už někdy ujel autobus jen proto, že si myslel, že na zastávku doběhne za minutu, ale ve skutečnosti cesta trvala minuty dvě? I taková banální rozhodnutí, jako je čas na cestu na autobus, nás mohou během dne ovlivnit, proto je velmi dobré se naučit s časem pracovat a správně odhadovat, kolik času na jednotlivé činnosti potřebujeme.



Seznamy úkolů

Níže jsou popsány možné úkoly pro získávání dodatečného materiálu. Je vhodné je střídat tak, aby se neopakovaly. Množství materiálu, získaného za jeden úkol, je na zvážení lektora, stejně tak i množství úkolů a jejich časový rozestup, které mohou účastníci plnit.

Pokud se jedná o úkoly, které se týkají lektora samotného nebo jeho kolegy, je potřeba se nejdříve dohodnout.

1. Celý tým musí překonat místnost/hrací pole na trakaře.
2. Celý tým musí překonat místnost/hrací pole skokem žabáka.
3. Dva lidé z týmu si musí na hlavě udělat palmičku.
4. Celý tým se musí na minutu schovat pod stůl.
5. Celý tým musí zazpívat krátkou píseň.
6. Celý tým musí recitovat říkanku.
7. Úkolem týmu je rozesmát lektora.
8. Celý tým musí dvě minuty napodobovat lektora.
9. Tým nebo jednotlivci musí ořezat košík pastelek.
10. Celý tým musí vymyslet krátký synchronizovaný tanec.
11. Tým nebo jedinci musí poskládat vlaštovku z papíru a podrobit ji zkušebnímu letu.
12. Tým nebo jedinci musí dohromady udělat 100 dřepů.
13. Tým se musí bez mluvení seřadit podle měsíce narození (leden-prosinec).
14. Všichni v týmu se o sobě navzájem musí dozvědět tři zajímavosti a říct je.
15. Tým musí vymyslet krátký příběh za použití pouze dvou začátečních písmen.
16. Tým musí najít a přinést předmět z okolí.
17. Tým musí darovat jinému týmu materiál.
18. Tým musí vyměnit jeden typ materiálu za druhý u lektora.
19. Všichni v týmu musí říct svá jména pozpátku.
20. Tým se musí (bez mluvení) seřadit od nejstaršího po nejmladšího.



Aktivita Malý Princ – příběhová část

1. Část – let do neznáma

Aktivita začíná srazem na předem domluveném místě. Zde na účastníky čeká lektor v roli stevarda. Lektor přivítá účastníky a přivede je do místnosti, v níž mají ve dvou řadách za sebou nachystaná místa k sezení. Po stranách místnosti jsou položena světýlka, vpředu u míst k sezení jsou nachystané podložky na psaní a psací potřeby. Po usazení na místo účastníky s pomocí megafonu (nebo něčeho podobného) přivítá pilot na palubě letadla. Cílová stanice – Kapské Město, Jihoafrická republika. Pokračuje vzletový protokol, účastníkům jsou do podkresu puštěny zvuky letadla. Následuje několik minut, kdy účastníci „letí“. U stevarda si objednávají občerstvení a volně se mezi sebou baví.

V moment, kdy se ve zvukové stopě ozve siréna, začne stevard s pilotem účastníky instruovat o bezpečnostním postupu. Letadlo se totiž dostalo do turbulencí a ztrácí signál s letištěm. Stevard informuje účastníky, že letadlo musí nouzově přistát na neznámé planetce.

1. Část – setkání s Malým Princem

Po nouzovém přistání, které je doprovázeno různými hlasitými zvuky z reproduktoru, lektor zhasne světla a rozsvítí nachystanou hvězdnou lampu a rozmístěná světýlka. V tento moment se účastníci nacházejí na malé planetce uprostřed Vesmíru. Než začne lektor číst další část příběhu, vyzve účastníky, aby matračky značící jejich sedadla uspořádali do kroužku. V tento moment se účastníci poprvé setkávají s Malým Princem.

Dobrý večer, já jsem Malý Princ. Možná už jste o mně slyšeli, ale možná také ne. Žiji na své vlastní planetě, ale velmi rád cestuji a poznávám, jak se žije jinde. Asi mi něco chybí a hledám, co to je. Pojdte hledat se mnou. Na své planetě mám baobaby, sopky, západy slunce a taky mám svou růži. Pojdte se se mnou vydat na prozkoumávání ostatních planetek v blízkém okolí, rád poznávám nové lidi a povídám si s nimi vlastně skoro o všem, o trápeních, ve kterých právě jsou, o lidech, kteří jsou pro ně důležití, nebo o čemkoliv, co je jejich srdcím blízké...

(všimne si hromádky s psacími potřebami, deskami a papíry) Přesně toto se nám bude na cestě hodit. Víte, určitě potkáme různé obyvatele nejrozličnějších planetek. Co planetka, to jiný životní příběh. Uvidíte, že pro každého je v životě důležité něco jiného. Tyto pomůcky můžete použít a zapisovat si vše, co vás na naší cestě zaujme, bude se vám to jistě hodit.

1. Část – Král

V další části textu je přímá řeč Malého Prince zvýrazněna **tučně**. Ve čtení se střídá Malý Princ s lektorem, který čte postavy žijící na planetkách a zároveň vypravěče.

Oblečen v purpur a hermelín, seděl král na velmi prostém, a přece majestátním trůně.

„Ale hledme, poddaný,“ zvolal král, když uviděl Malého Prince.

„Pojď blíž, ať tě lépe vidím,“ řekl mu král a byl moc pyšný, že konečně někomu kraluje.

Malý Princ se díval, kam si sednout, ale planeta byla celá zaplněna nádherným hermelínovým pláštěm. Zůstal tedy stát.



Králi šlo o to, aby se uznávala jeho autorita. Nestrpěl neposlušnost. Byl to absolutistický mocnář. Ale byl také velký dobrák, a proto dával rozkazy rozumné.

„Mohu se posadit?“ zeptal se nesměle Malý Princ.

„Nařizuji ti, aby ses posadil,“ odpověděl král a přitáhl si majestátně cíp svého hermelínového pláště.

Malý Princ žasl. Planeta byla maličká. Nad čímpak mohl tak vládnout?

„Vaše Veličenstvo, prosím o prominutí, že se vás ptám...“

„Nařizuji ti, aby ses mě ptal,“ řekl honem král.

„Vaše Veličenstvo, čemu vládnete?“

„Všemu,“ odpověděl král velmi prostě.

„Všemu?“

Král rozvázně ukázal na svou planetu, na ostatní planety a na hvězdy.

„Tomu všemu?“

„Ano, tomu všemu, pro mě je totiž nejdůležitější poslušnost a kázeň,“ odpověděl král.

Byl to totiž vladař nejen absolutistický, ale i vševládnoucí.

„Nemám tady už co dělat, zase půjdu!“ řekl králi.

„Neodcházej,“ zvolal král. Byl přece tak hrdý, že má poddaného. „Neodcházej, jmenuji tě ministrem!“

„A čeho?“

„Ministrem... ministrem spravedlnosti!“

„Ale vždyť není koho soudit!“

„To se neví,“ podotkl král. „Ještě jsem nevykonal objížděku po svém království. Jsem už hodně starý, nemám místo pro kočár a chůze mě unavuje.“

„Ó! Ale já jsem už všechno viděl,“ řekl Malý Princ a nahnul se, aby se ještě jednou podíval na druhou stranu planety.

„Tam na druhé straně také nikdo není, raději už půjdu, omlouvám se, ale musím pokračovat dál...“

„Jmenuji tě tedy svým vyslancem,“ volal za ním spěšně král. Tvářil se velice pánovitě.

Tenhle král byl opravdu zvláštní, pomyslel si cestou Malý Princ.

1. Část – Byznysmen

„Dobrý den,“ pozdravil ho Malý Princ. **„Vyhasla vám cigareta.“**

„Tři a dvě je pět. Pět a sedm dvanáct. Dvanáct a tři patnáct. Dobrý den. Patnáct a sedm dvacet dva. Dvacet dva a šest dvacet osm. Nemám čas ji znovu zapálit. Dvacet pět a šest třicet jedna. Uf! Dělá to tedy pět set jeden milión šest set dvacet dva tisíce sedm set třicet jedna,“ odpověděl zamyšleně obchodník.

„Pět set miliónů čeho?“

„Cože? Ty jsi tu ještě? Pět set miliónů... už nevím čeho... mám tolik práce! Já jsem vážný člověk, nebavím se hloupostmi! Dvě a pět je sedm...“



„Čeho pět set miliónů?“ opakoval Malý Princ, protože se nikdy v životě nevzdal otázky, kterou jednou dal.

Byznysmen pochopil, že nemá žádnou šanci na klid: „Miliónů hvězdiček, které vidíme někdy na obloze.“

„Ach ták, hvězd?“

„Ano, ano, hvězd.“

„A co děláš s pěti sty milióny hvězd?“

„Pět set jeden milión šest set dvacet dva tisíce sedm set třicet jedna. Já jsem vážný člověk, já jsem přesný.“

„A co s těmi hvězdami děláš?“

„Co s nimi dělám? Nic. Patří mi.“

„Tobě patří hvězdy?“

„Ano,“ odpověděl.

„A co ti to pomůže, že máš hvězdy?“

„Jsem bohatý, bohatství je pro mě to nejdůležitější.“

„A co ti to pomůže, že jsi bohatý?“

„Mohu si nakoupit jiné hvězdy, pokud nějaké objeví.“

„Jak vám mohou patřit hvězdy?“

„A komu patří?“ odsekl mrzutě byznysmen.

„To nevím. Nikomu.“

„Tak tedy patří mně, neboť já jsem na ně myslel první.“

„A to stačí?“

„To stačí!“

„Já nemám hvězdy, ale mám květinu a každý den ji zalévám. Mám také tři sopky a ty vymetám každý týden. Vymetám totiž i tu vyhaslou. Člověk nikdy neví. Pro mé sopky i pro mou květinu je užitečné, že mi patří. Ale ty nejsi hvězdám užitečný...“

Byznysmen otevřel ústa překvapením, nevěděl však, co odpovědět. A Malý Princ zmizel.

Dospělí jsou rozhodně podivní, řekl si jen v duchu cestou.

1. Část – Lampář

(lampář má u sebe malou lampičku a podle příběhu ji rozsvěcuje a zhasíná)

Průvodce: Čtvrtá planeta, kterou Malý Princ navštívil, byla velmi zvláštní. A ze všech nejmenší. Bylo tu právě tak dost místa, aby se sem vešla pouliční svítlna a lampář. Malý Princ si nedovedl vysvětlit, k čemu může být někde na planetě bez domů a bez lidí svítlna a lampář.

Přesto si v duchu řekl:



Možná je ten člověk zbytečný. A přece je méně zbytečný než král a než byznysmen. Jeho práce má alespoň smysl. Když rozsvítí svítilnu, jako by se zrodilo o hvězdu nebo o květinu víc. Když zhasne svítilnu, jako by květinu nebo hvězdu šly spát. Je to moc hezké zaměstnání. A opravdu užitečné, protože je hezké.

Když přišel na planetu, pozdravil uctivě lampáře:

„Dobrý den. Proč jsi právě zhasl svítilnu?“

„To je příkaz,“ odpověděl lampář. „Dobrý den.“

„Co to znamená příkaz?“

„No, to znamená, že musím zhasnout svítilnu. Dobrý večer.“ A zase ji rozsvítil.

„Ale proč jsi ji právě rozžal?“

„To je příkaz,“ odpověděl lampář.

„Nerozumím,“ odvětil Malý Princ.

„Není čemu rozumět,“ řekl lampář. „Příkaz je příkaz. Dobrý den.“ A zhasl svítilnu.

Potom si otřel čelo červeně kostkovaným kapesníkem.

„Je to hrozné zaměstnání. Kdysi mi to vyhovovalo. Zhášel jsem ráno a rozžínal večer. Zbývající část dne jsem si mohl odpočinout a zbytek noci spát...“

„A od té doby se příkaz změnil?“

„Příkaz se nezměnil, to je právě to strašné! Planeta se rok od roku točila rychleji, a příkaz se nezměnil,“ řekl lampář.

„No a?“ divil se Malý Princ.

„No a teď se otočí jednou za minutu a já nemám ani vteřinku klidu. Rozsvěcuji a zháším jednou za minutu. Potrpím si totiž na přesnost a kázeň, není pro mě nic důležitějšího.“

„To je divné! Dny u tebe trvají minutu!“

„To není vůbec divné,“ řekl lampář. „Už je tomu měsíc, co spolu hovoříme.“

„Měsíc?“

„Ano. Třicet minut. Třicet dní. Dobrý večer.“ A zase rozsvítil svou svítilnu.

Malý Princ ho pozoroval a zamiloval si toho lampáře, který byl tolik věrný příkazu.

Je to jediný člověk, s kterým bych se mohl spřátelit. Ale jeho planeta je opravdu moc malá. Není tam místo pro dva...

1. Část – Liška

„Dobrý den,“ řekla.

„Dobrý den,“ zdvořile odpověděl Malý Princ. Obrátil se, ale nic neviděl.

„Jsem tady, pod jabloní...,“ řekl ten hlas.

„Kdo jsi?“ zeptal se Malý Princ. **„Jsi moc hezká...“**

„Jsem liška,“ řekla liška.



„Pojď si se mnou hrát,“ navrhl jí Malý Princ. **„Jsem tak smutný...“**

„Nemohu si s tebou hrát,“ namítla liška. „Nejsem ochočená.“

„Ó promiň,“ řekl Malý Princ. Chvíli přemýšlel a pak dodal:

„Co to znamená ochočit?“

„Ty nejsi zdejší,“ řekla liška, „co tu hledáš?“

„Hledám někoho, s kým bych si mohl doopravdy popovídat,“ odvětil Malý Princ. **„Co to znamená ochočit?“**

„Lidé,“ řekla liška, „mají pušky a loví zvířata. To je hrozně nepříjemné. Pěstují také slepice. Je to jejich jediný zájem. Hledáš slepice?“

„Ne,“ řekl Malý Princ. **„Hledám přátele. Přátelství je v mém životě totiž opravdu důležité. Co to znamená ochočit?“**

„Je to něco, na co se moc zapomíná,“ odpověděla liška.

„Znamená to vytvořit pouta...“

„Vytvořit pouta?“

„Ovšem,“ řekla liška. „Ty jsi pro mne jen malým chlapcem podobným statisícům malých chlapců. Nepotřebuji tě a ty mě také nepotřebuješ. Jsem pro tebe jen liškou podobnou statisícům lišek. Ale když si mě ochočíš, budeme potřebovat jeden druhého. Budeš pro mne jediným na světě a já zase pro tebe jedinou na světě...“

„Začínám chápat,“ řekl Malý Princ.

„Ochoč si mě, prosím!“ řekla.

„Velmi rád,“ odvětil Malý Princ, **„ale nemám moc času. Musím objevit přátele a poznat spoustu věcí.“**

„Známe jen ty věci, které si ochočíme,“ řekla liška. „Lidé už nemají čas, aby něco poznávali. Kupují u obchodníků věci úplně hotové. Ale poněvadž přátelé nejsou na prodej, nemají přátel. Chceš-li přitele, ochoč si mě!“

A tak si Malý Princ lišku ochočil a stali se opravdovými přáteli.

1. Část – Obchodník

Průvodce: Na své další cestě potkal Malý Princ obchodníka.

„Dobrý den,“ pozdravil Malý Princ.

„Dobrý den,“ řekl obchodník.

Byl to obchodník se znamenitými pilulkami utišujícími žízeň. Když člověk polkne jednu týdně, nemusí už pít.

„Proč to prodáváš?“ zeptal se Malý Princ.

„Je to velká úspora času,“ odpověděl obchodník. „Znalci to vypočítali. Ušetří se padesát tři minuty za týden. Myslím si, že čas je to nejcennější, co máme, proto je potřeba s ním šetřit.“

„A co se udělá s těmito padesáti třemi minutami?“

„Co kdo chce...“ odpověděl obchodník.



Kdybych já měl padesát tři minuty nazbyt, řekl si Malý Princ, šel bych docela pomaloučku ke studánce...

8. Část – Závěr

Nyní přichází čas, kdy se s vámi musím rozloučit, společně jsme poznali různé lidi, mohli jste se toho hodně přiučit a mnoho si toho zapamatovat. Každý člověk je jiný, má jiné priority, jiné zájmy, jiné hodnoty. Po jaké cestě se vydáte, to už je na vás. Klíčem k uchopení života do vlastních rukou je uvědomění si toho, co je pro vás v životě důležité. Věřím, že teď už to zvládnete sami.

Po krátkém odmlčení se Malý Princ zvedá a odchází z místnosti. Poté se rozsvítí světla a aktivita pokračuje další částí.



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

Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi je přiložena na adrese: <https://1url.cz/@ocojde>

7 Příloha č. 4 - Odborné a didaktické posudky programu

Odborné a didaktické posudky programů jsou zde:

<https://1url.cz/@ocojde-po> a <https://1url.cz/@ocojde-be>

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

Program je uveřejněn:

Na našich webových stránkách: <https://www.disfrystak.cz/rkd/>

Na metodickém portálu RVP.cz: <https://digifolio.rvp.cz/user/view.php?id=12634>

Na rvp.cz dále vznikl článek k propagaci projektu dostupný na:

<http://1url.cz/frHLg>

Program vznikl v návaznosti na předchozí projekty s názvem:

- Interaktivní rozvoj klíčových kompetencí (2008)
- Rozvoj hodnotové orientace žáků pro udržitelný rozvoj – ZÁKLADNÍ ŠKOLY (2012)
- Rozvoj hodnotové orientace žáků pro udržitelný rozvoj – STŘEDNÍ ŠKOLY (2012)

Dramaturgie a zejména určité programové bloky na tyto projekty navazují. Jedná se o ranní uvedení do dne, večerní zakončení a využití místa ztišení.

Odkazy na uvedené projekty uvádíme zde:

Interaktivní rozvoj klíčových kompetencí

<https://1url.cz/prHHb>

Rozvoj hodnotové orientace žáků pro udržitelný rozvoj – ZÁKLADNÍ ŠKOLY

<https://1url.cz/crHHP>

Rozvoj hodnotové orientace žáků pro udržitelný rozvoj – STŘEDNÍ ŠKOLY

<https://1url.cz/krHHc>

Odkazy na podobně zaměřené projekty zde:

Vzdělávání pro volný čas – Multikultura:

<https://databaze.op-vk.cz/Product/Detail/27189> / http://www.ikor.cz/realizovane_projekty.php

Média do škol:

<https://databaze.op-vk.cz/Project/Detail/3923> / /

Schools of equality: rovnost začíná ve škole:

<https://databaze.opvvv.msmt.cz/vystup/1429>



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



Informace pro rozvoj demokratické společnosti:

<https://databaze.opvvv.msmt.cz/vystup/1120>

Demokracie zážitkem:

<https://databaze.opvvv.msmt.cz/vystup/1302>

Zdroje:

Úvodní strana – Databáze výstupů projektů OP VK. *Úvodní strana – Databáze výstupů projektů OP VK* [online]. Copyright © 2014 Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy České republiky [cit. 10.08.2022]. Dostupné z: <https://databaze.op-vk.cz/>

OPVVV – Databáze výstupů. *OPVVV – Databáze výstupů* [online]. Dostupné z: <https://databaze.opvvv.msmt.cz/>

Programy pro školy – www.disfrystak.cz. *SDB Fryšták* [online]. Dostupné z: <https://www.disfrystak.cz/rkd/>

9 Nepovinné přílohy

Odkazy na videa k programům:

Dotkni se sebe: <https://youtu.be/vzTRStZGr-M>

Jsem jaký jsem: <https://youtu.be/G4PkElGIh0w>

Život online: <https://youtu.be/vZxkJXKK94M>

Láska je láska: <https://youtu.be/V-Dc2uhKp64>

Kdo najde přítele najde poklad: <https://youtu.be/o9CuyIXg-H4>

Média na druhý pohled: <https://youtu.be/d7f32SSGeMk>

Chuť na život: <https://youtu.be/gPqT5-fzTXk>

O co Ti v životě jde: <https://youtu.be/W9GF-5XBkXo>

Multikultura – nejsme tady sami: <https://youtu.be/zEixORcEaAA>

