

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích  
Teologická fakulta  
Katedra pedagogiky

## Diplomová práce

# ROZVOJ KULTURNÍCH POTŘEB, VÝCHOVA KE VKUSU A MOŽNOSTI MOTIVACE V RÁMCI PVČ (MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK)

Vedoucí práce: Mgr. Irena Kovářová

Autor práce: Adéla Pacalová

Studijní obor: Pedagog volného času, (PS)

Ročník: 5.

2008

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

17. června 2008

Děkuji vedoucí diplomové práce Mgr. Ireně Kovářové  
za cenné rady, připomínky a metodické vedení práce. Dále děkuji svým přátelům a především  
své matce Marii Pacalové za podporu po dobu mých studií.

# OBSAH

ÚVOD.....	7
<b>1 VYMEZENÍ ZÁKLADNÍCH POJMŮ .....</b>	<b>10</b>
1.1 PEDAGOGIKA A PEDAGOGIKA VOLNÉHO ČASU .....	10
1.2 VÝCHOVA .....	13
1.3 VZDĚLÁVÁNÍ.....	13
1.4 ENKULTURACE.....	14
1.5 MOTIVACE.....	14
<b>2 MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK A JEHO ZVLÁŠTNOSTI.....</b>	<b>16</b>
2.1 VYMEZENÍ MLADŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU.....	16
2.2 TĚLESNÝ VÝVOJ A ROZVOJ POZNÁVACÍCH PROCESŮ .....	17
2.3 SOCIALIZACE DÍTĚTE.....	18
2.3.1 Škola.....	19
2.3.2 Rodina .....	20
2.4 VLIV MÉDIÍ.....	22
2.5 HRA A KRESBA .....	23
<b>3 KULTURA A VKUS.....</b>	<b>25</b>
3.1 KULTURA.....	25
3.2 VKUS .....	26
<b>4 UMĚNÍ JAKO PROSTŘEDEK A CÍL VÝCHOVY.....</b>	<b>27</b>
4.1 VÝCHOVA K UMĚNÍ A VÝCHOVA UMĚNÍM.....	27
4.2 DNEŠNÍ UMĚNÍ A UMĚLECKÁ VÝCHOVA .....	33
4.3 PŘÍNOS VÝTVARNÉ VÝCHOVY.....	35
4.3.1 Výtvarná výchova a komunikace.....	37
<b>6 PROJEKT „BUĎME PŘÁTELI“ .....</b>	<b>38</b>
6.1 OHEŇ ANEB TEPLO, JAKÉ NECÍTIL UŽ STO LET.....	39
1. Seznámení s příběhem.....	39
2. Setkání pod lucernou.....	40

3. Lucinka se seznamuje s faunem Tumnusem .....	42
4. Na návštěvě .....	44
5. Narnijská ukolébavka.....	46
6. Únos .....	47
7. Pan Tumnus zachraňuje Lucinku.....	49
8. Teplo, jaké necítil už sto let.....	51
6.2 ZEMĚ ANEB PAN TUMNUS ZAJATCEM .....	53
1. Tumnusovo zajetí.....	53
2. Pan Tumnus ve vězení.....	55
3. Pronásledování nevinných .....	56
4. Lucinka se vydává za Aslanem.....	58
5. Zkamenění pana Tumnuse.....	59
6. Můj přítel.....	60
7. Vzájemné pouto .....	62
8. Naděje umírá poslední .....	63
6.3 VODA ANEB SLZAVÉ ÚDOLÍ .....	64
1. Lucinčiny obavy .....	64
2. Moc čarodějnice slábné .....	66
3. Přechod přes řeku .....	67
4. Lucinka se málem utopí.....	68
5. Aslanův tábor .....	69
6. Aslanova oběť.....	71
7. Aslan přemáhá smrt .....	72
8. Lucinčin pláč.....	74
6.4 VZDUCH ANEB ASLAN OŽIVUJE PANA TUMNUSE SVÝM DECHEM.....	76
1. Co je to láska.....	76
2. Šíření lásky.....	78
3. Aslan oživuje pana Tumnuse svým dechem.....	80
4. Bitva .....	82
5. Dobro vítězí.....	84
6. Dokud z nebe nepadne poslední hvězda .....	85

7. <i>Dveře (reflexe)</i> .....	87
8. <i>Shlédnutí příběhu novými očima</i> .....	88
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>89</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ</b> .....	<b>91</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b> .....	<b>95</b>
<b>PŘÍLOHY</b> .....	<b>97</b>

## Úvod

Za téma diplomové práce jsem si zvolila Rozvoj kulturních potřeb, výchovu ke vkusu a možnosti motivace v rámci pedagogiky volného času (dále PVC) u mladšího školního věku, protože se domnívám, že právě pro naši dobu je práce v těchto oblastech velmi důležitá. Doba je charakteristická zvyšující se kriminalitou mládeže a stále častějším objevováním násilnických sklonů u dětí, které se projevují šikanou na školách i mimo ni. Důvodem je jednak krize rodiny, kdy dítě nedostává potřebnou míru bezpečí, jistoty a lásky a také všude přítomný vliv médií, které jsou zahlceny pořady s přemírou sexu a násilí. Nefunkční rodina však často nehledí na korigování vlastního dítěte ve sledování televize nebo internetu.

Současnost je také typická zmatkem v oblasti umění, kdy do umění bývá zařazováno širší pole artefaktů než dříve, na druhou stranu však probíhají debaty o tom, co je to vlastně umění. Široká veřejnost zpravidla podléhá svodům kýče a nevkusu, aniž by si to uvědomovala.

V oblasti PVC mají dnes největší problém s motivací k činnosti školní družiny, které se nyní přizpůsobují nově zavedenému školnímu vzdělávacímu programu. Je nadmíru důležité zvolit vhodnou motivaci, která v dítěti vyvolá zvědavost a následnou ochotu se aktivity účastnit.

Hlavní částí diplomové práce je projekt nazvaný „Budme přáteli“, který má v dětech podpořit především rozvoj přátelského přístupu k vrstevníkům, jehož nedílnou součástí je samozřejmě i podpora kladného přístupu k vlastní osobě a k životnímu prostředí, které nás obklopuje. Projekt má za cíl umožnit dětem zamyšlení nad přátelstvím a nahlédnutí do tajemství fungování vztahu. K tomuto účelu jsem zvolila příběh přátelství fauna Tumnuse s Lucinkou, který je součástí filmového příběhu Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň (režie: Andrew Adamson, USA, 2005). Domnívám se, že příběh vzniku a průběhu jejich vztahu je velmi poutavý (nejen pro děti), navíc se v něm nacházejí situace pojednávající o odpuštění, pochopení druhého, soucitu, o touze pomoci druhému i za cenu strádání, o věrnosti a vzájemné důvěře.

Filmové téma jsem jako ústřední část zvolila zcela účelově, protože dnešní mládež (často i děti) se ve volném čase zabývá především televizí, internetem a počítačovými hrami. Tato činnost je však převážně pasivní a většinou dítě nerozvíjí. Filmové zpracování je na první pohled velice poutavé, protože jedince ke sledování motivuje nejenom zvukem, ale i obrazem. Bohužel je film natolik detailně zpracován, že jedinec si do děje nemůže přidat nic svého a tím nerozvíjí svou fantazii ani kreativitu. Domnívám se tedy, že další práce na motivy filmového příběhu by mohla dítěti poskytnout možnost rozvoje právě těchto specifík. Závěr projektu obsahuje i možnost reflexe.

Dalšími cíli jsou rozvoj v oblasti výtvarné tvorby a rozvoj kreativity, která je v projektu ústředním prostředkem činnosti a která je důležitá nejen v oblasti výtvarné výchovy.

Projekt jsem sestavila pro děti mladšího školního věku, které již mají zkušenosti s kamarádstvím s druhými dětmi. Jejich vztahy však v tomto věku nebývají trvalé, avšak z vlastních zkušeností vím, že se již v tomto věku objevuje touha po opravdovém přátelství, které přetrvává i přes případné nehody. Většina dětí těžce prožívá zradu nebo ztrátu svého kamaráda, některé děti jsou dokonce přesvědčeny, že žádného kamaráda nemají. Projekt „Budme přáteli“ může dětem poskytnout orientaci v základních tématech přátelství, kterou nemusí od rodičů obdržet, navíc může pomoci dítěti v přípravě na hlubší vztahy, které se začnou formovat již v následujícím období.

Projekt je sestaven ze čtyř hlavních částí, které se dále dělí vždy na osm programů, každá část je zaměřena na aktivitu s určitým živlem, který je symbolem významného téma příběhu. Program rozebírá jednotlivé části děje na něž navazují různé hry a výtvarná tvorba. Většinu programů zahajují motivační otázky. Kromě her a výtvarné tvorby zde můžeme najít také hádanky, básně, písně a říkadla, tanec a relaxační cvičení, výtvarnou aktivitu, malbu na hudbu, manuální činnosti, debatu a reflexi.

V teoretické části diplomové práce jsem čerpala z odborné literatury z oblasti psychologie, vývojové psychologie, pedagogiky, pedagogiky volného času a estetiky. Praktická část je sestavena převážně z populárně naučné literatury,



z níž jsem vybírala hry a výtvarnou tvorbu, další informace jsem čerpala z filmu Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň a z knižní série Letopisy Narnie od C. S. Lewise . Použila jsem také hudbu ze soundtracku k filmu.

V první části diplomové práce vymezuji základní pojmy, které v průběhu práce používám, jako je pedagogika a pedagogika volného času, výchova, vzdělávání, enkulturace a motivace. Další část pojednává o mladším školním věku z pohledu vývojové psychologie. Přihlédnuto je k tělesnému a kognitivnímu vývoji, k socializaci dítěte a k vývoji dětské hry a kresby. Není zde opomenut ani vliv médií na utváření hodnotového systému dítěte. Třetí kapitola se zabývá pojmy kultura a vkus, jež jsou úzce spojeny s výchovou. Další kapitola vymezuje umění jako prostředek a cíl výchovy, pojednává o výchově k umění a výchově uměním, o dnešním umění a umělecké výchově, o přínosu výtvarné výchovy a o jejím využití v oblasti komunikace. Praktická část diplomové práce obsahuje výtvarný projekt „Budme přáteli“, který má za cíl rozvoj přátelského přístupu mezi dětmi.

Pro lepší pochopení projektu doporučuji shlédnutí filmu Lev, čarodějnice a skříň, který obsahuje ústřední téma projektu. Některé dílčí informace, které jsou ve filmovém zpracování obsaženy jen okrajově nebo v něm nejsou zmíněny vůbec, naleznete v Letopisech Narnie v díle Lev, čarodějnice a skříň.

# 1 Vymezení základních pojmů

Kapitola pojednává o základních pojmech, které se vztahují k tématu práce. Jednotlivé podkapitoly vymezují pojmy pedagogika a pedagogika volného času, výchova, vzdělávání, enkulturace a motivace. Cílem kapitoly je stručně popsat zásadní pojmy, které se budou objevovat v celém průběhu teoretické části práce.

## 1.1 Pedagogika a pedagogika volného času

Pojmem **pedagogika** se rozumí „...věda a výzkum zabývající se vzděláváním a výchovou v nejrůznějších sférách života společnosti.“<sup>1</sup> *Pedagogika zahrnuje zvl. obecnou pedagogiku, komparativní pedagogiku, didaktiku, filozofii výchovy, teorii výchovy, metodologii pedagogiky, speciální pedagogiku, sociální pedagogiku, edukometrii, pedagogickou prognostiku a hraniční disciplíny pedagogickou psychologii, sociologii výchovy, ekonomii vzdělávání aj.*<sup>2</sup>

„Strukturu pedagogiky jakožto vědy vytvářejí dvě složky: teorie a výzkum.“<sup>3</sup> „...pedagogika se zabývá vším tím, (1) co vytváří (determinuje) nějaké edukační prostředí, a (2) procesy, jež se v těchto prostředích realizují, (3) a výsledky a efekty těchto procesů.“<sup>4</sup> Moderní pojetí pedagogiky dává důraz na objektivní poznání edukační reality prostřednictvím vědeckých výzkumů. Edukační realita je zkoumána v celé své šíři a tudíž není omezena pouze na školské prostředí.<sup>5</sup> „...moderní pedagogika je v neobyčejně velké míře

---

<sup>1</sup> PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha : Portál, 2003. s. 160.

<sup>2</sup> Tamtéž s. 161.

<sup>3</sup> PRŮCHA, J. *Moderní pedagogika: věda o edukačních procesech*. Praha : Portál, 1997. s. 28.

<sup>4</sup> Tamtéž s. 27.

<sup>5</sup> srov. Tamtéž s. 41.

prostoupena teoriemi a výzkumnými metodami z jiných věd a disciplín.“<sup>6</sup> Jsou to především „...disciplíny psychologické, sociologické, ekonomické a další...“<sup>7</sup>

Pedagogika je také studijním oborem na pedagogických a jiných fakultách, tento pojem můžeme také vnímat v anglosaském kontextu.<sup>8</sup> V tomto případě znamená „...to, co učitelé dělají, aby dosáhli cílů vzdělávání...“<sup>9</sup> Je to reakce na možné rozpory mezi cíli předloženými ve vzdělávacích programech a konkrétními jevy v různých školách.<sup>10</sup>

**Pedagogika volného času** je „Disciplína pedagogiky, zaměřená na výchovné a vzdělávací prostředky, napomáhající autonomnímu a smysluplnému využívání volného času dětí, dospívajících i dospělých...“<sup>11</sup> Jejím předmětem se zaměřením na děti a mládež je:

1. obsah, formy a prostředky edukačních aktivit pro kultivaci individuálně a společensky prospěšného trávení volného času u dětí a mládeže
2. činnosti školských a jiných zařízení, která zabezpečují edukaci ve volném čase
3. teorie a výzkum toho, jak současná mládež (respektive i jiné skupiny populace) tráví volný čas v podmínkách soudobého stavu společnosti.<sup>12</sup>

V dnešní době roste množství volného času ať už u dětí, mládeže nebo například u nezaměstnaných. V závislosti na tuto skutečnost však sílí také tlak na jeho komerční využívání, sílí manipulace všudypřítomnou reklamou. Jedinec se může lehce stát slepým konzumentem, který již neumí využívat volného času ve svobodě nebo hledá svou seberealizaci v trestné činnosti. Proto je jednou z funkcí pedagogiky volného času prevence patologických jevů.<sup>13</sup>

---

<sup>6</sup> Tamtéž s. 37.

<sup>7</sup> Tamtéž s. 37.

<sup>8</sup> srov. PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha : Portál, 2003. s. 161.

<sup>9</sup> Tamtéž s. 161.

<sup>10</sup> srov. Tamtéž s. 161.

<sup>11</sup> Tamtéž s. 161.

<sup>12</sup> srov. PRŮCHA, J. *Přehled pedagogiky: Úvod do studia oboru*. Praha : Portál, 2000. s. 93-94.

<sup>13</sup> srov. PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha : Portál, 2003. s. 161. srov. PRŮCHA, J. *Přehled pedagogiky: Úvod do studia oboru*. Praha : Portál, 2000. s. 93-96.

Volný čas je tedy určován svobodným rozhodnutím člověka. Je to „...opak nutné práce a povinností, dobu, kdy si své činnosti můžeme svobodně vybrat, děláme je dobrovolně a rádi, přinášejí nám pocit uspokojení a uvolnění.“<sup>14</sup>

Činnosti, které můžeme vykonávat ve volném čase jsou velmi různorodé. Zahrnují odpočinek, rekreaci, zábavu, zájmové činnosti, dobrovolné vzdělávání, dobrovolnou společensky prospěšnou činnost aj.<sup>15</sup> Hlavní smysl využívání volného času se během posledních let měnil. Od zdůrazňování odpočinkového charakteru se přistoupilo k upřednostňování zážitků z činnosti.<sup>16</sup> Volnočasové aktivity lze realizovat v široké síti institucí.

Děti a mládež v České republice mohou navštěvovat tyto společenské instituce:

1. školní družiny
2. školní kluby
3. střediska pro volný čas dětí a mládeže, která zahrnují domy dětí a mládeže a stanice zájmových činností
4. domy mládeže
5. dětské domovy<sup>17</sup>

Zájmové vzdělávání poskytují:

1. základní umělecké školy
2. jazykové školy
3. občanská sdružení, sdružení dětí a mládeže, tělovýchovné a sportovní organizace, kulturní a osvětová zařízení, obecně prospěšné společnosti
4. církve a náboženská společenství<sup>18</sup>

---

<sup>14</sup> PÁVKOVÁ, J. aj. *Pedagogika volného času: Teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. Praha : Portál, 2001. s. 15.

<sup>15</sup> srov. Tamtéž s. 15.

<sup>16</sup> srov. PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha : Portál, 2003. s. 162.

<sup>17</sup> srov. PÁVKOVÁ, J. aj. *Pedagogika volného času: Teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. Praha : Portál, 2001. s. 45-46.

<sup>18</sup> srov. Tamtéž s. 46.

## 1.2 Výchova

Je procesem „...záměrného působení na osobnost člověka s cílem dosáhnout pozitivních změn v jejím vývoji...Z moderního hlediska je...výchova především procesem záměrného a cílevědomého vytváření a ovlivňování podmínek umožňujících optimální rozvoj každého jedince v souladu s individuálními dispozicemi a stimuluje jeho vlastní snahu stát se autentickou, vnitřně integrovanou a socializovanou osobností.“<sup>19</sup>

Mezi jednotlivými autory existuje odlišnost v chápání pojmu. Nejobecněji lze vnímat výchovu jako proces, ve kterém jsou předávány hodnoty a normy společnosti, vzorce chování a vnímání světa předávané z generace na generaci.<sup>20</sup> „V tomto smyslu je výchova v pedagogickém pojetí hlavní složkou procesu „socializace“...“<sup>21</sup> Další autoři dávají důraz na jedince jako na subjekt, který se vlastní iniciativou podílí na svém formování nebo vnímají výchovu jako proces interakce.<sup>22</sup> Ve všech těchto případech se však jedná o utváření osobnosti ať už po stránce rozumové, mravní, tělesné, umělecké či jiné. Výchovné působení je vždy záměrné, může však být uvědomělé nebo nikoli.<sup>23</sup>

## 1.3 Vzdělávání

Nejprve si musíme uvědomit, že „...v české pedagogické terminologii se nesprávně zaměňují výrazy „vzdělání“ a „vzdělávání...“<sup>24</sup>

„Pojem vzdělávání se obecně v pedagogické teorii chápe jako proces záměrného a organizovaného osvojování poznatků, dovedností, postojů aj...“<sup>25</sup>

<sup>19</sup> PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha : Portál, 2003. s. 277-278.

<sup>20</sup> srov. PRŮCHA, J. *Přehled pedagogiky: Úvod do studia oboru*. Praha : Portál, 2000. s. 14.

<sup>21</sup> Tamtéž s. 15.

<sup>22</sup> srov. PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha : Portál, 2003. s. 277.

<sup>23</sup> srov. PRŮCHA, J. *Přehled pedagogiky: Úvod do studia oboru*. Praha : Portál, 2000. s. 15.

<sup>24</sup> PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha : Portál, 2003. s. 292.

Vzdělávání má být chápáno jako vzdělávací proces, který lze chápat buď jako proces výuky ve školní třídě,<sup>26</sup> zahrnující „...činnosti učení na straně žáků a činnosti vyučování na straně učitelů.“<sup>27</sup> Nebo jako edukační proces, který může probíhat v různém edukačním prostředí, např. v rodině a zahrnovat učení různých subjektů.<sup>28</sup>

Vzdělávání a výchova jsou v praxi propojené jevy, jejichž prostřednictvím jedinec přijímá za své hodnoty, osvojuje si vědomosti, dovednosti, které mu budou sloužit nejen k uplatnění na trhu práce, ale také k radosti z poznání a ze života samého a k nárůstu pocitu osobní jistoty.<sup>29</sup>

## 1.4 Enkultura

*„Proces, jehož prostřednictvím si jedinec v průběhu svého života osvojuje kulturu dané společnosti. Pojem je považován mnoha autory za synonymum socializace. Pro pedagogiku má tudíž význam vzhledem k tomu, že škol. edukace je důležitým enkulturačním faktorem.“<sup>30</sup>*

## 1.5 Motivace

*„...slovo motivace pochází z latin. „moveo“, hýbám – v daném kontextu jde tedy o to, co „hýbá“ člověkem, co ho přivádí k tomu, že něco činí...motivace*

---

<sup>25</sup> PRŮCHA, J. *Přehled pedagogiky: Úvod do studia oboru*. Praha : Portál, 2000. s. 15.

<sup>26</sup> srov. PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha : Portál, 2003. s. 292.

<sup>27</sup> Tamtéž s. 295.

<sup>28</sup> srov. Tamtéž s. 295.

<sup>29</sup> srov. PÁVKOVÁ, J. aj. *Pedagogika volného času: Teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. Praha : Portál, 2001. s. 33.

<sup>30</sup> PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha : Portál, 2003. s. 58.

je proces, který determinuje zaměření, intenzitu a trvání chování.“<sup>31</sup> Jde o „souhrn všech intrapsychických dynamických sil neboli motivů, které zpravidla aktivizují a organizují chování i prožívání s cílem změnit existující neuspokojivou situaci nebo dosáhnout něčeho pozitivního.“<sup>32</sup>

Funkcí motivace je pohyb, jímž je vyvolána určitá změna, která je pro jedince nezbytná. Jde o apetenci nebo averzi.<sup>33</sup> „...první vyjadřuje přibližování se a komunikaci, druhý vzdalování se, vyhýbání se.“<sup>34</sup> Motivace vychází z určité psychologické potřeby, kterou chceme uspokojit pomocí nějakého objektu. Motivace bývá doprovázena emocemi,<sup>35</sup> „...vzájemně se ovlivňují a podmiňují. Společně tvoří motivačně – emocionální systém, který výrazně ovlivňuje lidské chování i prožívání.“<sup>36</sup> Motivace však může být i nevědomá, pokud jedinec, v tomto případě, uvažuje nad příčinami svého chování – dojde k mylnému závěru.<sup>37</sup> Lidé často „...neznají skutečné příčiny svého jednání...“<sup>38</sup> „Při pokusech o vysvětlení si příčin vlastních činů lidé nezřídka propadají sebeklamu a ten může být obrannou reakcí proti ztrátě psychické rovnováhy...“<sup>39</sup>

Mezi nejdůležitější motivy lidského jednání patří: sebezáchovné motivy, stimulační, sociální a individuální psychické motivy. Sebezáchovné a stimulační motivy jsou vrozené a zajišťují pohnutky k nezbytnému chování pro přežití jedince jako takového nebo jeho rodu. Mezi sebezáchovné motivy patří např. pud sebezáchovy, rodičovský pud atd. Stimulačním motivem může být potřeba proměnlivých sensorických podnětů nebo potřeba nových, neobvyklých zážitků. Sociální motivy jsou nejspíše také vrozené a jsou jedincem (v tomto případě hlavně dítětem) dále rozvíjeny. Mezi tyto motivy můžeme zahrnout potřebu

---

<sup>31</sup> NAKONEČNÝ, M. *Obecná psychologie: sylabus přednášek*. České Budějovice : Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2006. s. 84.

<sup>32</sup> PLHÁKOVÁ, A. *Učebnice obecné psychologie*. Praha : Academia, 2004. s. 319.

<sup>33</sup> srov. NAKONEČNÝ, M. *Obecná psychologie: sylabus přednášek*. České Budějovice : Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2006. s. 85.

<sup>34</sup> Tamtéž s. 85.

<sup>35</sup> srov. Tamtéž s. 85. srov. PLHÁKOVÁ, A. *Učebnice obecné psychologie*. Praha : Academia, 2004. s. 320.

<sup>36</sup> PLHÁKOVÁ, A. *Učebnice obecné psychologie*. Praha : Academia, 2004. s. 320.

<sup>37</sup> srov. NAKONEČNÝ, M. *Obecná psychologie: sylabus přednášek*. České Budějovice : Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2006. s. 91.

<sup>38</sup> Tamtéž s. 91.

<sup>39</sup> Tamtéž s. 92.

úspěšného výkonu, intimity aj. Domnívám se, že nejvíce zajímavé jsou individuální psychické motivy, které zajišťují vnitřní harmonii jedince. Do této skupiny motivů se zahrnuje potřeba sebeurčení, nalezení smyslu života, potřeba řídit se zevnitřněnými etickými normami atd.<sup>40</sup>

## 2 Mladší školní věk a jeho zvláštnosti

Kapitola pojednává o mladším školním věku z pohledu vývojové psychologie. Přihlédnuto je k tělesnému a kognitivnímu vývoji, k socializaci dítěte, k vývoji dětské hry a kresby a také k vlivu médií na utváření hodnotového systému dítěte.

### 2.1 Vymezení mladšího školního věku

*„Vstupem dítěte do školy nastupuje vývojová etapa mladšího školního věku. Zpravidla ji vymezujeme časovým úsekem od 6-7 let do 11 let, kdy se začínají objevovat první známky pohlavního dospívání (prepubescence).“<sup>41</sup>*

Mladší školní věk lze podle Vágnerové rozdělit na:

1. **„Raný školní věk** trvá od nástupu do školy, tj. přibližně od 6-7 let do 8 až 9 let. Je charakteristický změnou životní situace a různými vývojovými změnami, které se projevují především ve vztahu ke škole.
2. **Střední školní věk** trvá od 8-9 let do 11-12 let, tj. do doby, kdy dítě přechází na 2. stupeň základní školy a začíná dospívat. V průběhu této

---

<sup>40</sup> srov. PLHÁKOVÁ, A. *Učebnice obecné psychologie*. Praha : Academia, 2004. s. 320-321,331, 357, 358, 359, 371, 382.

<sup>41</sup> ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, J., BINAROVÁ, I. aj. *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2005. s. 93.



*fáze dochází k mnoha změnám, které jsou podmíněny nejen sociálně, ale i biologicky. Lze je považovat za přípravu na dobu dospívání.*<sup>42</sup>

Nástup do školy má pro dítě zásadní význam, stává se novým prostorem socializace. Dítě se musí adaptovat na nové prostředí a požadavky, toto přizpůsobení sebou nese menší závislost na rodině, nové vztahy a hlavně potřebu obstát v nové situaci. Úspěšnost ve škole je důležitým tvůrcem sebehodnocení.<sup>43</sup>

## **2.2 Tělesný vývoj a rozvoj poznávacích procesů**

*„Období mladšího školáka je ohraničeno první a druhou strukturální přeměnou organismu. Po přechodné disharmonii na počátku období se školní dítě jeví většinou harmonicky rozvinuté, avšak musíme počítat s velkými individuálními rozdíly...“<sup>44</sup> Zvětšuje se objem srdce a mozku, pohyby jsou více koordinované než tomu bylo v předškolním věku. Dítě je obratnější a jeho pohybové projevy účelnější. Tělesná síla se zvyšuje.*<sup>45</sup>

V raném školním věku dochází k významné změně myšlení, která umožňuje úspěšný nástup do školy. J. Piaget (1966) nazývá toto stádium fází konkrétních logických operací, která se vyznačuje respektováním logiky a konkrétní reality. Dítě při uvažování vychází také z vlastních konkrétních zkušeností.

Toto myšlení zahrnuje:

- Decentraci – dítě poznává skutečnost více objektivně, protože je už schopno posuzovat situaci z více úhlů. Jeho myšlenkové operace zahrnují klasifikaci a třídění, zahrnutí prvku do nějaké třídy a operace s prvkem podle daného kritéria nebo řazení podle více kritérií.

---

<sup>42</sup> VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie...* Praha : Portál, 2000. s. 148.

<sup>43</sup> srov. Tamtéž s. 148.

<sup>44</sup> ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, J., BINAROVÁ, I. aj. *Přehled vývojové psychologie.* Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2005. s. 94.

<sup>45</sup> srov. Tamtéž s. 94.

- Konzervaci – dítě chápe trvalost objektu i za předpokladu, že se jeho vnější forma mění.
- Reverzibilitu – jedinec si uvědomuje, že existuje možnost vrátit skutečnost do předchozího stavu.<sup>46</sup>

*„Proměna dětského způsobu uvažování se projeví i v úvahách o jiných lidech. Dítě si uvědomuje, že každý člověk má více rolí, dovede se různě chovat a může mít ke svému jednání i různé důvody, tj. motivy. Decentrace v uvažování se projeví v uvědomění odlišnosti potřeb jiných lidí.“<sup>47</sup>* Dítě také chápe, že určitá situace může být různými lidmi vnímána různě, a proto má tendenci předkládat druhým vlastní hodnocení skutečnosti. V tomto období nabývá zpětná vazba rodičů a učitelů na účinnosti, protože jedinec se do určité míry dokáže na skutečnost dívat tak, jak si myslí, že by ji vnímal ten druhý. Školák začíná chápat, že všechny situace s ním nesouvisí, tudíž, že příčina určité situace může být na něm nezávislá. Pokud ji hledá v raném školním věku hledá jednu příčinu, která však nespočívá v nahodilosti. Náhoda je pro něj nepochopitelným pojmem.

J. Langmeier (1991) nazývá tento věk obdobím střízlivého realismu.<sup>48</sup> *„Dítě dovede uvažovat o konkrétní situaci, ale nedovede si představit jiné varianty, s nimiž se dosud nesešlo.“<sup>49</sup>* Myšlenkové operace jsou rozvíjeny prostřednictvím učení a nezbytnou roli zde hraje školní výuka.<sup>50</sup>

### 2.3 Socializace dítěte

*„Období mladšího školáka je obdobím extravertze, kolektivního života a vztahů.“<sup>51</sup>* *„Pro citové projevy mladšího školáka je typický ústup lability*

<sup>46</sup> srov. VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie...* Praha : Portál, 2000. s. 148-152.

<sup>47</sup> Tamtéž s. 153.

<sup>48</sup> srov. Tamtéž str. 154-155.

<sup>49</sup> Tamtéž s. 155.

<sup>50</sup> srov. Tamtéž s. 156.

<sup>51</sup> ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, J., BINAROVÁ, I. aj. *Přehled vývojové psychologie.* Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2005. s. 98.

a impulzivitu, stejně jako slábnutí egocentrismu...Narůstá schopnost emočního porozumění...“<sup>52</sup> Kolem osmého roku dítě přechází od heteronomní morálky, která je určována příkazy autorit, k morálce autonomní, která<sup>53</sup> „uznává určité jednání za správné či nesprávné samo o sobě, bez ohledu na autoritu...“<sup>54</sup> Dítě je tedy schopno sebekontroly, řídí se podle jednoduchých pravidel i v nepřítomnosti autority.<sup>55</sup>

Oproti předškolnímu dítěti se mladší školák více osamostatňuje od své rodiny.<sup>56</sup> „Sami rodiče ztrácejí pro dítě svou předimenzovanou velikost a význam;“<sup>57</sup> důležitosti nabývají další významné vazby s učitelem, vychovatelem a vrstevníky.<sup>58</sup> „Jak kamarádství se stejně starými dětmi, tak i vliv vychovatelů mohou vyrovnávat mnohá omezení a zvláštnosti rodinného prostředí.“<sup>59</sup> Mladší školák je k dospělým více kritický, posuzuje stanovená pravidla a v případech nějaké nespravedlnosti citlivě reaguje.<sup>60</sup> „Perioda raného mládí...(Od počátku školního věku po 11.-13. rok života)...je rozhodujícím stadiem pro sociální vztahy.“<sup>61</sup>

### 2.3.1 Škola

Role školáka je dána společností, jedinec si ji sám nevybírání, musí ji přijmout. Znamená určitou sociální prestiž, avšak nese s sebou také nutnost přizpůsobit se předem daným obecným normám, které tato role vyžaduje. Jedinec se musí adaptovat rolím žáka a spolužáka. První postavení je podřízené, žák

---

<sup>52</sup> Tamtéž s. 97.

<sup>53</sup> srov. Tamtéž s. 97.

<sup>54</sup> Tamtéž s. 97.

<sup>55</sup> srov. LANGMEIER, J., LANGMEIER, M. *Vývojová psychologie: s úvodem do vývojové neurofyziologie*. Praha : H&H, 1998. s. 85.

<sup>56</sup> srov. FÜRST, M. *Psychologie: Včetně vývojové psychologie a teorie výchovy*. Olomouc : Votobia, 1997. s. 148.

<sup>57</sup> Tamtéž s. 148.

<sup>58</sup> srov. Tamtéž s. 148.

<sup>59</sup> Tamtéž s. 148.

<sup>60</sup> srov. Tamtéž s. 148-149.

<sup>61</sup> Tamtéž s. 148.

rozvíjí své schopnosti a dovednosti. Hodnocení jeho výsledků učitelem je významným faktorem v utváření jeho vlastního sebehodnocení a sebevědomí. Druhé postavení je souřadné a mnohem volnější, je důležitou zkušeností ovlivňující jeho pozdější souřadné sociální vztahy, jako jsou vztahy partnerské nebo vztahy v rámci pracovního kolektivu.

Třída slouží především jako významné prostředí pro srovnávání výkonu, pro prosazení se. Děti mají sklon zpočátku hodnotit ostatní podle vnějších znaků, zevnějšku, oblečení a podle projevů dítěte mimo vyučování. Nejvýznamněji však mladšího školáka ovlivňuje názor samotného učitele na konkrétní žáky.<sup>62</sup>

*„Nástup do školy je spojen s nutností osamostatnění, přijetí zodpovědnosti za vlastní jednání a jeho následky.“<sup>63</sup>* k plnění školních požadavků však dítě potřebuje vhodnou motivaci, ta je spojena s potřebou ocenění a uznání od lidí citově blízkých. Dítě se snaží dosáhnout dobrých výsledků, aby potěšilo rodiče a učitele. Vytvoření emocionálního vztahu s učitelem je v tomto věku nezbytným zprostředkovatelem jistoty a bezpečí. Dítě se hodnotí pouze na základě názorů svých rodičů a učitele. Vrstevníci nabývají většího významu až v období středního školního věku.<sup>64</sup>

### 2.3.2 Rodina

*„Příslušnost k rodině je součástí identity mladšího školáka. Dítě ji považuje za samozřejmost, která zároveň funguje jako podpora jeho osobní prestiže, a proto se takto definuje.“<sup>65</sup>* Školák začíná rozumět rodinným normám a pravidlům, rodičovským postojům a začíná chápat jejich výchozí body. Dítě logicky uvažuje, a proto s ním mohou rodiče snáze diskutovat. Rodiče uspokojují mnoho potřeb dítěte, především mu poskytují pocit bezpečí a jistoty, ovlivňují

---

<sup>62</sup> srov. VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie...* Praha : Portál, 2000. s. 159-160, 163, 168-169.

<sup>63</sup> Tamtéž s. 163.

<sup>64</sup> srov. Tamtéž s. 163-167.

<sup>65</sup> Tamtéž s. 170.

motivaci dítěte k učení, hodnocením výkonu dítěte ovlivňují jeho seberealizaci a stávají se pro dítě modelem.

Role matky se příliš nemění, stále je zdrojem jistoty a bezpečí jako dřív, oproti tomu role otce nabývá na významu. Pokud s dítětem trávil dostatek času v předškolním věku, může se pro něj nyní stát oporou, může dítěti poskytovat nové zkušenosti a informace, stává se důležitým prvkem jiného pohledu na skutečnost než matka. Většinou zastává roli autority, která nezasahuje v běžných problémech.

Dítě v tomto období přijímá autoritu bez výhrad. Objevuje se potřeba identifikace s rodičem stejného pohlaví. Identifikace mu pomáhá k potvrzení vlastní důležitosti a zvyšuje tak jeho sebevědomí. Chování rodiče opačného pohlaví ke svému partnerovi slouží dítěti k vymezení jeho role v budoucím partnerském vztahu. Dítě vnímá vzájemné chování svých rodičů jako danost, jako obraz běžného chování a tudíž také jako vzor. Vědomí vlastní hodnoty dítěte je významně ovlivněno přístupem rodiče stejného pohlaví. Pokud rodič dítě nepřijímá, stále ho kritizuje za výsledky práce, má na něho přehnané požadavky, může vážným způsobem narušit jeho sebevědomí.<sup>66</sup>

Pokud má dítě sourozence, stává se stabilní součástí jeho života. Dítě si k němu vytvoří nějaký vztah, vazbu, protože s ním prožívá mnoho společných situací. Sourozenci jsou důležitým prostředkem socializace jedince, poskytují mu zkušenosti v oblasti symetrických vztahů, které uplatní v kolektivu vrstevníků, na pracovišti, v partnerském vztahu apod. Sourozenecké vztahy mají svá specifika, jedinec například nemůže problematického sourozence jednoduše opustit a najít si jiného (jak je to možné u kamarádů). Musí s ním žít a tudíž musí hledat kompromisy, východiska z náročných situací v symetrickém vztahu. Takovéto zkušenosti mu rodiče poskytnout nemohou. Sourozenci se navzájem ovlivňují, soupeří spolu i spolupracují. Rodiče do svých dětí vkládají různé ambice a očekávání, srovnávají je mezi sebou. Nezanedbatelným faktorem je také

---

<sup>66</sup> srov. Tamtéž s. 170-175.

sourozenecká konstelace, která určitým způsobem může ovlivnit vlastnosti, ambice i roli dítěte v rodině, případně i jeho pozdější směřování.<sup>67</sup>

## 2.4 Vliv médií

Vliv médií na osobnost dítěte mladšího školního věku je zcela jednoznačný, protože dítě již rozumí ději, vnímá základní charakteristiky aktérů a pamatuje si průběh pořadu. Jeho myšlení je realistické, avšak ještě není dostatečně kritické, proto nedělá velké rozdíly mezi svými zkušenostmi a zkušenostmi získanými zprostředkovaně prostřednictvím televize, DVD apod. Nejvíce ovlivnitelný je jedinec kolem devíti let. Dítě pasivně přebírá modely chování z televize, podřizuje se názoru svých vrstevníků na pořady a filmy, aby dosáhl konformity. Některé filmy nebo i knížky sleduje či čte jen proto, že to dělají ostatní děti.

Dítě navštěvující třetí třídu, je již schopné četby pro zábavu<sup>68</sup> (někteří autoři uvádí již závěr první třídy<sup>69</sup>). Dětské knížky více podporují aktivitu dítěte než televize, dítě musí přemýšlet nad příběhem, také více zapojuje do příběhu své představy. Problém filmů a televizních pohádek spočívá v tom, že obsahují příliš ucelené informace, jejich komplexnost neumožňuje dítěti další utváření, domýšlení příběhu. Vizualně prezentovaný děj je komplexnější a tudíž je jedincem pohodlněji sledován, jeho nevýhodou však zůstává podpora pasivního přístupu diváka. Dítě se identifikuje z různými postavami v příběhu. Daná postava se mu nějakým způsobem podobá nebo je totožná s ideálem, který dosáhne nedosažitelného nebo je ideálem, který porušuje normy, které jsou pro dítě závazné. Identifikace s takovýmto ideálem může vést k tendenci nežádoucí

---

<sup>67</sup> srov. Tamtéž s. 177-178.

<sup>68</sup> srov. Tamtéž s. 184-186.

<sup>69</sup> srov. LANGMEIER, J., LANGMEIER, M. *Vývojová psychologie: s úvodem do vývojové neurofyziologie*. Praha : H&H, 1998. s. 83.

chování realizovat ve vlastním životě. Násilí bývá v televizi často spojeno s kladnými hrdiny a málokdy dává divákovi možnost vnímat utrpení zraněného.<sup>70</sup>

V průběhu mladšího školního věku se vedle přetrvávající oblíbenosti pohádek objevuje také zájem o četbu dobrodružných, historických a jiných příběhů, nebo encyklopedií pro děti.<sup>71</sup> Přetrvávající četba pohádek je pro děti velmi důležitá, protože jim jednoduchým způsobem zprostředkovává odpovědi na otázky po smyslu a účelu života a také předkládá vzory dobrého i špatného chování. Jednotlivé postavy v pohádkách neodpovídají tolik realitě, jako spíše typizaci a tím umožňují dítěti lepší orientaci v oblasti vhodného a nevhodného chování. Umožňují mu také snadnější identifikaci s kladným vzorem, s postavou, která bývá na konci pohádky za své dobré jednání odměněna, tedy dosahuje úspěchu.<sup>72</sup>

## 2.5 Hra a kresba

**Hra** má pro dítě mladšího školního věku nezastupitelný význam. Pomáhá mu v kompenzaci školní zátěže, k celkovému uvolnění a odreagování.<sup>73</sup> „*Oblíbené jsou hry konstruktivní, pohybové, soutěživé, společenské – se stále složitějšími pravidly.*“<sup>74</sup> V tomto období bychom také mohli najít počátky zájmů, avšak bývají ještě nestálé a povrchní. Úspěch v zájmové oblasti může kompenzovat neúspěchy ve škole.<sup>75</sup>

Dítě během svého vývoje prošlo několika **fázemi kresby**. Fáze čmárání („*od 1 1/2 až 2 let*“<sup>76</sup>) – dítě si začíná uvědomovat, že zanechává na papíře stopy.

---

<sup>70</sup> srov. VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie...* Praha : Portál, 2000. s. 184-185,187-188.

<sup>71</sup> srov. LANGMEIER, J., LANGMEIER, M. *Vývojová psychologie: s úvodem do vývojové neurofyziologie.* Praha : H&H, 1998. s. 82.

<sup>72</sup> srov. FÜRST, M. *Psychologie: Včetně vývojové psychologie a teorie výchovy.* Olomouc : Votobia, 1997. s. 164-165.

<sup>73</sup> srov. ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, J., BINAROVÁ, I. aj. *Přehled vývojové psychologie.* Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2005. s. 99.

<sup>74</sup> Tamtéž s. 99.

<sup>75</sup> srov. Tamtéž s. 99.

<sup>76</sup> FÜRST, M. *Psychologie: Včetně vývojové psychologie a teorie výchovy.* Olomouc : Votobia, 1997. s. 158.

Zahrnuje první pokusy v oblasti kresby.<sup>77</sup> „Dítě kreslí to, k čemu má emocionální vztah. Formální stránka nebo obtížnost zobrazovaného předmětu mají přitom malý význam.“<sup>78</sup>

Symbolické stadium (od 3 let) – dítě pojmenovává objekt až poté, co ho dokreslí. Zpočátku nepřemýšlí nad podobností zvoleného objektu a vlastní kresby.<sup>79</sup> „Hlavonožec patří k prvním symbolům zobrazování člověka.“<sup>80</sup>

Mladší školní věk spadá z velké části do období naivního realismu, kdy je dítě ještě velmi závislé na úsudku svých autorit. Proto jejich necitlivé zásahy mohou výrazně ovlivnit další vývoj jedince. Pokud je negativní hodnocení výtvarné tvorby příliš časté, může způsobit až demotivaci nebo rezignaci na další výtvarné projevy. Ke konci mladšího školního věku začne dominovat vizuální realismus, tedy období, které je spojeno s kritičtějším přístupem k autoritám.<sup>81</sup>

Naivní realismus (mezi 5. a 8. rokem) – dítě rádo kreslí motivy s dějem.<sup>82</sup> „Dítě nekreslí, co vidí, nýbrž co zná.“<sup>83</sup> Zobrazuje budovy bez čelní stěny a v ní naznačuje místnosti s nábytkem a obyvateli. Vzdálenější objekty kreslí výš na papír než ty blízké. Proporce blízkých a vzdálených objektů jsou stejné. Jiné věci zobrazuje z pohledu z vrchu. Postavy, stromy a jiné objekty stojící na šikmé linii (např. kopec, střecha) umísťuje kolmo.<sup>84</sup> Většinou je dítě snadno motivovatelné, má o tvorbu zájem a je otevřeno pro spolupráci.<sup>85</sup>

Vizuální realismus – dítě kreslí realisticky.<sup>86</sup> „Přibližně u jedenáctiletých se vyvíjí cit pro perspektivu, proporci a míru.“<sup>87</sup>

---

<sup>77</sup> srov. Tamtéž s. 158.

<sup>78</sup> Tamtéž s. 158.

<sup>79</sup> srov. Tamtéž s. 159.

<sup>80</sup> Tamtéž s. 159.

<sup>81</sup> srov. ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, J., BINAROVÁ, I. aj. *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2005. s. 93.

<sup>82</sup> srov. FÜRST, M. *Psychologie: Včetně vývojové psychologie a teorie výchovy*. Olomouc : Votobia, 1997. s. 160.

<sup>83</sup> Tamtéž s. 160.

<sup>84</sup> srov. Tamtéž s. 160-162.

<sup>85</sup> srov. ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, J., BINAROVÁ, I. aj. *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2005. s. 93.

<sup>86</sup> srov. FÜRST, M. *Psychologie: Včetně vývojové psychologie a teorie výchovy*. Olomouc : Votobia, 1997. s. 163.

<sup>87</sup> Tamtéž s. 163.



### 3 Kultura a vkus

Kapitola pojednává o kultuře a vkusu, jenž jsou nedílnou součástí výchovy. Kultura je charakterizována vybranými definicemi z oblasti psychologie, pedagogiky a estetiky. Pojem vkus je stručně definován ve svém vývoji a nynějším významovém rozporu.

#### 3.1 Kultura

Pojem kultura je zkoumán různými vědami jako je např. psychologie, pedagogika, estetika aj., a proto se také můžeme setkat s jejími odlišnými definicemi. Navíc se objevují rozdílná pojetí i v rámci jednotlivých věd.

Podle psychologie je kultura „*produktem společenského života, což znamená, že zahrnuje materiální a duchovní produkty tohoto života; první jsou označovány jako civilizace, druhé jako kultura v užším smyslu, první tedy zahrnují...domy, mosty, oděvy...,druhé...umění, morální normy atd. (...).*“<sup>88</sup> Kulturní prostředí má své normy, společenské role, požadavky, jedinec se jim přizpůsobuje prostřednictvím akulturace či socializace. V tomto vrůstání do kultury společnosti má neodmyslitelnou roli výchova.<sup>89</sup>

Pedagogika definuje kulturu podobně, jako „*...komplex materiálních, především ale nemateriálních výtvorů..., které lidská civilizace během svého vývoje vytvářela.*“<sup>90</sup> Kultura je také chápána jako kultura určité skupiny např. etnické.“<sup>91</sup> Existuje však i osobní kultura, kterou disponuje každý jedinec. Zahrnuje způsoby jeho chování, hodnoty a postoje, styl odívání a bydlení atd.

---

<sup>88</sup> NAKONEČNÝ, M. *Úvod do psychologie*. Praha : Academia, 2003. s. 108.

<sup>89</sup> srov. Tamtéž s. 108-109.

<sup>90</sup> PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha : Portál, 2003. s. 108.

<sup>91</sup> srov. Tamtéž s. 108-109.

Pedagogika vnímá výchovu jako nezbytnou pro předávání kultury. Kultura a výchova se navzájem ovlivňují.<sup>92</sup>

Estetika vnímá kulturu ve dvojitým smyslu. Za prvé „*Jako označení pro soubor tradic, informací, dovedností, stupně výchovy a všech dalších znaků prostředí, které charakterizují určitou sociální skupinu, jejíž členové přebírají »kulturu« jako společné intelektuální a citové dědictví... Jazyk jako prostředek dorozumění, životní zvyklosti, vyznávané hodnoty a řada dalších fenoménů určují »tvář« kulturního společenství a jeho odlišnost od jiných sociálních skupin.*“<sup>93</sup> Kulturu si jednotlivec osvojuje během života v procesu akulturace. Druhý význam pojmu kultura je ve smyslu kultivovanosti společnosti, kultivovaná společnost má kulturu na vysokém stupni. Kultivovaný jedinec je schopen svou kulturu vhodně přetvářet, rozvíjet i objektivně posoudit. Otevřenou otázkou však zůstává fakt, jestli je každá kultura z první definice zároveň kulturou podle definice druhé.<sup>94</sup>

## 3.2 Vkus

„*Termín vkus označuje jednak subjektivní schopnost, vrozenou nebo zdokonalitelnou, posuzovat a hodnotit objektivní kvality uměleckého díla, ale také směry a priority určité doby, skupiny nebo osobnosti ve vztahu k umění.*“<sup>95</sup> Tento pojem má svůj počátek „...od druhé poloviny 17. století ve Španělsku, Itálii a Francii...“<sup>96</sup> Dříve se pojem vkus zaměřoval na problém „*etického a technického soudu*“, dnešní význam tohoto slova je tedy jiný. Náhled na to, co má být vkusné se během dějin měnil, kolektivní vkus podléhá stále se měnící

---

<sup>92</sup> srov. SPOUSTA, V. s kol. *Metody a formy výchovy ve volném čase*. Brno : Masarykova univerzita v Brně Pedagogická fakulta, 1996. s. 9, 11.

<sup>93</sup> SOURIAU, É. *Encyklopedie estetiky*. Praha : Victoria Publishing, 1994. s. 505.

<sup>94</sup> srov. Tamtéž s. 505-506.

<sup>95</sup> Tamtéž s. 889.

<sup>96</sup> Tamtéž s. 889.

módě. Tyto změny ve vnímání jsou však spjaty s uměleckými počiny doby, ve které se nacházejí.<sup>97</sup> „Původně si estetika kladla za cíl vytvářet obecný vkus.“<sup>98</sup>

Od dvacátého století však dochází k posunu ve vnímání vkusu. Vkus je hodnotící soud znalce umění, který dokáže ocenit nejen to, co je přirozené, ale dokáže nalézt hodnotu také v tom, co je nové a třeba i šokující. Objevuje se zde tedy určité krytí s módou, ale vkus jde dál, rychleji opouští všeobecně přijaté struktury. Vkus jde často proti oficiálnímu nahlížení na krásno, často se vymyká komerčním tlakům.<sup>99</sup> V dnešní společnosti, kde „...jsou hodnoty problémem, má vkus i funkci etickou.“<sup>100</sup> „Současná estetika tedy charakterizuje vkus jako kontrast dvou významů tohoto pojmu: vytríbenost estetického hodnocení a individuální preference.“<sup>101</sup>

## 4 Umění jako prostředek a cíl výchovy

Kapitola pojednává o využití umění v oblasti výchovy. Jednotlivé podkapitoly jsou zaměřeny na dílčí témata, jako jsou výchova k umění a výchova uměním, dnešní umění a umělecká výchova, přínos výtvarné výchovy a její využití v oblasti komunikace.

### 4.1 Výchova k umění a výchova uměním

„Výchova k umění se neobejde bez promyšlené a systematické výchovy uměním.“<sup>102</sup> „Výchova k umění je součástí umělecké a tedy i estetické výchovy,

---

<sup>97</sup> Tamtéž s. 889-890.

<sup>98</sup> Tamtéž s. 889.

<sup>99</sup> srov. Tamtéž s. 890-891.

<sup>100</sup> Tamtéž s. 890.

<sup>101</sup> Tamtéž s. 891.

<sup>102</sup> SPOUSTA, V. s kol. *Metody a formy výchovy ve volném čase*. Brno : Masarykova univerzita v Brně Pedagogická fakulta, 1996. s. 29.

*definovaná svým cílem. Je jím jednak rozvíjení schopností, dovedností, vědomostí, návyků atd., umožňujících adekvátní vnímání a prožívání uměleckých děl, ...hodnocení, tříbení uměleckého vkusu, pěstování lásky k umění – a ovšem i rozvíjení schopností aktivně se umělecky vyjadřovat.*<sup>103</sup>

*„Výchova uměním je součástí výchovy, definovaná uměním jako svým prostředkem. Realizuje se mnoha způsoby k cílům výchovy estetické i dalších složek výchovy, což umožňuje vysoká poznávací a sdělovací potence uměleckého osvojení světa.*“<sup>104</sup>

Nenahraditelnost umění ve vzdělávání byla nastíněna již v roce 1943 v koncepci vzdělávání prostřednictvím umění. Herbert Read, jeden z nejvýznamnějších teoretiků umění 20. století, zde prezentuje myšlenku, že každý jedinec má v sobě negativní stránku, která musí být kultivována. Tato kultivace však bude účinná a přínosná pouze v případě, že vzdělávání nebude orientováno jen na rozvoj racionálního intelektu. Představitost, fantazie a kreativita se musí stát nedílnou součástí vzdělávání. k rozvoji těchto složek slouží umění, které je nejsnazší cestou ke zpracování vlastních podvědomých tužeb a individuálních citových stavů. Vzdělávání, které respektuje všechny tyto složky napomáhá nejen ke kultivaci osobnosti, ale také k jejímu celkovému rozvoji a následně k podpoře demokracie ve společnosti.

Herbert Read kladl ve vzdělávání velký důraz na duchovní složku člověka, která má být rozvíjena prostřednictvím umění.<sup>105</sup> Umění by mělo „...poskytovat svobodu pro osobní hledání a interpretaci pocitů, citů a fantazií jednotlivce“<sup>106</sup> a tím zabraňovat nedostatku duchovního rozměru v životech jedinců, který může vést k destruktivním tendencím ve společnosti.<sup>107</sup>

---

<sup>103</sup> BARTOŠ, M. *Studijní texty k estetické výchově dospělých*. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1978. s. 16,17.

<sup>104</sup> Tamtéž s. 17.

<sup>105</sup> srov. SCHÖNAU, W. D. Stále objevné vzdělávání prostřednictvím umění. In *Výtvarná výchova a módy její komunikace...* Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2004. s. 11-12

<sup>106</sup> Tamtéž s. 12.

<sup>107</sup> srov. Tamtéž s. 12.

Umění je nejčastěji „...definováno jako pokus vytváření forem působících potěšením.“<sup>108</sup> Ovšem podle Reada není umění identické s krásou, protože všechny krásné věci nejsou uměním a všechno umění není krásné. Co je však důležité je to, že prostřednictvím umění se člověk nějak prezentuje, něco sděluje nebo také se touto cestou snaží pochopit své pocity a myšlenky. Umění umožňuje člověku srovnávat, avšak nesmíme zapomenout, že je také úzce spojeno s kulturou a společností, ve které žijeme. Vzdělávání musí být zaměřeno na rozvoj jedincových schopností, proto by mělo odpovídat jedincovým potřebám a stát se tak prostředkem k rozvoji individuálního potenciálu. Herbert Read upozorňuje na zrádnost nekritického předávání ideologií a znalostí té doby. Vzdělávání má především uspokojovat potřeby jedince a teprve potom společnosti.<sup>109</sup>

„...podle Reada umění nebo umělecké myšlení je už svou podstatou tvůrčí. Umění poskytuje formu myšlenkám...Umělecké myšlení není výsledkem intelektuálního rozvoje: je základním nástrojem, kterým se myšlení uskutečňuje. Pokud tato schopnost nebo funkce není rozvinuta, naše myšlení se stává jednostranným a mohli bychom dokonce říct, že pokřiveným.“<sup>110</sup> Umělecké myšlení by mělo být rozvíjeno u každého člověka už jenom z toho důvodu, že jedinci rozšiřuje pole uvažování a tím ho zbavuje jednostrannosti úsudku.

Prostřednictvím umění můžeme svému okolí sdělovat to, co bychom těžko vyjádřili slovy, vlastní prožitky, emoce.<sup>111</sup> Přístupnosti k estetickým emocím se člověk učí prostřednictvím všech forem a metod výchovy, které umožňují kontakt s uměleckými díly a které se snaží jedincům umožnit jejich bližší porozumění. Takto zaměřená výchova probíhá na školách (výtvarná, hudební výchova), ve volnočasových institucích, ale probíhá také v rodině a prostřednictvím sociální skupiny a společnosti, ve které se jedinec nalézá.<sup>112</sup> Vnímání umění je závislé na věku jedince, na vrozených dispozicích pro vnímání umění, na jeho vzdělání

---

<sup>108</sup> Tamtéž s. 12.

<sup>109</sup> srov. Tamtéž s. 13-14.

<sup>110</sup> Tamtéž s. 14.

<sup>111</sup> srov. Tamtéž s. 13-14.

<sup>112</sup> srov. SOURIAU, É. *Encyklopedie estetiky*. Praha : Victoria Publishing, 1994. s. 895.

a zkušenostech, přístupu rodiny k umění, na zaměření výchovy, ale také na momentálním citovém rozpoložení v jakém dílo reflektuje.

Význam umění pro člověka je nedozírný. „Herbert READ,... vychází z teze, že umění má schopnost inovovat (nejen estetický) vztah člověka ke skutečnosti, a že má proto i velkou moc přetvářecí a výchovnou.“<sup>113</sup>

Estetická výchova napomáhá rozvoji osobnosti dítěte tím, že záměrně působí na rozvoj estetických vztahů k umění, přírodě, společnosti a učí vnímání krásy. Umění děti po staletí zahrnují do svých her, jako jsou například hry napodobivé, při kterých dramaticky znázorňují nakupování, rodinu pečující o kojence atd. Dále jsou dětmi hojně vyhledávány hry se zpěvy, tanci, říkadly apod. Hry využívající umění rozvíjejí v dětech důležité postoje jako je láska, optimismus aj. Umění na dítě působí různými hodnotami, které s sebou nese. Na jedinci však je, kterými z nich se nechá ovlivnit a které přehlédne.<sup>114</sup>

„Výsledkem působení uměleckých zážitků, kterými umělecká díla na děti působí a k nim promlouvají, je vyvolání estetického vztahu ke skutečnosti, k umění i k věcem mimoumělecké povahy.“<sup>115</sup>

### **Estetická výchova podporuje:**

- 1. citlivost estetického vnímání** – tedy schopnost vnímat krásu krajiny, obrazu, hudby atd. Schopnost zrakové a zvukové analýzy apod.
- 2. myšlení a řeč** – jedinec při vnímání umění analyzuje vztahy mezi jednotlivými jevy, uvažuje o nich, klade si otázky, tímto počínáním také prohlubuje svou slovní zásobu (nejvíce u literárního umění).
- 3. představivost a fantazii** – vnímání umění nebo přírody v jedinci podporuje fantazijní představy, které jedinec později rozvíjí ve své tvůrčí činnosti.

---

<sup>113</sup> SPOUSTA, V. s kol. *Metody a formy výchovy ve volném čase*. Brno : Masarykova univerzita v Brně Pedagogická fakulta, 1996. s. 29.

<sup>114</sup> srov. GALIČÁK, J. *Výchova uměním a estetická výchova ve škole*. In *Pedagogika IV.:* *Vybrané kapitoly z teorie a praxe výchovy*. Ostrava : Pedagogická fakulta OU, 1996. s. 38-40,41.

<sup>115</sup> Tamtéž s. 41.

4. **obohacuje poznání reality** – prostřednictvím umění jedinec získává vhled do společenských i historických skutečností vážících se k uměleckému dílu, které vnímá.
5. **ovlivňuje jedincovy postoje k realitě umělecké i mimoumělecké povahy** – umělecké dílo nese nejen informace o určitém společenském jevu nebo době, ale také obsahuje hodnocení zachycených jevů, které do něho vložil autor. Toto hodnocení podporuje respondenta k tomu, aby se k němu buď připojil nebo mu oponoval. Situace ho však nabádá, aby si oponování před sebou zdůvodnil.
6. **utváří estetický vztah člověka ke skutečnosti** – přistupování k jevům z hlediska estetického v jedinci prohlubuje vkus jako takový.
7. **rozvíjí volní stránku jedince** – dochází k motivaci k tvůrčí činnosti, ke snaze napodobit to, co oslovilo.
8. **rozvíjí zájmy** – v různých oblastech umění i dále.
9. **rozvíjí kulturní život** – výchova v oblasti umění se promítá také ve společnosti a kultuře této společnosti.
10. **estetizuje životní způsob** – dochází ke změnám v oblasti postojů, názorů, snah.<sup>116</sup>

*„Utvářením estetického vztahu dítěte ke světu podporuje estetická výchova rozvoj všech stránek dětské osobnosti v harmonický lidský vztah ke skutečnosti. Tím poskytuje dítěti jeden z nástrojů, kterým lze měnit sebe sama i svět kolem sebe.“<sup>117</sup>* Umění disponuje mnoha funkcemi, které napomáhají rozvoji osobnosti. Jejich dělení a pojmenování se však u jednotlivých autorů liší.

Jedním z nich je dělení do čtyř bloků, kde každý u nich sdružuje funkce, které spolu nějak souvisí. První skupina funkcí se nazývá **bazální** a obsahuje takové funkce, které jsou základními funkcemi umění. Další skupiny

---

<sup>116</sup> srov. Tamtéž s. 40-41.

<sup>117</sup> Tamtéž s. 41.

**formativní, terapeutické a rekreační** zahrnují funkce přidružené, které pomáhají jedinci v nějaké jeho vlastní potřebě nebo problému.

**Bazální** skupina zahrnuje funkci:

1. **hodnotovou** – podporuje vnímání hodnoty umění
2. **estetickou** – umožňuje citlivost pro krásu
3. **magickou** – dává schopnost vnímat transcendentno
4. **komunikativní** – podporuje rozvoj v oblasti navázání kontaktu
5. **informativní** – prohloubení a tvorba nových názorů a postojů
6. **kognitivní** – přináší kvalitnější poznání
7. **petrifikační** – umožňuje uchování nezměněných informací v uměleckém díle

**Formativní** skupina zahrnuje funkci:

1. **kompensační** – pomáhá ve znovunalezení rovnováhy
2. **stimulační** – podněcuje k činnosti
3. **pedagogickou** – podporuje růst osobnosti
4. **humanizační** – zlidšťuje nitro recipienta

**Terapeutická** skupina zahrnuje funkci:

1. **relaxační** – působí psychické uvolnění
2. **defrustrační** – zbavuje vnitřního napětí
3. **psychoterapeutickou** – zlepšuje zdravotní stav
4. **katarzní** – očišťuje duši

**Rekreační** skupina zahrnuje funkci:

1. **desolidární** – dává pocit soukromí a nerušenosti
2. **solidární** – utváří pocit sounáležitosti
3. **hédonistickou** – prožitek působící rozkoš
4. **zábavnou** – umožňuje příjemné rozptýlení<sup>118</sup>

---

<sup>118</sup> srov. SPOUSTA, V. s kol. *Metody a formy výchovy ve volném čase*. Brno : Masarykova univerzita v Brně Pedagogická fakulta, 1996. s. 30-31.



„Díky své funkci pedagogické, humanizační a katarzní, především však funkci hédonistické a zábavné zaujímá umění roli nezastupitelného prostředku při výchově ke smysluplnému a ušlechtilému požitku a prožitku.“<sup>119</sup>

## 4.2 Dnešní umění a umělecká výchova

V minulé kapitole jsme si nastínili některé z myšlenek a postojů Herberta Reada, který kritizoval tehdejší postupy ve vzdělávání. V posledních letech se však daly konečně změny do pohybu a nastala revoluce, která má svůj počátek právě ve výzkumech v oblasti umění. Role učitele získala status průvodce, který žákům pomáhá v jejich vlastním objevování. Nejde už tedy o to, aby byli žáci odkázáni na učitele, jakožto zdroje poznatků, naopak studenti mají poznatky a názory sami vytvářet.<sup>120</sup> „Výuka už není procesem jednostranných pokynů co udělat a jak to udělat, ale procesem, v němž student aktivně objevuje co, jak a proč.“<sup>121</sup>

Žák má být motivován větší možností volby v oblasti výběru zdrojů potřebných informací, volbou vlastního pracovního tempa a také mnohem větší možností zabývat se tím, co ho zajímá. Tento přístup však také vyžaduje mnohem větší odpovědnost žáka za výsledky své práce.<sup>122</sup> „Výuka studentů – a nikoliv pouze jich – má daleko trvalejší účinek, když si studenti sami mohou objevit ty nejúčinnější postupy...Učitel by měl studenta na věci, které se má naučit, přivést, učitel tedy studenta vede v jeho zkoumání.“<sup>123</sup> Aktivní přístup umožňuje mnohem účinnější vstřebávání poznatků do mysli žáka.

---

<sup>119</sup> Tamtéž s. 38.

<sup>120</sup> srov. SCHÖNAU, W. D. Stále objevné vzdělávání prostřednictvím umění. In *Výtvarná výchova a mody její komunikace...* Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2004. s. 14-15.

<sup>121</sup> Tamtéž s. 15.

<sup>122</sup> srov. Tamtéž s. 15.

<sup>123</sup> Tamtéž s. 15.

Tento přístup není umělecké výchově neznámý, právě naopak. Umělec stejně jako dítě tvoří proto, aby pochopil určitou skutečnost nebo vlastní myšlenku. Umělec nekopíruje skutečnost, nepřistupuje k ní pasivně, naopak ji aktivně přetváří k vlastnímu nejnaternějšímu pochopení a také k vlastnímu nejnaternějšímu sdělení. Maximálně využívá materiálu i výtvarného zpracování k tomu oč mu jde. Reaguje na své okolí, na to co vidí kolem sebe nebo co nahlíží svým vnitřním zrakem. Reaguje vlastní aktivitou, kreativním přístupem, objevuje a tím mnohem hlouběji vstřebává poznatky a tyto poznatky mnohem lépe chápe.

Umělecká výchova umožňuje především větší možnost osobní aktivity, schopnost soustředění se a rozvoj vytrvalosti.<sup>124</sup> „Pro umění a vzdělávání je zásadní pojetí zapojení, pocit, že to, co člověk dělá, co vytváří, čemu se učí je pro něho, pro chápání skutečnosti a pro budoucnost.“<sup>125</sup>

Dnešní umění však narozdíl od vzdělávacích snah poněkud tápe, důvodem jsou nové teorie, ale také změna celého vizuálního světa. V dnešní době již neexistuje jednotný názor na to, co je to umění a některé názory z důvodu jeho náročné identifikace tento pojem de facto odstraňují z odborného užívání. Malba a sochařství nyní ztrácí své prvenství a místo nich nastupuje mnoho rovnoprávných druhů umění. Pojem umění se rozšířil i do oblastí, které dříve jako umění vnímány nebyly. Nyní však vyvstává otázka, které současné umění je vhodné pro uměleckou výchovu a které ne. Na tomto poli probíhají bezúčelné diskuze, ale odpověď stále není známa. Navíc děti a mládež dnešní doby žijí spíše ve světě televize, internetu a počítačových her, zatímco obrazy a sochy jsou jim vzdálené.<sup>126</sup>

Výtvarné umění slouží především k porozumění skutečnosti, umělec předkládá divákovi své dílo, které divák prostřednictvím zraku nějak analyzuje. Tvůrce tak sděluje své poznání, které má divák v díle najít a pochopit, přesto všechno se nesmí umění redukovat pouze na myšlenku díla, to by mohlo způsobit určitou stagnaci. Umělecké dílo je také o formě, která nás může zaujmout natolik, že jej toužíme uchovat pro další generace. Umělecká výchova má velice blízko ke

---

<sup>124</sup> srov. Tamtéž s. 15.

<sup>125</sup> Tamtéž s. 16.

<sup>126</sup> srov. Tamtéž s. 16.

kultuře, protože jedincům umožňuje ji lépe pochopit, určitým způsobem do ní prostoupit. Navíc je vhodným prostředkem k uvědomování si sama sebe, k porozumění sobě, svým myšlenkám i světu. Pokud však začneme tvorbu vnímat jako prostředek pochopení, musíme v ní potom také objevit intelektuální rovinu, která je v této oblasti tak často opomíjena. Tvorba je tedy důležitým nástrojem vzdělávání, protože nám umožňuje vyjasnění a následné předvedení poznání.<sup>127</sup> „*Témata, která lze zvolit, jsou nespočetná, závisí na věku, osobní situaci, momentálních zájmech, vrozeném zájmu a na vůli pochopit svět a sám sebe v tomto světě.*“<sup>128</sup>

### 4.3 Přínos výtvarné výchovy

„*Výtvarná výchova jako estetickovýchovný a výrazový předmět svými cíli, obsahy a procesy podněcuje a rozvíjí kvality psychického a sociálního vývoje dítěte. Nejobecnějším cílem předmětu je výchova člověka nejušlechtlejších humánních kvalit, bytosti autentické, ...vzdělané a tvořivé, která výtvarně estetické hodnoty vnímá jako jedny z hodnot svého života.*“<sup>129</sup> Výtvarná výchova hraje důležitou roli v oblasti „...poznání, prožívání, chtění, učení (včetně sociálního učení), sebepojetí a seberealizace...“<sup>130</sup> Je důležitým prostředkem k rozvoji:

- výtvarné citlivosti, výtvarné představivosti a výtvarného myšlení
- výtvarně tvůrčích a komunikativních předpokladů
- poznání principů a zvláštností tvorby
- vědomostí o problematice umění a kultury
- znalostí z dějin umění
- vztahu k duchovním hodnotám člověka a lidské existence

---

<sup>127</sup> srov. Tamtéž s. 16-19.

<sup>128</sup> Tamtéž s. 19.

<sup>129</sup> SZTABLOVÁ, D. Otázky a konflikty nad rolí učitele výtvarné výchovy v primární škole. In *Pedagogické vědy, Paedagogika: sborník prací Pedagogické fakulty OU*. Ostrava : Ostravská univerzita, 1998. s. 82.

<sup>130</sup> Tamtéž s. 82.

- schopnosti hodnocení výtvarného díla
- socializace
- citové a volní stránky jedince
- potřeby zahrnovat výtvarné hodnoty do svých životních ideálů
- osobních zájmů a výtvarných prožitků působících preventivně proti pocitům životní prázdnoty.
- výtvarných dovedností<sup>131</sup>

Výtvarná výchova slouží k předávání všeobecných znalostí z oblasti umění a běžných výtvarných dovedností. Poskytuje tak určitou zvládnutelnost výtvarné tvorby, která slouží jako motivace k dalšímu rozvoji výtvarného projevu. Vždyť i za jednoduše provedeným dílem stojí nějaká myšlenka, nějaké sdělení, není tedy třeba ho hned hodnotit negativně. Dítě potřebuje prostřednictvím tvorby reflektovat své pocity, touhy a myšlenky, někdy také chce něco sdělit, proto je důležité mu dávat k těmto projevům prostor a nenarušovat mu jeho přirozený sklon tvořit.

Ve výtvarné výchově můžeme dítěti v mnohém pomoci, ale můžeme také mnohé pokazit. Pokud v něm vyvoláme pocit nezvládnutelnosti nebo nešikovnosti, začne si brzy myslet „že neumí kreslit“ a pod. Tímto přesvědčením si může uzavřít cestu k dalšímu rozvoji výtvarných dovedností. Naopak pokud najdeme v jeho díle něco, co je hodné chvály (a to myslím, najdeme vždy), podpoříme jeho vnitřní motivaci.<sup>132</sup> „Při běžné práci ve výtvarné výchově...je dětský pocit zvládnutelnosti zadaného úkolu mezistupněm k opravdu autentické prožitě tvorbě nebo k vlastnímu nezprostředkovanému vnímání obrazu.“<sup>133</sup> Výtvarná výchova nemá za cíl pouze rozvoj výtvarných dovedností, ale má také zprostředkovávat rozvoj poznání a poskytovat jedincům specifické prožitky.<sup>134</sup>

---

<sup>131</sup> srov. Tamtéž s. 82-83.

<sup>132</sup> srov. HORÁČEK, R. *Galerijní animace a zprostředkování umění...* Brno : Akademické nakladatelství CERM, 1998. s. 53.

<sup>133</sup> Tamtéž s. 53.

<sup>134</sup> srov. Tamtéž s. 52.

### 4.3.1 Výtvarná výchova a komunikace

Jednou z hlavních funkcí výtvarné výchovy je komunikace, protože v širším úhlu pohledu je vlastně celá výtvarná výchova komunikací.<sup>135</sup> Obsahuje totiž sdělení stejně jako sdílení. Dítěti je zde umožněno něco vyjádřit, může například sdělit něco jinak těžko uchopitelného, nebo něco z nějakého důvodu nepřijatelného. Prostřednictvím tvorby může být sdělováno i to, co by se její autor jinak neodvážil vyslovit. Tvorba může sloužit ke sdělení tajemství a krásných prožitků, stejně jako obav a tíživých myšlenek. Tvůrce obrazu může svým dílem dát impuls ke komunikaci se svým učitelem nebo s vrstevníky. Může si tak sám zvolit téma pro případnou diskuzi. Přínosem výtvarné výchovy je také to, že dává možnost všem dětem, aby se komunikace zúčastnily. Každé z nich má prostor k vyjádření vlastních myšlenek, může sdělit něco autentického, něco originálního nebo něco pro něj zásadního.<sup>136</sup>

Avšak ve výtvarné výchově se nesmí opomíjet také komunikace se sebou samým, která je naprosto zásadní. Vždyť v první řadě je tady dítě, které je vnitřně puženo tvořit, a proto také tvoří. Tento spontánní projev dítěte primárně sloužil ke komunikaci s jeho vnitřním světem, až po reakci okolí se zde projevil interpersonální charakter. Dítě stejně jako dospělý člověk potřebuje komunikovat se svým vnějším světem, tomuto účelu může velmi dobře posloužit tvorba. Ve výtvarné výchově by mělo mít dítě prostor i pro tento typ komunikace.

Dnešní doba nám prostřednictvím nejnovějších informačních technologií předkládá ucelené obrazy a představy, do kterých už není třeba nic doplňovat. To sebou však přináší klady i zápory. Zápolem například je, že poskytnutí celku nás nevybízí k aktivitě, ale motivuje nás spíše k pasivitě. s pasivním přijímáním však může přijít také ztráta kontaktu s naším vnitřním světem. Následkem této ztráty je prázdný člověk bez hlubšího prožívání a tužeb a i jeho tvorba je neosobní, postrádá kreativitu a originalitu. Výtvarná výchova by tedy měla být nejen

---

<sup>135</sup> srov. LINAJ, E. Výtvarná výchova, komunikace, výraz a vnitřní svět. In *Výtvarná výchova a módy její komunikace...* Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2004. s. 139.

<sup>136</sup> srov. MICHÁLEK, M. Síla výtvarné výchovy je v komunikaci. In *Výtvarná výchova a módy její komunikace...* Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2004. s. 94-95.

prostorem pro komunikaci s vnějším světem, který určitým způsobem subjektivně zpracováváme, ale i prostorem pro komunikaci se světem vnitřním.<sup>137</sup>

## 6 Projekt „Bud’me přáteli“

Tato kapitola představuje výtvarný projekt „Bud’me přáteli“. Projekt vychází z filmového zpracování knihy od C. S. Lewise *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň* (režie: Andrew Adamson, USA, 2005), jehož hlavním cílem je podpora přátelského přístupu dětí k sobě navzájem.

Projekt se skládá ze čtyř částí, které jsou úzce spojeny s příběhem. Hlavním tématem těchto částí jsou čtyři živly - **ohně, země, voda a vzduch**. Jednotlivé části (ohně, země, voda a vzduch) jsou rozděleny na osm programů. Konkrétní program je realizovaný ve dvou hodinách (s přestávkou) a probíhá dvakrát týdně. Každý z živlů zároveň symbolizuje jednu ze základních částí příběhu o přátelství Lucinky a pana Tumnuse. Téma živlů také nepřímo podporuje pozorný a citlivý přístup k životnímu prostředí. Cílem je tedy nejen laskavý přístup k druhému člověku, ale i k prostředí, ve kterém žijeme.

Z důvodu snadnějšího dosažení hlavního cíle jsem příběh zúžila na děj týkající se především vzniku a průběhu přátelství Lucinky s faunem Tumnusem. Domnívám se, že příběh tohoto přátelství je nejen pro děti velice inspirující. Je vhodnou motivací pro rozvoj úvah o odpuštění, nezištné pomoci, odvaze zdolávat překážky pro dobrou věc, vzájemné podpoře a věrnosti.

Projekt jsem soustředila do části roku, kdy zima přechází v jaro, protože také příběh je koncipován do tohoto období. Zima zde symbolizuje vládu bílé čarodějnice Jadis, zatímco jaro je symbolem přicházející naděje v záchranu

---

<sup>137</sup> srov. LINAJ, E. Výtvarná výchova, komunikace, výraz a vnitřní svět. In *Výtvarná výchova a mody její komunikace...* Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2004. s. 139-142.

zotročené Narnie. Každá část projektu je soustředěna do jednoho měsíce. To znamená, že celá realizace projektu trvá čtyři měsíce.

Hlavní částí jednotlivých programů je výtvarná tvorba, která zpracovává tématické okruhy - oheň, zemi, vodu a vzduch. Program však obsahuje také hry a další dílčí aktivity, které podbarvují atmosféru předkládané části příběhu. Každý program obsahuje též motivaci, která je ohraničena uvozovkami, protože je psána přímou řečí. Zaznamenává pouze návrh provedení. Text motivace může být pedagogem podle potřeby přeformulován.

## **6.1 OHEŇ aneb teplo, jaké necítil už sto let**

### **1. Seznámení s příběhem**

**Cíl:** seznámení s příběhem, motivace dětí k účasti na projektu

**Věk:** 6-11 let

**Počet dětí:** 15-25

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** DVD s filmem Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň (režie: Andrew Adamson, USA, 2005), DVD přehrávač

**Motivace:** „Milé děti, dnes se podíváme na velice zajímavý film, který se jmenuje Lev, čarodějnice a skříň. Možná ho už někdo znáte, přesto si myslím, že i vy se na něj rády podíváte znovu. Sama jsem ho viděla už několikrát. Nebudu vám prozrazovat děj, pouze vám řeknu, že je o čtyřech dětech, které zažijí veliké dobrodružství. a jedno z těchto dětí - Lucinka - si najde opravdového kamaráda a postupně se z nich stanou přátelé. Děti, víte jaký je rozdíl mezi kamarádem a přítelem? Až film skončí, tak se potichu rozejdeme, ale nemusíte být smutní,

protože ještě tento týden se uvidíme a sdělíme si zážitky z promítání. Teď vám už jen popřeji pěkné dívání.“

**Činnost:** Film – děti se podívají na film

## 2. Setkání pod lucernou

**Cíl:** naučení se jmen dětí ve skupince, vyvolání pocitu sounáležitosti, rozvoj fantazie, možnost představení se neobvyklým způsobem, rozvoj pohybového vyjádření, rozvoj barvocitu, motoriky, koncentrace a představivosti

**Věk:** 6-12 let

**Počet dětí:** 15-25

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** bílé a barevné papíry A5 (nejlépe čtvrtky), folie (pro každého dvě), špejle od nanuků, špejle, podložky nebo ubrusy, zástěry, palety, prstové barvy různých barev (popř. tempéry, štětce a chirurgické rukavice)

**Hra:** Jméno a pohyb (viz Příloha X) – Sedněte si do velkého kruhu. Každé z dětí má za úkol vyslovit své křestní jméno a udělat přitom nějaký pohyb pažemi, rukama nebo celým tělem podle toho, co ho právě napadne. Celá skupina pak bude opakovat jméno dítěte a pohyb, který udělalo. Potom hráč řekne své příjmení, ke kterému rovněž vymyslí nějaký pohyb. Opět následuje reakce celé skupiny. Pedagog začíná jako první. Poté vyzve k pokračování svého souseda po levici nebo po pravici.<sup>138</sup>

**Motivace:** „Milé děti, teď, když jsme se všichni tak zajímavě představili, tak si můžeme popovídat o filmu, který jsme nedávno viděli. Chtěl by někdo z vás říci, jak se mu příběh líbil? (dáme prostor dětem, které se chtějí k filmu vyjádřit). Nyní si zavzpomínáme na začátek příběhu. Může mně někdo říci, jaké to bylo, když se Lucinka poprvé setkala s faunem Tumnusem? Kde to bylo?

---

<sup>138</sup> srov. VOPEL, W. K. *Skupinové hry pro život 1: pro děti od 6 do 12 let*. Praha : Portál, 2007. s. 21.



Teď vám řeknu jednu hádanku, kdo ji uhodne, bude vědět, co budeme malovat. Nikdo však nesmí říci odpověď dřív, než se na ni někoho z vás zeptám. Kdo ji bude vědět, přihlásí se.“ (Poté pedagog řekne hádanku a nechá dětem dvě minuty na přemýšlení. Po uběhnutí limitu vyzve jedno z dětí, aby řeklo odpověď.)  
hádanka: Oheň<sup>139</sup> (viz Příloha I)

„Výborně, tak už známe správnou odpověď. Může mně někdo z vás říci jakou má oheň barvu? a teď si zkuste vzpomenout na oheň táboráku. Měl ještě nějaké jiné barvy? Stejný ohýnek hořel v té zvláštní pouliční lampě, pod kterou se poprvé setkala Lucinka s panem Tumnusem. My si teď takový plamínek namalujeme.“

**Výtvarná činnost:** Oheň technikou roztírání barvy na fólii (viz Příloha X) – „*Na pevnější fólii (například potrhany obal ze sešitu) nanese...rukou různé prstové barvy. Přitiskneme druhou fólii a odtáhneme ji do strany. Tento postup můžeme opakovat...Barvu je možné také z fólie opětovně stírat, odkrývat určité plochy – například špejlí od nanuku. Po zaschnutí barvy přiložíme fólii barvou dolů na barevný nebo bílý papír. Můžeme také fólii postupně podkládat papíry v různých barvách a společně sledovat barevné efekty a změny, které tím vznikají.*“<sup>140</sup> Dáme dětem možnost pracovat jednotlivě nebo ve dvojicích. Děti by měly mít k dispozici všechny temperové barvy, protože oheň není pouze červený. Pokud používáme místo prstových barev temperry, dáme dětem k dispozici nejen štětce, ale také chirurgické rukavice, aby mohly malovat prsty. Tím jim umožníme bližší kontakt s materiálem, ale hlavně jim poskytneme větší prostor pro zábavu. Místo folií ze sešitů můžeme použít folie na ukládání papírů, které však budeme muset zastříhnout do formátu A5. Temperová barva na foliích časem popraská a odpadne.

Na konci programu položíme výkresy i některé folie na zem do tvaru pyramidy (ohně). Vyzveme děti, aby se posadily do kruhu kolem „ohně“. Poté vyzveme děti, aby hodnotily práce (práce, které nejsou hodnoceny nebo jsou hodnoceny negativně, zhodnotí sám pedagog a snaží se ocenit alespoň dílčí část výkresu). Hodnotíme nejen výsledky, ale i průběh práce.

<sup>139</sup> MARKOVÁ, Z. *Hry a nápady pro školáčky: Léto*. Praha : Grada Publishing, 2003. str. 155.

<sup>140</sup> KOVÁŘOVÁ, I. *Výtvarné hry pro nejmenší děti*. České Budějovice : Sdružení sv. Jana Neumanna, 2004. s. 21.

### 3. Lucinka se seznamuje s faunem Tumnusem

**Cíl:** poskytnout dětem vhodný model dotýkání, umožnit jim zkušenost s přátelskými a legračními dotyky, dát dětem možnost pocítit blízkost vrstevníků, ale také podpořit jejich větší ztotožnění se skupinou, rozvoj barvocitu, motoriky, koncentrace a představitivosti, dát dětem možnost vymýšlení kompozice, podpořit děti k vzájemné spolupráci a k pečlivosti při lepení

**Věk:** 9–12 let

**Počet dětí:** 14-24

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** papírky (podle počtu dvojic), krabice, výkresy z minulé hodiny, nůžky, šablony, bílé čtvrtky, lepidlo, tužky (podle počtu skupin), podložky, gumy

**Motivace:** „*Chtěla bych s vámi prozkoumat, jak se lidé obvykle zdraví. Kdo z vás mi může spolu s někým dalším ukázat stisk ruky, který je obvyklý v naší zemi? Viděl někdo nějaký jiný způsob?*“ (Nechejte si od dětí ukázat různé možnosti podávání ruky...)“<sup>141</sup> „Minulý týden jsme si povídali o prvním setkání Lucinky s panem Tumnusem. Vzpomínáte si, jakým způsobem se pozdravili? Proč si tak zvláště podali ruku? Myslíte, že byste dokázali vymyslet nějaký originální pozdrav, který by ostatní pobavil? Kdo si myslí, že ano, najde si kamaráda do dvojice.“

**Hra:** Žertovný pozdrav (viz Příloha XI) - Nejprve si každý najde partnera do hry. Dvojice mají za úkol během pěti minut vymyslet nějaký neobvyklý způsob pozdravu, při kterém mohou využít nejen rukou, ale také nohou, uší a podobně. Omezuje je pouze zákaz užití řeči. Smyšlený pozdrav by měl být jednoduchý, aby si ho všichni mohli dobře zapamatovat a měl by být vtipný, aby byla legrace, až se tak budete zdravít. Zatímco budou děti vymýšlet své pozdravy, pedagog napíše jména po dvojicích na malé papírky, složí je a dá do krabice. Po uplynutí stanoveného času předvede každá dvojice pozdrav, který vymyslela. Poté pedagog

---

<sup>141</sup> VOPEL, W. K. *Skupinové hry pro život 1: pro děti od 6 do 12 let*. Praha : Portál, 2007. s. 52.

vyzve jedno z dětí, aby vylosovalo způsob, kterým se děti přivítají příští hodinu.<sup>142</sup>

**Výtvarná činnost:** Oheň technikou roztírání barvy na fólii (viz Příloha XI) – Na koberec znovu vyskládáme výkresy z minulé hodiny – klademe je do kroužku, vyzveme děti, aby se posadily do kroužku tak, aby mělo každé dítě před sebou svůj výkres. Zeptáme se dětí, jestli jsou ze svou prací spokojeny, nebo jestli by výkres chtěly nějak vylepšit. Společně se domluvíme, které s výkresů ještě vylepšíme. Zbývající výkresy odložíme stranou. Děti rozdělíme do pracovních skupinek podle počtu výkresů (autory vybraných výkresů samozřejmě dáme k jejich pracím). Poté se ptáme skupinek, kde na svém výkresu vidí ohnivé jazyky. Většina dětí zpočátku říká, že žádné nevidí. Později se však nad výkresem zamyslí více a postupně vyberou místa, která nejvíce připomínají šlehající plameny. Poté pedagog děti vyzve, aby výkres otočily na bílou stranu a nakreslily z této strany na vybraných místech různé plamínky. (např. podle šablon různých tvarů plamínků, které připraví pedagog). Vyzveme děti, aby plamínky podle čar vystříhly. Poté je mohou pokládat na bílou čtvrtku (každé skupině dáme jednu) a vymýšlet vhodnou kompozici. Pedagog může dětem s kompozicí poradit. Když jsou s kompozicí spokojeny mohou barevné plamínky nalepit na připravenou čtvrtku.

Na konci se z výkresů (z tisků i z lepených výkresů) může opět sestavit velký obraz – do tvaru ohně. Vyzveme děti, aby se posadily do kroužku. Poté hodnotíme práce a průběh činnosti. Můžeme porovnat velký obraz z minulé hodiny s tím, který máme před sebou nyní.

---

<sup>142</sup> srov. Tamtéž s. 52-53.

#### 4. Na návštěvě

**Cíl:** nalezení podobností s druhými a poskytnutí možnosti si o nich promluvit s ostatními, pomoc v navazování dobrých vzájemných vztahů a v překonávání případných předsudků, podpora kladných kontaktů ve skupině, odbourání napětí a stresu, podpora koncentrace, rozvoj pohybových dovedností a citu pro řazení podle velikosti, „umožnit dětem zkušenost s prostorovou tvorbou, rozvoj představivosti a zručnosti, zkušenost s prací z nebozezem

**Věk:** 9-12 let

**Počet dětí:** 15-24

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** živá hudba, která inspiruje k pohybu, CD přehrávač, vázací drát, kombinované kleště, dřevěné destičky asi 10 x 10 cm (pro každého jedna), čajové svíčky v hliníkovém kalíšku, nebozez (o průměru odpovídajícím síle vázacího drátu)

**Motivace:** „Milé děti, vzpomínáte si, jak Lucinka šla k panu Tumnusovi na návštěvu? Jak to u něho doma vypadalo? Co si tam Lucinka prohlížela? Myslíte si, že byste mi teď dokázaly říci, co Lucinka objevila, že má s panem Tumnusem společného? Napovím vám, že zde hrál roli obraz – portrét, na kterém byl jeden faun. Už jste na to přišly? Nyní si zahrajeme zajímavou hru, při které budeme mít možnost zjistit, co máme společného my a zároveň se dobře pobavíme.“

**Hra:** Co máme společného - Nejprve má každý jedinec za úkol vyhledat k sobě další dvě děti, které mají alespoň jeden kus oblečení stejné barvy, jako on. Důležité je, aby se děti ve skupinkách mezi sebou příliš neznaly. Každá trojice si na nějakém místě dřepne, ale nikdo si nesedá, protože máte jen krátký čas na to, abyste mluvily, jak nejrychleji dovedete. Každé dítě mluví samo o sobě. Vaším cílem je objevit něco, co máte všichni tři společného: třeba že jste už někdy byly v Praze, nebo že máte doma psa. Když na společný zážitek, dovednost apod. přijдете, můžete se z toho radovat tak, že vyskočíte. Musíte pořádně vyskočit na nohy a společně hlasitě zvolat ‚jedna!‘, aby všichni slyšeli, jak jste nadšení. Pak si

zase dřepněte a budete pokračovat v rychlém hovoru, dokud neobjevíte druhou společnou věc. Potom zase vyskočíte a hlasitě zvoláte ‚dvě!‘ Cílem všech trojic je najít během pěti minut deset společných rysů. Společné rysy však nesmí být příliš obvyklé. Nejde tedy o to hledat povrchní společné věci, ale ty, které jsou něčím zajímavé.<sup>143</sup>

**Motivace:** „Nyní se posadte do kroužku a zavřete oči, zkuste si představit, jak připravujete táborák. Nejprve zmačkejte papír a potom na něj dejte třísky. Teď škrtněte sirkou a pozorujte, jak se z malého plamínku stává větší a větší, jak nakonec oheň pohltí všechny třísky. Nyní vnímejte teplo, které vás příjemně hřeje. Teď můžete opět oči otevřít. Mám pro vás připravenou hru, při které si můžete zahrát na malý plamínek, který se víc a více zvětšuje.“

**Hra: Větší a větší** - „*Utvořte pětičlenné skupinky a postavte se těsně vedle sebe. Ten, kdo stojí zcela nalevo, začne tím, že předvede libovolnou částí těla malý pohyb. Soused tento pohyb co nejpřesněji opakuje, ale provede ho ve větším rozsahu. Třetí dítě zase opakuje pohyb, ale ještě výrazněji. a takto to pokračuje k poslednímu v řadě, který provede pohyb co největší. Všichni se stále pohybují, až nakonec celá řada dělá zvolený pohyb od nejmenšího až po největší možný rozsah. Pak zase začne s pohybem někdo jiný.*“<sup>144</sup> Hru provádíme za doprovodu rytmické hudby.<sup>145</sup>

**Umělecká činnost: Hejblata** (viz Příloha II) – „...*Pracujeme s pohybem stínů – každý si do dřevěné destičky vyvrtá otvory pro upevnění drátu. z drátu potom vytvaruje siluetu, jejíž stín se má pohybovat, a zasune konce drátu do otvorů v destičce. Na destičku pak postaví čajovou svíčku. Při hoření se plamínek mírně pohybuje a díky tomu se hýbe i stín.*“<sup>146</sup>

---

<sup>143</sup> srov. Tamtéž s. 48-49.

<sup>144</sup> Tamtéž s. 46.

<sup>145</sup> srov. Tamtéž s. 46.

<sup>146</sup> UHLÍŘ, J. *Tvoříme ve stylu známých malířů: Inspirace světovými výtvarnými umělci pro děti od 8 let.* Praha : Portál, 2002 .s. 99.

## 5. Narnijská ukolébavka

**Cíl:** pohybová improvizace na hudbu, rozvoj pohybové představivosti, umožnit dětem zkušenost s prostorovou tvorbou, rozvoj představivosti a zručnosti, zkušenost s prací z nebozezem

**Věk:** 9-11 let

**Počet dětí:** 15-25

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** píseň Evacuating London od Harryho Gregsona Williamse (ze soundtracku k filmu Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň), CD přehrávač, barevné šály, šátky a korále, vázací drát, kombinované kleště, dřevěné destičky asi 10 x 10 cm (pro každého jedna), čajové svíčky v hliníkovém kalíšku, nebozez (o průměru odpovídajícím síle vázacího drátu)

**Motivace:** „Milé děti, vzpomínáte si, co vyprávěl pan Tumnus Lucince o svobodné Narnii? Zkuste si představit, jak krásná musela být Narnie na jaře, když všechno kvetlo, nebo v létě, když za vlhých nocí tancovali faunové s dryádami<sup>147</sup> při svitu hvězd. Víte, kdo jsou to dryády? Když Lucinka pila čaj a pan Tumnus hrál na zvláštní písťalku narnijskou ukolébavku, stala se pozoruhodná věc. Lucinka uviděla v ohni krbu tančící fauny a dryády. Bylo to jen mámení? Nebo skutečnost? Možná to bylo nějaké kouzlo. Co kdybychom si takový tanec zatančili? Rozhodněte se, kdo chcete představovat fauna a kdo dryádu. Už jste se rozhodli? Nyní faunům rozdám barevné šály a dryádám barevné šátky a korále. Až pustím hudbu, může si zkusit vymyslet nějaký taneček, jaký by podle vás tyto bytosti tančily. Můžete podupávat a poskakovat při tanci jakou faunové nebo můžete tančit lehounce, jako dryády. Můžete tančit jednotlivě nebo ve dvojicích a nebo v kroužku.“

---

<sup>147</sup> „...the Dryads who lived in the trees came out to dance with the Fauns.“ LEWIS, S. C. *The Chronicles of Narnia: The Lion, the witch and the wardrobe*. s. 7.

<<http://endsearchhere.blogspot.com/2007/03/chronicles-of-narnia.html>> [cit. 11. června 2008]

**Hra:** Tanec faunů s dryádami – Pedagog vyzve děti, aby si zvolily, jestli budou představovat fauna nebo dryádu. Poté jim rozdá barevné šály, šátky a korále. Děti mají tančit improvizovaný tanec, mohou ho tančit jednotlivě, ve dvojicích nebo v kroužku. Děti tančí po dobu celé skladby.

**Umělecká činnost:** Hejblata – Dodělávání výrobků z minulého programu. Pokud program probíhá do večerních hodin, zatáhneme závěsy a vyzkoušíme tanec stínových postav.

## 6. Únos

**Cíl:** rozvoj intelektových dovedností, postřehu, obratnosti, procvičení sluchu, rozvoj představivosti a jemné motoriky, pečlivost při lepení, zkušenost s výtvarným zpracováním látky a vlny, zamyšlením se nad pochopením druhého a následným odpuštěním

**Věk:** 7-12 let

**Počet dětí:** 15-25

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** papírové fáborky, šátek, krabice s kousky látek různých barev nastříhaných do proužků a krabice s kousky vlny různých barev, nůžky, lepidlo, bílé čtvrtky formátu A4 (pro každou dvojici jednu)

**Motivace:** „Děti, dnes si budeme povídat o tom, co se stalo, když Lucinka usnula. Vzpomínáte si, jak během toho, kdy Lucinka pila čaj, oheň v krbu i svíčky na stolech náhle zhasly? My si teď zahrajeme hru, ve které bude také zhasínat světlo – bude to světlo zvláštního narnijského ptáka – Fénixe, který má ohnivé peří.“

**Hra:** Fénixova<sup>148</sup> pírka (viz Příloha XII) - „*Nastříhejte z barevného papíru desetimetrové proužky a upevněte je po celém těle vybraného hráče, který představuje „ptáka fénixe“. Některé mu zastrkejte do kapes, za pásek a do*

---

<sup>148</sup> Pro potřebu projektu je původní „pták Ohnivák“ nahrazen „Fénixem“.

*knoflíkových dírek, aby vyčnívaly aspoň polovinou délky, jiné mu připíchněte špendlíkem na záda, na hrud', na nohavice. Potom fénixovi zavažte oči šátkem a postavte ho doprostřed místnosti. a vysílejte jednoho hráče po druhém, aby se pokusili sebrat fénixovi jedno z kouzelných pírek, aniž by fénix hráče uslyšel a dotkl se ho. Každý má na pokus jen třicet sekund a smí odnést pouze jediné píčko. Když se všichni vystřídají, přijde na řadu opět první. Koho se fénix dotkne, je z další hry vyřazen. Hrajeme tak dlouho, až fénix přijde o všechna píčka. Kdo...jich ukořistí nejvíc?''<sup>149</sup>*

**Motivace:** „Když se Lucinka probudila, byla všude tma, jenom okýnkem trochu svítilo světlo měsíce. Musela to být děsivá chvíle, Lucinka měla určitě velký strach. Zkuste si vzpomenout na chvíli, kdy jste se velmi báli, protože byla velká tma a vy jste viděli jen malý proužek světla, který zdaleka nestačil, na osvětlení prostoru, ve kterém jste se nacházeli. Možná jste nemohli najít vypínač, možná vyhasnul nehlídaný táborák. Donesla jsem vám nastříhané proužky látky a kousky vlny, vyrobíme si z nich takový malý dohasínající táborový oheň.“

**Výtvarná činnost:** Kouřící ohniště – Děti se rozdělí do dvojic, každá dvojice dostane jednu čtvrtku formátu A4, lepidlo a nůžky. Nastříhané látky děti nalepí na spodní část papíru, jako polínka – jejich tvar mohou upravit nůžkami. z vlny vytvoří kouř stoupající nad zhasínajícím ohništěm. Kousky vlny mohou točit do různých spirál, dělat kolečka nebo vlnovky. Všechno důkladně nalepí na čtvrtku.

**Debata:** „Lucinka se bála, a proto chtěla jít domů. Víte, jak na její žádost Tumnus odpověděl? Proč se najednou choval tak zle? Proč plakal? Choval se k vám někdo z kamarádů taky tak špatně? Jak na to Lucinka reagovala?“ (Dále si povídáme o pochopení a odpuštění.)

---

<sup>149</sup> ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her: Hry v klubovně 2*. Praha : LEPREZ, 1996. s. 112.



## 7. Pan Tumnus zachraňuje Lucinku

**Cíl:** ověřit si svou schopnost důvěry v druhé, naučit se lépe vnímat ji jinými smysly než zrakem, práce s odpadovým materiálem, rozvoj představivosti, práce s průhledným papírem, pečlivost při stříhání, zamyšlení se nad vzájemnou pomocí a odvážným jednáním

**Věk:** 6-11 let

**Počet dětí:** 14-24

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** větší krabice od potravin, průhledný papír, barevný balicí papír, temperové nebo plakátové barvy, tužky, fixy, voskovky, nůžky, dráty, hůlky, svíčky

**Motivace:** „Domnívám se, že mezi nejkrásnější části našeho příběhu patří ta, ve které se pan Tumnus rozhodne riskovat vlastní život, aby pomohl Lucince uprchnout. My si teď přehrajeme podobnou cestu, která bude o trochu jednodušší, protože místo běhu jen půjdeme, přesto si myslím, že bude pro některé z vás stejně strašidelná, jako tenkrát ta narnijská.“

**Hra:** Chůze důvěry (viz Příloha XIII) – „Vzájemně se vyberou dvojice, které si důvěřují. Uchopí se za ruku, jeden vede druhého, který má zavřené oči. Nikdo nesmí mluvit. Průvodce musí zajistit, aby byl partner vždy v bezpečí, do ničeho nevrátil ani nespádl. Zároveň by měl připravit co nejzajímavější cestu, např. nahoru a dolů po schodech, na místa, kde uslyší zajímavé zvuky, jít společně pozpátku, překonat překážky, chodit v kruzích apod. Může svému partnerovi zprostředkovat hmatové nebo sluchové vjemy – položit jeho dlaň na zajímavou strukturu, chůzi bosýma nohama po koberci nebo po kožešině. Po 5 minutách se oba ve dvojici vymění...Na závěr všichni hovoří o svých zážitcích: Byli schopni důvěřovat svému průvodci se zavřenýma očima? Otevřeli v nějakém okamžiku

*oči? Co bylo snazší – vést a pečovat o druhého, nebo následovat a být zcela závislý? Bavilo je toto cvičení, nebo v nich vyvolávalo obavy?*<sup>150</sup>

**Motivace:** „Při takovém běhu noční Narnií, museli být Lucinka s Tumnusem velice opatrní, protože sebemenší hluk mohl upoutat pozornost přívrženců zlé čarodějnice. Nesměli také v domečku zapomenout lucernu se slabým světýlkem, která by příliš neupoutala pozornost a zároveň jim bezpečně svítila na cestu, aby se o něco nezranili nebo nezabloudili. Co kdybychom se pokusili si takovou lucernu vyrobit, aby nám mohla posvítit na naši cestu, která je také někdy náročná a složitá?“

**Výtvarná činnost:** Vyrábění luceren – „*Krabice musí tvarem i velikostí zhruba odpovídat lucerně. Odstraníme víko a tam, kde je to nutné, vystříhneme z lepenky další kus ve tvaru dna, aby dno bylo silnější. Každé dítě dostane jednu lucernu, kterou zvenku natře temperovými nebo plakátovými barvami...Zeptáme se: Co musíme udělat dál, abychom z této krabice udělali lucernu? Myslete na to, že do ní přijde světlo a že musí svítit...Děti mohou po stranách vystřihovat různé obrázky a zezadu podlepit díry průhledným papírem. Mohou vystříhnout i velké plochy na stranách a také je podlepit. Jestliže děti podlepovaly průhledným papírem, mohou na něj nalepit pro větší barevný efekt kousky barevného papíru. Mohou na něj také kreslit různé vzory vodovými barvami. Jednobarevný průhledný papír možno pomalovat černými fixami nebo polepit siluetami. Krabici můžeme napříč rozstříhnout a opět spojit barevným pruhem papíru...Upevníme dráty (jako držátka), upevníme svíčky a vyzkoušíme lucerny.*“<sup>151</sup>

---

<sup>150</sup> HERMOCHOVÁ, S., NEUMAN, J. *Hry do kapsy I: sociálně psychologické, motorické a kreativní hry*. Praha : Portál, 2003. s. 8.

<sup>151</sup> PAUSEWANGOVÁ, E. *100 her: k rozvoji tvořivosti v předškolním a mladším školním věku*. Praha : Portál, 1994. s. 71.

## 8. Teplo, jaké necítil už sto let

**Cíl:** dát dětem příležitost, aby se na sebe navzájem soustředily a byly k sobě milé, rozvoj fantazie, pomoc dětem, které trpí nedostatkem laskavých dotyků, pomoc k získání pocitu vyrovnanosti a užitečnosti, nabídnout aktivitu, při které jsou možné přátelské fyzické dotyky, zbavení dětí nesmělosti a ostýchavosti tím, že při hře pracujeme s tajemstvím, podpora v navazování kontaktů s druhými, zkušenost s pantomimickým vyjádřením a sdělením, rozvoj dovednosti vykrajování pomocí formiček a vytlačování ploch do rozváleného těsta, zamyšlení se nad pocity toho, komu bylo odpuštěno

**Věk:** 6-11 let

**Počet dětí:** 16-24

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** pedagogem předem připravené slané těsto, které vyrobíme z jednoho hrnečku soli, jednoho hrnečku hladké mouky a asi jednoho hrnečku vody (vodu přiléváme postupně), vše smícháme v míse a zpracujeme; formičky na vykrajování vánočního cukroví ve tvaru hvězdiček, tenké menší svíčky, pečicí papír na plech, váleček na nudle, tempery, štětce, kalíšky na vodu, podložky

**Motivace:** „Tenkrát pod lucernou si pan Tumnus uvědomil, jak velice Lucinku zklamal, jak zle se k ní zachoval. Chtěl by všechno vrátit, ale to už nebylo možné. Rozplakal se, když si to uvědomil. Potom Lucinku prosil za odpuštění. V tuto chvíli se Lucinka zachovala velice hezky, řekla mu, že se na něho nezlobí a že mu jeho zlé chování odpouští. Poté darovala uplakanému Tumnusovi svůj kapesníček.“

**Hra:** Něco mám a chci ti to dát - „Vždy osm až deset dětí utvoří skupinku a postaví se do kruhu. Jeden z hráčů hru začne tím, že řekne například: ‚Něco mám a chtěl bych to dát (Báře).‘ (Bára) dělá, jako by něco držela v rukou, jde k (Daniele) a předá jí to. (Daniela) vezme dárek do obou rukou. Nezáleží na tom, jaký je to dárek. Stačí, když víte, zda je velký, nebo malý, lehký, nebo těžký, křehký, nebo pevný. Pak si (Daniela) rozmyslí, komu by sama chtěla dárek dát,

a použije zase stejná slova: „Něco mám a chtěla bych to dát (Oldovi). Pak jde k (Oldovi) a dárek mu předá. Hra skončí, když každý dostane dárek.“ (Požádejte děti, aby vlastnosti dárku vyjádřily pantomimicky, aniž by řekly, co to je. Můžete se například zeptat: „Je dárek těžký, nebo lehký?“ „Uteče pryč, když ho pustíte?“)<sup>152</sup>

Tajný dárek - Rozdělte se do dvojic a rozhodněte se, kdo bude A a kdo B. Potom se A postaví uvolněně, s rukama podél těla a se zavřenýma očima, aby se mohl lépe soustředit, až mu bude B předávat tajný dárek. Udělá to tak, že se postaví proti A a položí mu obě ruce nahoru na hlavu.<sup>153</sup> „Pak si vymyslí něco tajného, co mu chce svými rukama předat. Můžete si rozmyslet, zda mu chcete dát klid, nebo trochu štěstí, důvěru, nebo náklonnost. Můžete si vymyslet cokoli krásného, co je pro vašeho partnera prospěšné. Když víte, co chcete druhému dítěti darovat, můžete ho začít hladit oběma rukama po stranách těla: na spáncích, krku, ramenech, pažích, rukách, bocích, nohách, kolenou, kotnících, chodidlech. Přitom myslíte na tajný dárek, který mu chcete svými rukama předat... Když jste s hlazením došli až po chodidla, celé to zopakujte a začněte znovu od hlavy. Udělejte to celkem třikrát a pak si vyměňte úlohy...(Na konci řekněte partnerům, aby si krátce popovídali o tom, jak se při hře cítili, nesmí ale mluvit o tajemství.)“<sup>154</sup>

**Motivace:** „Pana Tumnuse zahřálo u srdce, když mu Lucinka odpustila. Řekl jí, že díky ní pocítil teplo, jaké necítil už sto let.“<sup>155</sup> Víte, co tím myslel? Myslel tím radost a štěstí, cítil se najednou moc dobře. Už se vám někdy stalo něco podobného? Cítili jste se někdy tak dobře? Odpustil vám kamarád něco zlého? Odpustili jste něco svému kamarádovi? Tumnus cítil tehdy velkou radost a nějak zvláště ho hřálo u srdce, jakoby měl v srdci zapálenou svíci, která hoří na svícnu ze slaných slz.“

---

<sup>152</sup> VOPEL, W. K. *Skupinové hry pro život 1: pro děti od 6 do 12 let*. Praha : Portál, 2007. s. 55.

<sup>153</sup> *rov.* Tamtéž s. 64.

<sup>154</sup> Tamtéž s. 64.

<sup>155</sup> Volný překlad titulku z filmu: „You´ve made me feel warmer than I´ve felt in a hundred years.“ ANDREW ADAMSON *The Chronicles of Narnia: The Lion, the witch, the wardrobe*. USA, distribuce 2005

**Výtvarná činnost:** Svícen ze slaného těsta - „Z vypracovaného slaného těsta vyválíme plát o síle asi 8 mm a formičkou vykrajujeme hvězdičky. Vykrajené hvězdičky přeneseme na plech s pečícím papírem a svíčkou vytlačíme do středu hvězdiček otvor (nesmíme zapomenout!), do kterého po upečení svíčku postavíme. Plech dáme do trouby a pečeme asi 2-3 hodiny při 123 C°. Svícny můžeme ponechat v přírodní barvě nebo je nabarvit temperovými barvami nebo postříkat zlatou barvou ve spreji.“<sup>156</sup> Nebo můžeme dát přes sebe „dvě vykrajené hvězdičky a teprve potom svíčkou vytlačujeme do středu hvězdiček otvor.“<sup>157</sup>

**Motivace:** „Jak se teď bude naše těsto rozehtívat stejně tak se bude rozehtívat i naše srdce, aby přijalo teplo, jaké ještě nikdy nepocítilo.“

## **6.2 ZEMĚ aneb pan Tumnus zajatcem**

### **1. Tumnusovo zajetí**

**Cíl:** rozvoj důvěry a vzájemné spolupráce, pocit sounáležitosti, rozvoj pozorovacích schopností a postřehu, nácvik rozlišování barev, tvarů a velikostí, zkušenost s míšením barev, rozvoj tvarové představivosti

**Věk:** 6-11 let

**Počet dětí:** 14-24

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** židle, dětský kapesník nebo kousek látky, dvě vědra z umělé hmoty s teplou vodou (v jednom je mýdlová voda), několik ručníků, tři nebo čtyři různé temperové barvy, tři nebo čtyři misky na barvy, tlusté štětce na malování - na každou barvu jeden, malá židlička, lepicí páska, velký balicí papír (A0)

---

<sup>156</sup> MARKOVÁ, Z. *Hry a nápady pro školáčky: Zima*. Praha : Grada Publishing, 2003. s. 19.

<sup>157</sup> Tamtéž s. 19.

**Motivace:** „Bílá čarodějnice - Jadis vládla v Narnii krutou rukou. Nechala vyhlásit několik zákonů, které musely být dodržovány a kdo se proti nim vzepřel, riskoval vlastní život. Jedním z těchto zákonů byl také ten, že kdokoli by v Narnii potkal člověka, musí to nahlásit. Pan Tumnus se však proti tomuto zákonu hrdinsky vzepřel, protože nechtěl být pouhou loutkou v rukou zlé čarodějnice. Nechtěl pomáhat Jadis v jejím zlém jednání. My si teď zahrajeme na Jadis a na její služebníky, kteří dělají vše, co jim zlá čarodějnice přikáže, protože se bojí rizika spojeného s neuposlechnutím.“

**Hra:** Loutky - „*Hráči vytvoří páry. Jeden z nich si lehne na zem nebo si sedne na židli a hraje „loutku“, která se sama nesmí pohybovat. Druhý ze dvojice se stane „loutkářem“ a „tahá za provázky“, tj. pantomimicky za hlavu, ramena, lokty, ruce, prsty, kolena, chodidla atd. s loutkou vstává, chodí a vykonává libovolné - strnulé - pohyby. Po určitém předem stanoveném čase se role vymění. Loutkář se stane loutkou a loutka hráčem.*“<sup>158</sup>

**Motivace:** „Pan Tumnus věděl, jaké nebezpečí mu hrozí, a proto se rozhodl, schovat Lucinčin kapesník u svého nejlepšího kamaráda Bobra. V případě, že by byl zajat, měl Bobr za úkol Lucinku vyhledat a říci jí vše o Aslanovi. My si teď zahrajeme na bobrovu rodinu a jeho přátele, kteří pečlivě střeží Lucinčin kapesníček.“

**Hra:** Lucinčin kapesník<sup>159</sup> (viz Příloha XIV) - „*Sedněte si kolem stolu, kromě jednoho hráče, který obchází a pozoruje ostatní hráče. Obě ruce mějte pod stolem. Předávejte si z ruky do ruky dětský kapesník. Jakmile obcházející hráč zvolá „stop!“, musí všichni rychle položit obě ruce na stůl. Hráč, který předávání zastavil, musí zjistit, u koho dětský kapesník skončil. Má celkem tři pokusy. Pozorovat by měl nejen dlaně na desce stolu, ale také obličejové spoluhráčů. Pokud uhodne, dostane bod. Po třech pokusech si vymění roli s jiným hráčem.*“<sup>160</sup>

**Motivace:** „Pan Tumnus řekl vše panu Bobrovi a tím po sobě zanechal jakési „stopy“, po kterých se Lucinka mohla vydat pro pomoc. Nyní si zkusíme udělat

---

<sup>158</sup> NELEŠOVSKÁ, A. *Jak se děti učí hrou*. Praha : Grada Publishing, 2004. s. 87.

<sup>159</sup> Pro potřeby projektu je fazole nahrazena dětským „Lucinčiným“ kapesníkem.

<sup>160</sup> DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na každý měsíc: Pro děti od 5 do 11 let*. Praha : Grada Publishing, 2003. s. 35.

obraz, na kterém budou také stopy, naše stopy, aby je někdo mohl najít a vydat se po nich ve chvíli, kdy potřebujeme pomoc nebo radu od kamaráda.“

**Výtvarná činnost:** Naše stopy- „V místnosti...rozložte na podlahu balicí papír. Lepicí páskou jej přilepte k podlaze na obou jeho koncích a na několika místech podélných stran. Do každé misky namíchejte jinou barvu. Na jeden konec papíru postavte židličku.“<sup>161</sup> Poté pedagog vyzve jedno dítě, aby si zulo boty a ponožky a sedlo si na připravenou židličku. Jiné dítě mu pomocí štětce natře chodidla barvou, kterou si zvolí. Po natření chodidel se začne procházet po papíře. Pak si opět sedne a s naší pomocí si umyje a osuší nohy. Celý proces opakujeme s dalším zájemcem.<sup>162</sup> Děti také mohou obtisky chodidel vytvářet různé obrazce nebo obrysy domu, hradu a podobně.

## 2. Pan Tumnus ve vězení

**Cíl:** rozvoj představivosti, úsudku a logického uvažování, schopnost využití konkrétního prostoru při plnění stanoveného úkolu, podpora spolupráce, představa o tělesných proporcích a různých pozicích těla, barevná představivost, podpora soucitu

**Věk:** 6-12 let

**Počet dětí:** 14-24

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** dvojlisty starých novin, archy balicího papíru, tužky, vodové barvy, nůžky, lepicí páska

**Motivace:** „Pan Tumnus byl prozrazen a odvečen do ledového hradu bílé královny. Ta ho nechala uvrhnout do vězení, kde musel ležet na studené zemi,

---

<sup>161</sup> SMITH, A. CH. *Třída plná pohody: 162 her zaměřených na výchovu ke spolupráci a citlivému jednání.* Praha : Portál, 1994. s. 43.

<sup>162</sup> srov. Tamtéž s. 43.

protože k ní byl přikován řetězy. Nemohl se příliš pohybovat, měl hlad a žízeň a cítil se velice opuštěný, protože nemohl být se svou kamarádkou Lucinkou.“

**Hra:** Postav se na noviny (viz Příloha XV) - „*Rozdejte dvojicím dvojlisty novin. Vyzvěte oba z dvojice, ať se postaví na noviny tak, aby se nemohli vzájemně dotknout rukou. Nechte je nějakou dobu přemýšlet a zkoušet možná řešení. Noviny nesmí rozdělít.*

**Řešení:** *Noviny musíte podsunout pod dveře, zavřít je a postavit se každý na svou polovinu. Pak je splněna podmínka.*“<sup>163</sup>

**Výtvarná činnost:** Lidská postava – Děti se položí v nejrůznějších pozicích na archy balicího papíru umístěných na podlaze. Po zvolení chtěné pozice se nechají kamarádem obkreslit. Poté postavy vymalují vodovými barvami, vystříhnou a vyzdobí jimi místnost nebo chodbu.<sup>164</sup>

### 3. Pronásledování nevinných

**Cíl:** rozvoj tělesné zdatnosti a protáhnutí těla, podpora pocitu sounáležitosti, rozvoj kinetické stránky jedince, podpora zrakového vnímání, rozvoj citu pro prostor, dozvědět se něco o sociální struktuře skupiny, podpora soucitu

**Věk:** 7-11 let

**Počet dětí:** 15-25

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** bubínek, pro každé dítě jedna zápalka, velká místnost

**Motivace:** „Tajná policie bílé čarodějnice se začala zmocňovat dalších nevinných obyvatel Narnie, kteří se rozhodli za každou cenu dělat dobro. a tím se připojili k Aslanovi. Každý den, bylo několik z nich zbaveno svobody. Ti, které Jadis ještě

---

<sup>163</sup> DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na každý měsíc: Pro děti od 5 do 11 let.* Praha : Grada Publishing, 2003. s. 181.

<sup>164</sup> srov. MARKOVÁ, Z. *Hry a nápady pro školáčky: Podzim.* Praha : Grada Publishing, 2002. s. 10.



potřebovala (například jako návnadu, nebo kvůli informacím), byli uvrženi do vězení, kde jim v pohybu bránila železná pouta. Uvěznění se navzájem povzbuzovali.“

**Hra: Stát!** (viz Příloha XVI) – „*Děti běhají po místnosti (v kruhu nebo volně). (Pedagog) dá akustické znamení (zatleskání, bubínkem), aby zastavil pohyb. Děti provedou co nejdříve předem smluvený pokyn. Například: leh na břicho. Jiné pokyny: sed, dřep, leh na záda.*“<sup>165</sup> Později může povely dávat jedno z dětí. Poté ho vystřídá další.

**Prostorová tvorba: Živý obraz** - „*Vezměte si...každý jednu zápalku. Jeden z vás začne tím, že zápalku položí na zem doprostřed místnosti. Další k ní přidá svou zápalku tak, aby se té první v libovolném místě dotýkala. Pak přiloží svou zápalku třetí hráč, opět tak, aby se v nějakém místě dotýkala některé z položených zápalek. Tak se pokračuje, až leží všechny zápalky na zemi a každá je alespoň v jednom místě spojena s ostatními.*“<sup>166</sup> Můžete zápalky pokládat tak, aby vznikl nějaký obraz nebo konkrétní objekt, například dům. Pak zápalky posbírejte a pokuste se na zemi vytvořit podobný obraz složený z vašich těl.<sup>167</sup> „*Lehněte si...tak, abyste se dotýkali v libovolném místě někoho jiného. Rozhodněte se, jak chcete položit své paže a nohy.*“<sup>168</sup> Když už všichni ležíte, můžete začít s obtížnější částí hry. Máte za úkol si tento obraz přesně zapamatovat. Musíte si dobře všimnout, kde ležíte a kdo leží vedle vás. Máte na to jen jednu minutu..Potom musíte vstát a procházet se po místnosti. Po předem určeném čase si zase lehněte na stejné místo, kde jste byli předtím.<sup>169</sup>

---

<sup>165</sup> Tamtéž s. 11.

<sup>166</sup> VOPEL, W. K. *Skupinové hry pro život 1: pro děti od 6 do 12 let.* Praha : Portál, 2007. s. 26.

<sup>167</sup> srov. Tamtéž s. 26.

<sup>168</sup> Tamtéž s. 26-27.

<sup>169</sup> srov. Tamtéž s. 27.

#### 4. Lucinka se vydává za Aslanem

**Cíl:** rozvoj obratnosti, spolupráce, podpora kontaktů ve skupině, zahřátí a procvičení těla, poskytnutí prostoru pro pobavení, rozvoj prostorové představivosti a manuální zručnosti, rozvoj citu pro dekoraci

**Věk:** 8-12 let

**Počet dětí:** 15-25

**Doba trvání:** 120 minut

**Pomůcky:** kameny, větvičky a traviny

**Motivace:** (Tento program probíhá v přírodě) „Když se Lucinka znovu dostala do Narnie a zjistila od pana Bobra, co se Tumnusovi stalo, rozhodla se mu nějak pomoci. Společně se svými sourozenci a Bobrovými uprchla podzemním tunelem před tajnou policií a vydala se za Aslanem, který jediný je mohl zachránit.“

**Hra: Tunelování** – „*Utvoříme skupiny po 5-8 členech. Všichni členové skupiny až na jednoho vytvoří za sebou vzpor ležmo vysazeně, tzn. že v poloze na všech čtyřech napnou paže a nohy, takže vznikne oblouk, tedy jakási část tunelu. Zbývající hráč má prolézt všemi oblouky, které vytvářejí jeho spoluhráči; za posledním se zvedne a utvoří stejný oblouk. To je signál pro dalšího hráče, který opět všechny podleze a postaví další oblouk. Tak se střídají, dokud se všichni nezúčastní prolézání. Cvičení může provádět každá skupina samostatně. Může se sledovat čas...Je možné zadat určitou vzdálenost, kterou musí každá skupina překonat, a to tak, že hráči budou stavět jednotlivé oblouky těsně vedle sebe, čímž vznikne skutečný tunel, který se bude přesouvat přes určenou vzdálenost.*“<sup>170</sup>

**Motivace:** „Na konci tunelu však naše přátele čekalo děsivé překvapení. Místo pana Jezevce a jeho rodiny, kteří bydleli v domečku na druhé straně tunelu, zde stály jen chladné kamenné sochy. Jezevec a jeho rodina zaplatili za pomáhání panu Tumnusovi vlastním životem.“

**Hra: Sochy** - „*Tuto hru můžeme hrát s větším počtem dětí. Nejlépe se hraje venku. Když hraje dost dětí, vytvoří kruh. Když je méně dětí, stojí v řadě před*

---

<sup>170</sup> HERMOCHOVÁ, S., NEUMAN, J. *Hry do kapsy I...* Praha : Portál, 2003. s. 44.

*stěnou nebo vyznačenou čarou. Musíme dávat pozor, aby se vystřídaly všechny děti. Jedno dítě jde doprostřed nebo vystoupí z řady. Najde si tři děti – A, B a C. Nejdříve vezme za ruku dítě a a zatočí se s ním. Najednou ho pustí. Dítě a udělá ještě několik kroků. Pak zaujme nějakou vymyšlenou pozici a „zkamení“. Může sedět, ležet, sedět na bobku apod. Potom přijde řada na dítě B a C. Všechny tři děti „zkamení“. Dítě, které sochy si roztáčelo, nyní vybere sochu, jež se mu nejvíce líbí. Vybrané dítě si může vybrat další tři děti a roztáčet je. Zbylé děti se vrátí do kruhu...“<sup>171</sup>*

**Tvorba:** Mohyly – vyhledáme s dětmi nejbližší pole u něhož nejsnadněji najdeme větší množství kamenů. Společně z nich postavíme mohylu. Každý kámen, který na stavbu použijeme nám symbolizuje jednoho ze zkamenělých přátel. Mohyly můžeme ozdobit větvičkami a travinami.

## **5. Zkamenění pana Tumnuse**

**Cíl:** rozvoj pozorovacích a napodobovacích schopností, zkušenost s malbou na kámen, rozvoj představivosti, zamyšlení se nad ochotou přinášet oběti pro dobrou věc, podpora soucitu

**Věk:** 6-10 let

**Počet dětí:** 15-25

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** kameny s alespoň jednou plochou, hladkou stěnou, temperové barvy, bezbarvý lak, podložky, kalíšky, pro každého tlustší a užší štětec

**Motivace:** „Pan Tumnus i Jezevec s rodinou riskovali vlastní životy, aby pomohli svým přátelům, kteří se ocitli v nesnázích. Tím se stali dobrým příkladem hodným následování. Nyní si zahrajeme zajímavou hru, při které se někteří z vás mohou

---

<sup>171</sup> PAUSEWANGOVÁ, E. *100 her: k rozvoji tvořivosti v předškolním a mladším školním věku*. Praha : Portál, 1994. s. 99.

stát také takovým vzorem. Ovšem pozor, ostatním tím nastává nesnadný úkol, napodobit někoho v jeho dobrém postoji totiž není vůbec jednoduché.“

**Hra:** Řetěz soch - Jedinci „*se rozdělí na dvojice. První si zvolí nějakou pózu a předvede ji pouze druhému hráči. Potom hráč číslo dvě předvede sochu číslo jedna hráči číslo tři atd. Poslední předvede pózu všem. Jen velmi důvtipný hráč pozná vzácnou sošku, která byla na počátku...*“<sup>172</sup>

**Motivace:** „Děti víte, co se stalo potom, co Jadis přišla do vězení za panem Tumnusem? Ano, nechala ho zkamenět stejně jako Jezevce s jeho rodinou. Přesto však nesmíme zapomenout, že Tumnus celou dobu věřil, že ho Aslan zachrání a to i v případě, že bude proměněn v mrtvý kámen. i Lucinka věřila v Aslanovu pomoc a stále na pana Tumnuse myslela. Připravila jsem vám kameny, které jsme nasbírali na vycházce. Nyní na ně můžete namalovat cokoli pěkného, co vás napadne. Muže to být například něco, co by potěšilo vašeho kamaráda nebo něco, co s ním máte společného.“

**Výtvarná činnost:** Pestré kameny (viz Příloha XVII) – Kameny umyjte, osušte a poté je „*pomalujte různými motivy - zvířata, květiny, stromy, obličej apod. Nakonec kámen nastříkejte bezbarvým lakem,*“<sup>173</sup> nebo ho přetřete bezbarvým lakem na nehty.

**Aktivita a debata:** Po ukončení činnosti sestavíme z barevných kamenů na koberci srdce. Pak se posadíme kolem něj do kroužku a budeme si povídat o našich kamarádech.

## 6. Můj přítel

**Cíl:** pocit sounáležitosti, možnost prostorového vyjádření a tvorby za užití vlastních těl, rozvoj prostorové představivosti, schopnost netradiční tvorby na

---

<sup>172</sup> GARDINOVÁ, N. *Krátké hry pro dlouhé chvíle: Zábavné činnosti pro děti od 2 do 10 let.* Praha : Portál, 1996. s. 67.

<sup>173</sup> DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na každý měsíc: Pro děti od 5 do 11 let.* Praha : Grada Publishing, 2003. s. 103.

stanovené téma, prohloubení barevné citlivosti a představivosti, schopnost spolupráce a kooperace na společném díle, zkušenost s pomíjivostí věcí, zamyšlení se nad přátelstvím

**Věk:** 7-12 let

**Počet dětí:** 16-24

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** písek různých barev (obarvený barvou na textil Duha a pak usušený), čtyři plastové lahve od kečupu nebo čtyři nádoby a gumové rukavice, popř. rýže různých barev (obarvená ve vodě s vodovými barvami)

**Motivace:** (Za hezkého počasí probíhá program venku) „Milé děti, pan Tumnus a Lucinka byli opravdoví přátelé. Myslíte, že byste mi dokázaly říci, jak se pozná takový opravdový přítel? Myslíte si, že i vy sami máte takové vlastnosti? Zkuste se zamyslet nad rčením: Kdo najde přítele, najde poklad. Nyní vás chci poprosit, abyste ve skupinkách vytvořili z vlastních těl sousoší, které bude představovat člověka, nebo více lidí, kteří našli tento cenný poklad. Každý z vás může v tomto sousoší představovat člověka nebo nějakou věc, rostlinu a podobně.“

**Hra:** Sousoší – Děti se rozdělí na skupinky po čtyřech. Každá skupinka má za úkol vymyslet sousoší na dané téma. Poté svou kompozici představí ostatním.

**Výtvarná činnost:** Mandaly z barevného písku – Děti se rozdělí do skupinek po čtyřech. Každá skupinka má k dispozici nejméně čtyři plastové lahve od kečupu nebo čtyři nádoby s různě barevným pískem. Barevný písek sypeme pomocí plastových lahví nebo ručně, za použití gumových rukavic. Každá skupina tvoří vlastní mandalu, jejíž strukturu si mohou předkreslit klacíkem. Mandaly tvoříme na mlatovém nebo pískovém povrchu. V případě špatného počasí tvoříme mandaly z barevné rýže na balicím papíru.

## 7. Vzájemné pouto

**Cíl:** rozvoj intelektových dovedností, paměti a pozornosti, schopnost vytvořit zajímavý nebo komický postoj, zkušenost s možností vrátit věci do původního stavu, zkušenost s dekorační prací za užití drátku, zamyšlení se nad věrností

**Věk:** 8-12 let

**Počet dětí:** 15-25

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** obláčky, slabé měděné drátky o délce jednoho metru, štípací kleště, tužky

**Motivace:** „Lucinka, pan Tumnus, Bobrovi, Jezevec a ostatní dobří obyvatelé Narnie měli jednu věc společnou. Všichni toužili po obnovení svobodné Narnie. Víte, co tím myslím? Myslím tím to, že si moc přáli, aby v Narnii opět zavládl klid a mír. Také si přáli, aby do Narnie opět přišlo jaro, jak tomu bylo před vládou zlé čarodějnice. Věděli, že jediný, kdo může zotročené Narnii opět vrátit mír je velký lev Aslan. Pouze ten, může vše vrátit do původního stavu.“

**Hra:** Na sochy (viz Příloha XVIII) - „*Jeden z hráčů se obrátí zády k ostatním. Všichni pak zaujmou nějakou zajímavou neb komickou polohu či postoj a strnou jako sochy. Vybraný hráč si je po dvě minuty pozorně prohlíží, pak se k nim znovu otočí zády a ostatní změni svou pózu. Zvolený hráč jde od jednoho ke druhému a má každého vrátit do jeho původní polohy.*“<sup>174</sup>

**Motivace:** „Milé děti, slyšely jste někdy někoho říkat: Zůstane v našich srdcích? Co ta věta znamená? Někteří lidé nosí medailonek s fotografií svého milého u srdce, aby na něj nikdy nezapomněli. My si nyní vyrobíme přívěsky z obláčků, který budeme moci nosit u srdce. Budou nám připomínat naše kamarády.“

**Výtvarná činnost:** Přívěsky (viz Příloha III) - „*Z obláčku můžete technikou nazvanou drátkování vytvořit pěkný šperk. Připravte si 1 m dlouhý drátek. Několikrát ho protáhněte přes tužku, aby se srovnal. Konec drátu stočte přes tužku*

---

<sup>174</sup> ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her: Hry v klubovně 2*. Praha : LEPREZ, 1996. s. 92.

(obr. 1), tak získáte základní oko. Do něj vytvořte šest dalších ok, jako když vyšíváte smykovacím stehem. Vzniklý tvar připomíná kytičku (obr. 2). Do jejího středu vložte oblázek, vytvarujte drát kolem kamínku a pokračujte dál síťovým vzorem (obr. 3). Odrátujte kamínek po spirále, až bude celý omotaný. Nakonec vytvarujte omotáním kolem tužky dvojité očko, odštípnete zbytek drátu a konec zatlačte pod omotané drátky. Šperk můžete zavěsit na proužek kůže.<sup>175</sup>

## 8. Naděje umírá poslední

**Cíl:** rozvoj postřehu a rychlé reakce, procvičení těla, rozběhání se, možnost práce s přírodním materiálem, rozvoj manuálních dovedností, zručnosti a představitivosti, umění spojování materiálu za pomoci nití nebo drátku, naděje ve změnu tíživé situace

**Věk:** 7-11 let

**Počet dětí:** 15-25

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** křída, nakreslené značky na zemi, silnější rovné větvičky na rámeček (výborně se hodí bambus, lze použít i palach), tenké husté větvičky, nitě nebo tenké drátky

**Motivace:** „Milé děti, když se mezi obyvateli Narnie začalo proslýchat, že Aslan se vrátil a že přišly ony čtyři děti, jak pravilo prastaré prorocství, začala se v nich opět probouzet naděje. a s nadějí se přicházela ruku v ruce odvaha. Dobří obyvatelé Narnie začaly opouštět své úkryty i poklidné domovy a přidávali se k Aslanově armádě, která se formovala poblíž kamenného stolu.“

**Hra:** Myši z díry ven - „V Polsku hrají děti hru podobnou české hře Škatulata, hýbejte se z místa na místo! Rozestavte se tak, aby kromě jednoho hráče měl každý svou značku. Volný hráč zavolá „myši, z díry ven!““. Všechny myši musí opustit

---

<sup>175</sup> DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na každý měsíc: Pro děti od 5 do 11 let*. Praha : Grada Publishing, 2003. s. 104.

*své značky a najít si nové. Volný hráč si mezitím stihne také najít volnou značku. Hráč, na kterého žádná značka nezbyla, opět vyvolává myši z děr ven.*<sup>176</sup>

**Motivace:** „Odvahu nezískali pouze statní kentauři a bojovná narnijská zvířata, ale také myšky, které se dosud choulily ve svých podzemních úkrytech. Dokonce i stromy začaly díky nové naději pomalu pookřávat.“

**Výtvarná činnost:** Strom v rámečku - „Najdeme si několik tenkých hustých větviček přibližně stejné délky. Navzájem je uspořádáme jako kytici a boční větvičky ve spodní třetině odloíme. Kmen ovážeme nití nebo tenkým drátem. Větvičky, které vyčnívají dopředu nebo dozadu, ohneme na stranu nebo je odstraníme. Nyní si připravíme rám ze čtyř rovných větviček, které složíme do obdélníku. Strom musí rám na všech stranách „přerůst“ . Čtyři větvičky rámu můžeme slepit nebo svázat. Strom upevníme k rámu tak, že větvičky v místech, kde se stýkají s rámem, přivážeme nití nebo drátkem. a dílo je hotové. Kdo by chtěl, může strom "obléci" do...kabátku z listů tak, že malé lístky přilepí na „větve“ stromu.“<sup>177</sup>

## **6.3 VODA aneb slzavé údolí**

### **1. Lucinčiny obavy**

**Cíl:** podpora kontaktů, dát dětem příležitost pociťovat samy sebe stejně jako svého partnera, naučit děti vzájemnému přizpůsobení, spolupráci a možnosti vzájemné kooperace, práci s papírovou drtí, rozvoji prostorové představivosti a barevné fantazie, zamyšlení se nad odhodlaností a vytrvalostí

**Věk:** 7-12 let

**Počet dětí:** 14-24

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

---

<sup>176</sup> Tamtéž s. 174.

<sup>177</sup> MARKOVÁ, Z. *Hry a nápady pro školáčky: Podzim*. Praha : Grada Publishing, 2002. s. 99.



**Pomůcky:** pevnější drát, misky s vodou, škrob, noviny, tempery, kalíšky na vodu, štětce, podložky, bezbarvý lak

**Motivace:** „Milé děti, už se vám někdy na výletě stalo, že jste měly pocit, že cesta nemá konce? V takovém okamžiku bývá člověk velice unavený a má pocit, že už nemůže dál. Je zajímavé, že s přicházející únavou klesá i naděje. Lucinka už tak dlouho putovala a stále neviděla výsledky své námahy. Velice se bála o pana Tumnuse, přesto mu nemohla hned pomoci. Její obavy se proto stále stupňovaly. Nenechala se však odradit a putovala stále dál k vytouženému cíli. Věděla, že faun Tumnus spoléhá v její pomoc a že mu musí být oporou.“

**Hra:** Vstáváme společně (viz Příloha XIX) - Utvořte dvojice (z přibližně stejně vysokých jedinců) a postavte se zády těsně k sobě. Máte za úkol si sednout úplně pomalu současně na zem. Pokud se vám to podaří, můžete se pokusit stejným způsobem zase vstát.<sup>178</sup> „Zjistěte, jak moc se musíte opřít o záda svého partnera, abyste oba měli dostatečnou oporu.“<sup>179</sup> V dalším kole utvořte nové dvojice a činnost se opakujte.

**Motivace:** hádanka: Voda<sup>180</sup> (viz Příloha IV) „Výborně, naší druhou částí nás bude provázet všudypřítomná voda. Nyní si vyrobíme barevné rampouchy a pověsíme je ke stropu této místnosti, aby nám připomínaly, co prožívala Lucinka při putování zimní Narnií.“

**Výtvarná činnost:** Rampouchy – Nejprve si připravíme směs vody a škrobu. Z pevnějšího drátu vyrobíme kostru rampouchů tak, aby se daly později umístit ke stropu. Kousky novin namáčíme ve směsi vody a škrobu a nanášíme je na připravený drát. Postupně tvarujeme rampouchy do žádané podoby. Necháme je ztvrdnout. Nakonec je nabarvíme temperami a po zaschnutí nastříkáme bezbarvým lakem, aby se leskly jako led. Poté je zavěsíme ke stropu místnosti.

---

<sup>178</sup> srov. VOPEL, W. K. *Skupinové hry pro život 1: pro děti od 6 do 12 let*. Praha : Portál, 2007. s. 47.

<sup>179</sup> Tamtéž s. 47.

<sup>180</sup> MARKOVÁ, Z. *Hry a nápady pro školáčky: Léto*. Praha : Grada Publishing, 2003. str. 117.

## 2. Moc čarodějnice slábne

**Cíl:** rozvoj důvěry a vzájemné spolupráce, využití sluchu, zkušenost s doprovázením druhého a s odpovědností za druhého, pečlivost při lepení, skládání objektu z více dílů, možnost prostorové tvorby

**Věk:** 7-12 let

**Počet dětí:** 14-24

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** šátky pro polovinu dětí ze skupiny, plata od vajec: na jeden maják: 5 špiček (krabička): 1 x 5 cm, 1 x 4 cm, 1 x 3 cm a 2 x 2 cm; 1 mistička (krabička) vysoká 0,5 cm (vyhlídka); 1 špička (plát) vysoká 1,5 cm (střecha); lepidlo, nůžky, temperové barvy, štětce, kalíšky na vodu, podložky

**Motivace:** „Jaké to muselo být pro obyvatele Narnie překvapení, když po sto letech neustálé zimy začali konečně spatřovat první známky přicházejícího jara. Moc zlé čarodějnice, která dosud zabraňovala příchodu jara, začala konečně slábnout. Aslanovi přívrženci se již nezdráhali ukazovat směr ostatním Narnianům.“

**Hra:** Lodě v mlze - „Polovina hráčů jsou „osobní lodě“. Hráči se musí se zavázanýma očima pohybovat opatrně prostorem, aby se nesrazili s druhou lodí. Druhá polovina hráčů jsou „požární lodě s mlhovým varovným signálem“. Tyto lodě musí doprovázet osobní lodě - s otevřenýma očima - a svou sirénou je varují před hrozící srážkou. Nesmějí se své svěřené osobní lodě ani dotknout, ani ji slovně upozorňovat. Dojde-li ke kolizi, musí být „doprovodné lodě“ spolu s havarovanými loděmi, za něž byly zodpovědné, vyloučeny ze hry.“<sup>181</sup>

**Motivace:** „Kdo z vás byl už u moře? Viděl někdo z vás maják? Jak vypadá a k čemu slouží? My si teď také vyrobíme takový maják, který nám bude ukazovat směr, aby nás ochránil proti zbloudění nebo ztroskotání.“

---

<sup>181</sup> NELEŠOVSKÁ, A. *Jak se děti učí hrou*. Praha : Grada Publishing, 2004. s. 84.

**Výtvarná činnost:** Maják – Vystříhňte jednotlivé díly a zastríhňte je rovně, poté díly pomalujte střídavě modrou a bílou barvou, nebo jinak dle uvážení. Po uschnutí barvy, díly slepte. Vznikne tak maják vysoký jedenáct centimetrů.<sup>182</sup>

### 3. Přechod přes řeku

**Cíl:** práce s rovnováhou, procvičení těla, rozvoj citu pro vlastní odpovědnost, přesnost při řezání, rozvoj zručnosti a manuálních dovedností

**Věk:** 7-12 let

**Počet dětí:** 14-24

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** 4 velké kbelíky, trupy člunů z kůry nebo polystyrénu, brčka, nafukovací balónek, plastelína, lepicí páska, nůž, nůžky, špejle

**Motivace:** „Lucinka s přáteli se nyní dostává do velice náročné situace. Musí za každou cenu přejít řeku, která je dělí od Aslanova tábora. s přicházejícím jarem je však spojena také obleva, při které na řekách tají ledy. Nezbývá jim tedy nic jiného než se ji pokusit s největší opatrností přejít.“

**Hra:** Velká voda - „Nakreslete na podlaze řeku, kterou představují dvě rovnoběžné čáry vzdálené od sebe 3 m. Dvě družstva spolu soutěží, které se dříve (přejde) přes...řeku. Družstva se rozdělí. Polovina hráčů je na jednom břehu, druhá polovina na protějším břehu. První hráči na jednom břehu mají každý dva kbelíky. Na startovní povel otočí kbelíky dnem vzhůru, položí je před sebe, na jeden se postaví a druhý posunou před sebe. Potom přejdou na volný kbelík a posunou ten, který uvolnili. Pokračují až na druhý břeh, kde kbelíky předají dalšímu hráči. Ten se brodí opačným směrem. Kdo spadne do vody, musí se vrátit

---

<sup>182</sup> WURST, I. *Tvoříme z krabiček od vajíček*. Ostrava – Mariánské Hory : Anagram, 2004. s. 17.

*ke břehu a začít pochod znovu. Vítězem se stane družstvo, jehož hráči se dříve přebrodí na opačné břehy řeky.“<sup>183</sup>*

**Motivace:** „Největší nebezpečí však bylo ukryto nad hlavami našich přátel, byl to veliký zamrzlý vodopád. Když se protrhl, nezbývalo Petrovi nic jiného než zapíchnout svůj meč do ledové kry a nechat se s ostatními závratnou rychlostí unášet proudem.“

**Činnost:** Rychlý člun (viz Příloha V) - „Z polystyrénové destičky vyřízněte pomocí nože trup lodě dlouhý asi 20 cm. Na jeden konec brčka navlékněte a páskou připevněte balónek. Brčko přilepte k trupu lodě podle nákresu. z odřezků polystyrénu nebo z papíru a špejle vyrobte plachtu a zapíchněte špejli do lodě.“<sup>184</sup>

**Hra:** Závody s rychlými čluny - „Před závodem lodí dejte pokyn, aby všichni nafoukli balónek a volný konec brčka uzavřeli plastelínou. Unikající vzduch bude loďku pohánět jako motor. Komu doplave loď nejdále, aniž by se převrhla, stane se přeborníkem v závodě lodí. Závody několikrát opakujte.“<sup>185</sup>

#### **4. Lucinka se málem utopí**

**Cíl:** rozvoj důvěry a vzájemné spolupráce, podpora vzájemných kontaktů, vzájemné sblížení dětí, schopnost maximálního využití prostoru, procvičení těla, rozvoj barevné představivosti, zkušenost s výtvarným využitím gázy, pečlivost při lepení

**Věk:** 6-12 let

**Počet dětí:** 15-25

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** balicí papír, kartony velikosti A4, tempery, štětce, kalíšky na vodu, podložky gáza, lepidla, lepící páska

---

<sup>183</sup> DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na každý měsíc: Pro děti od 5 do 11 let*. Praha : Grada Publishing, 2003. s. 38-39.

<sup>184</sup> Tamtéž s. 161.

<sup>185</sup> Tamtéž s. 161.

**Motivace:** „Ledová kra, na které byly děti unášeny, byla pro ně příliš malá, sotva se na ni vešly a navíc byla velice kluzká. Zpočátku se pevně držely, aby nespadly do vody, poté však Lucinka sklouzla do peřejí. Naštěstí ji ke břehu bezpečně dopravily nymfy.“<sup>186</sup>

**Hra:** Záchrana na voru (viz Příloha XX) - „*Hráči dostávají úkol (bez dalších komentářů): musí se všichni vejít na vor (balicí papír) a vydržet bez doteku země jednu minutu. Papír se skládáním zmenšuje.*

*Pokud se všichni hráči nedostanou na vor, následuje rozhovor na téma, v čem byla chyba. Hra se opakuje.“*<sup>187</sup>

**Výtvarná činnost:** Peřeje – Pedagog rozdá dvojicím kartony velikosti A4 a vyzve je, aby na ně namalovaly vodu různých odstínů. Posléze bude karton sloužit jako podmalba, na kterou s dětmi navlníme gázu. Gázu přichytíme po stranách lepidlem, nebo lepicí páskou.

Nakonec výkresy poskládáme do řady, aby nám znázorňovaly rozbouřenou řeku.

## 5. Aslanův tábor

**Cíl:** vytváření hudby za užití netradičních pomůcek, rozvoj tónové orientace, možnost sestavení stupnice, rozvoj hudební citlivosti a kreativity, rozvoj výtvarné představivosti a fantazie, práce s pískem, mušlemi a kamínky, malba atypickými nástroji, rozvoj manuálních dovedností – vytrhávání a lepení

**Věk:** 6-12 let

**Počet dětí:** 15-25

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

---

<sup>186</sup> „...Nymphs who lived in the wells...“ LEWIS, S. C. *The Chronicles of Narnia: The Lion, the witch and the wardrobe*. s. 7

<<http://endsearchhere.blogspot.com/2007/03/chronicles-of-narnia.html>> [cit. 11. června 2008]

<sup>187</sup> NELEŠOVSKÁ, A. *Jak se děti učí hrou*. Praha : Grada Publishing, 2004. s. 91.

**Pomůcky:** 6 sklenic na šampaňské, voda, lžičky, modrá, žlutá a bílá temperová barva, štětka, kartáček na zuby, špejle, mušle a kamínky, tvrdší karton formátu A3, lepidlo, barevné papíry, dva kalíšky pro každé dítě, písek

**Motivace:** „Lucinka se svými sourozenci a Bobrovými se konečně dostávají do Aslanova tábora, kde se formuje vojsko proti bílé čarodějnici. Setkání s Aslanem překonalo veškeré jejich očekávání. Aslan udělal na Lucinku velký dojem. Musela se ptát sama sebe: Odkud vlastně přišel?“ Už jste někdy přemýšleli nad tím, odkud Aslan do Narnie přišel? Říká se, že přichází přes moře, od východu. Musí to být zvláštní pohled vidět lva, který kráčí po vlnách. Mořské víly nymfy jsou v těchto chvílích tak šťastné, že nemohou jinak než zpívat líbeznou píseň.“

**Hra: Zvonkohra** - „*Postavte sklenice vedle sebe. Naplňte je vodou tak, aby v každé skleničce bylo jiné množství tekutiny. Namočte si prst a přejíždějte s ním zlehka po horním okraji sklenice, dokud se nerozezní. Totéž udělejte u dalších sklenic. Krouživým pohybem prstu a rychlým střídáním sklenic vyloudíte zajímavé zvuky i melodie.*

*Jiný způsob, jak si hrát se zvuky, je pomocí lžičky. Lžičkou zlehka ťukněte do sklenice. Jinak se rozezní prázdná a plná sklenice. Pokuste se doléváním vody zvuk doladit. Ťukáním na různě naplněné nebo prázdné sklenice vytvoříte zvonkohru.“<sup>188</sup>*

**Výtvarná činnost: Moře s pláží a rybkami - koláž** – „*Do kelímku dáme hrstku písku, přidáme modrou temperovou barvu a trochu vody. Vše promícháme dohromady dřívkem. Obdobně si připravíme kelímek se žlutou barvou. z krabice si vystříhneme karton a štětkou ho natřeme bílou barvou.“<sup>189</sup> „Na karton malujeme moře a písek. Mořskou hladinu malujeme štětkou a připravenou modrou barvou smíchanou s pískem. Pláž malujeme kartáčkem a připravenou žlutou barvou smíchanou s pískem. Malbu necháme uschnout.*

---

<sup>188</sup> DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na každý měsíc: Pro děti od 5 do 11 let.* Praha : Grada Publishing, 2003. s. 200.

<sup>189</sup> VONDROVÁ, P. *Výtvarné náměty pro čtvero ročních období: Pro děti ve věku od 4 do 10 let.* Praha : Portál, 2005. s. 55.

*Z barevných papírů vytrháváme malé rybky, velrybu, delfína apod. Oči a šupiny ryb domalujeme bílou temperovou barvou pomocí kartáčku nebo špejle.*

*Rybky a další živočichy nalepíme do moře. Okraj moře a písčité pláže zdobíme mušličkami a drobnými kamínky, které do kompozice přilepíme... Hotové barevné kompozice položíme na zem na modrou látku vedle sebe do řady... - vytvoříme tak dlouhou mořskou pláž...“<sup>190</sup>*

## **6. Aslanova oběť**

**Cíl:** naučení se písni a jejího tanečního zpracování, podpora interakce ve skupině, dát příležitost dítěti, aby se ostatním představilo, vyvolání pocitu sounáležitosti, nalezení společných věcí, schopnost kresby na motivy básně, rozvoj představivosti a fantazie, zamyšlení se nad tím, co nebo kdo je pro mě důležitý

**Věk:** 9-11 let

**Počet dětí:** 14-24

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** klavír nebo jiný hudební nástroj, papír a tužka pro každého, pastelky, papíry A5

**Motivace:** píseň s tancem: Kap, kap<sup>191</sup> ( viz Příloha VI)

**Hra:** Co je pro mě důležité? (viz Příloha XXI) - „*Představte si, že jedete se svými rodiči na delší dobu na prázdniny. Vaším cílem je opuštěný ostrov. Rodiče vám řeknou, že si můžete vzít zvláštní kufr, do něhož si dáte tři věci, které jsou pro vás velmi důležité.*“<sup>192</sup> Tento kufr je kouzelný, to znamená, že si do něho můžete dát i věci, které by se do normálního kufru nevešly. Můžete si do něho dát i rostlinu, zvíře, nebo kamaráda. Napište na papír něco, co byste určitě oplakali, kdybyste to

---

<sup>190</sup> Tamtéž s. 55.

<sup>191</sup> Píseň převzata: KULHÁNKOVÁ, E. *Písničky a říkadla s tancem: Náměty pro pohybovou výchovu dětí od 3 do 10 let.* Praha : Portál, 1999. s. 112

<sup>192</sup> VOPEL, W. K. *Skupinové hry pro život 1...* Praha : Portál, 2007. s. 40.

ztratili. Dobře si to rozmyslete a pak napište tyto tři věci na list papíru. Máte na to 5 minut. Potom vstaňte a začněte se procházet po místnosti. Budete se procházet přibližně minutu.<sup>193</sup> „Držte přitom papír před sebou, aby si ostatní mohli přečíst, co jste napsali. Během chození nemluvte, jenom čtete poznámky ostatních dětí.“<sup>194</sup> Až řekne pedagog stop, můžete zůstat stát u někoho z dětí. Můžete se pak jeden druhého zeptat, proč jste si vybrali uvedené tři věci. Na vzájemné otázky máte třicet vteřin. Pak se opět začněte procházet a číst poznámky ostatních. Když pedagog řeknete stop asi osmkrát, vrátíte se na svá místa.<sup>195</sup>

**Motivace:** „Nyní jsme se zamysleli nad tím, při ztrátě čeho nebo koho bychom určitě plakali. Domnívám se, že jednou z nejhorsších věcí je ztratit kamaráda, na kterém nám velice záleží. Lucince a jejím přátelům se to stalo a bylo to hrozné. Tím kamarádem byl sám velký lev Aslan. Víte proč byl dobrý Aslan zabít? Jak se to přihodilo? Nyní vám přečtu hádanku, na jejíž motivy budete moci nakreslit pěkný obrázek. Myslím si, že její název dokonale vystihuje atmosféru dnešního tématu.“

**Výtvarná činnost:** Bouřka<sup>196</sup> ( viz Příloha VI) – kresba na motivy básně

## 7. Aslan přemáhá smrt

**Cíl:** práce s pohybem, schopnost opakování pohybů druhého, popř. rozvoj pohybové paměti, zkušenost s výtvarným využitím vosku, rozvoj barevné představivosti, pečlivost při stříhání

**Věk:** 6-11 let

**Počet dětí:** 14-24

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

---

<sup>193</sup> srov. Tamtéž s. 40.

<sup>194</sup> Tamtéž s. 40.

<sup>195</sup> srov. Tamtéž s. 40.

<sup>196</sup> MARKOVÁ, Z. *Hry a nápady pro školáčky: Léto*. Praha : Grada Publishing, 2003. str. 112.



**Pomůcky:** báseň od J. Seiferta: Rozhovor s obláčkem, židle, pauzovací papír, šablony listů travin, svíčky, vodové barvy, štětce, kalíšky na vodu, žehlička, noviny a perličky

**Motivace:** „Nyní vám přečtu báseň a vy se během ní pokuste uhádnout jakou formou vody se dnes budeme zabývat.“ báseň: Rozhovor s obláčkem<sup>197</sup> ( viz Příloha VII) – „Už má někdo z vás nějaký návrh? Výborně, je to rosa. Proč myslíte, že jsem vybrala právě rosu? Vybrala jsem ji z toho důvodu, že se na trávě objevuje pouze ráno a právě ráno se stala ta obdivuhodná událost. Kamenný stůl, na kterém ležel mrtvý Aslan, náhle pukl a Aslan byl opět živý a zdravý. Když Lucinka uviděla živého Aslana, zmocnila se jí nepopsatelná radost. Přiběhla tedy hned k němu a přivítala ho objetím. o této radostné události mohou vyprávět tisíce kapiček rosy, které vše viděly ve svých maličkých modravých zrcadlech.“

**Hra:** Zrcadla (viz Příloha XXII) - „*Základem této jednoduché hry je opakování stejných pohybů. Jeden hráč stojí před zrcadlem a druhý hráč zrcadlově opakuje pohyby, které první hráč pomalu dělá. Začínáme opět nejjednoduššími pohyby pouze jednou částí těla. Postupně přidáváme složitější. Pro docela malé děti bude tato hra snazší, když budou hráč i jeho zrcadlo sedět. Když zvládneme pohyby vsedě, vestoje i v kleče, můžeme vyzkoušet i pomalý pohyb z místa. Při této hře můžeme zvolit dvojí postup. Můžeme nechat zrcadlo zobrazovat pohyb současně s pohybem prvního hráče. To bude skutečné zobrazení. Také však můžeme dělat zrcadlový pohyb se zpožděním, tady jde o pohybovou ozvěnu. Při pohybové ozvěně používáme pohybovou paměť, a ta je u malých dětí ještě nedokonalá. Proto volíme tuto těžší variantu jen u dětí skutečně pohybově vyspělých. i u těchto dětí předvedeme před zrcadlem pohyby jednoduché.*“<sup>198</sup>

**Výtvarná činnost:** Rosa – Z pauzovacího papíru vystříháme list nějaké traviny (za použití šablony) a poté na něj nanese pomocí zapálené svíčky voskové kapky tak, aby na papíře zůstalo dostatek volných míst. Vosk necháme zaschnout a pak ho přetřeme vodovými barvami. Opět práci necháme zaschnout a nakapeme

<sup>197</sup> SEIFERT, J. *Šel malíř chudě do světa: verše k obrázkům Mikoláše Alše*. Praha : Československý spisovatel, 1987. str. 49-50.

<sup>198</sup> MARKOVÁ, Z. *Hry a nápady pro školáčky: Podzim*. Praha : Grada Publishing, 2002. s. 29.

druhou vrstvu vosku. Necháme ji zaschnout a provedeme finální malbu listu zvolené traviny. Po zaschnutí žehlíme papír přes noviny tak dlouho, dokud noviny nasávají vosk. Voskové skvrny, které znázorňují kapky rosy můžeme dozdobit malými perličkami. Tato technika vyžaduje zvýšenou opatrnost ze strany pedagoga i dětí.<sup>199</sup>

Na konci programu vytvoříme na koberci z jednotlivých lístků ranní louku.

## 8. Lucinčin pláč

**Cíl:** možnost uvažování o mracích, rozvoj citlivosti pro barvu a představivost, využití pozorovacích schopností, zkušenost s barevnými odstíny, rozvoj tvarové představivosti, rozvoj kontaktů, dát možnost seznámení dvojicím, které se ještě málo znají, podpora vzájemné spolupráce, pečlivost při lepení, rozvoj manuálních dovedností jako je trhání a muchlání, podpora soucitu

**Věk:** 9-12 let

**Počet dětí:** 14-24

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** papíry, tužky, temperové barvy, štětce, kalíšky na vodu, krepové papíry různých barev, čtvrtky A4 a A3, lepidla, bílá nit, nůžky, lepicí páska

**Motivace:** „Minulé setkání jsme si povídali o tom, jak byla Lucinka šťastná, když opět spatřila živého Aslana. Ví někdo z vás, co se přihodilo potom? Aslan donesl Lucinku a její sestru Zuzanu do ledového hradu bílé čarodějnice. Tam Lucinka spatřila mnoho zkamenělých Narnianů a mezi nimi poznala i pana Tumnuse, kterého tak dlouho neviděla. Milé děti, nyní si zahrajeme velice zvláštní hru, při které napíšeme recept na kamaráda a potom budeme hádat, o kom z naší skupiny byl napsán.“

**Hra:** Recept na kamaráda - „*Utvořte dvojici s partnerem, kterého ještě dobře neznáte. Nejdříve se můžete trochu důvěrněji sblížit. Zeptejte se jeden druhého,*

---

<sup>199</sup> srov. KOVÁŘOVÁ, I. *Výtvarné hry pro nejmenší děti*. České Budějovice : Sdružení sv. Jana Neumanna, 2004. s. 22.

*jak se dnes cítí, na co myslí. Zjistěte, co rád jí, které hry má v oblíbenosti, jaké oblečení nosí nejraději, s kterými dětmi se mu obzvláště dobře hraje, kam nejraději chodí nebo jezdí na výlety. Když toho oba o sobě už budeme vědět dost, vezměte si papír a napište kuchařský recept se surovinami, které jsou potřebné k tomu, aby vznikl váš partner. Mohlo by to vypadat třeba takhle:*

**Recept na (Lucii)**

**Suroviny:**

*středně dlouhé, rudohnědé vlasy,*

*2 tmavohnědé oči,*

*1 velká ústa, která se hodně usmívají,*

*32 krásných, zářivých zubů.*

**Potom přidejte:**

*1 pevné štíhlé tělo,*

*1 pár jezdeckých holínek.*

**Postup:**

*Učeš vlasy a uprostřed udělej pěšinku, vlasy rozděl na obě strany a pak je rukama prohrábní. Natoč hlavu tak, aby oči mířily ke slunci a krásně zářily. Aby se usmívala, musíš jí říct, že se s ní chceš projet na koni. Nezapomeň jí nazout jezdecké boty, jinak nikdy nevznikne dívka jako (Lucie). Přidej ještě asi 36 pih kolem nosu, a když to všechno smícháš dohromady, musíš se sám přátelsky usmívat, protože (Lucie) to má ráda.*

*Až recepty napíšete, vzájemně si je přečtete.“ (Dětem řekněte, aby se posadily do kruhu, pokud možno ne vedle partnera, se kterým spolupracovaly. Pak postupně předčítají své recepty a ostatní hádají, koho popisují. Na závěr dá každé dítě recept svému partnerovi.)“<sup>200</sup>*

**Motivace:** hádanka: Oblaka<sup>201</sup> ( viz Příloha VIII)

Mraky - „Necháme děti hovořit o mracích. z čeho jsou mraky? Proč se pohybují? Jaký na nás mají vliv? Vznikají z různých mraků různé typy deště?“<sup>202</sup>

<sup>200</sup> VOPEL, W. K. *Skupinové hry pro život I...* Praha : Portál, 2007. s. 50-51.

<sup>201</sup> MARKOVÁ, Z. *Hry a nápady pro školáčky: Léto.* Praha : Grada Publishing, 2003. str. 112.

<sup>202</sup> BENNETT, J., SMITH, R. *Nápady pro přírodovědu...* Praha : Portál, 1996. s. 38.

**Výtvarná aktivita:** „Podíváme se na tvary mraků. Děti namalují mraky, které pozorují. Mají všechny mraky stejnou barvu? Proč ne? Děti mohou namíchat barvy, aby nakreslily co možná nejvíc barev mraků.“<sup>203</sup>

**Motivace:** „Když Lucinka spatřila zkamenělého pana Tumnuse, padla Zuzaně do náruče a velice se rozplakala. V tu chvíli k nim tiše přistoupil Aslan, obě se na něho podívaly s úpěnlivou prosbou v očích.“

**Výtvarná činnost:** Mraky s kapkami – muchláš (viz Příloha XXIII) – Nejprve dáme dětem možnost pracovat jednotlivě nebo ve dvojicích. Jedinci pracují na formátu A4, dvojice na formátu A3. Na celou plochu čtvrtky načrtneme obrys mraku a poté ho vystříhneme. Pomocí lepicí pásky na něj zachytíme dvě nebo více bílých nití, na které budeme později zavěšovat kapky z krepových kuliček. Potom na plochu nalepujeme kousky barevného krepového papíru tak, aby pokryly i lepicí pásku. Krepový papír zpracováváme pomocí trhaní a následného muchlání do kuliček. Dětem dáme k dispozici všechny barvy papíru a necháme volbu barev i barevné kompozice na jejich uvážení - každý mrak tak bude jiný. Po dokončení mraku vytvoříme z krepového papíru kuličky a přivážeme je na nitě, které visí z barevného mraku. s přivazováním kapek musí dětem pomoci pedagog.

## **6.4 VZDUCH aneb Aslan oživuje pana Tumnuse svým dechem**

### **1. Co je to láska**

**Cíl:** rozvoj důvěry, možnost přátelského fyzického kontaktu, zkušenost s hebkými, hladkými, hřejivými a jemnými povrchy, možnost vyjádření sdělení pomocí dotyku rukou, rozvoj délky dechu, rozvoj jemné motoriky – vázání, zamyšlení se nad láskou a přátelstvím, zamyšlení se nad podstatou lásky

**Věk:** 6-12 let

---

<sup>203</sup> Tamtéž s. 38.

**Počet dětí:** 15-25

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** předměty s příjemným povrchem, peříčka, anilínové barvy, sklenice s vodou, bílá nit, nůžky, podložky

**Motivace:** „Víte, co bylo příčinou toho, že dobrý Aslan znovu ožil? Muselo to být něco, co je mocnější než smrt, něco, čeho se smrt tak zalekla, že raději vydala Aslana opět životu. Nemohlo to být nic jiného než hluboká láska, kterou Aslan cítil v srdci, když umíral. Ale, co to je láska? Podle čeho se pozná, že člověk má v srdci lásku? Láska je něco tajemného a do určité míry nepochopitelného. Přesto se domnívám, že hra, kterou si nyní zahrajeme nám její tajemství trochu poodhalí.“

**Hra:** Přátelské ruce (viz Příloha XXIV) – „Každý účastník si připraví nějaký předmět s příjemným povrchem - hebkou látku, hladký papír, ohlazenou dřevěnou kostku, (peříčko) apod. Dobrovolník má zavázané oči. Ostatní pohladí jeho ruce některým z připravených předmětů...Dobrovolník vždy zhodnotí hmatový vjem a zkusí uhodnout typ povrchu, např.: „To je příjemně hladké, to je kožešina.“ V druhém kole: Každý pohladí ruku dobrovolníka svou rukou, ale snaží se o odlišný způsob než ostatní, příp. o vyjádření nějakého pocitu - pohlazení pro útěchu, kamarádké poplácání, laškovně polechtání...“<sup>204</sup>

**Motivace:** „Během této hry jsme mohli zažít mnoho milých pohlazení, některé z nich byly hebké, jiné jemné, další příjemně hřejivé. Domnívám se, že většina z nich byla velice uklidňující. Láska je také taková, dokonce mnohem lepší. Člověk, který má v srdci lásku stále přemýšlí, čím by své kamarády potěšil, a tak pro ně dělá mnoho hezkých věcí. Můžeme tedy klidně říci, že láska dává věci do pohybu.“

**Hra:** Foukání s peříčky – Pedagog si stoupne na židli a z této pozice rozhodí do vzduchu plnou hrst peříček. Děti se pomocí foukání snaží udržet co nejdéle peříčka ve vzduchu.

---

<sup>204</sup> HERMOCHOVÁ, S., NEUMAN, J. *Hry do kapsy I...* Praha : Portál, 2003. s. 6.

**Výtvarná činnost: Peříčka** – Připravíme si sklenice vody a do každé z nich nakapeme pár kapek jedné z anilínových barev. Tím nám vznikne několik barevných variací mezi kterými si děti mohou vybrat. Děti se rozdělí do dvojic, každá dostane k dispozici deset peříček. Poté je namočíme ve sklenicích a necháme je sušit na vzduchu.

**Debata:** o lásce, která je pramenem přátelství, která je příčinou všeho hezkého co můžeme mezi sebou zažít.

**Výtvarná činnost:** Každé dvojici dáme dva metry bílé nitě a vyzveme je, aby svá peříčka na ni navázaly. Po navázání peříček s nimi ozdobíme strop učebny.

## 2. Šíření lásky

**Cíl:** podpora laskavých projevů, zdůraznění pozitivních vztahů mezi hráči, pomoci nespělým dětem ve vyjadřování svých pocitů, zlepšení soudržnosti skupiny, umožnění fyzického vyjádření pozitivních pocitů, umožnit ostýchavým dětem snadnější sblížení s ostatními, zdůraznění myšlenky, že v naší skupině mají své místo všechny děti – ty družné stejně jako ty zdrženlivé, schopnost vytváření kompozice, pečlivost při lepení, schopnost práce s liniemi, vytvoření si představ o proudění vzduchu, zamyšlení se nad předáváním lásky

**Věk:** 8-10 let

**Počet dětí:** 14-24

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** klubko barevné příze, čtvrtky formátu A4, vylisované listy ze stromů a květů, lepidla, tempery, štětce, kalíšky na vodu, podložky

**Motivace:** „Minule jsme se zamýšleli nad tím, co je to láska. Nyní by mě zajímalo, jak se taková láska předává. Věděl by někdo z vás, jak se to dělá? Pokud ne, nevadí. Připravila jsem si pro vás dvě hry, které by vám na tuto otázku mohly

odpovědět. Na konci programu budeme vytvářet zajímavý výkres, při kterém budete mít možnost o všem ještě důkladněji popřemýšlet.“

**Hra: Mám tě rád** (viz Příloha XXV) – Sedněte si na koberci do velkého kruhu. Pedagog vezme klubíčko barevné vlny a omotá si volný konec příze několikrát kolem ruky. Poté pošle klubíčko někomu z dětí a řekne mu milé sdělení, které bude začínat slovy: „Mám tě rád, (Pavle), protože...“ Dítě, jemuž je sdělení určeno, si omotá přízi volně kolem zápěstí a rozmyslí se, kdo by měl od něho klubíčko dostat. Když ho odkutálí, řekne opět větu, která začíná slovy: „Mám tě rád, (Jano), protože...“ Každé dítě si musí dobře zapamatovat obsah sdělení, které obdrželo. Tímto způsobem utkáte velkou barevnou pavučinu, která vás všechny spojí.<sup>205</sup> *„Nakonec se pavučina zase pomalu rozmotá. Začne ten, kdo dostal přízi jako poslední, a klubko se postupně v obráceném pořadí zase kutálí zpět od jednoho dítěte k druhému. Každý navine svou část příze znovu na klubko a opakuje to, co mu spoluhráč řekl, a také který spoluhráč to byl.“*<sup>206</sup>

**Objímání** – Ukažte si navzájem, že se máte rádi, a to tak, že si po kruhu budete předávat objetí. Nejprve začne pedagog úplně malým, milým objetím vedle stojícího dítěte. Každé z dětí pak přidá k objetí trochu laskavosti. Během putování po kruhu by se mělo objetí stále zvětšovat. Objímání by mělo být stále intenzivnější a nadšenější. Každé dítě se může samo rozhodnout, chce-li se činnosti účastnit.<sup>207</sup>

**Výtvarná činnost: Listy unášené větrem** (viz Příloha XXV) – Děti tvoří na čtvrtky formátu A4. Nejprve na čtvrtku, podle vlastního uvážení, nalepí vylišované listy a lístky ze stromů a květin. Poté koláž dokreslí jednotlivými tahy štětce, které budou představovat proudící vzduch. Tahy mohou být vedeny ve vlnovkách, vytvářet spirály a podobně.

Na konci programu vytvoříme na koberci z výkresů kruh, posadíme se kolem něj a provedeme reflexi.

---

<sup>205</sup> srov. VOPEL, W. K. *Skupinové hry pro život 1...* Praha : Portál, 2007. s. 90.

<sup>206</sup> Tamtéž s. 91.

<sup>207</sup> srov. Tamtéž s. 95-96.

### 3. Aslan oživuje pana Tumnuse svým dechem

**Cíl:** rozvoj vnímavosti, citlivosti, podpořit děti v uvědomování si vlastních pocitů, naučit se vnímat všemi smysly – ne pouze zrakem, uvědomit si jakým darem je vnímání všemi smysly, pečlivost při stříhání, přesnost při nákresu spirály, rozvoj důvěry a vzájemné spolupráce, možnost blízkého kontaktu s ostatními dětmi

**Věk:** 7-12 let

**Počet dětí:** 15-25

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** pevnější papíry nebo čtvrtky formátu A5 a A4, tempéry, štětce, kalíšky na vodu, podložky, tužky, gummy, nůžky a bílou nit

**Motivace:** Oživlý kámen – „*Lehněte si na zem a představte si, že jste kámen, který nic necítí, nevidí, neslyší. Ležte tedy bez hnutí v úplném klidu se zavřenýma očima. Snažte se na nic nemyslet a nic neposlouchat, odpoutat se od vnějšího světa i sami od sebe. – Najednou začínáte ožívat, nejprve získáváte sluch, vnímáte všechny zvuky (nejvýraznější, postupně i méně nápadné, tišší a vzdálenější), jaké představy ve vás vzbuzují? Co je může vyvolávat? Uvědomujete si, že jste zachytili i takové, kterých byste si jinak nepovšimli? – Získáváte čich, pokuste se zachytit vůni okolí i vůně, které k vám doléhají z větší dálky, a "rozšifrovat" je...Teď si zkuste uvědomit pocity svého těla (cítíte teplo nebo chlad, leží se vám příjemně?) – Získáváte možnost pohybu, ztuhlé, "kamenné" tělo ožívá a s ním i schopnost hmatu (nejprve se seznamujete se svým vlastním tělem, pak s nejbližším okolím a postupně s celým prostorem, který máte k dispozici, i mezi sebou navzájem, protože cvičení prožíváte společně s celou skupinou)...Protože už slyšíte, můžete zkusit navazovat kontakty mezi sebou nejen hmatem, ale i zvuky. – Získáte zrak (záměrně až nakonec), nejprve vnímáte přivřenýma očima jen světlo a stín, pak je postupně otevíráte, věci dostávají svůj tvar a barvu, až nakonec vidíte s otevřenýma očima zcela přesně.“<sup>208</sup>*

---

<sup>208</sup> BUDÍNSKÁ, H. *At' si už mohou naše děti ve své škole hrát!: Tvořivá hra s nejmenšími*. Praha : IPOS-ARTAMA ve spolupráci se Sdružením pro tvořivou dramaturgii, 1992. s. 5.



„Milé děti, nyní jste měly možnost zažít něco podobného jako pan Tumnus při svém oživení. Když totiž Aslan uviděl Lucinku, jak pláče, přistoupil k ní a soucitně se na ni podíval. Potom zlehka dechl na zkamenělého fauna. Lucinka byla určitě velice překvapená, když spatřila, jak její přítel postupně ožívá. Bylo to jako ve snu, ale v naprosto nádherném snu. Co Lucinka a pan Tumnus potom prožívali se už slovy skoro nedá vyjádřit, byla to velmi radostná chvíle, plná milých slov a šťastného smíchu. Nyní si vyrobíme z papíru spirálu, která se dá ihned po svém zavěšení do pohybu, jako by v ní pulzoval život. a na konci našeho setkání si ještě zahrajeme zajímavou hru, při které budeme moci zakusit něco z toho milého objetí, kterým se tenkrát přivítala Lucinka s přítelem Tumnusem.“

**Výtvarná činnost: Spirála** – Každé dítě si barevnými vzory pomaluje pevnější papír nebo čtvrtku formátu A5 nebo A4. Malbu nechá zaschnout a poté ji obrátí, na bílou plochu nakreslí tužkou spirálu a vystřihne ji. Spirály zavěsíme a společně pozorujeme jejich otáčení.

**Hra: Spirála**<sup>209</sup> - „Vzpomeneme si na dětská léta a oblibu činností, které dráždily rovnovážné ústrojí. (Tato hra) nabízí létání jako na kolotoči, hlavně pro poslední v řadě. Lze také pocítit nebývalou blízkost svých kolegů.

*Podle velikosti skupiny vytvoříme jeden nebo více kruhů, kde se všichni drží pevně za ruce (10-20 osob). V jednom místě kruh rozpojíme a určíme prvního a posledního. První zůstane pevně stát a řada vedená posledním začne kolem prvního obíhat. Poloměr obíhání se zmenšuje. Nakonec vznikne útvar, který můžeme směle nazvat (spirálou).*

*Těsného kontaktu lze využít také k tomu, že se všichni něžně přitisknou, někdo může říct přání pro dnešní den, nebo zůstanou minutu zcela potichu.*

*Vyzkoušíme několikrát v různém řazení hráčů.*

*...Využijme složitějšího útvaru a zadáme skupině obtížný úkol(mezerník) v seskupení závinu překonat např. desetimetrový úsek.“<sup>210</sup> Hru můžeme provádět také tak, že*

---

<sup>209</sup> Pro potřeby projektu je původní název „Závin“ nahrazen názvem „Spirála“.

<sup>210</sup> HERMOCHOVÁ, S., NEUMAN, J. *Hry do kapsy I...* Praha : Portál, 2003. s. 58.

mají všichni kromě prvního zavřené oči a nesmí mluvit. V tomto provedení je samozřejmě navíjení o mnoho pomalejší.<sup>211</sup>

#### **4. Bitva**

**Cíl:** schopnost postřehu a pohotových reakcí, procvičení motoriky a obratnosti, procvičení těla, zamyšlení se nad projevy větru, rozvoj pozorovacích schopností, kresba podle vlastních zkušeností i nově získaných poznatků, zamyšlení se nad důležitostmi pomoci lidem v nouzi

**Věk:** 9-12 let

**Počet dětí:** 14-24

**Doba trvání:** 120 minut

**Pomůcky:** tempery, štětce, kalíšky na vodu, podložky, papírové roličky, dva štíty, papíry a pastelky, píseň od Harryho Gregsona Williamse – The battle, CD přehrávač

**Motivace:** „Víte, co Aslan udělal potom, co oživil fauna Tumnuse? Ano, přesně tak, dal se do oživování dalších zkamenělých Narnianů. Chodil od jednoho k druhému a všem vdechoval život. Potom je vyzval, aby spěchali na pomoc vojsku krále Petra, které právě bojuje s přesilou. a nyní vyzývám já vás, abyste doplnili naše vojsko o chrabré bojovníky. Kdo z vás má odvahu se postavit proti vojsku bílé čarodějnice, může si zhotovit štít a potom se utkat s protivníkem v souboji.“

**Výtvarná aktivita:** Malba štítů (viz Příloha XXVI) - Pedagog předem vystříhne dva štíty z kartonu a na každý z nich upevní dvě oka z navlékací gumy tak, aby jimi mohlo dítě prostrčit svou paži. Děti rozdělí na dvě skupiny. Každá skupina maluje ornamenty na štít svého vojska.

---

<sup>211</sup> srov. NELEŠOVSKÁ, A. *Jak se děti učí hrou*. Praha : Grada Publishing, 2004. s. 94.

**Hra: Boj s roličkami** (viz Příloha XXVI) – „Dva bojovníci drží v levé ruce štít z kartónu, v pravé ruce roličku stočenou z novin a snaží se jeden druhého zasáhnout. Zásahy se bodují. Jedno kolo trvá dvě minuty.“<sup>212</sup>

**Motivace: Hádky o větru**<sup>213</sup> ( viz Příloha IX)

Východní vítr, západní vítr - Děti zkuste se zamyslet nad tím, jak se dá poznat odkud fouká. Možná vás napadne něco, když si vzpomenete na hádanku, kterou jste právě slyšely. Nebo se můžete podívat z okna, jestli právě nefouká. Už jste na něco přišly? „*Možností je několik: pocit chladu na navlhčeném prstu, něčí vlající sukně, mraky, kapesník, který držíme nad hlavou, pes, který čichá proti větru.*“<sup>214</sup>  
„*Za větrného dne řekneme dětem, aby se podívaly, čím vzduch pohybuje - kymácejí se větve i stromy, ubíhají oblaka, vítr honí...smetí. Jak se věci pohybují? Rychle či pomalu? Nahoru, dolů nebo vodorovně? Obracejí se a víří ve vzduchu? Porovnáme i jiné věci rozhýbané vzduchem - prádlo na šňůře, kouř z komína nebo z ohničku. Co se děje s vlasy dětí, když jdou ve větrný den ven? a co se děje s jejich šaty?...Mohou hovořit o vzduchu, který se pohybuje pomalu nebo rychle, a o jeho síle.*“<sup>215</sup>

„Děti, už jste někdy šly proti silnému větru? Jaké to bylo? Bylo to snadné nebo náročné? Když jdete proti takovému větru, je to opravdu náročné. Pokud ale směřujete k nějakému hodnotnému cíli, nesmíte to vzdát a musíte bojovat až do konce. Vždyť ani Aslanovi bojovníci svůj boj nevzdali a odvážně bojovali proti přesile.“

**Výtvarná činnost: Kresba větrného dne** – Vyzveme děti, aby nakreslily větrný den. Mohou se nechat inspirovat tím, co pozorují z okna, pokud však není větrno, měly by během předešlé motivace získat o situaci kýženou představu.<sup>216</sup> Kresbu můžeme doprovodit přehráním písničky od Harryho Gregsona Williamse – The battle

---

<sup>212</sup> ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her: Hry v klubovně 2*. Praha : LEPREZ, 1996. s. 496.

<sup>213</sup> MARKOVÁ, Z. *Hry a nápady pro školáčky: Podzim*. Praha : Grada Publishing, 2002. str. 134.

<sup>214</sup> GARDINOVÁ, N. *Krátké hry pro dlouhé chvíle: Zábavné činnosti pro děti od 2 do 10 let*. Praha : Portál, 1996. s. 120.

<sup>215</sup> BENNETT, J., SMITH, R. *Nápady pro přírodovědu...* Praha : Portál, 1996. s. 35.

<sup>216</sup> srov. Tamtéž s. 35.

## 5. Dobro vítězí

**Cíl:** kontakt s ostatními, smysl pro kooperaci, obratnost, tvořivý přístup, zapojit všechny do akce, logické uvažování, pozorování různých barevných variací, zážitek krásna

**Věk:** 8-12 let

**Počet dětí:** 14-24

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** plastová láhev, nůž, nůžky, miska s vodou (1/4 l), tekutý mycí prostředek na nádobí, např. Jar, 4 lžičky cukru, 3 lžičky potravinářského oleje

**Motivace:** „Milé děti, bitva jako kdyby neměla konce, byla velice krutá a nelítostná. Bílá čarodějnice toužila po smrti všech svých protivníků. Situace se pro vojsko dobrých Narnianů stále zhoršovala a zdála se tak zašmodrchaná, že někdy už ani král Petr nevěděl jak taktizovat. V nejhorší chvíli však přišel na pomoc Aslan. My si teď zahrajeme hru, během které bude situace možná stejně složitá, přesto si myslím, že s případnou drobnou pomocí ji rozuzlíte.“

**Hra:** Gordický uzel - „Skupina vytvoří kruh tak, aby se hráči dotýkali rameny. Každý předpaží levou a uchopí za ruku některého ze svých spoluhráčů – nesmí to však být jeho soused. Totéž provede pravou paží (lze provést se zavřenýma očima). Nyní je skupina dokonale propletena, vznikl gordický uzel.“<sup>217</sup>

Skupina má za úkol tento uzel vlastními silami rozplést a tak vytvořit kruh (počítá se i postavení zády do středu kruhu). Během rozplétání se hráči nesmí pustit.<sup>218</sup>

„Selžou-li všechny pokusy o rozpletení lidského uzlu, může vedoucí uvolnit jedno spojení, o kterém si skupina myslí, že je klíčové. Pak se pokračuje v řešení úkolu. Při větším počtu hráčů bývá potřebný i druhý zásah vedoucího. Hráči i vedoucí by se měli obrnit trpělivostí a hledat řešení. V průběhu hry se může měnit způsob držení rukou při zachování stálého kontaktu, nesmí to však měnit základní postavení.“<sup>219</sup>

---

<sup>217</sup> HERMOCHOVÁ, S., NEUMAN, J. *Hry do kapsy I...* Praha : Portál, 2003. s. 54.

<sup>218</sup> srov. Tamtéž s. 54.

<sup>219</sup> Tamtéž s. 54.

**Motivace:** „Když se zdá, že už je všechno nadobro prohráno, vstupuje do boje nečekaně Aslan, který jednou provždy zbaví Narnii zlé bílé čarodějky. Poté se všichni, kteří chtěli zlo rozplynou a v Narnii zůstane opět jen to pozitivní – dobro a krása.“

**Činnost:** Obří bubliny - „*Odřízněte dno plastové lahve. Na širokém konci nastříhnete kolem dokola 0,5cm zářezy vzdálené od sebe asi 1,5 cm. V misce smíchejte vodu, Jar, cukr a olej. Cukr bubliny zpevní a olej jim dodá zajímavé barvy. Do směsi ponořte odštířžený konec láhve, vyndejte ji a silně foukněte hrdlem bez zátky. Bubliny budou nezvykle veliké a krásně zabarvené.*“<sup>220</sup>

## 6. Dokud z nebe nepadne poslední hvězda

**Cíl:** rozvoj řeči a slovní zásoby, rozvoj znalostí o životním prostoru zvířat, práce se staniolem nebo alobalem, rozvoj manuálních dovedností jako je stříhání a skládání, pečlivost při lepení, zamyšlení se nad tím, že zlé věci se mohou opět překlenout v dobro

**Věk:** 6-11 let

**Počet dětí:** 15-25

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** dvě (i více) sady abecedy na kartičkách, karton, barevný papír, staniol, alobal, nůžky, lepidlo, baterka

**Motivace:** „Milé děti, Narnie je opět svobodná, Narniané jsou zachráněni. Všechno je jako dřív, střídají se roční období, faunové a dryády beze strachu tančí za měsíčního světla a nymfy se vesele prohání s barevnými rybkami v mořských hlubinách. Země, voda i vzduch jsou plné veselého skotačení narnijských zvířat. Některé z nich jsou nám dobře známé, protože se liší od těch našich pouze tím, že mluví. Podoba některých Narnianů by nás však určitě překvapila. Nemám na mysli pouze nám známé fauny, fénixe, dryády nebo nymfy, ale také třeba

---

<sup>220</sup> DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na každý měsíc: Pro děti od 5 do 11 let.* Praha : Grada Publishing, 2003. s. 163.

kentaury, obry nebo trpaslíky. Nyní si zahrajeme hru, při které si budeme moci ověřit naše znalosti nejen o našich zvířátkách, ale i o narnijských obyvatelích.“

**Hra:** Země voda vzduch - „Vedoucí hry zamíchá karty s písmeny a bere jednu po druhé. Ukáže písmeno hráčům a současně řekne: „Země“ (nebo voda, vzduch). Pokud řekne „země“ - hrající se snaží říci co nejrychleji zvíře začínající písmenem na kartičce a žijící na zemi. V případě, že vedoucí hry řekne „voda“, hráči jmenují zvířata žijící ve vodě. Za nejrychlejší a správnou odpověď získává hráč bod. Vítězí ten, kdo jich má nejvíc.“<sup>221</sup> Pedagog může hru zpestřit tím, že dá dětem možnost jmenovat i obyvatele Narnie.

**Motivace:** „Pamatuje si někdo z vás, co Aslan pronesl při korunovaci Lucinky a jejich sourozenců? Řekl něco velice zajímavého, byla to slova: „Kdo se jednou stane králem Narnie, zůstane jím až do smrti. Necht' nás vaše moudrost provází, dokud z nebe nespadne poslední hvězda.“<sup>222</sup> To je velmi krásný příslib, nemyslíte? My si teď na památku tohoto slavného okamžiku zhotovíme hvězdnou narnijskou oblohu.“

**Výtvarná činnost:** Hvězdná obloha – „Z kartonu vystříhneme ovál o průměru asi 60-80 cm. Nalepíme na něj barevný papír (modrý) nebo karton modře vybarvíme. Připevníme ho na stěnu. Jako materiál na hvězdy použijeme staniol nebo alobal. Dětem dáme staniol nebo alobal, aby z něj stříháním nebo skládáním vyrobily hvězdy. Měly by mít nejrůznější tvary. Budeme totiž dělat hvězdnou oblohu. Potom je nalepíme na karton. Když jsou hvězdy hotové, můžeme je nasvítit baterkou nebo lampičkou. Je to velmi působivé.“<sup>223</sup>

---

<sup>221</sup> NELEŠOVSKÁ, A. *Jak se děti učí hrou*. Praha : Grada Publishing, 2004. s. 68.

<sup>222</sup> Volný překlad titulku filmu: „Once a King or Queen of Narnia, always a King or Queen. May your wisdom grace us until the stars rain down from the heavens.“ ANDREW ADAMSON *The Chronicles of Narnia: The Lion, the witch and the wardrobe*. USA, distribuce 2005

<sup>223</sup> MARKOVÁ, Z. *Hry a nápady pro školáčky: Zima*. Praha : Grada Publishing, 2003. s. 101.

## 7. Dveře (reflexe)

**Cíl:** procvičení postřehu a pohotovosti, využití dechu, provedení reflexe pomocí výtvarné tvorby, dát dětem možnost si samostatně volit pomůcky i provedení

**Věk:** 6-12 let

**Počet dětí:** 14-24

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** vata, čtvrtky A4, tempery, vodové barvy, pastelky, kalíšky na vodu, štětce, podložky, CD se soundtrackem k filmu Lev, čarodějnice a skříň, CD přehrávač, napínáčky nebo čalounická sponkovačka

**Hra:** Obláček (viz Příloha XXVII) – „Z vaty vytvarujte kuličku velkou asi jako tenisový míček. Sedněte si kolem stolu a dejte ruce za záda. Doprostřed stolu položte kuličku z vaty. Snažte se silným foukáním od sebe kuličku – obláček oddálit. Koho se dotkne nebo u koho spadne ze stolu, získá trestný bod. Při druhém zásahu vypadne hráč ze hry.“<sup>224</sup>

**Motivace:** „Mraky táhly nad krajinou, jako kdyby neměly nikde stání i čas se ani na chvíli nezastavil, naopak stále běžel jako ty mraky. a děti rostly, jako když je do vody hodí, až byly dočista dospělé. Jednoho dne se dva králové a dvě královny rozhodli, že vyrazí na hon na bílého jelena, který prý splní veškerá přání.<sup>225</sup> Během toho svého skotačení spatřili lucernu a u ní si Lucinka vzpomněla na skříň a nedlouho potom už se společně prodírali mezi hřejivými kožichy. a nějakým záhadným kouzlem se z nich během průchodu dveřmi skříně staly opět děti, které byly podobně staré jako vy dnes. Co myslíte, že si z Narnie odnesly? Byly to nějaké věci nebo spíš něco nehmotného? Mohly to být třeba nějaké pěkné zážitky nebo zkušenosti nebo něco takového. a co jste si odnesly vy sami z Narnie? Zkuste se nad tím zamyslet a pak nám to můžete namalovat. Pro lepší vzpomínání

---

<sup>224</sup> DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na každý měsíc: Pro děti od 5 do 11 let*. Praha : Grada Publishing, 2003. s. 37.

<sup>225</sup> „And one year it fell out that Tumnus...came down river and brought them news that the White Stag had once more appeared in his parts - the White Stag who would give you wishes if you caught him.“ LEWIS, S. C. *The Chronicles of Narnia: The Lion, the witch and the wardrobe*. s. 78 <<http://endsearchhere.blogspot.com/2007/03/chronicles-of-narnia.html>> [cit. 11. června 2008]

jsem vám přinesla hudbu z filmu Lev, čarodějnice a skříň, kterou si pustíme při malování.“

**Výtvarná činnost:** Dveře – Děti mohou kreslit nebo malovat za použití pastelek, temper nebo vodových barev. Mohou vytvářet cokoli, co je jejich reflexí, tedy reálné zobrazení stejně jako abstrakci. Malování a kreslení je doprovázeno hudbou ze soundtracku k filmu - písně číslo - 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13.

Na konci programu použijeme výkresy na výzdobu vchodových dveří do naší místnosti.

## **8. Shlédnutí příběhu novými očima**

**Cíl:** umožnit dětem si uvědomit hlubší rovinu příběhu, dát dětem možnost uplatnění nových asociací a představ při sledování filmového zpracování

**Věk:** 6-11 let

**Počet dětí:** 15-25

**Doba trvání:** 120 minut (s přestávkou)

**Pomůcky:** DVD s filmem Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň (režie Andrew Adamson, USA, 2005), DVD přehrávač

**Motivace:** „Milé děti, během našeho setkávání jsme si užili mnoho zábavy, vyrobili jsme pěkné věci, ale hlavně jsme měli možnost se spolu zamyslet nad poučným přátelstvím Lucinky a pana Tumnuse. Jsem si jista, že nás to všechny obohatilo a také povzbudilo. Nyní se znovu podíváme na film Lev, čarodějnice a skříň. Máme totiž nové zkušenosti, kterými jsme určitě o trochu „vyrostli“ a ty by nám měly pomoci v uvědomění si nových vzrušujících věcí, které vás nějak osloví, nad kterými budeme ještě přemýšlet. Určitě teď prožijeme příběh nějak nově a tak by byla škoda si ho nepustit.“

**Činnost:** Film – děti se znovu podívají na film



## Závěr

Projekt „Budme přáteli“ je zaměřen na rozvoj smyslu pro přátelství u dětí a to nejen díky postupnému vyprávění příběhu přátelství Lucinky a fauna Tumnuse, ale také díky možnosti vztáhnout příběh k vlastním zkušenostem s kamarádstvím. Projekt navíc obsahuje množství prosociálně zaměřených her podporujících kamarádský přístup, vřelost a laskavé chování. Výtvarná tvorba slouží k rekapitulaci vlastních myšlenek, k setkání se svým vnitřním světem a k případnému sdělení svého poznání ostatním. Zvláště prostřednictvím výtvarné tvorby je umožněn určitý přesah, kterého mohou některé s vnímavějších dětí dosáhnout. Je to dotknutí se toho, co nás přesahuje, toho, co nám umožňuje větší pocit bezpečí, jistoty a smyslu života. Tento přesah děti mohou objevit v podobě dobrého lva Aslana, který přijde vždy na pomoc v čase největší nouze. Děti tak mohou zakusit, že v krizové situaci mohou očekávat pomoc, náhlý zvrát špatných událostí k dobrému. Mohou objevit zrnko smyslu v negativních a smutných událostech.

Jedním z cílů, který jsem si stanovila byla podpora kreativity a fantazie, jejich rozvoj jsem podpořila otevřenější možností výběru provedení výtvarné činnosti, při které si děti volily barvy, kompozici a někdy i samotné pomůcky. Výtvarná tvorba byla zaměřena na podporu různosti v provedení a měla děti poučit, že každé dílo má určitá specifika hodná ocenění a že krása je v různosti. Děti měli pochopit nesmyslnost přístupu: „Takhle to má vypadat...!“ Děti měly pochopit, že voda není pouze modrá a oheň není pouze červený, dále se měly více seznámit s jejich proměnami na planetě Zemi. Do projektu jsou zařazeny činnosti různého druhu, které na sebe prostřednictvím příběhu vzájemně navazují. Ve výtvarné činnosti je užito množství různorodých výtvarných technik, které mají celkovou tvorbu obohacovat a podporovat kreativitu a fantazii.

Projekt měl rozvinout také kladný vztah k životnímu prostředí, které nás obklopuje. Tomuto účelu slouží zaměření čtyř hlavních částí projektu, které nesou názvy čtyř přírodních živlů. Jednotlivé živly symbolizují důležité mezníky

zpracovávaného příběhu. Výtvarné činnosti v programech, které jsou vždy zaměřeny na jednotlivé živly, umožňují poznávání jejich krásy a jejich proměn.

Některé části projektu jsem s dětmi realizovala a provedla fotodokumentaci. Na základě realizace jsem objevila několik možností zefektivnění činností v projektu, které jsem do něho následně zařadila.

Pro případnou realizaci doporučuji projekt zařadit do výchovné činnosti školních družin nebo středisek volného času. Může být v upravené formě realizován i během výtvarného kroužku v domě dětí a mládeže, dětského letního tábora nebo výtvarné výchovy na základních školách. Projekt je otevřený případným změnám v oblasti obsahu a výběru činností. Aktivity mohou být zjednodušeny nebo naopak ztíženy pro potřebu dětí jiných věkových skupin.

## Seznam použitých zdrojů

### Monografie

BARTOŠ, M. *Studijní texty k estetické výchově dospělých*. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1978. ISBN neuvedeno

BENNETT, J., SMITH, R. *Nápady pro přírodovědu: Soubor praktických námětů a zábavných činností pro vyučování prvouky a přírodovědy na 1. stupni ZŠ*. Praha : Portál, 1996. ISBN 80-7178-112-6.

BUDÍNSKÁ, H. *Ať si už mohou naše děti ve své škole hrát!: Tvořivá hra s nejmenšími*. Praha : IPOS-ARTAMA ve spolupráci se Sdružením pro tvořivou dramaturgii, 1992. ISBN 80-7068-0407.

DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na každý měsíc: Pro děti od 5 do 11 let*. Praha : Grada Publishing, 2003. ISBN 80-247-0414-5.

FÜRST, M. *Psychologie: Včetně vývojové psychologie a teorie výchovy*. Olomouc : Votobia, 1997. ISBN 80-7198-199-0.

GARDINOVÁ, N. *Krátké hry pro dlouhé chvíle: Zábavné činnosti pro děti od 2 do 10 let*. Praha : Portál, 1996. ISBN 80-7178-104-5.

HERMOCHOVÁ, S., NEUMAN, J. *Hry do kapsy I: sociálně psychologické, motorické a kreativní hry*. Praha : Portál, 2003. ISBN 80-7178-672-1.

HORÁČEK, R. *Galerijní animace a zprostředkování umění: poslání, možnosti a podoby seznamování veřejnosti se soudobým výtvarným uměním prostřednictvím aktivizujících programů na výstavách*. Brno : Akademické nakladatelství CERM, 1998. ISBN 80-7204-084-7.

KOVÁŘOVÁ, I. *Výtvarné hrátky pro nejmenší děti*. České Budějovice : Sdružení sv. Jana Neumanna, 2004. ISBN 80-86074-24-2.

KULHÁNKOVÁ, E. *Písničky a říkadla s tancem: Náměty pro pohybovou výchovu dětí od 3 do 10 let*. Praha : Portál, 1999. ISBN 80-7178-306-4.

LANGMEIER, J., LANGMEIER, M. *Vývojová psychologie: s úvodem do vývojové neurofyziologie*. Praha : H&H, 1998. ISBN 80-86022-37-4.

MARKOVÁ, Z. *Hry a nápady pro školáčky: Léto*. Praha : Grada Publishing, 2003. ISBN 80-247-0644-X.

- MARKOVÁ, Z. *Hry a nápady pro školáčky: Podzim*. Praha : Grada Publishing, 2002. ISBN 80-247-0543-5.
- MARKOVÁ, Z. *Hry a nápady pro školáčky: Zima*. Praha : Grada Publishing, 2003. ISBN 80-247-0554-0.
- NAKONEČNÝ, M. *Obecná psychologie: sylabus přednášek*. České Budějovice : Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2006. ISBN 80-7040-922-3.
- NAKONEČNÝ, M. *Úvod do psychologie*. Praha : Academia, 2003. ISBN 80-200-0993-0.
- NELEŠOVSKÁ, A. *Jak se děti učí hrou*. Praha : Grada Publishing, 2004. ISBN 80-247-0815-9.
- PAUSEWANGOVÁ, E. *100 her: k rozvoji tvořivosti v předškolním a mladším školním věku*. 4. vyd. Praha : Portál, 1994. ISBN 80-85282-59-3.
- PÁVKOVÁ, J. aj. *Pedagogika volného času: Teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. 2. vyd. Praha : Portál, 2001. ISBN 80-7178-569-5.
- PLHÁKOVÁ, A. *Učebnice obecné psychologie*. Praha : Academia, 2004. ISBN 80-200-1086-6.
- PRŮCHA, J. *Moderní pedagogika: věda o edukačních procesech*. Praha : Portál, 1997. ISBN 80-7178-170-3.
- PRŮCHA, J. *Přehled pedagogiky: Úvod do studia oboru*. Praha : Portál, 2000. ISBN 80-7178-399-4.
- PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. 4. vyd. Praha : Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8.
- SEIFERT, J. *Šel malíř chudě do světa: verše k obrázkům Mikoláše Alše*. 9. vyd. Praha : Československý spisovatel, 1987. ISBN neuvedeno
- SMITH, A. CH. *Třída plná pohody: 162 her zaměřených na výchovu ke spolupráci a citlivému jednání*. Praha : Portál, 1994. ISBN 80-85282-82-8.
- SOURIAU, É. *Encyklopedie estetiky*. Praha : Victoria Publishing, 1994. ISBN 80-85605-18-X.
- SPOUSTA, V. s kol. *Metody a formy výchovy ve volném čase*. Brno : Masarykova univerzita v Brně Pedagogická fakulta, 1996. ISBN 80-210-1275-7.

ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, J., BINAROVÁ, I. aj. *Přehled vývojové psychologie*. Dotisk 2. nezm. vyd. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2005. ISBN 80-244-0629-2.

UHLÍŘ, J. *Tvoříme ve stylu známých malířů: Inspirace světovými výtvarnými umělci pro děti od 8 let*. Praha : Portál, 2002. ISBN 80-7178-670-5.

VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie: Dětství, dospělost, stáří*. Praha : Portál, 2000. ISBN 80-7178-308-0.

VONDROVÁ, P. *Výtvarné náměty pro čtvero ročních období: Pro děti ve věku od 4 do 10 let*. Praha : Portál, 2005. ISBN 80-7178-814-7.

VOPEL, W. K. *Skupinové hry pro život 1: pro děti od 6 do 12 let*. Praha : Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-286-7.

WURST, I. *Tvoříme z krabiček od vajíček*. Ostrava – Mariánské Hory : Anagram, 2004. ISBN 80-7342-025-2.

ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her: Hry v klubovně 2*. Praha : LEPREZ, 1996. ISBN 80-901826-9-0.

### **Sborníky**

GALIČÁK, J. *Výchova uměním a estetická výchova ve škole*. In *Pedagogika IV.: Vybrané kapitoly z teorie a praxe výchovy*. Ostrava : Pedagogická fakulta OU, 1996. ISBN 80-7042-110-X.

LINAJ, E. *Výtvarná výchova, komunikace, výraz a vnitřní svět*. In *Výtvarná výchova a mody její komunikace: Symposium České sekce INSEA Olomouc, listopad 2002*. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2004. ISBN 80-244-0779-5.

MICHÁLEK, M. *Síla výtvarné výchovy je v komunikaci*. In *Výtvarná výchova a mody její komunikace: Symposium České sekce INSEA Olomouc, listopad 2002*. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2004. ISBN 80-244-0779-5.

SCHÖNAU, W. D. *Stále objevné vzdělávání prostřednictvím umění*. In *Výtvarná výchova a mody její komunikace: Symposium České sekce INSEA Olomouc, listopad 2002*. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2004. ISBN 80-244-0779-5.

SZTABLOVÁ, D. Otázky a konflikty nad rolí učitele výtvarné výchovy v primární škole. In *Pedagogické vědy, Paedagogika: sborník prací Pedagogické fakulty OU*. Ostrava : Ostravská univerzita, 1998. ISBN 80-7042-137-1.

### **Film**

ANDREW ADAMSON *The Chronicles of Narnia: The Lion, the witch, the wardrobe*. USA, distribuce 2005

### **Elektronický dokument**

LEWIS, S. C. *The Chronicles of Narnia: The Lion, the witch, the wardrobe* [online]. [cit. 11. června 2008].

<<http://endsearchhere.blogspot.com/2007/03/chronicles-of-narnia.html>>

## Seznam příloh

- Příloha I – **Text k programu: Setkání pod lucernou**
- Příloha II – **Obrázek k programu: Na návštěvě**
- Příloha III – **Obrázek k programu: Vzájemné pouto**
- Příloha IV – **Text k programu: Lucinčiny obavy**
- Příloha V – **Obrázek k programu: Přechod přes řeku**
- Příloha VI – **Obrázek a text k programu: Aslanova oběť**
- Příloha VII – **Text k programu: Aslan přemáhá smrt**
- Příloha VIII – **Text k programu: Lucinčin pláč**
- Příloha IX – **Texty k programu: Bitva**
- Příloha X – **Fotografie k programu: Setkání pod lucernou**
- Příloha XI – **Fotografie k programu: Lucinka se seznamuje s faunem  
Tumnusem**
- Příloha XII – **Fotografie k programu: Únos**
- Příloha XIII – **Fotografie k programu: Pan Tumnus zachraňuje  
Lucinku**
- Příloha XIV – **Fotografie k programu: Tumnusovo zajetí**
- Příloha XV – **Fotografie k programu: Pan Tumnus ve vězení**
- Příloha XVI – **Fotografie k programu: Pronásledování nevinných**
- Příloha XVII – **Fotografie k programu: Zkamenění pana Tumnuse**

- Příloha XVIII – **Fotografie k programu: Vzájemné pouto**
- Příloha XIX – **Fotografie k programu: Lucinčiny obavy**
- Příloha XX – **Fotografie k programu: Lucinka se málem utopí**
- Příloha XXI – **Fotografie k programu: Aslanova oběť**
- Příloha XXII – **Fotografie k programu: Aslan přemáhá smrt**
- Příloha XXIII – **Fotografie k programu: Lucinčin pláč**
- Příloha XXIV – **Fotografie k programu: Co je to láska**
- Příloha XXV – **Fotografie k programu: Šíření lásky**
- Příloha XXVI – **Fotografie k programu: Bitva**
- Příloha XXVII – **Fotografie k programu: Dveře (reflexe)**



Příloha I - **Text k programu: Setkání pod lucernou**

***Hádanka***

„Čím více mě krmíte,  
tím jsem hladovější,  
když všechno sním, umírám. (oheň)“<sup>1</sup>

Příloha II - **Obrázek k programu: Na návštěvě**

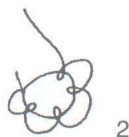
*Obr. 1. Hejblata<sup>2</sup>*



Příloha III – **Obrázek k programu: Vzájemné pouto**

*Obr.2. Přívěsky<sup>3</sup>*

*základní oko*



<sup>1</sup> MARKOVÁ, Z. *Hry a nápady pro školáčky: Léto*. Praha : Grada Publishing, 2003. str. 155.

<sup>2</sup> Převzato z: UHLÍŘ, J. *Tvoříme ve stylu známých malířů: Inspirace světovými výtvarnými umělci pro děti od 8 let*. Praha : Portál, 2002. s. 99.

<sup>3</sup> Převzato z: DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na každý měsíc: Pro děti od 5 do 11 let*. Praha : Grada Publishing, 2003. s. 104.

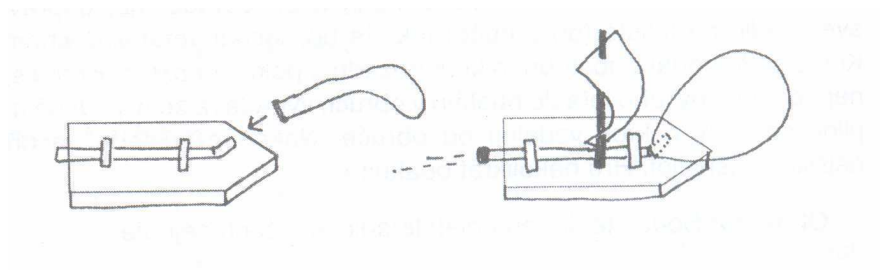
Příloha IV – **Text k programu: Lucinčiny obavy**

*Hádanka*

*„Běží to v potoku  
od roku do roku  
a vždycky dopředu  
a nikdy dozadu. (voda)“<sup>4</sup>*

Příloha V – **Obrázek k programu: Přechod přes řeku**

*Obr.3. Rychlý člun<sup>5</sup>*



<sup>4</sup> MARKOVÁ, Z. *Hry a nápady pro školáčky: Léto*. Praha : Grada Publishing, 2003. str. 117.

<sup>5</sup> Převzato z: DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na každý měsíc: Pro děti od 5 do 11 let*. Praha : Grada Publishing, 2003. s. 161.

## Příloha VI – Obrázek a text k programu: Aslanova oběť

### Obr.4. Píseň s tancem: Kap, kap<sup>6</sup>

**Kap, kap** PODZIMNÍ PÍSNĚ

Kap, kap, kap, ka-pi, ka-pi, kap, pr-ší, pr-ší, kam pú-jde-me,  
v deš-ti zú-stat ne-mů-že-me, scho-vá-me se pod o-kap, tam to ka-pe ta-ky tak.

*...schováme se pod keřem,  
až přestane vylezem.*  
*...schováme se pod stromem,  
a po dešti půjdem ven.*

**Základní postavení**  
Polovina dětí může hrát na místě na nástroje, druhá polovina se domluví předem na dvojicích, které se později setkají. Děti stojí rozptýleně po třídě, nebo jsou „ve svém domečku“ a na předehtu otevřou dveře a vyjdou ven.

**Návrh provedení**

1. T: děti předpaží a přetáčejí ruku střídavě dlaní a hřbetem vzhůru, jako když zjišťují, zda prší (3x na tři čtvrté noty),
2. T: totéž druhou rukou, ale rychleji – 5x,
3. a 4. T: běhají po třídě, hledají, kam by se schovaly,
5. a 6. T: klek-sed na paty, ruce střídavě vytleskávají na zem tempo běhu – osminy, jako když dopadají kapky na zem a pleskají na silnici.

V druhé sloce je 1.–4. T: stejný  
3. a 4. T: utvoří při běhu předem domluvené dvojice,

5. a 6. T: jedno dítě je keř (v kleku na jednom kolenu upaží, předpaží apod. může i pohybovat pažemi), druhé se schová „pod jeho větve“ a opět pleskáním na zem znázorňuje dopadající kapky.

Ve třetí sloce je zase 1.–4. T: stejný,  
3. a 4. T: na konci běhu jeden z dvojice utvoří „strom“ (paže ve vzpažení, upažení, každá „větve“ jiná), dítě pod stromem vytleskává na zem nebo na kolena tempo deště.

Závěr *...až přestane...* se zpomalí, klečící děti vstávají a vycházejí spod stromů a všichni zvednou ruce a zatočí se na sluníčku.

<sup>6</sup> Převzato z: KULHÁNKOVÁ, E. *Písničky a říkadla s tancem: Náměty pro pohybovou výchovu dětí od 3 do 10 let.* Praha : Portál, 1999. s. 112.

### **Bouřka**

„Černá duchna nebem letí,  
za ní druhá a pak třetí.  
Zablýská se, prásk a rup!  
Vysype se plno krup.“<sup>7</sup>

## Příloha VII – **Text k programu: Aslan přemáhá smrt**

### **Rozhovor s obláčkem**

Jaroslav Seifert

„Přestala dívka trávu žnout,  
rtem chví jí výčitka nemá:

- Chtěla bych s tebou, mráčku, plout,  
to nebe konce však nemá!

Mráčku se zlatým okrajem,  
ustaň v tom věčném spěchu!

- Nemohu, letím, malý jsem,  
už sotva popadám dechu.

Pak rozhlédla se po kraji,  
ležícím ve vůkolí:

- Snad na tě ptáci sedají,  
když už je křídla bolí?

- Ptáků se bojím, dojatě  
obláček dívce na to.

- Schovávám jako ve vatě  
perličky rosy a zlato.

Však oči dívky se optaly:

- Pročpak se bojíš ptáků?

---

<sup>7</sup> MARKOVÁ, Z. *Hry a nápady pro školáčky: Léto*. Praha : Grada Publishing, 2003. str. 112.

- *Ptáci by perly zobali  
tak jako zrníčka máku!*

*Vítr mě nese, letím s ním,  
nesmím se zastaviti.  
Na trávu perly rozhodím,  
než půjdou dívky žítí.“<sup>8</sup>*

#### Příloha VIII - **Text k programu: Lucinčin pláč**

##### ***Hádanka***

*„Dokud plynou nad krajinou  
v bílých peřinách,  
nemusíš mít strach.  
Ale když je vítr honí  
a ony se zakaboní,  
honem pro deštník,  
jedou pro deštník. (oblaka)“<sup>9</sup>*

#### Příloha IX – **Texty k programu: Bitva**

##### ***Hádky***

*„Kdo to sviští na strništi,  
kdo to hvízdá jako svišti?  
Kdo to funí přes louky,  
bere lidem klobouky? (vítr)*

---

<sup>8</sup> SEIFERT, J. *Šel malíř chudě do světa: verše k obrázkům Mikoláše Alše*. Praha : Československý spisovatel, 1987. str. 49-50.

<sup>9</sup> MARKOVÁ, Z. *Hry a nápady pro školáčky: Léto*. Praha : Grada Publishing, 2003. str. 112.

*Do šatů mě nabíráš,  
pak přede mnou zavíráš,  
v teple pro mě slzí oči,  
vše se za mnou venku točí,  
beru z hlavy klobouky,  
nepouštěj mě do mouky. (vítr)<sup>10</sup>*

---

<sup>10</sup> MARKOVÁ, Z. *Hry a nápady pro školáčky: Podzim*. Praha : Grada Publishing, 2002. str. 134.

Příloha X – **Fotografie k programu: Setkání pod lucernou**

*Obr. 5. Jméno a pohyb*



*Obr. 6. Malování ohně*



*Obr. 7. Oheň technikou roztírání barvy na fólii*



**Příloha XI – Fotografie k programu: Lucinka se seznamuje s faunem Tumnusem**

*Obr. 8. Žertovný pozdrav*





*Obr. 9. Lepení plamínků*



*Obr. 10. Oheň technikou roztírání barvy na fólii*



Příloha XII – **Fotografie k programu: Únos**  
*Obr. 11. Fénixova pířka*



Příloha XIII – **Fotografie k programu: Pan Tumnus zachraňuje Lucinku**  
*Obr. 12. Chůze důvěry*



Příloha XIV – **Fotografie k programu: Tumnusovo zajetí**

*Obr. 13. Lucinčin kapesník*



Příloha XV – **Fotografie k programu: Pan Tumnus ve vězení**

*Obr. 14. Postav se na noviny*



Příloha XVI – **Fotografie k programu: Pronásledování nevinných**

*Obr. 15. Stát!*



Příloha XVII – **Fotografie k programu: Zkamenění pana Tumnuse**

*Obr. 16. Malování na kameny*



*Obr. 17. Pestré kameny*



Příloha XVIII – **Fotografie k programu: Vzájemné pouto**

*Obr. 18. Na sochy*



Příloha XIX – **Fotografie k programu: Lucinčiny obavy**  
*Obr. 19. Vstáváme společně*

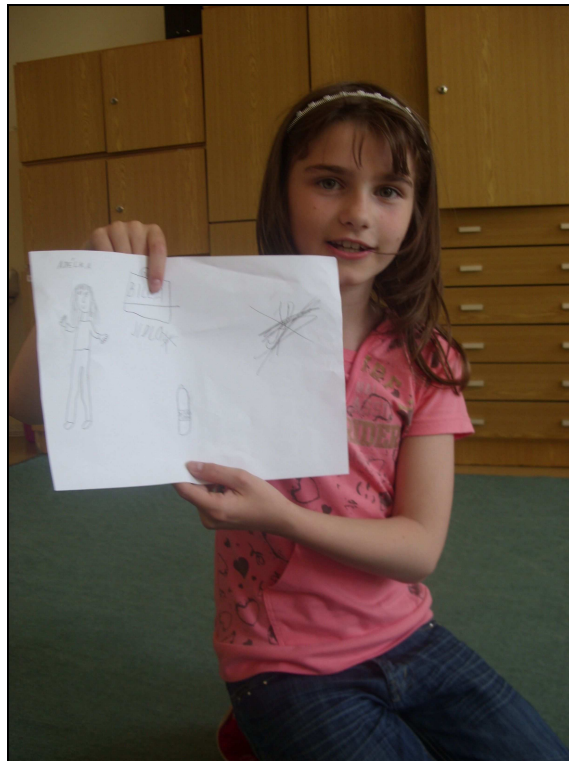


Příloha XX – **Fotografie k programu: Lucinka se málem utopí**  
*Obr. 20. Záchrana na vru*



Příloha XXI – **Fotografie k programu: Aslanova oběť**

*Obr. 21. Co je pro mě důležité?*



Příloha XXII – **Fotografie k programu: Aslan přemáhá smrt**

*Obr. 22. Zrcadla*



Příloha XXIII – **Fotografie k programu: Lucinčin pláč**

*Obr. 23. Lepení mraků*



*Obr. 24. Mraky s kapkami - muchláš*





Příloha XXIV – **Fotografie k programu: Co je to láska**  
*Obr. 25. Přátelské ruce*



Příloha XXV – **Fotografie k programu: Šíření lásky**  
*Obr. 26. Mám tě rád*



Obr. 27. Listy unášené větrem



Příloha XXVI – **Fotografie k programu: Bitva**  
Obr. 28. Malba štítů



*Obr. 29. Boj s roličkami*



Příloha XXVII – **Fotografie k programu: Dveře (reflexe)**

*Obr. 30. Obláček*



## **Abstrakt**

PACALOVÁ, A. *Rozvoj kulturních potřeb, výchova ke vkusu a možnosti motivace v rámci PVC u mladšího školního věku*. České Budějovice 2008. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra pedagogiky. Vedoucí práce I. Kovářová.

**Klíčová slova:** mladší školní věk, přátelství, životní prostředí, umění, výtvarná tvorba, výtvarný projekt „Budme přáteli“, Lev, čarodějnice a skříň, reflexe

Hlavním cílem diplomové práce je podpořit v dětech mladšího školního věku rozvoj přátelského přístupu k vrstevníkům, jehož nedílnou součástí je i podpora kladného přístupu k vlastní osobě a k životnímu prostředí. Teoretická část vymezuje základní pojmy a charakterizuje zvláštnosti mladšího školního věku s přihlédnutím k rozvoji dětské kresby a vlivu médií na osobnost dítěte. Dále pojednává o kultuře a vkusu, jenž jsou nedílnou součástí výchovy a zabývá se využitím umění v oblasti výchovy, přínosem výtvarné tvorby a jejími možnostmi v oblasti komunikace.

Praktická část představuje výtvarný projekt „Budme přáteli“, který vychází z filmového zpracování knihy od C. S. Lewise *Lev, čarodějnice a skříň* (režie: Andrew Adamson USA, 2005). Má za cíl umožnit dětem zamyšlení nad přátelstvím a nahlédnutí do tajemství fungování tohoto vztahu. Projekt má dát dětem možnost vstoupit do děje příběhu, aktivně jej zpracovat a tím podpořit rozvoj jejich fantazie a kreativity. Závěr obsahuje reflexi, která je provedena prostřednictvím výtvarné tvorby.

## **The Abstract**

**Development of cultural needs, education towards aesthetic taste and possibilities of motivation in the framework of spare time pedagogy in the junior school level.**

**Key words:** junior school age, friendship, environment, fine arts, visual creation, graphic project „Let’s be friends“, The Lion, the witch and the wardrobe, reflection

The main focus of this master thesis is to encourage the development of sociable relations in junior level pupils towards schoolmates and other children. This intention also involves support of positive relation towards oneself and the environment. The theoretical section of the thesis defines basic terms and gives characteristics of junior school age with consideration to development of child’s drawing technique and the impact of media to its personality. The thesis furthermore deals with culture and aesthetic taste, which is an integral part of upbringing and education, and it also involves treatise on using of fine arts on the field of education, benefits of visual creation and its potential in the sphere of communication.

The practical section presents a graphic project called “Let’s be friends“, which is based upon cinematization of the book written by C. S. Lewis “The Lion, the witch and the wardrobe“ (directed by Andrew Adamson USA, 2005). Its purpose is to draw children towards deliberation about friendship and revealing the secret of how this relationship works. The project is to give the children possibility to enter the storyline, perform it, which is meant for supporting as well as developing their creativity and imagination. In the conclusion, there is a reflexion carried out by the means of visual creation activity.