



# Hry ve výuce zeměpisu na 2. stupni základní školy

## Diplomová práce

*Studijní program:*

N7503 Učitelství pro základní školy

*Studijní obory:*

Učitelství anglického jazyka pro 2. stupeň základní školy

Učitelství zeměpisu pro 2. stupeň základní školy

*Autor práce:*

**Bc. Michala Jiřenová**

*Vedoucí práce:*

Mgr. Emil Drápela, Ph.D.

Katedra geografie





## Zadání diplomové práce

# Hry ve výuce zeměpisu na 2. stupni základní školy

*Jméno a příjmení:* **Bc. Michala Jiřenová**  
*Osobní číslo:* P18000358  
*Studijní program:* N7503 Učitelství pro základní školy  
*Studijní obory:* Učitelství anglického jazyka pro 2. stupeň základní školy  
Učitelství zeměpisu pro 2. stupeň základní školy  
*Zadávající katedra:* Katedra geografie  
*Akademický rok:* 2019/2020

### Zásady pro vypracování:

Cílem této diplomové práce je vypracovat hry pro hodiny zeměpisu na 2. stupni základní školy. Práce bude vypracována na základě rešerše odborné literatury a ukotvení tématu do Rámcového vzdělávacího programu. Další zásadou pro vypracování této práce bude vlastní zpracování geografických her, které budou obsahovat cíle hodiny, popsání jednotlivých aktivit a výukový materiál.

*Rozsah grafických prací:*  
*Rozsah pracovní zprávy:*  
*Forma zpracování práce:*  
*Jazyk práce:*

dle potřeby  
60 stran  
tištěná/elektronická  
Čeština



### **Seznam odborné literatury:**

KÜHNLOVÁ, H.: Vybrané kapitoly z didaktiky geografie. 1. vyd. Praha: Karolinum, 1997, 55 s. ISBN 8071843768  
SKALKOVÁ, J., 2007. Obecná didaktika. 2. rozš. a aktual. vyd. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-1821-7  
VALIŠOVÁ, A., et al. Pedagogika pro učitele. 2., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2011. ISBN 978-80-247-3357-9  
VÁVRA, J. Didaktika geografie 1. Od vzdělávacího programu. Od vzdělávacího programu k vyučovací hodině v zeměpisu na ZŠ, na příkladu tématu Světový oceán. vyd. Liberec, TUL, 2006. 93 s. ISBN 80-7372-083-3  
PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J.: Pedagogický slovník. Praha: Portál, 1995  
PRŮCHA, J., Moderní pedagogika. 4. aktual. a dopl. vyd. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-503-5  
MŠMT. Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. [online]. Praha: 2017. 164 s. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/file/41216/>  
VÁVRA, J. Didaktika geografie 1. Od vzdělávacího programu. Od vzdělávacího programu k vyučovací hodině v zeměpisu na ZŠ, na příkladu tématu Světový oceán. vyd. Liberec, TUL, 2006. 93 s. ISBN 80-7372-083-3.

*Vedoucí práce:*

Mgr. Emil Drápela, Ph.D.  
Katedra geografie

*Datum zadání práce:*

18. prosince 2019

*Předpokládaný termín odevzdání:*

30. dubna 2020

prof. RNDr. Jan Pícek, CSc.  
děkan

L.S.

doc. RNDr. Kamil Zágoršek, Ph.D.  
vedoucí katedry

V Liberci dne 17. dubna 2020

## Prohlášení

Prohlašuji, že svou diplomovou práci jsem vypracovala samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé diplomové práce a konzultantem.

Jsem si vědoma toho, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti Technickou univerzitu v Liberci; v tomto případě má Technická univerzita v Liberci právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Současně čestně prohlašuji, že text elektronické podoby práce vložený do IS/STAG se shoduje s textem tištěné podoby práce.

Beru na vědomí, že má diplomová práce bude zveřejněna Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědoma následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

6. května 2020

Bc. Michala Jiřenová

## PODĚKOVÁNÍ

Mé poděkování patří Mgr. Emilu Drápelovi, Ph.D., za odborné vedení, trpělivost a ochotu, se kterou ke mně v průběhu zpracování diplomové práce přistupoval. Dále bych ráda poděkovala všem pedagogům, kteří se podíleli na reflektování mých her.

## ANOTACE

Tato diplomová práce je zaměřena na hry ve výuce zeměpisu na druhém stupni základní školy. Práce se skládá z teoretické a praktické části. Teoretická část se zabývá rešerší odborné literatury a metodikou, která definuje šablonu charakterizující základní atributy her. Praktická část je tvořena databází her, reflexí a výukovým materiálem z vybraných her. Cílem této práce je zpracovat příručku, se kterou mohou učitelé pracovat za účelem zefektivnění výuky zeměpisu.

## KLÍČOVÁ SLOVA

Zeměpis, didaktické hry, druhý stupeň základní školy, aktivizace žáků, databáze her, příručka pro učitele

## ANNOTATION

This diploma thesis focuses on the games in the teaching of geography at the second grade of primary school. The thesis consists of theoretical and practical parts. The theoretical part deals with the literature review and methodology that defines a template characterizing basic attributes of games. The practical part consists of the database of games, reflection and teaching material of certain games. The aim of this thesis is to make the handbook that teachers can work with so that they could teach geography more effectively.

## KEYWORDS

Geography, didactic games, the second grade of primary school, activation of pupils, database of games, handbook for teachers

# Obsah

SEZNAM OBRÁZKŮ .....	9
1 ÚVOD.....	10
2 HRY VE VÝUCE ZEMĚPISU .....	12
2.1 Zážitková pedagogika.....	12
2.1.1 Základní principy .....	13
2.2 Badatelská výuka .....	16
2.3 Vyučovací metody .....	17
2.3.1 Klasifikace vyučovacích metod .....	18
2.4 Hra a didaktická hra .....	20
2.4.1 Typy her.....	21
2.4.2 Druhy her .....	23
2.4.3 Didaktická hra jako prostředek výuky .....	23
2.4.3.1 Učitel a jeho práce s didaktickou hrou .....	27
3 METODOLOGIE.....	31
4 PRAKTICKÁ ČÁST.....	33
4.1 Venkovní hry .....	33
4.1.1 Zmapuj okolí své školy .....	33
4.1.2 Kresli pomocí GPS.....	35
4.1.3 Z písku se dají stavět nejenom bábovky.....	37
4.1.4 Orientační hra .....	39
4.2 Hry s papírovou mapou .....	41
4.2.1 Umíš rozkódovat šifru? .....	42
4.2.2 Puzzle .....	43
4.2.3 Rvačka o Afriku .....	44
4.3 Hry s internetem / na počítači.....	46

4.3.1	Geo Challenge.....	46
4.3.2	Jak moc znáš svou zemi?.....	49
4.3.3	Tvých 5 nej.....	51
4.4	Hry krátkodobé .....	53
4.4.1	Had .....	54
4.4.2	Emigruješ, anebo imigruješ? .....	55
4.4.3	Kdo z koho.....	56
4.4.4	Tik tak bum! .....	59
4.4.5	Co si vybavíš, když se řekne.....	60
4.4.6	Sudoku.....	61
4.4.7	Geopexeso .....	62
4.5	Hry dlouhodobé.....	63
4.5.1	Nahoru na horu Mount Everest.....	64
4.5.2	AZ kvíz.....	67
4.5.3	Zeměpis, anebo radši angličtina? .....	69
4.5.4	Riskuj! .....	70
5	REFLEXE.....	73
6	ZÁVĚR.....	76
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....	78
	SEZNAM PŘÍLOH .....	82
	PŘÍLOHY .....	83



## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Kolbův cyklus .....	14
Obrázek 2: Schéma komfortní zóny .....	15
Obrázek 3: Složky badatelské výuky a jejich charakteristika.....	16
Obrázek 4: Ukázka vytvořené mapy školního areálu.....	35
Obrázek 5: GPS Drawing .....	37
Obrázek 6: Ukázka překreslených vrstevnic .....	39
Obrázek 7: Kontrola a mapa pro Orientační hru .....	41
Obrázek 8: Zašifrovaná místa .....	43
Obrázek 9: Přiřad' vlajku k názvu státu .....	47
Obrázek 10: Poznej, o který stát jde.....	48
Obrázek 11: Umísti do mapy město .....	48
Obrázek 12: Umísti do mapy památku .....	48
Obrázek 13: Jak moc znáš svou zemi? – Města ČR.....	50
Obrázek 14: Jak moc znáš svou zemi? – Pohoří ČR.....	51
Obrázek 15: Ukázka vytvoření mapy na My Maps Google .....	53
Obrázek 16: Ukázka hry Had.....	55
Obrázek 17: Emigruješ, anebo imigruješ?.....	56
Obrázek 18: Kartičky ze hry Česko .....	58
Obrázek 19: Kartičky ze hry Svět .....	58
Obrázek 20: Klasické sudoku .....	62
Obrázek 21: Nahoru na horu Mount Everest – plán hry .....	65
Obrázek 22: Nahoru na horu Mount Everest – ukázka otázek .....	66
Obrázek 23: Ukázka hry Nahoru na horu Sněžku.....	66
Obrázek 24: AZ kvíz – otázky .....	68
Obrázek 25: AZ kvíz – herní pole.....	68
Obrázek 26: Schéma pro hru Riskuj! .....	71
Obrázek 27: Riskuj! – otázky .....	72
Obrázek 28: Riskuj! – správná a špatná odpověď .....	72
Obrázek 29: Slepá mapa Afriky .....	87
Obrázek 30: Slepá mapa světa .....	93

# 1 ÚVOD

Hry ve výuce zeměpisu na druhém stupni základní školy jsem si jako téma vybrala z několika důvodů. Prvním byly mé praxe, které jsem během svého studia na pedagogické fakultě absolvovala třikrát. Dvě z nich byly průběžné, při kterých jsem trávila na škole pouze jeden den za dva týdny. Třetí praxe, ta poslední, trvala pět týdnů. Během této souvislé praxe jsem se na výuce podílela mnohem více. Každý cvičný učitel měl jiné metody výuky, které jsem se snažila napodobit, aby žáci změnu pocítili co nejméně. Někteří používali pouze učebnice, podle kterých tvořili všechny své hodiny. Jiní se naopak učebnic nedrželi skoro vůbec a používali jiné zdroje. Přestože měl každý učitel jiný styl, všichni mi dávali prostor pro inovativní a nové nápady, které by mohly konkrétní výuku zeměpisu obohatit. Z následkových hodin se dalo vyzorovat, že žáci jsou při hodinách, které nejsou založeny pouze na výkladové formě provázané prací s učebnicemi, mnohem aktivnější. Didaktická hra by mohla určitým způsobem zefektivnit výuku zeměpisu a zvýšit oblíbenost tohoto předmětu.

Druhým důvodem, proč mě toto téma zajímá, je moje vlastní zkušenost ze základní školy. Během druhého stupně jsem měla celkem tři zeměpisáře. Každý z nich měl jiný styl výuky, a každý rok mě proto také hodiny zeměpisu bavily zcela jinak. Pamatuji si zeměpis založený pouze na výkladu, při němž byla práce stále tatáž a monotónní. Na takový předmět se nikdo z naší třídy netěšil. Látka nás zdánlivě nebavila a příprava na písemky byla náročná. V deváté třídě jsme dostali pedagožku, která vzala výuku zeměpisu za úplně jiný konec. Hodiny byly zábavné, kreativní a my se do nich čile zapojovali. Na každý další zeměpis jsme se těšili a říkali si, s jakou novinkou přijde paní učitelka tentokrát. Tím, že pedagog vytvořil příjemné hodiny, jsem si látku osvojovala mnohem lépe a z hodin zeměpisu jsem si odnášela opravdu hodně. Jakožto budoucí pedagog bych chtěla vytvořit přesně takové podmínky, při kterých by žáci měli zeměpis rádi a při kterých by byla výuka efektivní.

Na prvních stupních je výuka založena hlavně na hrách. Při těch jsou žáci velmi aktivní, zefektivňují své učení a ukládají si tak nové informace, které jim škola předává. Na druhém stupni se od této vyučovací metody dost upouští a je podceňována, což vnímám jako chybu. Ráda bych tuto metodu přenášela i do svých hodin a zefektivnila tak

výuku. Jsem si vědoma toho, že nelze veškerou výuku zeměpisu pojmout formou hry, nicméně alespoň její část by se touto metodou dala vyplnit.

Diplomová práce se skládá celkem ze čtyř hlavních částí, a to z rešerše literatury, metodologie, praktické části a reflexe.

Metodologie obsahuje šablonu, která tvoří jakousi hlavičku pro vybrané didaktické hry. Tyto hry jsou zařazeny do seznamu, který je součástí praktické části. Některé hry jsem měla možnost vyzkoušet během své praxe nebo jsem poprosila jiné učitele, aby je vyzkoušeli. Zkušenosti s vybranými hrami jsou zhodnoceny v poslední části této práce, a to ve formě reflexe.

Cílem této diplomové práce je vypracovat hry pro hodiny zeměpisu na druhém stupni a vytvořit příručku pro učitele. Smyslem příručky není nahradit učebnice, které jsou stěžejní částí výuky. Snahou je poskytnout učitelům další materiál, který pomůže vytvořit kreativní hodiny, při nichž dochází k větší aktivizaci žáků.

## 2 HRY VE VÝUCE ZEMĚPISU

Jelikož je tato práce zaměřena na vyučovací předmět zeměpis, následující otázky, které sestavil Jan Hájek (1999), jsou jeho základními složkami. Mezi těmito složkami existují úzké vztahy, které jsou samy o sobě předmětem studie didaktiky geografie.

Objektem didaktiky geografie jsou následující složky (Hájek, 1999):

- Učitel zeměpisu – kdo žáky vyučuje?
- Učivo zeměpisu – co žáky učit?
- Žák při výuce zeměpisu – koho učitel učí?
- Cíl vyučování zeměpisu – proč zeměpis žáky učit?
- Metody vyučování zeměpisu – jakým způsobem učitel vyučuje?
- Organizační formy při vyučování zeměpisu – v jakých podmínkách probíhá vyučování?
- Vyučovací prostředky včetně učebních pomůcek – čím je vyučování zprostředkováno?

Metoda hry je mimo školní třídu nejvíce využívána v zážitkové pedagogice či v badatelsky orientované výuce.

### 2.1 Zážitková pedagogika

Zážitková pedagogika nebo také prožitková pedagogika (experiential education) je jedním ze základních teoretických konceptů pro práci s hrou. Přestože její kořeny je možné hledat již v antice nebo v renesanci, považují se za skutečné počátky prožitkové pedagogiky práce německého pedagoga Kurta Hahna, který ve čtyřicátých letech 20. století usiloval o zakládání „ostrovů uzdravování“. Těmi měla být centra, ve kterých by se „výchovou v přírodě“ rozvíjela osobnost účastníků a překonávaly vzájemné předsudky mezi různými skupinami. Za druhé světové války Hahn založil organizaci Outward Bound, ze které se stala jedna z nejvýznamnějších mezinárodních organizací rozvíjejících principy prožitkové pedagogiky. Prožitková pedagogika v té době čerpala z prací Carla Rogerse a Kurta Lewina, kteří rozpracovávali význam skupiny pro osobnostní rozvoj a učení jednotlivců. Ty se také staly dalším z teoretických impulzů

vedoucích na počátku sedmdesátých let ke vzniku organizace Project Adventure. Cílem této organizace bylo hledat cesty k využití prožitkové pedagogiky ve školních podmínkách. V průběhu let vypracovali teoretici působící v Project Adventure jednak sérii originálních aktivit na rozvoj týmové spolupráce, jednak komplexní metodiku na využití prožitkové pedagogiky ve školní i terapeutické praxi. Dnes se organizace zabývá aplikací prožitkové pedagogiky pro výuku běžných akademických předmětů i terapií, rekreací a aplikací v tělesné výchově (Činčera, 2007).

Zhruba ve stejné době, kdy ve Spojených státech vznikala Project Adventure, se v České republice začala utvářet česká škola prožitkové pedagogiky, jejímž jádrem se stalo sdružení Prázdninová škola Lipnice. V podmínkách komunismu vytvořila Prázdninová škola Lipnice jedinečné ostrovy svobodného sebepoznávání, založené na vlastních metodických postupech a „lipnických“ hrách, které si získaly oblibu po celé republice. Po roce 1989 se tento typ pedagogiky začal intenzivně rozvíjet. Prázdninová škola Lipnice se stala pobočkou Outward Bound, čímž se dostala na mezinárodní úroveň. Zde však dochází k určitým rozdílům mezi českou organizací a Project Adventure. Zatímco Prázdninová škola Lipnice vychází z jednorázových pobytových akcí, které jsou organizovány s cílem přivést účastníky k silnému prožitku a porozumění vlastním limitům i silným stránkám, Project Adventure spíše staví na dlouhodobé práci a postupném rozvoji osobnostních kompetencí studentů (Činčera, 2007).

### 2.1.1 Základní principy

Prožitková pedagogika dle Činčery vychází ze čtyř základních principů (Činčera, 2007):

- **Cyklus učení prožitkem:** Základním východiskem prožitkové pedagogiky se stala teorie, podle které se lidé nejlépe učí z vlastních zkušeností. Na jejím základě navrhnul David Kolb na počátku osmdesátých let schéma učení, které by vycházelo z bezpečných zkušeností, jež by pro účastníka přesto znamenaly výzvu. Základem tohoto schématu je cyklus dvou až pěti sekvencí, z nichž každá funguje jako motivace pro následující.

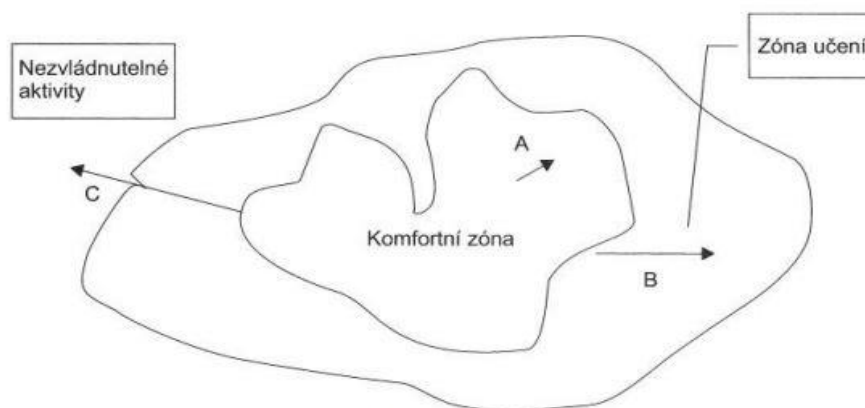


Obrázek 1: Kolbův cyklus  
Zdroj: Činčera, 2007

Aby se studenti mohli ze zkušenosti poučit, je třeba ji správně vyhodnotit, což se nejlépe daří v menších skupinách. Pedagog zve účastníky k aktivitám, které pro ně znamenají určitou výzvu. Aktivity vyjadřují určité reálné typy situací, které účastníci můžou zažít ve svém životě. Zkušenost se zvládnutím nebo nezvládnutím aktivity je reflektována. V zobecňující fázi je hledán vztah aktivity, zkušenosti a vztah účastníků k realitě. V poslední fázi, transferu, je formulováno poučení o případné změně jednání pro jednotlivce i skupinu, které se může stát základem pro nové zkušenosti.

- **Flow:** Pro fungování cyklu musí být splněny některé podmínky. První je zaujetí pro hru, respektive přítomnost stavu, který je někdy označován jako flow – ponoření účastníků do fiktivní situace. Stav flow se vyskytuje, pokud dovednosti a výzva balancují na stejné úrovni nad kritickým prahem. Pokud požadované dovednosti převyšují nároky výzvy, dostává se nuda. Pokud výzva i dovednosti padají pod kritický práh, je výsledkem apatie. A pokud požadované dovednosti nestačí požadavkům výzvy, je výsledkem strach. Podle názoru Colliersové může být naprosté ponoření kontraproduktivní, neboť může zabránit v následné kritické reflexi hry. Učitel proto musí svým přístupem opatrně balancovat na hranici ponoření a odstupu.
- **Komfortní zóny:** Druhou podmínkou je volba adekvátních výzev. V prožitkové pedagogice se pracuje s tzv. teorií komfortních zón. Podle ní existuje pro každého člověka určitá komfortní zóna, obsahující činnosti neznaménající stres. Po ní následuje zóna činností, které pro účastníka představují zvládnutelnou výzvu, nazývanou podle Svatoše zóna učení. Pokud účastník prožitkového programu přijme výzvu, vystoupí z komfortní zóny a uspěje, jeho komfortní zóna se v důsledku pozitivní zkušenosti

rozšíří. Jestliže účastník překročí zónu učení do oblastí, které nemůže zvládnout, neúspěch může vést ke zmenšení vlastní komfortní zóny.



Obrázek 2: Schéma komfortní zóny  
Zdroj: Činčera, 2007

Aktivita A (jak je z přiloženého obrázku patrné) neznámá pro účastníka žádnou výzvu, a proto ani žádné učení. Aktivita B vyžaduje od účastníka výrazné vystoupení za hranice komfortní zóny, je ale zvládnutelná. Účastník se z ní poučí a jeho sebevědomí i komfortní zóna se může zvětšit. Aktivita C naopak představuje takový stres, že ji účastník pravděpodobně nezvládne.

- **Princip dobrovolnosti:** Třetí podmínkou pro fungování cyklu je princip dobrovolnosti. Instruktoři jsou povinni zajistit, že studenti nebudou nuceni k účasti proti své vůli, a studenti jsou obdobně odpovědní za to, že budou přijímat fyzicky a psychicky akceptovatelné výzvy, podporovat v tom ostatní a bránit nátlaku na kteréhokoliv člena skupiny. Princip dobrovolnosti vychází ze tří hlavních zásad: 1) Účastníci musí být schopni stanovit si ve vztahu k nabízené výzvě své vlastní cíle. 2) Účastníci musí mít možnost rozhodnout, co a jak mnoho si z celé aktivity chtějí vyzkoušet. 3) Vše stojí na principu informované volby (instruktor musí účastníkovi dodat informace). V praxi může tento princip vést k jistým problémům. Ty mohou souviset s věkem účastníků, jejich zařazením do určité kulturní skupiny nebo s obtížnou slučitelností dobrovolnosti s povinnostmi vyplývajícími například ze školních povinností. Konflikt mezi školními povinnostmi a principem dobrovolnosti navrhuje pedagogická teoretička Laurie Franková vyřešit alternativním konceptem dobrovolného zapojení. Podle něj by učitel

měl dát studentům příležitost rozhodnout nikoliv zda vůbec, ale jakým způsobem se budou aktivity účastnit tak, aby zůstali stále zapojenými členy skupiny.

## 2.2 Badatelská výuka

Badatelsky orientovanou výuku lze charakterizovat jako činnost učitele a žáka zaměřenou na rozvoj vědomostí, dovedností a postojů na základě aktivního a relativně samostatného poznávání skutečnosti žákem, kterou se sám učí objevovat a objevuje (Dostál, 2015).

Badatelsky orientovaná výuka je postavena na principu relativně samostatného poznávání skutečnosti žákem prostřednictvím aktivní činnosti. Bádání žáka může být z gnozeologického hlediska založeno na celé řadě poznávacích metod, dílčím způsobem vycházejících především z empirismu a racionalismu, nověji pak z konstruktivistických teorií (Dostál, 2015).

Učitel a žák sehrávají v této výuce nejvýznamnější roli. Tato skutečnost je zřetelná jednak z činnosti učitele, který sestavuje konkrétní projekt výuky a poté ho také realizuje a následně vyhodnocuje jeho úspěšnost, ale i žáka, který je „příjemcem“ učitelových aktivit. Cílem je žáka všestranně rozvíjet a za tímto účelem učitel připravuje vhodné situace, které umožňují realizovat žákův rozvoj na základě jeho bádání (Dostál, 2015).

Složka výuky	Charakter při badatelsky orientované výuce
Cíl	Osvojení znalostí souvisejících s předmětem poznávání, badatelských metod a postojů, rozvoj vnímání a myšlení.
Učitel	Vyučování s využitím badatelských aktivit, příprava vhodných situací pro bádání.
Žák	Učení prostřednictvím badatelských aktivit, objevování.
Obsah vzdělávání	Poznatky získané prostřednictvím badatelských aktivit a osvojované badatelské metody – experimentování, měření, pozorování aj.
Metodické podmínky	Metoda problémového výkladu, heuristické metody, metoda vysvětlování, instruktáž, metoda předvádění, metoda diskuzní, projektová metoda, dramatizace, inscenační metody aj.
Organizační podmínky	Skupinová výuka, exkurze, frontální výuka aj.
Materiální podmínky	Laboratorní pomůcky, experimentální soupravy aj.

Obrázek 3: Složky badatelské výuky a jejich charakteristika  
Zdroj: Dostál, 2015



## 2.3 Vyučovací metody

Didaktická hra je jedním z typů vyučovacích metod, které mohou být využity ve vzdělávacím procesu. Proto se tato podkapitola věnuje definování tohoto pojmu, včetně jejího členění a typů.

Pod pojmem vyučovací metoda si představuji způsob, kterým učitel postupuje, aby si jeho žáci osvojili znalosti, dovednosti, hodnoty a postoje.

Při práci s literárními zdroji tento termín definuje mnoho autorů různými způsoby. Jako první zdroj bych ráda uvedla *Pedagogický slovník* (2013) od kolektivu autorů Průchy, Walterové a Mareše. Tito autoři definují vyučovací metodu jako „činnost učitele vedoucí žáka k dosažení stanovených vzdělávacích cílů“.

Jarmila Skalková se ve své publikaci *Obecná pedagogika* (2007) věnuje nejenom definici samotného pojmu, ale také jeho historickému vývoji a klasifikaci.

„Methodos“, slovo řeckého původu, znamená cestu, postup. Obecně lze říci, že metoda jako cesta k cíli je rozhodujícím prostředkem k dosahování cílů v každé uvědomělé činnosti (Skalková, 2007). Skalková (2007) si pod pojmem vyučovací metoda v didaktice představuje způsoby záměrného uspořádání činností učitele i žáků, které směřují ke stanoveným cílům. Vyučovací metody procházejí dlouhým historickým vývojem. Měnily se v závislosti na společensko-historických podmínkách vyučování, na charakteru školy ve smyslu instituce, která reprezentovala určitou historickou epochu.

Otázku metod vysvětlujeme z hlediska celistvého pojetí vyučovacího procesu. Právě prostřednictvím metod se uskutečňuje vazba cíle a obsahu pedagogického procesu s jeho výsledkem, který je dán změnami ve vědomostech, dovednostech, postojích i osobnostních vlastnostech žáků. Metody vyučování se realizují v procesu osvojování konkrétního obsahu. Jsou spjaté se specifikami vyučovacího předmětu, s konkrétními didaktickými úlohami (Danilov, Skatkin 1982 in Skalková, 2007).

### 2.3.1 Klasifikace vyučovacích metod

V didaktické teorii se setkáváme s celou řadou pokusů o klasifikaci vyučovacích metod, a to podle různých kritérií (Skalková, 2007).

Pokusy o klasifikaci metod jsou stále otevřeným problémem. Příkladem podnětným pro učitele je následující klasifikace základních metod vyučování (Maňák 1995 in Skalková, 2007).

- A. Metody z hlediska pramene poznání a typů poznatků – aspekt didaktický
  - a. Metody slovní
    - monologické metody (vysvětlování, výklad)
    - dialogické metody (rozhovor, diskuze)
    - metody písemných prací (písemná cvičení, kompozice)
    - metody práce s učebnicí, knihou, textovým materiálem
  - b. Metody názorně demonstrační
    - pozorování předmětů a jevů
    - předvádění (činností, předmětů, modelů)
    - demonstrace statických obrazů
    - projekce statická a dynamická
  - c. Metody praktické
    - nácvik pohybových a pracovních dovedností
    - laboratorní činnosti žáků
    - pracovní činnosti
    - grafické a výtvarné činnosti
- B. Metody z hlediska aktivity a samostatnosti žáků – aspekt psychologický
  - a. Metody sdělovací
  - b. Metody samostatné práce žáků
  - c. Metody badatelské, výzkumné, problémové
- C. Charakteristika metod z hlediska myšlenkových operací – aspekt logický
  - a. Postup srovnávací
  - b. Postup induktivní
  - c. Postup deduktivní
  - d. Postup analyticko-syntetický

- D. Metody z hlediska fází výchovně vzdělávacího procesu – aspekt procesuální
- a. Metody motivační
  - b. Metody expoziční
  - c. Metody fixační
  - d. Metody diagnostické
  - e. Metody aplikační
- E. Varianty metod z hlediska výukových forem a prostředků – aspekt organizační
- a. Kombinace metod s vyučovacími formami
  - b. Kombinace metod s vyučovacími pomůckami
- F. Aktivizující metody – aspekt interaktivní
- a. Diskuzní metody
  - b. Situační metody
  - c. Inscenační metody
  - d. **Didaktické hry**
  - e. Specifické metody

Z klasifikace dle Maňáka vyplývá, že didaktickou hru řadíme mezi tzv. aktivizující metody, které mají interaktivní aspekt. Následující podkapitola této práce se zabývá hrou, která je hlavním tématem mé diplomové práce.

Hana Kühnlová se ve svém díle *Kapitoly z didaktiky geografie* (1999) věnuje vyučovacím metodám týkajícím se geografie. Kühnlová (1999) uvádí, že ke vzdělávacím metodám, které existují v geografickém vzdělávání (tj. mezi způsoby, jimiž si žáci a studenti osvojují a prohlubují nové vědomosti a dovednosti a rozvíjejí své schopnosti), ale jsou také vzdělávacím cílem, významným zejména pro celoživotní vzdělávání, patří zejména:

- Uvědomělé a tvůrčí činnosti (analytické, aplikační, hodnotící) s textovými, statistickými a kartografickými podklady,
- metody terénního průzkumu,
- orientace v informačním prostředí a schopnost vyhledávat potřebná data,
- projektové metody,
- další metody uváděné jako metody autentického učení.

## 2.4 Hra a didaktická hra

Libuše Sochorová ve svém článku *Didaktická hra a její význam ve vyučování* (2011) uvádí, že didaktických her pro jednotlivé předměty byla vytvořena celá řada. Především pro český jazyk, čtení a matematiku je didaktických her v odborných publikacích uvedeno nepřeborné množství. Na jejich sestavení a utřídění se podílela velká spousta autorů, jako je například F. Portmannová, K. Patersonová, I. Melichárková, J. Lokša, a další.

Významné podněty k uplatnění hry ve školním vyučování přinesla bezesporu psychologie, a to svými výzkumy o podstatě a významu hry v učení mláďat. Mimo pochybnost je však také pozitivní účinek hry jako spontánní aktivity, vyplývající z uspokojování přirozených potřeb a zájmů i u dospělého člověka – učení ze zvědavosti (Sochorová, 2011).

Teorie her přispívají k poznání hry jako víceúčelové činnosti, jež slouží k uspokojování řady různých potřeb dítěte a umožňuje jeho vývoj ve všech složkách. Hra u jedince rozvíjí duševní procesy, navozuje nové sociální vztahy, obsahuje citové prožívání a reguluje vnitřní psychické napětí. V neposlední řadě hra také utváří cílevědomou zaměřenost dítěte (Sochorová, 2011).

Jako jeden z prvních, kdo si praktickou cenu hry uvědomil, je uváděn řecký filosof Platón, který ve svých „Zákonech“ vyjmenovává i praktické rady, jak už u malých dětí hru povzbuzovat. Teoretické úvahy o hře a její podstatě se objevují až na některé výjimky (J. A. Komenský, J. J. Rousseau) teprve v 19. století, které obrátilo pozornost k dítěti v mnoha směrech (Sochorová, 2011).

Dalším propagátorem myšlenky využití hry ve školním vyučování se stal český pedagog, teolog, filosof, kněz a spisovatel Jan Amos Komenský prostřednictvím svého díla *Schola ludus*. Jeho přístup však spíše zdůrazňoval dítěti blízkou a přirozenou aktivitu jako rámec pro učení, využíval dramatizaci učební látky, která žáku zprostředkuje zážitek z poznávané aktivity, a tím podmíní její přesné a trvalé osvojení (Maňák 1997 in Sochorová, 2011).

Anglický filosof Herbert Spencer vycházel z přesvědčení, že děti si hrají hlavně proto, aby se zbavovaly přebytečné energie. Považoval hru za projev neobvyklé vrozené

síly a energie, kterou dítě potřebuje během dne vybit. Německý psycholog Karl Gross viděl namísto toho ve hře druh určitého funkčního cvičení, jímž se malé dítě připravuje na budoucí vkročení do života (Sochorová, 2011).

V dalším pochopení významu hry postoupil známý vídeňský lékař a psychiatr Sigmund Freud. Ten ve hře viděl možnost, jak proniknout do hlubinných stránek osobnosti a poznat její přání, a sám pak využil hru jako metodu při léčení duševních nemocí. Ve hře se lidské chování a jednání nemusí podřizovat žádným vnějším danostem, je motivováno přáním samotného jedince. Freud také předpokládal, že do herní aktivity dítěte se přímo nebo zprostředkovaně v symbolických činnostech promítají přání i konflikty (Sochorová, 2011).

Sochorová (2011) uvádí fakt, že pomocí hry lze cvičit nejrůznější dovednosti, simulovat nejrůznější situace nastávající v reálném životě. Hra dokáže uvolnit, odreagovat. Hra zvyšuje intenzitu života a obohacuje člověka jako osobnost. Hrou si rozšiřujeme zkušenosti a obohacujeme vlastní žití. Je tedy třeba docenit význam hry v učení dětí a dát jí promyšleně oficiální prostor ve školní práci jako významnému výchovnému prostředku.

#### **2.4.1 Typy her**

Pro utřídění her podle jejich obsahu byly učiněny různé pokusy. Psycholog David Fontana (2014) považuje za nejznámější utřídění dětské hry klasické rané dílo Charlotte Bühlerové (1935), která navrhuje čtyři hlavní kategorie her. Jsou to hry *funkční*, *fiktivní*, *receptivní* a *konstruktivní*. Nejdříve se objevuje funkční hra. Ta spočívá ve výkonu určité poměrně primitivní funkce či dovednosti, jako je kopání nebo tleskání. Poté, zpravidla během druhého roku života, se objevuje fiktivní hra. Ta obsahuje fantazii či předstírání, kdy děti dávají sobě nebo předmětům určitou roli (tužka jako letadlo). Brzy poté nastupuje receptivní hra, při níž dítě naslouchá příběhu nebo sleduje události na obrázku. Koncem druhého roku se obvykle objevuje také konstruktivní hra, obsahující kreslení a hraní s kostkami či s pískem. K těmto čtyřem kategoriím lze také připojit pátou kategorii, tzv. *hru s pravidly*, jež obsahuje pevně stanovené „herní postupy“. Tento typ hry se ustaluje ve věku mateřské školy (Fontana, 2014).

Fontana (2014) také uvádí, že děti postupují těmito stádii:

- **senzomotorická hra** – prvních dvanáct měsíců života. Obsahuje zkoumání předmětů a manipulování s nimi,
- **první předstírává hra** – počátek druhého roku. Dítě začíná užívat předměty k jejich obvyklému účelu,
- **reorientace k objektům** – mezi patnáctým a jednadvacátým měsícem. Dítě zaměřuje předstírávé hry k hračkám nebo druhým lidem, a ne už pouze k sobě,
- **náhrazková předstírává hra** – dva až čtyři roky. Dítě užívá předměty k představování něčeho jiného než jich samých,
- **sociodramatická hra** – ve věku pěti let. Tato hra umožňuje dětem vstupovat do rolí a předstírat, že jsou někdo jiný,
- **uvědomění rolí** – přibližně od šesti let. Tato hra vede děti k ukládání rolí druhým a k vědomému plánování herních činností,
- **hry s pravidly** – od sedmi až osmi let výše. Děti postupně nahrazují předstírávé hry hrami se stanovenými pravidly.

Zatímco jiné formy hry obvykle dosahují vrcholu ve věku šesti nebo sedmi let a pak postupně ubývají, hry s pravidly stále nabývají na významu a pod záhlavím „sport“ se mohou v patřičné době stát trvalým životním zájmem. Školy podporují tento zájem tak, že nabízejí organizované hry jako součást vzdělávacího programu (Fontana, 2014).

Eva Opravilová (2004) uvádí následné dělení dle typů her:

- podle schopností, které rozvíjejí (smyslové, pohybové, intelektuální a speciální),
- podle typů činnosti (napodobovací, dramatizující, konstruktivní a fiktivní),
- podle místa (exteriérové a interiérové),
- podle počtu hráčů (individuální, párové a skupinové),
- podle věku (hry kojenců, batolat, předškoláků, školáků a dospělých),
- podle pohlaví (dívčí a chlapecké).

Franc, Zounková a Martin ve své publikaci *Učení zážitkem a hrou* (2007) přidávají další typ her, a to podle pravidel. Podle pravidel dělí hry na strukturované, málo strukturované a nestrukturované.

## 2.4.2 Druhy her

Článek Sochorové (2011) také zahrnuje druhy her. Autorka sestavila třídění her dle druhů, při kterém vycházela z publikací Bartůškové a Opravilové, jejichž popisy vývoje herních činností dětí si jsou velmi blízké.

Sochorová (2011) rozdělila druhy her následovně:

- **funkční hry** – procvičování a rozvíjení orgánů vlastního těla a jeho senzomotorických funkcí,
- **manipulační hry** – obsahem je zacházení s některými předměty (uchopování, trhání, mačkání),
- **napodobivé hry** – imitují dílčí úkony nebo činnosti, které dítě odpozorovalo u druhých,
- **úlohové hry** – dítě při nich imituje ne už pouze jednotlivé činnosti, ale celý jejich soubor,
- **konstruktivní hry** – dítě dělá z určitého materiálu určitý výtvar (modelování, vystřihování, navlékání),
- **pohybové a hudebně-pohybové hry** – provádění složitých lokomočních pohybů,
- **receptivní hry** – dítě přijímá určité podmínky, vyvolávající v něm různé představy s citovou odezvou (naslouchání, sledování),
- **skupinové hry s pravidly** – řízené přesně stanovenými pravidly, mají za cíl vést dítě k sebekontrolě a uvědomělé kázni,
- **didaktické hry** – záměrně vytvořeny s cílem rozvíjet poznávací procesy, vědomosti a duševní schopnosti dítěte; jde o cílevědomě navozované a řízené učení hrou.

## 2.4.3 Didaktická hra jako prostředek výuky

Didaktická hra je v *Pedagogickém slovníku* (2013) od kolektivu autorů Průchy, Walterové a Mareše definována jako „analogue spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, tělocvičně, na hřišti, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení a závěrečné hodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí, od hlavního organizátora až po pozorovatele. Její

předností je simulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života, z čehož následně vychází tzv. dramatická výchova.“

Didaktická hra v souvislosti se zeměpisem je dobře zpracována v *Kapitolách z didaktiky geografie* (1999) od Hany Kühnlové. Autorka uvádí, že didaktická hra v českém školství při hodinách zeměpisu v posledních desetiletích nemá prakticky žádnou tradici. Učitelé na druhém stupni základních škol či na gymnáziích se k didaktickým hrám staví odmítavě, s názorem, že se jedná o ztrátu času. V posledních deseti letech se v rámci liberalizace obsahu výuky zeměpisu projevuje na základní škole alespoň snaha zařazovat do výuky řešení jednoduchých křížovek, doplňovaček, přesmyček a osmisměrek, která zábavnou formou přispívá k udržení pozornosti a zájmu žáků o zeměpis. V tomto případě ovšem nejde o promyšlenější metodu, která by měla vést k rozvoji žákovy osobnosti, ale spíše o odpočinkovou činnost, která může vést k upevňování určitých vědomostí.

Společenské naučné hry se zeměpisnou tematikou lze velmi dobře uplatnit při společenských pobytech mimo školu (výlet, exkurze, lyžařský kurz). Sem lze zařadit například hry typu „země-město“, „kufr“, „pexeso“ a další. Některé známé hry (puzzle, kvarteta, typ „člověče, nezlob se“ a jiné) nepovažujeme za vhodné pro využití ve výuce, avšak učitel by měl nalézt vhodnou příležitost k tomu, aby s nimi seznámil mladší žáky a tím rozšířil jejich zájmovou činnost. V zeměpisných pracovních sešitech vydaných Českou geografickou společností je tento typ her zařazen s předpokladem, že je žáci přijmou právě pro svůj volný čas (Řezníčková 1994, 1995 in Kühnlová, 1999).

Ve výuce zeměpisu lze využít didaktické hry, v nichž nejde jen o zeměpisné poznatky (převážně místopisné), ale o uplatnění vědomostí, dovedností a komunikačních schopností souvisejících s plánováním, s rozhodováním v prostoru a prognózováním – významnými společenskými funkcemi geografie. Hry seznamující s těmito funkcemi soudobé geografie mají také odpovídající názvy, např. rozhodovací a plánovací hry, simulační hry, situační hry, simulace na počasí atd. (Kühnlová, 1999).

Hry zatím u nás nejsou ve výuce zeměpisu zakotveny, ale bezesporu do ní patří a znamenají pro ni značný přínos (Haubrich 1988 in Kühnlová, 1999):



- Zmírňují kognitivní dominanci ve školní činnosti tím, že propojují poznávací, výcvikové a výchovné prvky.
- Zpřístupňují poznatky a funkce geografie přitažlivými a zábavnými formami.
- Nahrazují stres při výuce spontánními projevy a výkony, volností, hravostí a zážitky.
- Uvolňují křečovitost vztahů mezi učitelem a žáky, umožňují navázání přirozených lidských vztahů mezi všemi účastníky hry, včetně učitele.

Stejně jako hra, i didaktická hra má své druhy. Kožuchová a Korčáková 1998 in Sochorová, 2011 svou analýzou didaktické hry zjistily, že většina her musí mít tři základní složky: didaktický cíl, jasné vymezení pravidel a obsah.

Podle obsahu didaktické hry můžeme rozdělit hry zaměřené na (Kožuchová, Korčáková 1998 in Sochorová, 2011):

- jazykový rozvoj,
- logicko-matematický rozvoj,
- rozvoj vědeckého poznání,
- rozvoj pohybu,
- rozvoj esteticko-hudebních schopností,
- rozvoj organizačně-řídících schopností.

Podle toho, co didaktická hra rozvíjí, může jít o hry (Kožuchová, Korčáková 1998 in Sochorová, 2011):

- senzomotorické (rozvoj smyslů),
- podporující rozvoj paměti,
- podporující rozvoj myšlení,
- podporující rozvoj komunikace,
- podporující rozvoj tvořivosti,
- podporující rozvoj kooperace.

Podle toho, ve které části vyučovacího procesu didaktickou hru využijeme, Kožuchová a Korčáková 1998 in Sochorová, 2011 rozlišují hry:

- motivační,
- hry, při kterých jedinec získá nové znalosti a zkušenosti,
- na upevnování znalostí.

Didaktická hra má svůj cíl jen tehdy, když není improvizovaná, má jasná pravidla a časový plán. Pro žáka má velký výchovný význam spravedlivé hodnocení výsledku didaktické hry. Učitel by měl dbát na vyrovnané síly u soutěžních her – rozdělení žáků do stejně silných skupin. Jen za těchto podmínek má didaktická hra svoje opodstatnění ve vyučovacím procesu (Sochorová, 2011).

V rámci vyučování může plnit didaktická hra tři základní funkce: 1) instrumentální (hra jako instrument při rozvoji poznávacích procesů a utváření dovedností), 2) diagnostickou (hra jako prostředek diagnózy a autodiagnózy) a 3) existenciální (hra jako prostředek rozvíjení vnímavosti, uvolňování bariér tvořivosti, rozvíjení lidského potenciálu, řešení komunikačních problémů skupiny a dynamizace její struktury) (Sochorová, 2011).

Podle slovenských autorek M. Kožuchové a E. Korčákové 1998 in Sochorová, 2007 didaktická hra značně ovlivňuje:

- **Kognitivitu žáka.** Ve vyučovacím procesu využíváme didaktické hry, které rozvíjejí poznávací funkce žáků. Didaktická hra v oblasti poznávací činnosti obsahuje výrazný seberealizační prvek. Záměrně evokuje produktivní aktivity a rozvíjí myšlení. Žák tu získává zručnost a způsobilost řešit problémy, protože většina didaktických her je založena na řešení problémových situací.
- **Motivaci a aktivizaci.** Zajímavost, přirozenost pro nejmladší věkovou kategorii žáků a přitažlivost hry snižují náročnost probíhajícího učiva. Aktivizace znamená vzbuzení aktivity žáků ve výchovně-vzdělávací práci. Hru jako přirozený aktivizační prostředek využíval už J. A. Komenský.
- **Emocionalitu.** Záměrem didaktické hry je intenzivní stimulace žáka. Pro rozvoj emocionality mají osobitý význam soutěživé hry. Učitel má velkou příležitost usměrňovat silné citové prožitky žáků. Na jedné straně jde o maximální nasazení ve prospěch jednotlivce nebo celku, na druhé straně je potřebné u žáků pěstovat

smysl pro fair play, umění ovládat se po prohře, mít úctu k těm, kteří jsou lepší, a být tolerantní a slušný k poraženým. Emocionalita tedy zahrnuje formování prožívané skutečnosti.

- **Socializaci žáků.** Při didaktické hře je dítě nucené respektovat platná pravidla hry, což podporuje jeho socializaci. Hra pomáhá žákovi lépe poznat nejen sebe, ale i spolužáky. Právě v zápalu hry se víc odkrývají jejich schopnosti, ale i osobní vlastnosti. To napomáhá formovat schopnost efektivně žít s druhými lidmi a spolupracovat s nimi.
- **Kreativitu.** Ne každou didaktickou hru lze považovat za hru podporující tvořivost, ale většina těchto her je založena na řešení problémových situací, které podporují rozvoj divergentního myšlení. Rozvoj kreativity považujeme za vrcholný proces výchovy.
- **Komunikaci.** Didaktické hry umožňují formovat způsobilosti a schopnosti žáků vyjádřit určitou myšlenku, vyměnit si vzájemně informace. Většina výzkumů potvrzuje, že didaktická hra výrazněji rozvíjí schopnost aktivně naslouchat tomu, o čem hovoří jiní.

#### 2.4.3.1 Učitel a jeho práce s didaktickou hrou

Libuše Sochorová ve svém článku *Didaktická hra a její význam ve vyučování* (2011) čerpá od autorek J. H. Čermákové a D. Rabiňákové (1997), které sestavily několik pravidel, kterých by se měl učitel držet, pokud chce metodu hry uplatnit. Učitel by si měl při zadávání hry vždy ujasnit:

- **vztah použité hry** (metody) a organizačního nároku (budou žáci hrát hru kolektivně, individuálně, nebo ve skupinách?),
- **přesnost a srozumitelnost** otázek a úloh (jsou otázky jednoznačné a pro žáky snadno pochopitelné?),
- **pochopení učitelových požadavků**, otázek a úkolů samotnými žáky (dokáží žáci zopakovat podstatu toho, co od nich očekáváme, na co se jich ptáme, co mají řešit?),
- **poměr reproduktivních a produktivních her** (metod) – hry založené na paměti, hry zaměřené na rozvoj a využití myšlenkových operací,

- **výchovný a vzdělávací efekt her** (jde mi v konkrétní hře o rozvoj poznání, vůle, prožívání, spolupráce či rozhodovacích schopností?).

Při zadávání hry je také důležitá atmosféra. Tento pocit pomohou vytvořit následující kroky (Sochorová, 2011):

- před každou hrou by měli žáci vědět, co je jejím cílem,
- při každé aktivitě bychom měli podporovat ten postoj žáků, který jim umožní uvědomit si, že každý máme svou pravdu a vidění světa – je tedy třeba respektovat se navzájem a nekriticky přijímat názory druhých,
- je žádoucí bez obav vyjádřit své pocity, naučit se je zvládat a sdělovat druhým,
- snažíme se uplatnit přístup „zde a nyní“ – pedagog vede diskuzi o tom, co se v průběhu hry událo, soustředí se na prožívání účastníků a na vliv tohoto prožívání na jejich chování,
- nezapomínáme na pomoc při učení – učitel shrnuje, co se událo, pomáhá porozumět chování a výkonům ve hře, novým informacím.

Co se týče pozice učitele ve hře, pedagog strukturuje dění tím, že (Sochorová, 2011):

- vytváří, vybírá a připravuje hry do vyučování,
- zajišťuje materiální a sociální podmínky (učitel si často své pomůcky a materiály musí vytvářet sám, což je jedna z nevýhod použití didaktických her ve vyučování),
- reguluje tempo,
- dbá na zapojení všech žáků do hry a spoluvytváří prostor pro projevení se všech žáků,
- zabraňuje konfliktům a vzájemnému poškozování žáků.

Aby učitel naplnil svou roli, měl by projevovat (Sochorová, 2011):

- **angažovanost a zájem o dění** – žáci by měli cítit, že jejich názory nejen přijímá, ale že je chápe a respektuje a má dostatek času a sil k tomu, aby se jimi zabýval,

- **citlivost** – měl by dokázat neřídít se vlastními preferencemi a předsudky; nechat dostatek prostoru pro projevení názorů a prožitků druhých,
- **pochopení pro vývoj dění** – měl by umět najít hranici pro naplnění své role vedoucího při současném vedení skupiny žáků k samostatnosti,
- **tolerantnost**,
- **respekt** – ke zkušenostem, znalostem a postojům žáků,
- **odhad** – měl by umět vystihnout, kdy a za jakých okolností zasáhnout do průběhu hry.

Výběr her nebo specifikace jejich obsahu provádí učitel s ohledem na probranou látku a výukový cíl s vědomím, co je třeba procvičovat. Je velmi důležité, aby si pedagog důkladně promyslel, ve které hodině hru aplikuje, ve které části, ke kterému učivu se bude vztahovat, zda je jejím cílem obsah učiva přibližovat či zopakovat. Výběr hry nesmí být nahodilý, ale promyšlený tak, aby hra samotná splnila cíl, pro který byla vybrána. I když si učitel hru do hodiny připraví, neměl by v žádném případě trvat na tom, aby za každou cenu proběhla. Vždy je nutné zohlednit aktuální podmínky a klima ve třídě, což úzce souvisí s chutí žáků hrát a nadchnout se pro danou činnost. To může učitel jistě ovlivnit vhodnou motivací a svými pedagogickými schopnostmi, dovednostmi a kvalitami (Sochorová, 2011).

### 1. Fáze přípravná:

- **Organizace:** budou hrát žáci individuálně, ve skupinách, nebo kolektivně?
- **Místo:** v učebně, v tělocvičně, venku, na místě v lavici, v prostoru?
- **Čas:** jaký časový úsek hře vymezím v rámci vyučovací jednotky, kam ji ve vyučovací jednotce zařadím?
- **Výběr hry:** zvážím, ve které hodině se hra bude hrát, co je jejím smyslem a cílem,
- **Pomůcky:** zvážím náročnost přípravy pomůcek a dobu na jejich sehnání a výrobu (Sochorová, 2011).

### 2. Fáze aplikační:

- **zadání instrukcí:** přiblížím žákům základní smysl hry, přesně jim vysvětlím, co budou ve hře dělat a kolik času je na hru vymezeno,

- **průběh hry:** zajistím „psychické bezpečí“, budu se snažit vhodně reagovat na projevy jedinců, kteří znesnadňují druhým zapojení do her, a pokusím se zapojit také pasivní jedince,
- **hodnotící fáze:** vyhodnocení her je těžištěm činnosti učitele. Kladení otázek a naznačování možných vazeb vede žáky k pochopení dění v průběhu hry a k porozumění poznatků, které v ní získali (Sochorová, 2011).

Pedagog si musí dát velký pozor, aby předčasným a přílišným převzetím aktivity nepřeměnil průběh hry v ilustraci, která osvěžila vyučovací hodinu, ale ztratila svoji výchovnou hodnotu. Zajímavost, přitažlivost a přirozenost hravé činnosti podstatně snižuje náročnost současně probíhajícího učiva. Učitel by se neměl bát ticha, měl by nechat žákům určitou dobu na rozmyšlení odpovědi a překonání obav z názorů ostatních žáků. Na závěr je třeba s žáky shrnout poznané (cíl) a zajímavé věci (Sochorová, 2011).

### 3 METODOLOGIE

Kapitola metodologie zahrnuje tzv. šablonu, která stanovuje hlavní kritéria didaktických her pro výuku zeměpisu na druhém stupni základní školy. Mluvíme-li zde o hrách, jde o ty, které jsem vybrala pro svou diplomovou práci. Tyto didaktické hry jsou zařazeny do seznamu, který je součástí praktické části, tj. další kapitoly (4). Seznam je určený kterémukoliv učiteli zeměpisu, jenž chce své hodiny zatraktivnit a upustit od klasické frontální výuky, která je stále – bohužel – v českém školství jednou z nejvíce využívaných vyučovacích metod.

Každá zeměpisná didaktická hra, která je součástí této práce, je definována následujícími atributy.

1. **NÁZEV:** ten by měl být chytlavý, jelikož i pouhý název může ovlivnit, jak se žáci k dané hře postaví. Jedná-li se o nudný název, může nastat situace, že žáci nebudou mít o danou hru zájem, nebudou naslouchat instrukcím učitele a může dojít k celkovému rozpadu hry.
2. **PRO KOHO:** pro kterou třídu je hra určena. U některých her je samozřejmě možná modifikace dle učiva konkrétních tříd na druhém stupni, a proto je možné, že v dané „hlavičce“ hry bude stanoveno rozmezí několika tříd (například šestý až devátý ročník).
3. **ČAS:** jak dlouho daná hra trvá. Tento atribut je pro učitele velice důležitý. Hry mohou být krátké, např. warm up (zahřívací) hry trvající jen pár minut. Mohou však být i déletrvající, jež obsáhnou celou vyučovací hodinu nebo vyučovací blok (zpravidla dvě vyučovací jednotky za sebou).
4. **CÍL:** každá didaktická hra musí splňovat didaktický cíl. Proto je tento atribut nedílnou součástí „hlavičky“. Před tím, než učitel realizuje danou hru ve třídě, musí znát cíl hry. Didaktická hra má žáka nejenom pobavit a odlehčit strojenou výuku, ale má především vzdělávat.
5. **PROSTOR:** na hrách je úžasné to, že jsou velice variabilní. Žák se nemusí vzdělávat pouze v lavici ve třídě, ale i mimo ni. Hry se dají provádět v tělocvičně, ale i venku, mimo školní prostředí, na školních výletech atd.
6. **POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** počet žáků je v každé škole i ve třídě variabilní. Můžeme se setkat se třídou, ve které je 30 žáků, ale naopak i s takovou, kde je žáků

pouze patnáct. Od této informace se pak odvíjí výběr hry. Ne každá hra vyhovuje takto variabilnímu počtu žáků, proto jsem se rozhodla i tento aspekt hry přidat do základní charakteristiky.

- 7. ORGANIZAČNÍ FORMA:** jakým způsobem jsou žáci začleněni do hry. Tento atribut udává informace o tom, jestli v dané hře žáci hrají každý sám za sebe – jednotlivě, či hrají ve dvojicích, ve skupinkách atd.
- 8. POMŮCKY:** jaké materiální zabezpečení je potřeba mít, aby se hra mohla realizovat. Spousta učitelů nemá didaktické hry ráda z toho důvodu, že tato forma výuky předpokládá dlouhou přípravu, včetně shánění pomůcek. Učitel proto raději sáhne po prezentaci a vyloží látku, než aby doma vyráběl či sháněl pomůcky, které jsou ke hrám často potřeba. Moje práce zohledňuje i hry, které jsou z hlediska přípravy a pomůcek velmi nenáročné.
- 9. PRAVIDLA:** každá hra určená pro starší žáky musí mít svá pravidla. Pravidla musí být srozumitelná a snadno pochopitelná pro žáky od dvanácti do patnácti let.
- 10. ZASAZENÍ DO RÁMCOVÉHO VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU (RVP):** je-li to možné, hra je zasazena i do RVP.
- 11. AUTOR:** v neposlední řadě může mít hra i svého autora. Není to však pravidlem. Některé hry si mohou nést svoji tradici již pár století, což znamená, že autor nemusí být známý.



## 4 PRAKTICKÁ ČÁST

Tato část diplomové práce obsahuje jakýsi seznam her, které by učitel zeměpisu mohl použít ve své výuce, a tím ztraktivnil tento předmět pro žáky druhého stupně na základních školách.

Hry jsou rozděleny do pěti základních skupin, které jsem vytvořila čistě na základě svého úsudku. První skupinu tvoří hry, které se konají venku, mimo školní třídu. Druhá skupina je zaměřena na hry s papírovou mapou. Další skupina obsahuje hry s internetem. Toto médium je dnes již na mnoha základních školách a věřím, že tyto typy her by žáky bavily. Čtvrtá a pátá skupina jsou typy her, které se liší z hlediska času. Jedná se tedy o hry krátkodobé, které fungují spíše jako warm up aktivity, a hry dlouhodobé, které mohou trvat celou vyučovací hodinu či více (vyučovací blok).

### 4.1 Venkovní hry

Tuto skupinu her jsem začlenila z toho důvodu, že v dnešní době je velice moderní tzv. terénní výuka. Eduard Hofmann ve svém článku *Terénní vyučování* (2005) popisuje titulní termín jako komplexní vyučovací formu, která v sobě zahrnuje progresivní vyučovací metody (pokus, kooperativní metody, metody zážitkové pedagogiky) a různé organizační formy vyučování (vycházka, exkurze, tematické školní výlety, expedice). Těžiště této vyučovací formy spočívá v práci v terénu – především mimo školu.

Díky terénní výuce mohou žáci zažít výuku mimo školní lavice a nové poznatky využít v praxi. Učení tzv. learning by doing neboli učení se praxí je pro mnohé žáky přínosnější než pouhý výklad učitele před tabulí a zapisování si nové látky do sešitu. Věřím, že terénní výuka se bude na základních školách rozvíjet do budoucna více a tento typ her budou učitelé brát za užitečný.

#### 4.1.1 Zmapuj okolí své školy

Tato hra je mezi žáky velmi oblíbená, jelikož v ní mají hodně volnosti a mají možnost ukázat svou kreativitu. Tato hra se dá využít i v hodinách výtvarné výchovy, můžeme tedy mluvit o tzv. mezipředmětové vazbě.

**NÁZEV:** Zmapuj okolí své hry.

**PRO KOHO:** Devátý ročník. Tuto hru doporučuji pro vyšší ročníky, jelikož u mladších žáků by byl větší problém při „hlídání“ a bezpečnosti během jejich mapování školního areálu.

**CÍL:** Cílem je naučit pracovat žáky v terénu a zlepšit tak jejich schopnost orientace. Dalším cílem této hry je pomocí sbírání dat analyzovat získané informace a vytvořit mapu. Rozvoj orientace žáků a práce v terénu bude pro mnohé z nich v budoucnosti užitečná.

**PROSTOR:** Školní areál. Jestliže škola nemá příliš velké pozemky, je možné tuto aktivitu provést i zcela mimo ni – školní výlet, pobyt v přírodě aj.

**ČAS:** Samotná realizace mapy trvá jednu vyučovací hodinu, nicméně důležitá je příprava a následné vyhodnocení. Celá práce trvá přibližně dvě až tři vyučovací hodiny.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Do dvaceti žáků. Je-li žáků více, může být práce zdlouhavá a následná kontrola taktéž.

**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Jednotlivě, či ve dvojicích.

**POMŮCKY:** Co se týče materiálních pomůcek, žák potřebuje: papír nejméně o velikost A4, tužku, pastelky, barevné fixy a buzolu (nebo stačí i aplikace v telefonu, která určí sever), vhodné je i pravítko.

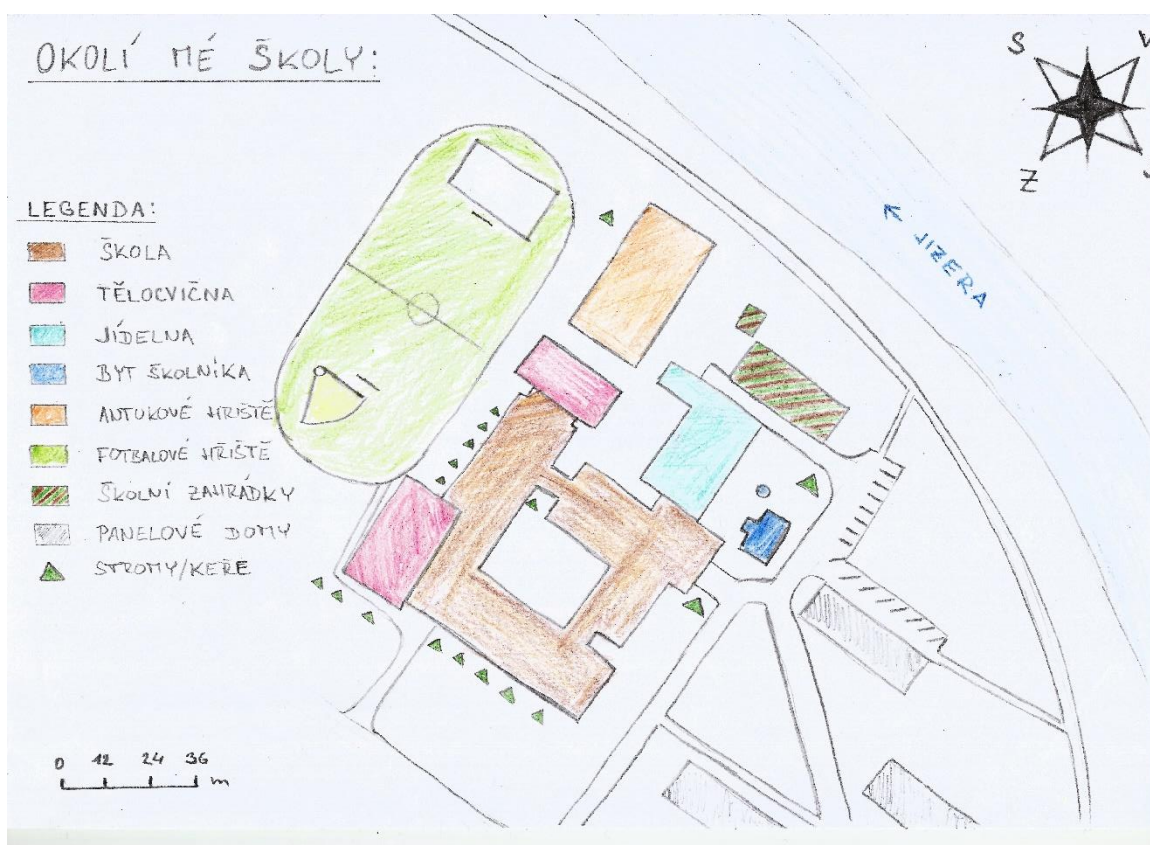
**PRAVIDLA:** Proto, aby vše fungovalo, jak má, je potřeba velmi pečlivá příprava. Doporučuji si před hodinou v terénu udělat speciální vyučovací hodinu, při níž učitel žáky se vším obeznámí. Důležité je, aby učitel připomněl, co musí každá mapa obsahovat: název, legendu, měřítko, tiráž a severku. Je také vhodné, když učitel žákům ukáže ekvivalent toho, co budou sami vyrábět, aby věděli jak na to. Nutné je také zopakovat měřítko. Velmi důležitá je i informace o bezpečnosti a určitých pravidlech, která musí žáci ctít (např. nesmíte přes školní plot, lézt na stromy apod.).

Principem hry je, aby žák (nebo dvojice) vytvořil mapu školního areálu. Nutností je, aby jeho mapa byla co nejreálnější, tudíž co nejpřesnější. Vzdálenosti od objektů by měly odpovídat skutečnosti. Zde se hodí žákům poradit, aby počítali svůj průměrný krok jako jeden metr. Během tvoření mapy nechává učitel žákům prostor k jejich tvorbě, ale také je má neustále pod dohledem. Po vytvoření map nejprve své výtvary hodnotí žáci mezi sebou. Vyberou jednu nebo dvě mapy, které jsou podle nich nejvíce povedené. Následně

svůj názor přidává i učitel, který podle svých kritérií (zohledňuje však i názor žáků) vyhodnotí vítěze nejlepší mapy.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Tím, že žák vytvoří svou mapu, se hra řadí do kategorie „Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie“. Žák se také pohybuje v terénu, takže tato hra spadá i do kategorie s názvem „Terénní geografická výuka, praxe a aplikace“.

**AUTOR:** Zdroj vlastní.



Obrázek 4: Ukázka vytvořené mapy školního areálu  
Zdroj vlastní

#### 4.1.2 Kresli pomocí GPS

Na tuto hru mě přivedl jeden z mých učitelů během jedné ze svých přednášek týkající se geoinformatiky. Tzv. GPS Drawing mi přišlo velice zajímavé a myslím si, že by se žákům tato aktivita velmi líbila.

**NÁZEV:** Kresli pomocí GPS

**PRO KOHO:** Šestý až devátý ročník. Pro jaký ročník učitel zvolí tuto hru, je pouze jeho volba. Důležité je, jak jsou žáci zdatní s prací s GPS. Osobně bych spíše volila vyšší ročníky, ale během své praxe jsem měla možnost učit šestý ročník, ve kterém všichni žáci měli své tablety a uměli pracovat s online mapami a GPS.

**ČAS:** Práce v terénu může trvat 30 minut a více. Čas hry se odvíjí od náročnosti zadání. Nicméně je velice důležitá příprava a seznámení žáků s tématem, proto bychom měli této hře vyčlenit alespoň dvě vyučovací hodiny.

**CÍL:** Cílem hry je naučit žáky pracovat s online mapou a GPS. Druhotným záměrem je pak zlepšení jejich orientace v terénu.

**PROSTOR:** Pro procvičení, předtím než by se šlo do terénu, je možné využít tělocvičny nebo školního hřiště. Pro hru naostro je nejvhodnější les či město. Jestliže se hra bude realizovat ve městě, je nutné dbát na bezpečí a příprava musí být velmi pečlivě předem promyšlena.

**POČET ŽÁKŮ / HRÁČŮ:** Patnáct až dvacet žáků.

**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Každý žák vytváří obrazce sám za sebe.

**POMŮCKY:** Nezbytně nutnou pomůckou pro tuto hru je chytrý telefon nebo tablet a aplikace, která zaznamenává polohu na mapě. Vhodná je aplikace GPS Draw, která je volně ke stažení jak pro systémy Android, tak i iOS. V dnešní době vymožeností se nabízí i možnost chytrých hodinek.

**PRAVIDLA:** Velice důležité je před touto hrou vysvětlit, jak online mapy fungují a jak pracovat s GPS. Doporučuji přípravě věnovat nějaký čas ve třídě, během vyučovací hodiny. Tuto hru můžeme realizovat jen v případě, mají-li žáci k dispozici chytré telefony nebo tablety či již zmíněné chytré hodinky. V dnešní době již drtivá většina žáků tyto technologie má, takže zásadní problém by v tomto ohledu neměl nastat.

Hru můžeme rozdělit na dvě základní části. V té první by bylo vhodné žáky vzít do tělocvičny nebo na hřiště, kde by si zkusili vytvořit velmi jednoduché obrazce (dům, srdce, atd.). Jednalo by se o jakési seznámení s prací v terénu. Druhá část, ta hlavní, by se odehrávala v již zmíněném lese nebo ve městě. V těchto místech by žáci dostali zadání, které by museli pomocí orientace v terénu vyřešit. Čím složitější obrazec, například nějaké zvíře nebo nápis, tím déle bude tato hra trvat. Žáci se v určitém limitu snaží co

nejpřesnější zakreslit pomocí GPS zadaný obrazec. Vítězem je ten, který ho co nejpresněji (možná i neoriginálněji) ztvární.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Geoinformatika je v Rámcovém vzdělávacím programu zahrnuta v kategorii „Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie“. Dále také spadá do kategorie „Terénní geografická výuka, praxe a aplikace“, jelikož se jedná o aktivitu mimo školní třídu, tedy aktivitu v terénu. Učivem této kategorie je cvičení a pozorování v terénu, sledování místní krajiny, geografické exkurze a také ochrana člověka při ohrožení zdraví a života.

**AUTOR:** Za průkopníky tzv. GPS Drawing jsou považováni Angličané Jeremy Wood a Hugh Pryor (Wollan, 2009).



Obrázek 5: GPS Drawing  
Dostupné z: <https://bit.ly/3dcWhd8>

### 4.1.3 Z písku se dají stavět nejenom bábovky

Na tuto hru jsem narazila na velice užitečném portálu pro učitele nazvaném DUMY – Digitální učební materiály. Pro začínající učitele je tato stránka velmi přínosná a může každého učitele přivést na nevěšdní formy výuky, což budou určitě žáci hodnotit velmi kladně.

Tuto hru jsem nikdy nezkoušela, ale v budoucnu bych určitě chtěla, protože mě velmi oslovila.

**NÁZEV:** Z písku se dají stavět nejenom bábovky.

**PRO KOHO:** Na ročníku vůbec nezáleží. Můžeme tedy hru využít jak v šestém, tak i v devátém ročníku.

**ČAS:** Pro realizaci by byl nejvhodnější jeden blok, tedy 90 minut. Jestliže nemáme k dispozici celý vyučovací blok, lze hru přizpůsobit na 45 minut. Nicméně žáci by byli ošizeni o množství výtvorů.

**CÍL:** Cílem této hry je procvičit prostorovou představivost na základě tvorby 3D tvarů v písku.

**PROSTOR:** Nejvhodnější je velké pískoviště. Ve školním areálu je vhodné využít sportovní pískoviště, které se využívá při skoku do dálky. Hru je možné realizovat i na školním výletě směřovaném do okolí pískovcových skal, kde je písku velké množství.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Vyšší počet žáků (25 a více) může být pro hru obtížný z hlediska místa.

**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Nejvhodnější je individuální práce nebo práce po menších skupinkách (dva až tři žáci v jedné skupině).

**POMŮCKY:** Nejzásadnější pomůckou je již zmíněný písek. Dále potřebujeme provázky, kartičky se zadanými tvary reliéfu a tužku.

**PRAVIDLA:** Žák nebo skupina si vyznačí své území o minimální velikosti 50 x 50 cm. Každá pracovní skupina dostane kartičky, na kterých je pět odlišných terénních útvarů. Úkolem žáků je tyto útvary vymodelovat v písku. Poté do svých modelů položí provázky tak, jako by šlo o vrstevnice.

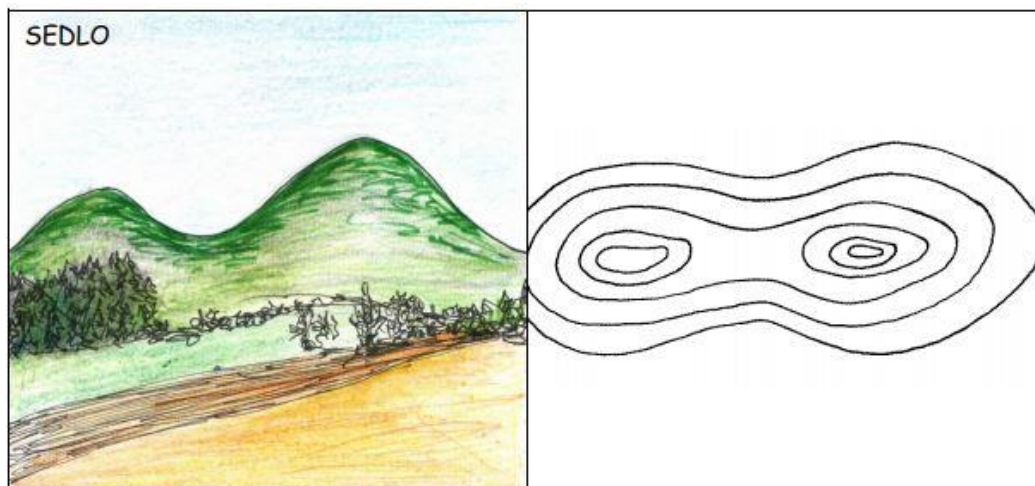
Učitel žáky při práci s provázky obeznámí s několika pravidly: 1) provázek nesmí stoupat ani klesat – je rovnoběžný se zemí, 2) provázky se nesmí křížit, jinak by dané místo mělo dvě různé nadmořské výšky, 3) žáci dodržují výšku provázku u všech modelů stejnou.

Jakmile jsou žáci se svými modely hotovi, zakreslí jejich vytvořené vrstevnice z leteckého pohledu do svých kartiček.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Práce s vrstevnicemi spadá do učiva orientace na mapě, v Rámcově vzdělávacím programu toto téma charakterizuje kategorie „Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie“. Jelikož se také jedná o práci v terénu,

mimo školní třídu, může být tato hra také zařazena do kategorie „Terénní geografická výuka, praxe a aplikace“.

**AUTOR:** Autorkou je Mgr. Hana Kotíková, která učí na základní škole v Kladně.



Obrázek 6: Ukázka překreslených vrstevnic  
Zdroj: Mgr. Hana Kotíková

Na obrázku č. 6 je ukázka kartičky, jak by zakreslení vrstevnic mělo vypadat. Žáci dostanou kartičky, na kterých je pouze obrázek terénu – v tomto případě obrázek sedla.

#### 4.1.4 Orientační hra

Tuto hru znají úplně všichni žáci nejspíše pod názvem „orientační běh“. Jedná se o aktivitu, která je často zařazována v letních táborech. Orientační běh je dokonce i uznávaný sport, který mohou žáci provozovat již od útlého dětství.

Velkou výhodou této hry je její provázanost s ostatními předměty. Jedná se tedy o aktivitu s mezipředmětovými vazbami. Orientační hra spojuje zeměpis a tělesnou výchovu.

**NÁZEV:** Orientační hra

**PRO KOHO:** Hru bych doporučila pro vyšší ročníky. Nicméně je možné ji využít i v šestém ročníku s tím, že je nutné počítat se složitější organizací.

**ČAS:** Orientační hra trvá přibližně hodinu. Větší čas zabere organizace a představení veškerých principů hry.

**CÍL:** Cílem hry je naučit žáky pracovat s mapou a buzolou a orientovat se v terénu.

**PROSTOR:** Nejlepší pro tuto hru je využít nějaký terén, například les. Samozřejmě je možné tuto hru realizovat i v areálu školy či jejím okolí – například v parku, části města apod.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Je vhodné, aby byl žáků sudý počet. Na celkovém počtu nezáleží.

**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Žáci pracují ve dvojicích. Je-li lichý počet žáků, je možné, aby žák pracoval sám nebo se utvořila skupina po třech.

**POMŮCKY:** Z hlediska pomůcek je tato hra celkem náročná. Každá dvojice potřebuje mapu terénu a buzolu. Dále u sebe může mít tým i psací potřeby, které lze využít při zapisování poznámek do mapy. Dále potřebujeme kontroly, při nichž je třeba tzv. lampionu (viz obrázek č. 7) – lampion je možné nahradit barevnými fáborky – a kleští nebo nějakého razítka, které žáci použijí při zaznamenání své polohy/stanoviště.

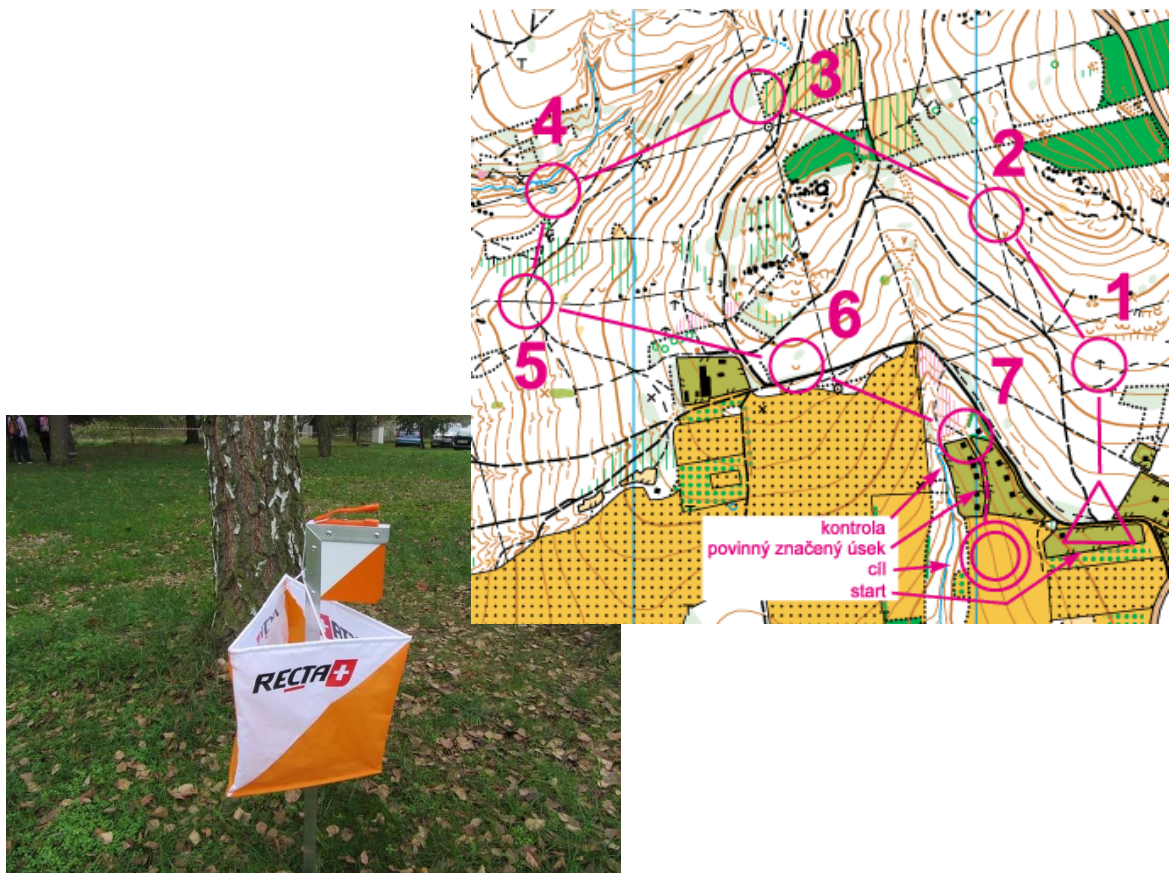
**PRAVIDLA:** Princip hry je relativně jednoduchý. Žáci dostanou mapu terénu, ve které jsou vyznačeny kontroly, které musí najít. Počet kontrol může být libovolný. Pomocí buzoly, mapy a orientace v terénu se žáci snaží v co nejrychlejším čase najít všechny kontroly. U každé kontroly musí svou mapu označit razítkem, které slouží jako důkaz, že žáci dané místo našli.

Velmi důležité je žáky obeznámit s bezpečností, jelikož budou sami pracovat v terénu. Pokud chceme využít nějaký nebezpečný terén (např. ve skalách), je vhodné spolupracovat s více učiteli, kteří by mohli být různě rozmístěni po trase a případnému nebezpečí zabránit.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Jak je již zmíněno v úvodu hry, aktivita spadá do předmětu zeměpisu, ale také tělesné výchovy. Z hlediska zeměpisu v Rámcovém vzdělávacím programu se hra řadí do dvou kategorií. První z nich je práce s mapou, která spadá do kategorie „Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie“. Druhá kategorie se zabývá prací v terénu – „Terénní geografická výuka, praxe a aplikace.“ V tělesné výchově je pohyb v terénu součástí kategorie „Činnosti ovlivňující úroveň pohybových dovedností“.



**AUTOR:** Zakladatel orientačního běhu není známý. Z historického hlediska ale víme, že první orientační závody vznikly ve Skandinávii koncem 19. století.



Obrázek 7: Kontrola a mapa pro Orientační hru  
Dostupné z: <https://bit.ly/2Yb3t4s>, <https://bit.ly/2W15iOR>

## 4.2 Hry s papírovou mapou

Již od základní školy nám učitelé kladli na srdce, že správný zeměpisář musí umět číst z mapy. Během základní i střední školy jsem si mohla ověřit, že je to pravda. Správný znalec zeměpisu nemusí mít v hlavě kvanta informací, stačí, když umí správně používat mapu a správně z ní vyčíst dané informace.

Během svých praxí jsem kladla velký důraz na to, aby moji žáci pracovali s atlasem. V mnoha případech jsem byla dost zklamaná, protože žáci neuměli vůbec pracovat z atlasem, natož danou informaci vyčíst z mapy. Nejvíce frustrovaná jsem byla při výuce 8. třídy, v níž se našli jedinci, kteří ani neuměli používat obsah nebo rejstřík.

Ráda bych, aby učitelé kladli velký důraz na papírové mapy. Proto jsem se rozhodla do této práce začlenit i hry s papírovou mapou. Pokud žák umí číst z mapy a dokáže si najít patřičné informace, ulehčí si tak mnoho nesnází a určitě bude mít zeměpis radši.

#### **4.2.1 Umiš rozkódovat šifru?**

Tuto hru jsem zkoušela během své první praxe. Princip hry jsem si sama vymyslela, ale po využití v praxi jsem zjistila, že má své mouchy. O tom se ale dále dozvíte v páté kapitole, která se týká reflexe.

**NÁZEV:** Umiš rozkódovat šifru?

**PRO KOHO:** Šestý ročník

**ČAS:** 20–30 minut

**CÍL:** Cílem této hry je procvičit zeměpisnou síť a práci s rejstříkem. Žáci se v šesté třídě poprvé setkávají s tímto předmětem a učí se používat mapu. Je velmi důležité klást důraz na to, aby žáci uměli aktivně používat atlas a vyhledat v něm určité informace.

**PROSTOR:** Třída, bez jakéhokoliv speciálního vybavení.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Na množství žáků nezáleží.

**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Každý žák pracuje sám.

**POMŮCKY:** Hra je nenáročná na materiální přípravu. Učitel pouze potřebuje pro každého žáka vytisknout tabulku s kódy (viz příloha č. 2) a zadání. Žák pro tuto hru potřebuje již zmíněný list, psací potřeby a atlas světa.

**PRAVIDLA:** Pravidla jsou velmi jednoduchá. Žák dostane tabulku s kódy. Každé písmeno v abecedě je nahrazeno dvojčíslím. Žák má ve svém zadání pouze čísla, ze kterých musí pomocí tabulky rozkódovat, o jaké místo se jedná. Cílem této hry je nejenom rozšifrovat kód a zjistit tak, o jaké místo se jedná, ale hlavním edukačním smyslem je, aby žák určil zeměpisnou polohu těchto míst.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Tato hra splňuje kategorii „Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie“. Základním učivem této kategorie je komunikační geografický a kartografický jazyk a také základy kartografie a topografie.

**AUTOR:** Zdroj vlastní.

Urči polohu zakódovaných míst:

Písmeno	KÓD
A	10
B	11
C	12
Č	13
D	14
E	15
F	16
G	17
H	18
CH	19
I	20
J	21
K	22
L	23

Písmeno	KÓD
M	24
N	25
O	26
P	27
Q	28
R	29
S	30
T	31
U	32
V	33
W	34
X	35
Y	36
Z	37

- a) 27 29 10 18 10
- b) 12 10 27 15 31 26 34 25
- c) 24 10 14 10 17 10 30 22 10 29
- d) 11 10 21 22 10 23
- e) 23 26 25 14 26 25
- f) 25 10 17 10 25 26
- g) 24 15 23 11 26 32 29 25 15

Obrázek 8: Zašifrovaná místa  
Zdroj vlastní

Žák dostane takovýto „plánek“ (obrázek č. 8), na kterém má písmena abecedy a kódy. Pod tabulkami jsou názvy míst, které jsou zakódované (a-g). Ty si učitel může měnit dle vlastního uvážení. Žák postupuje pomocí tabulek a vyluští názvy míst, následně určí jejich geografickou polohu. Podíváme-li se na první příklad, dle kódů by žákovi mělo vyjít, že se jedná o Prahu.

#### 4.2.2 Puzzle

Puzzle jsem skládala už v mateřské škole a baví mě dodnes. Na této hře je velikým pozitivem, že se dá využít v téměř libovolném věku. V případě zeměpisu se dá využít v kterémkoliv ročníku, což je určitě také velmi praktické.

**NÁZEV:** Puzzle

**PRO KOHO:** Kromě šestého ročníku je možné tuto hru přizpůsobit i všem zbývajícím.

**ČAS:** Jak bude aktivita dlouho trvat, není přesně dané. Vše záleží na náročnosti puzzlí a na tom, zda budou žáci pracovat sami či nikoliv.

**CÍL:** Cílem této hry je procvičit geografickou prostorovost žáků.

**PROSTOR:** Školní třída bez jakéhokoliv speciálního vybavení.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Na počtu žáků nezáleží.

**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Žáci mohou pracovat buď samostatně, nebo ve skupině po dvou až třech žácích.

**POMŮCKY:** Pro realizaci potřebujeme pouze puzzle. Ty lze i jednoduše vyrobit. Potřebujeme politickou mapu daného území, čtverku o velikosti A4 nebo A3, tiskárnu a nůžky. Politickou mapu daného území nakopírujeme na čtverky a ty dále rozstříháme na puzzle. Jedny puzzle tvoří jeden stát.

Je možné použít i školní atlas, podle kterého budou žáci skládat.

**PRAVIDLA:** Pravidla jsou velmi jednoduchá. Učitel rozdává puzzle žákům nebo skupinkám. Jestliže žáci pracují každý sám, je nutné si uvědomit, že budeme potřebovat více materiálu. Cílem hry je z puzzle v co nejrychlejší době složit mapu daného území.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Z hlediska zasazení do Rámcového vzdělávacího programu můžeme puzzle zařadit do kategorie „Regiony světa“.

**AUTOR:** Autor je neznámý.

Tím, že žáci přijdou do styku s mapou trochu nevšedně, si informace z ní lépe zapamatují. Nejenomže mapu uvidí, ale mohou si ji i osahat. Větší zapojení smyslů, větší šance zapamatovat si nové učivo.

#### **4.2.3 Rvačka o Afriku**

Tuto hru jsem našla na již zmíněné internetové stránce DUMY. Hru hodnotím velmi kladně, protože zde dochází k mezipředmětovým vazbám. Doporučuji všem učitelům, kteří učí dějepis a zeměpis.

**NÁZEV:** Rvačka o Afriku

**PRO KOHO:** Tato hra je vhodná pro ročníky druhého stupně. Je pouze na učitele, ve kterém ročníku tuto hru použije. První možností je aktivitu využít v šestém ročníku, kdy se žáci učí pracovat s atlasem – rejstřík, souřadnice atd. Druhá možnost je využití v sedmém ročníku, kdy je jejich učivem Afrika.

**ČAS:** Rvačka o Afriku vyžaduje minimálně 30 minut.

**CÍL:** Cílem hry je procvičit si práci s atlasem (vyhledávání informací a práce s rejstříkem).

**PROSTOR:** Třída, ve které se dají přesunout stoly po dvou, aby vytvořily větší pracovní plochu pro skupinu.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Tato hra vyžaduje minimálně 20 hráčů.

**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Žáci jsou rozděleni do čtyř skupin minimálně po pěti žácích.

**POMŮCKY:** Pro tuto hru jsou nezbytné atlasy, se kterými žáci pracují. Nejméně dva atlasy do skupiny. Dále potřebujeme čtyři různě barevné pastelky, čtyři kopie mapy Afriky a tabulku s místy pro učitele. Je možné využít i tabuli.

**PRAVIDLA:** Žáky rozdělíme na již zmíněné čtyři skupiny. Každá skupina si zvolí nějaké jméno svého týmu a barvu ze čtyř pastelek, kterou bude vybarvovat své „urvané“ území. Před touto hrou je nutné žákům vyprávět o období kolonizace, kdy se evropské země snažily ovládnout co nejvíce afrických kolonií za účelem získání surovin jako zlata a diamantů, ale i půdy a otroků. Vytvořené týmy budou evropskými kolonizátory.

Jakmile žáci znají své role a příběh, rozdáme každé skupině jednu politickou mapu Afriky. Učitel vždy vyhlásí termín, který musí žáci pomocí mapy co nejrychleji najít, dále musí zjistit co daný termín znázorňuje – město, řeku apod. – a následně určit stát, v němž se zeměpisný útvar nachází. Některé termíny mohou být obtížné, proto je možné je zapsat na tabuli. První skupina, která zná odpověď, zvedne ruku. Učitel zkontroluje, zda je odpověď správná. Jestliže žáci daný termín identifikovali správně, mohou si daný stát zakreslit svou barvou. Není-li jejich odpověď správná, dostávají šanci zbylé tři týmy.

Hra končí tehdy, když je celá Afrika vybarvená nebo když vyprší předem stanovený časový limit. Vítězem je tým, který má největší počet získaných území.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Tato hra je zaměřena nejenom na zeměpis, ale také na dějepis. Z hlediska zeměpisného hra spadá do kategorie „Regiony světa“. Téma kolonialismu v dějepise spadá do kategorie „Modernizace společnosti“.

**AUTOR:** Autorem této hry je Mgr. Hana Kotíková, která učí na základní škole v Kladně.

V příloze č. 3 přikládám tabulku pro učitele a také mapu, se kterou pracují žáci.

### 4.3 Hry s internetem / na počítači

V dnešní digitální době jsou téměř na každé škole počítače a žáci jsou vždy nadšení, když mají nějakou hodinu v počítačové učebně. Pokud nejsou k dispozici počítače, je možnost tento typ her využít i na interaktivní tabuli nebo projektoru.

Myslím si, že pomocí interaktivní hry na počítači si žáci danou látku zapamatují mnohem lépe. Výhodou těchto her je jejich nenáročnost při přípravě. Myslím si, že hry tohoto typu mohou být lehce použity při suplovaných hodinách. Veškeré informace a pravidla hry si žáci mohou přečíst přímo ve hře, což usnadňuje učitelů práci.

#### 4.3.1 Geo Challenge

Tuto hru jsem našla díky webovým stránkám Gymnázia Chomutov, které se zabývají zeměpisnými hrami na internetu.

**NÁZEV:** Geo Challenge

**PRO KOHO:** Osmý až devátý ročník.

**ČAS:** Rozmezí 20–40 minut.

**CÍL:** Zopakovat učivo napříč všemi ročníky, orientace na mapě.

**PROSTOR:** Nejlepší by byla počítačová učebna. Jestliže není k dispozici, je možné hru realizovat přes interaktivní tabuli nebo dataprojektor, ale to by již nemohl hrát každý žák sám za sebe.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Na počtu nezáleží. Důležité je, aby každý žák měl k dispozici svůj počítač.

**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Jestliže je dostatečný počet počítačů, je nejlepší, aby každý žák hrál sám za sebe.

**POMŮCKY:** Pouze počítače.

**PRAVIDLA:** Výhodou této hry je to, že se na ni učitel nemusí nijak zvlášť připravovat. Veškerá pravidla jsou žákům sdělena prostřednictvím hry samé. Možným distancem může být fakt, že hra je v anglickém jazyce. Nicméně jazyková náročnost je velmi nízká a princip této hry také. Výhodou hry v anglickém jazyce je i rozvoj jazykových kompetencí žáka.

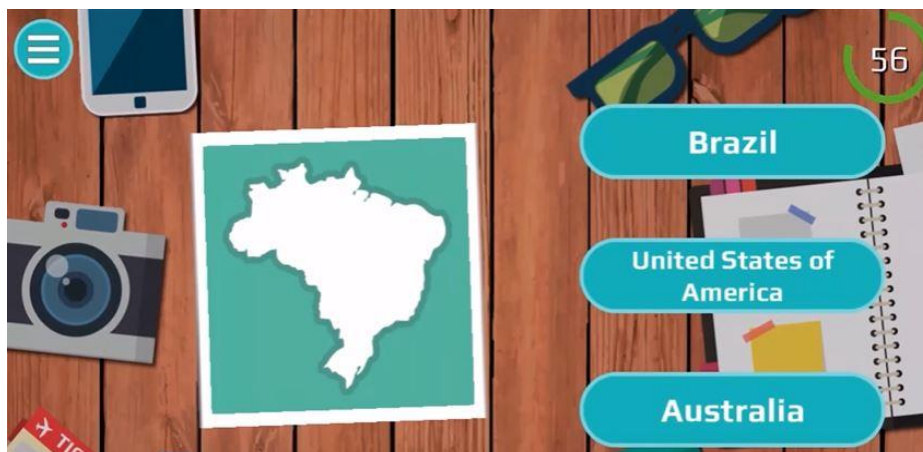
Tato hra má celkem čtyři kola, která jsou časově omezená. V prvním kole je úkolem žáka přiřazovat vlajky ke státům. Na výběr má žák z šesti vlajek. Pokud si hráč není jistý, po uplynutí určitého limitu se počet vlajek zúží. Nicméně čím déle to žákovi trvá, tím menší počet bodů může získat. V dalším kole žák přiřazuje státy podle jejich tvaru. Hráč má tentokrát na výběr čtyři státy. Pokud si žák neví rady, i v tomto kole následuje nápověda. Po uplynutí určitého času se začínají objevovat okolní státy. Platí zde stejný princip jako v prvním kole – čím více nápověd, tím méně bodů. Ve třetím kole je k dispozici slepá mapa, do které má žák zaznamenat města. Hra vždy ukáže slepou mapu kontinentu, ve kterém se město nachází. Velice důležité je zde přesné umístění města. Čím přesněji se žák trefí, tím více bodů získá. Pokud žák vůbec neví, kam dané město přiřadit, hra mu poskytne stát, ve kterém se město nachází. V posledním kole žák rozpoznává fotografie památek a přiřazuje je k přesnému místu. Nápověda i počet bodů jsou zde založeny na stejném principu jako v předešlém kole. Po absolvování všech kol program vyhodnotí počet bodů a hráči sdělí, jak byl během plnění zeměpisných úkolů zdatný. Podle výsledků je přiřazen zasloužený titul.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Tato hra spadá do kategorie „Regiony světa“, kde jsou základním učivem světadíly, oceány, makroregiony světa a modelové regiony světa.

**AUTOR:** Autor hry není známý. Vývojářem této hry je společnost Wetpalm.



Obrázek 9: Přiřad' vlajku k názvu státu  
Dostupné z: <https://bit.ly/3dbeY14>



Obrázek 10: Poznej, o který stát jde  
 Dostupné z: <https://bit.ly/3dbeY14>



Obrázek 11: Umísti do mapy město  
 Dostupné z: <https://bit.ly/3dbeY14>



Obrázek 12: Umísti do mapy památku  
 Dostupné z: <https://bit.ly/3dbeY14>



### 4.3.2 Jak moc znáš svou zemi?

K této hře mě přivedla moje cvičná učitelka během praxe. Jedná se o internetovou stránku, která je plná her týkajících se České republiky.

**NÁZEV:** Jak moc znáš svou zemi?

**PRO KOHO:** Devátý ročník

**ČAS:** Na času nezáleží. Je pouze na učiteli, jak dlouhý úsek chce hře věnovat.

**CÍL:** Cílem hry je procvičení učiva týkajícího se České republiky.

**PROSTOR:** Počítačová učebna. Každý žák musí mít svůj počítač, na kterém bude pracovat.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Na přesném počtu nezáleží. Je ale lepší, má-li učitel ve třídě do 20 žáků, aby je mohl lépe monitorovat a popřípadě jim pomoci.

**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Každý žák pracuje samostatně.

**POMŮCKY:** Počítač a je také možné použít atlas České republiky nebo sešit, kde má žák své zápisky z hodiny.

**PRAVIDLA:** Princip hry je velmi jednoduchý. Ve hře si v nabídce navolíme téma, které chceme procvičovat. Z možností je na výběr: poloha měst, pohoří či vodstvo ČR. Po navolení tématu, které chceme procvičovat, se objeví slepá mapa České republiky (tak je tomu u měst). Při procvičování pohoří se v mapě objeví i hranice českých pohoří. U vodstva se hráči nabídnou řeky ČR. Hrajeme-li hry s českými městy a vodstvem ČR, žakovým úkolem je co nejpřesněji určit polohu města a zadat ho do slepé mapy. V případě vodstva žák označí příslušnou řeku. Aplikace poté vygeneruje odchylku, jak se daný žák trefil/netrefil, a ukáže mu, kde se město/řeka opravdu nachází. Po deseti městech nastává konec hry a žákovi se zobrazí jeho výsledky. U pohoří je princip hry trochu jiný. Žák hledá dané pohoří, dokud ho správně neurčí. Jestliže žák neurčí polohu pohoří správně, dostane nápovědu, která ho lépe navede. Hra končí poté, co žák správně určí všechna pohoří zakreslená na mapě.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Tato hra spadá do kategorie „Česká republika“, kde je základním učivem místní region, fyzická i humánní geografie České republiky a regiony České republiky.

**AUTOR:** Autor internetové stránky není uveden. Jedná se o stránku Geography.okhelp.cz

Velkou nevýhodou této hry je bohužel způsob nápovědy při procvičování pohoří. Jestliže žák chybuje, aplikace mu vygeneruje nápovědu typu: Zkus více doprava a nahoru (viz obr. 14). Tento druh nápovědy se mi nezdá jako zcela vhodný pro zeměpis. Již od šesté třídy, kdy mají žáci prvním rokem zeměpis, se učí, že v zeměpise máme světové strany. Učitelé jim „vtloukají do hlavy“ aby místo nahoře, dole, vlevo a vpravo používali již zmíněné světové strany. Máme hodiny zeměpisu, takže bychom se měli i zeměpisně vyjadřovat.



Obrázek 13: Jak moc znáš svou zemi? – Města ČR  
Dostupné z: <https://geography.okhelp.cz/czech/index.php>

Tohle jsou *Bílé Karpaty*,  
Moravskoslezské *Beskydy* Zkus více doprava a více nahoru.



**Zadání:** Klikni na *Moravskoslezské Beskydy*

Tohle jsou *Bílé Karpaty*. Hádej znovu. Zkus více doprava a více nahoru.

*Obrázek 14: Jak moc znáš svou zemi? – Pohoří ČR*

Dostupné z: <https://geography.okhelp.cz/czech/hory.php>

#### 4.3.3 Tvých 5 nej

K námětu této hry mě inspirovala přednáška, během které jsme aplikaci pro tvorbu map zkoušeli. Aplikace mi přišla jednoduchá pro manipulaci a dobře využitelná ve výuce.

**NÁZEV:** Tvých 5 nej

**PRO KOHO:** Osmý až devátý ročník.

**ČAS:** Nejvhodnější by bylo tuto aktivitu realizovat během vyučovacího bloku, který je zpravidla sestaven ze dvou vyučovacích hodin, má tedy 90 minut. Minimální čas pro realizaci je jedna vyučovací hodina.

**CÍL:** Cílem aktivity je seznámit žáky s online mapou a následně jednu takovou vytvořit. Každá mapa obsahuje pět nejlepších a pět nejhorších míst daného žáka.

**PROSTOR:** Pro realizaci je nutná počítačová učebna.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Počet žáků se odvíjí od počtu počítačů, které jsou ve škole k dispozici. Každý žák musí mít svůj počítač.

**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Žák pracuje sám na svém počítači.

**POMŮCKY:** Jak je již zmíněno výše, ke hře potřebujeme počítače. Dále účet Google, aplikace My Maps Google a internetové připojení. Vhodné by také byly fotografie, které mají žáci nahrané na internetu (Google disk, email) nebo s sebou na flash disku. Další pomůcky k tvorbě map nejsou potřebné.

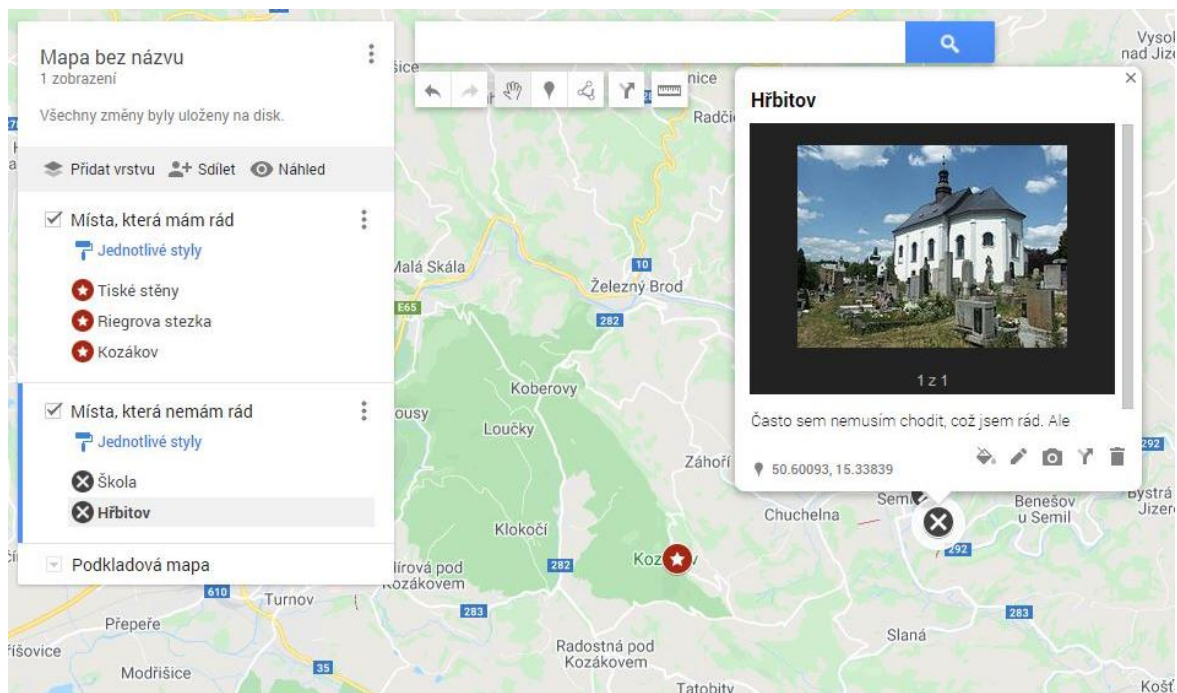
**PRAVIDLA:** Než si žáci budou vyrábět své mapy, je velmi důležité, aby je učitel s prostředím aplikace My Maps Google seznámil a ukázal jim nástroje, které pro svoji mapu budou potřebovat. Pro vstup do aplikace je také potřeba účet Google. Učitel tedy žákům ukáže, jak si takový účet založit.

Po teoretickém představení mají žáci minimálně 45 minut na to, aby vytvořili online mapu, ve které je celkem deset míst, které si vyberou sami dle libosti. Hlavním kritériem, které musí splnit, je to, že z deseti míst jich je pět nejoblíbenějších, a pět naopak nejhorších, která navštívili. Každé místo musí obsahovat fotku a nějaký popisek či odůvodnění, proč je dané místo pro žáka nejoblíbenější, nebo naopak nejhorší. Žák může fotografii najít na internetu nebo použít svojí vlastní. Jestliže žák použije vlastní fotografii, učitel mu při výsledné kontrole připisuje plusové body.

Po dokončení mapy žáci pošlou odkaz učiteli, který jejich výtvořky zkontroluje a následně je oznámkuje. Učitel se zaměřuje na to, zda žáci dodrželi zadání, tedy jestli je v mapě deset míst, každé má svojí fotografii a nějaký popisek. Popisek musí dávat smysl a je z něj zřejmé, že si žák dal na svém vyjádření záležet.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Tvorba mapy je dle Rámcového vzdělávacího programu součástí kategorie nazvané „Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie“.

**AUTOR:** Autorem aplikace My Google Maps je společnost Google.



Obrázek 15: Ukázka vytvoření mapy na My Maps Google  
Zdroj vlastní

#### 4.4 Hry krátkodobé

Často se může stát, že příprava na hodinu učiteli nevyšla tak, jak měla. Kdyby taková situace nastala, tento typ her by ji mohl vyřešit. Je žádoucí, když má učitel v záloze vždy něco navíc.

Krátkodobé hry jsou vděčné tím, že se mohou zařadit kamkoliv během vyučovací hodiny. Lze je použít hned na začátek jako takzvaný warm up, neboli „zahřívačku“, čímž žáky připravíme na hodinu zeměpisu a zvýšíme jejich zájem o předmět. Druhá možnost, jak tyto hry využít, je naopak ke konci hodiny. Nastane-li situace, že zbývá pár minut do konce hodiny, jsou tyto hry skvělou příležitostí pro procvičení dané látky. Jako další možnost lze tento druh her využít i uprostřed vyučovací hodiny jako takový „rozbíječ monotónnosti“.

#### 4.4.1 Had

Tato hra se dá perfektně využít před začátkem každé hodiny jako warm up aktivita, kterou žáky učitel naladí na zeměpis. Dále můžeme tuto hru využít tehdy, když mají někteří žáci zadanou práci hotovou a jiní ji ještě dokončují.

**NÁZEV:** Had

**PRO KOHO:** Šestý až devátý ročník

**ČAS:** 5 minut

**CÍL:** Cílem této hry je žáky namotivovat na hodinu zeměpisu a zopakovat látku předešlých hodin.

**PROSTOR:** Třída, která nemusí mít žádné speciální vybavení.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Na počtu nezáleží.

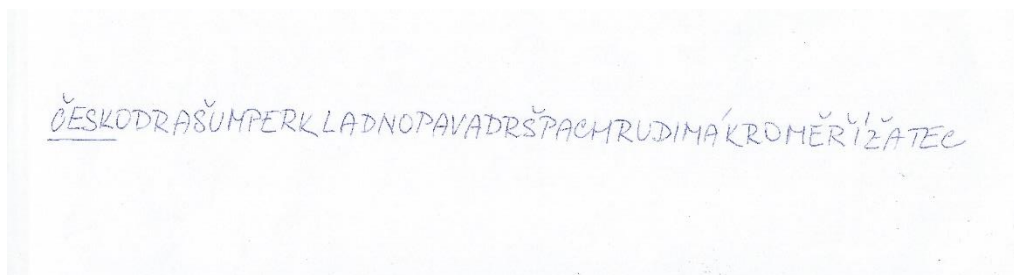
**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Každý žák pracuje sám.

**POMŮCKY:** Co se týče přípravy učitele, je tato hra velmi nenáročná. Žák pro tuto hru potřebuje pouze tužku a papír. Žáci nižších ročníků mohou použít atlas.

**PRAVIDLA:** Žák musí znát časový limit této hry. Chceme-li, aby se jednalo o krátkou hru, zadáme dvě až tři minuty. Učitel zadá první slovo, které tvoří „hlavičku“ hada. Toto slovo končí určitým písmenkem nebo slabikou. Další slova musí právě tímto písmenem nebo slabikou začínat. Slova žáci vymýšlí samostatně a zapisují si je. Vyhrává ten žák, který za daný limit vytvoří nejdelšího hada. Učitel si musí dávat při kontrole pozor, jestli žák splnil zadání – slova na sebe navazují, tak jak mají, a jedná se o tematická slova.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Hra Had se nedá zasadit do nějaké konkrétní kategorie. Záleží na tom, na jaké téma hra probíhá. Nejčastěji se může jednat o kategorie „Přírodní obraz Země“, „Regiony světa“ a „Česká republika“.

**AUTOR:** Václav Bělík a Kamil Janiš



Obrázek 16: Ukázka hry Had  
Zdroj vlastní

Na obrázku č. 16 vidíme, jak taková hra může vypadat. Hlavičkou hada bylo slovo Česko. Žáci museli ctít poslední písmeno slova a vymýšlet všechna slova týkající se České republiky. Jednalo se tedy o zahřívací hru v devátém ročníku.

#### 4.4.2 Emigruješ, anebo imigruješ?

Nápad na tuto hru jsem dostala během semináře, kde bylo mým úkolem vymyslet nevhodnější aktivitu pro hodinu zeměpisu. Nejprve se jednalo pouze o myšlenku, jak bych mohla získat zápočet. Nicméně nápad hry se líbil mému učiteli, a tak mě napadlo tuto hru realizovat a vyzkoušet během mé souvislé praxe.

**NÁZEV:** Emigruješ, anebo imigruješ?

**PRO KOHO:** Tato hra je určena spíše pro žáky devátého ročníku, ale lze ji využít i v osmém. Vše záleží na tematickém plánu dané školy. Já vycházím z tematických plánů, se kterými jsem se setkala během mých tří praxí.

**ČAS:** 10–15 minut

**CÍL:** Cílem této hry je procvičit si pojmy týkající se pohybu obyvatelstva.

**PROSTOR:** Tuto aktivitu je možné realizovat kdekoliv, kde jsou přibližně tři metry volného místa. Může se tedy odehrávat před tabulí nebo i v zadní části třídy či na chodbě.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Hra je vhodná přibližně pro 20 žáků.

**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Žáci jsou rozděleni do pěti skupin po třech až čtyřech žácích.

**POMŮCKY:** Tato hra je materiálně velmi nenáročná. Jedinou potřebnou pomůckou jsou kartičky, na kterých jsou napsané dané termíny. Kartičky jsou přiloženy jako příloha č. 4.

**PRAVIDLA:** Pravidla nejsou nijak složitá na vysvětlení. Učitel rozdělí žáky do již zmíněných skupin. Kolik je vytvořeno skupin, tolik budeme potřebovat kartiček. Každá kartička obsahuje jeden termín, např. sezónní migrace, vyhoštění, reemigrace apod. Úkolem žáků je jejich vylosovaný termín předvést zbytku třídy pomocí scénky, kterou musí vymyslet. Při scénkách je důležité, že se musí zúčastnit všichni ze skupiny a zbylým skupinám nesmí být sdělen jejich vylosovaný termín. Zbytek třídy hádá, o jaký termín se jedná. Poté, co se všechny skupiny prostrídají, je čas na určení vítěze. Skupiny hlasují pomocí bodů, která scénka byla nejlépe provedená (žáci nesmějí hlasovat pro svoji skupinu). Vítězem se stává ta skupina, která získá nejvíce bodů.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Hra se zabývá termíny týkajícími se pohybu obyvatelstva. V Rámcovém vzdělávacím programu je toto téma zařazeno do kategorie „Společenské a hospodářské prostředí“, kde jedním ze základních učiv je téma „obyvatelstvo světa“.

**AUTOR:** Zdroj vlastní



Obrázek 17: Emigruješ, anebo imigruješ?  
Zdroj vlastní

#### 4.4.3 Kdo z koho

Tato hra velmi dobře slouží jako aktivita na začátek hodiny, kdy žáky namotivujeme na hodinu zeměpisu.

**NÁZEV:** Kdo z koho

**PRO KOHO:** Tato hra je velmi flexibilní a dá se využívat od sedmé až po devátou třídu.



**ČAS:** 5–7 minut

**CÍL:** Cílem této hry je procvičit látku z předešlých hodin.

**PROSTOR:** Hra se odehrává v klasické třídě, která nepotřebuje žádné speciální vybavení.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Na počtu hráčů nezáleží. Berme však v potaz fakt, že čím více bude hráčů, tím více potřebujeme kartiček a nastane větší ruch.

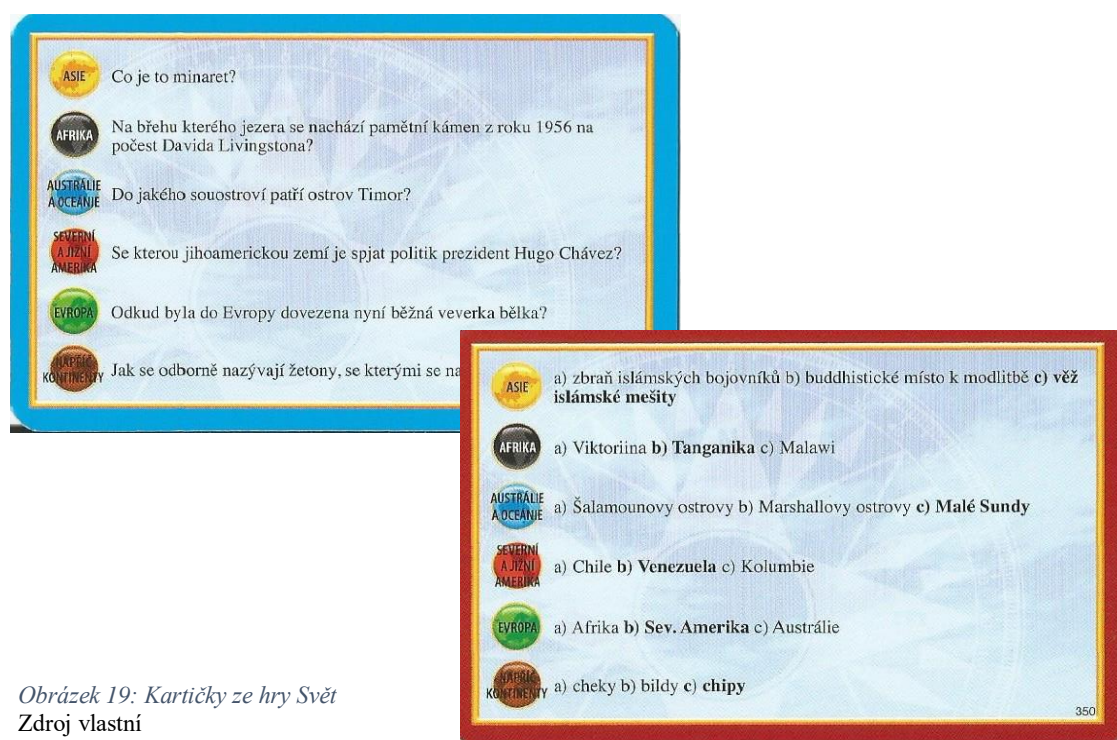
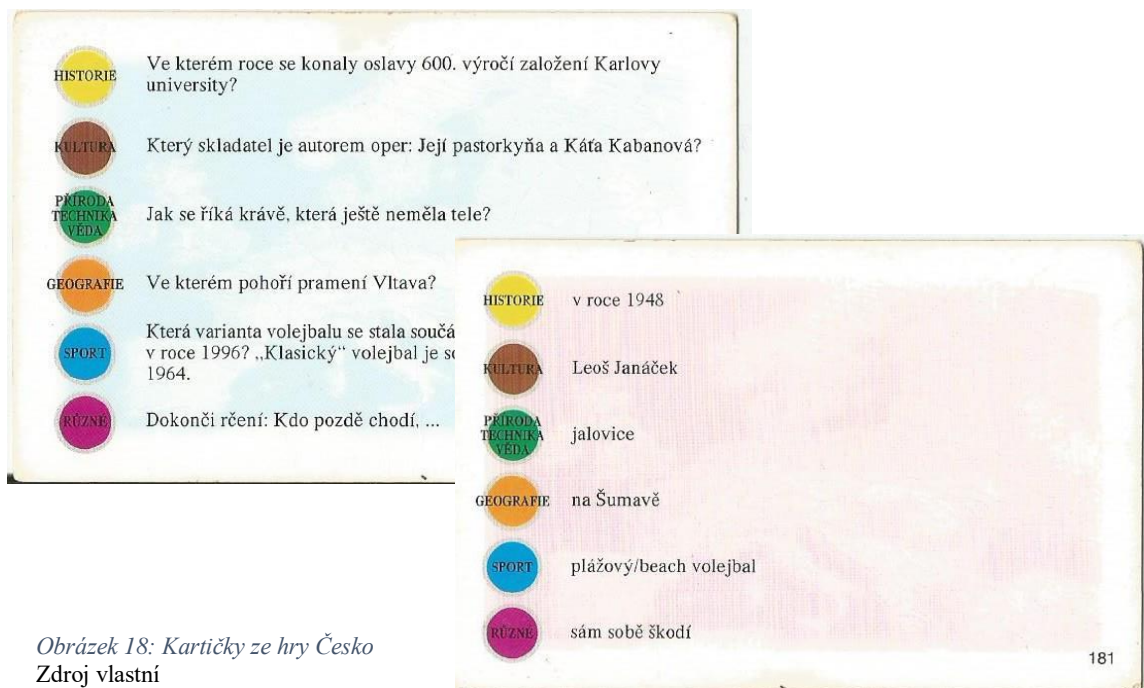
**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Žáci jsou rozděleni do dvojic. Ve dvojici hrají žáci proti sobě a tvoří protihráče.

**POMŮCKY:** Jediné pomůcky, které pro realizaci hry potřebujeme, jsou kartičky s otázkami a odpověďmi. Kartičky jsou použity z deskových her od Albi – Svět, Evropa a Česko. Nemáme-li k dispozici tyto hry a jejich kartičky, můžeme si je sami vytvořit, nicméně časová příprava je pak trochu náročnější.

**PRAVIDLA:** Žáci utvoří dvojice. Jestliže máme lichý počet žáků, může být utvořena i trojice. Učitel každému z žáků rozdá deset kartiček. Každá z nich obsahuje otázku a z druhé strany odpovědi. Žáci si ve dvojici kladou otázky navzájem. Jestliže žák uhodne protihráčovu otázku, kartičku si uloží stranou. Hra končí po pěti minutách. Vyhrává z dvojice ten, kdo má více kartiček – tedy správně zodpověděl na více otázek než protihráč.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Všechny otázky se týkají regionální geografie, která je v RVP zasazena do kategorie „Regiony světa“.

**AUTOR:** Tvůrci otázek je skupina lidí, kteří se podíleli na tvorbě všech her – Svět, Evropa a Česko. Mezi ně patří: Iveta Vodičková, Ivana, Markéta a Tereza Kocovy, Pavel Prachař, Martin Novák, Jan Cima a další.



U kartiček z her Česko a Evropa používáme pouze otázky z okruhu Geografie (obr. č. 18). Některé otázky jsou opravdu obtížné, proto by měl učitel kartičky projít a ujistit se, že žáci jsou schopni na dané otázky odpovědět. U kartiček ze hry Svět můžeme použít všechny okruhy (obr. č. 19). Kartičky jsou jednodušší v tom, že každá otázka obsahuje tři možné odpovědi, ze kterých odpovídající může vybírat.

#### 4.4.4 Tik tak bum!

Princip této hry je podobný jako ve stejnojmenné společenské hře. Na této hře je velmi pozitivní, že si čas můžeme nastavit dle potřeby, a žáci mají tuto hru velmi rádi.

**NÁZEV:** Tik tak bum!

**PRO KOHO:** Tato hra je snadno přizpůsobitelná pro jakýkoliv ročník, záleží na výběru otázek. V příloze č. 5 přikládám několik otázek, které by se daly využít v sedmém ročníku.

**ČAS:** 5–10 minut

**CÍL:** Cílem této hry je zopakovat učivo z předešlých hodin. V případě přiložených otázek by se jednalo o procvičení fyzické geografie kontinentu Ameriky.

**PROSTOR:** Aktivita může probíhat v klasické třídě. Je ale důležité, aby byl ve třídě dostatečný prostor, ve kterém budou žáci sedět v kruhu.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Nejvhodnější je, pokud je ve třídě do 20 žáků.

**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Každý žák hraje sám za sebe.

**POMŮCKY:** Tik tak bum vyžaduje pouze vypracované otázky, které pokládá učitel žákům, a budík. Je-li k dispozici, je možné místo budíku použít přímo originální elektronickou bombu ze společenské hry.

**PRAVIDLA:** Utvoříme si kruh z židlí tak, aby každý žák měl své místo, učitele nevyjímaje. Pravidla hry jsou velmi jednoduchá. Učitel každému žákovi klade otázky, na které musí co nejrychleji odpovědět. Zde hraje svou roli již zmiňovaný budík. Žák, který je tázán, má v ruce budík, který odpočítává limit do „výbuchu“. Jestliže žák odpoví na otázku správně, předává budík dalšímu hráči po své levici. Jestliže žák správně neodpoví, učitel mu klade další otázky, dokud není odpověď správná. Hra končí tehdy, když limit vyprší a „bomba vybuchne“ – u klasického budíku je výhoda taková, že si můžeme limit nastavit dle libosti.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Jak je již zmíněno výše, hra je velmi přizpůsobivá, proto i z hlediska zasazení do Rámcového vzdělávacího programu může spadat do více kategorií.

**AUTOR:** Zdroj vlastní.

#### **4.4.5 Co si vybavíš, když se řekne...**

Tuto hru jsme hráli již jako malé děti při dlouhých chvílích. Jedná se o skvělou výplň hodiny, při níž mohou žáci svým způsobem i relaxovat. Hra je velmi nenáročná z hlediska znalostí.

**NÁZEV:** Co si vybavíš, když se řekne...

**PRO KOHO:** Hra se dá využít v jakémkoliv ročníku.

**ČAS:** 3–5 minut

**CÍL:** Cílem je procvičit pohotovost žáků a jejich slovní zásobu vázající se k zeměpisným tématům.

**PROSTOR:** Aktivita se dá využít kdekoliv – během prvních, či naopak posledních minut vyučovací hodiny. Během školního výletu nebo i přestávky.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Na počtu hráčů nezáleží.

**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Žáci pracují každý sám.

**POMŮCKY:** Největší kouzlo téhle hry spočívá v tom, že nepotřebujeme vůbec nic.

**PRAVIDLA:** Pravidla jsou velmi jednoduchá. Princip spočívá v asociaci slov. Učitel žákům řekne větu: „Co si vybavíš, když se řekne...“ Na místo pár teček doplní libovolné slovo, které je zeměpisného charakteru. Vyvolaný žák musí v co nejkratším čase sdělit slovo, které se mu hned vybaví. Hra může mít dvě varianty. Učitel buď určí „první“ slovo a žáci odpovídají podle vyvolání, nebo může hra pokračovat jako řetězová reakce. Učitel začne a žáci pak navazují svými slovy na předchozí myšlenky svých spolužáků. Zde je pak vhodné poukázat na „první“ a „poslední“ slovo a jeho vývoj.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Vzhledem k tomu, že hra může být využita v jakémkoliv zeměpisném tématu, ji není možné přesně zasadit do Rámcového vzdělávacího programu.

**AUTOR:** Autor námětu není známý.

#### **4.4.6 Sudoku**

Sudoku je jak časově, tak znalostně velmi nenáročná hra. Výborně se hodí jako aktivita do rezervy, kdyby ke konci vyučovací hodiny zbyl nějaký čas. Také velmi doporučuji tuto hru využít v suplovaných hodinách zeměpisu, když nahrazující pedagog není zeměpisář.

**NÁZEV:** Sudoku

**PRO KOHO:** Sudoku se dá využít v jakémkoliv ročníku. Záleží pouze na tom, na jaké téma sudoku je.

**ČAS:** 10 minut

**CÍL:** Cílem této aktivity je odreagování od učiva a procvičení logického myšlení žáků.

**PROSTOR:** Školní třída bez jakéhokoliv speciálního vybavení.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Na počtu žáků nezáleží.

**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Žáci pracují sami za sebe.

**POMŮCKY:** Pomůcky, které potřebujeme, jsou: předtištěné sudoku, psací potřeby k vyplnění a popřípadě pastelky nebo fixy.

**PRAVIDLA:** Základní pravidlo této hry zní: v žádném řádku ani sloupci nesmí být stejný znak (v zeměpise by se nejvíce hodily vlajky).

Sudoku je hlavolam, který se skládá z jednotlivých čtverečků. Většinou jich bývá 81, tedy po devíti ve výsledném čtvercovém poli. Celé pole si musíte pomyslně rozdělit na řádky a na sloupce.

V každém řádku, v každém sloupci a v každém čtverci o devíti čtverečcích musí být devět odlišných znaků, přičemž každý z nich tu musí být vždy jen jednou.

Jinými slovy – v každém řádku, v každém sloupci a v každém čtverci o devíti čtverečcích musíte mít kompletní řadu všech znaků. Nikde nesmí znak chybět, nikde nesmí přebývat. A to je vše (Skrblík, 2012).

**ZASAZENÍ DO RVP:** Z hlediska Rámcového vzdělávacího programu tato hra spadá spíše do oblasti matematiky. Sudoku je hra, která podporuje logické myšlení. Logické úlohy jsou součástí kategorie „Nestandardní aplikační úlohy a problémy“.

**AUTOR:** Autorem sudoku je americký architekt Howard Garns, který tuto hru publikoval v roce 1979 pod názvem „Number Place“ (Fuchs, 2007).

5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9

Obrázek 20: Klasické sudoku  
Dostupné z: <https://bit.ly/3cQ4H9n>

Zeměpisné sudoku příkládám v příloze č. 6. Jedná se o sudoku, ve kterém žáci pracují s vlajkami Evropy. Je tedy vhodné jej použít v osmém ročníku, kdy je hlavním učivem světadíl Evropy.

#### 4.4.7 Geopexeso

Geopexeso je poslední krátká hra této práce. Pexeso se perfektně hodí jako aktivita na odreagování ke konci vyučovací hodiny. Je velmi vděčné, jelikož se dá využít v kterémkoliv předmětu a kterémkoliv ročníku.

**NÁZEV:** Geopexeso

**PRO KOHO:** Geopexeso je možné využít v kterémkoliv ročníku, záleží pouze na tématu, které chce pedagog procvičit. V příloze č. 7 přikládám puzzle pro devátý ročník, které procvičují znalosti pohoří České republiky.

**ČAS:** 5–10 minut

**CÍL:** Cílem geopexesa je procvičit látku daného učiva a zároveň odreagovat žáky od souvislého memorování nových informací.

**PROSTOR:** Geopexeso se dá hrát téměř kdekoli. Podmínkou je pouze rovná plocha, na kterou se dá pexeso vyskládat.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Na počtu hráčů nezáleží. Je vhodné, aby byl počet hráčů sudý.

**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Žáci pracují po dvou – hrají proti sobě.

**POMŮCKY:** Jedinou pomůckou k této hře je pexeso, které se pouze vytiskne a nastříhá.

**PRAVIDLA:** Pravidla jsou velmi jednoduchá. Každá dvojice dostane nastříhané kartičky. Kartičky se zamíchají a položí na rovnou plochu slovem/obrazcem dolů. Hráč, který je na řadě, otočí dvě kartičky dle libosti tak, aby je viděl i protihráč. Tvoří-li otočené karty správnou dvojici, hráč si karty ponechá a může pokračovat v dalším tahu. Jestliže karty netvoří dvojici, hráč je otočí zpět a na řadě je jeho protihráč. Hra končí tehdy, když jsou všechny karty odebrány. Vítězem se stává hráč, který má větší počet karet.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Hru nelze nijak konkrétně zasadit do Rámcového vzdělávacího programu.

**AUTOR:** Autor pexesa není známý. V příloze č. 7 je geopexeso, jehož autorkou je Mgr. Lenka Fantová.

## 4.5 Hry dlouhodobé

Do této skupiny her jsem zařadila ty, které trvají 30 minut a déle. Jedná se o hry, které vyplní většinu nebo celou vyučovací hodinu. Na některých školách jsem se během své praxe měla možnost setkat s případy, kdy byly hodiny zeměpisu vyučovány v tzv. blocích. Tyto bloky se skládaly ze dvou vyučovacích hodin, takže zeměpis trval 90 minut.

Za tuto dobu si může učitel dovolit více aktivit a danou látku probrat více do hloubky tak, aby ji žáci pochopili.

U her tohoto typu se nabízí varianta hraní po celé pololetí nebo i školní rok. S tímto typem jsem se setkala pouze na prvním stupni, ale myslím si, že i na druhém by byla tato strategie možná. Nevýhodou celoroční/pololetní hry je náročná příprava, kterou by musel učitel do přípravy investovat na úkor svého volného času. Nicméně čím promyšlenější hra bude, tím lepší výsledky můžeme od žáků očekávat.

#### **4.5.1 Nahoru na horu Mount Everest**

K této hře mě přivedla má cvičná učitelka během praxe, čímž jí moc děkuji.

Uvádím, že je tato hra vhodná pro sedmý ročník. Nicméně záleží na tematickém plánu každé školy. Během svých třech praxí jsem se vždy setkala s tím, že se téma *Asie* vyučovalo právě v sedmém ročníku.

**NÁZEV:** Nahoru na horu Mount Everest

**PRO KOHO:** Sedmý ročník

**ČAS:** 30 minut

**CÍL:** Cílem této hry je procvičení tematického celku *Asie*.

**PROSTOR:** Jakákoliv školní třída s projektorem či interaktivní tabulí.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Vhodný počet je nejméně deset žáků.

**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Žáci jsou rozděleni do dvou skupin, které hrají proti sobě.

**POMŮCKY:** K fungování je potřeba hra, která je vytvořena v PowerPointu, je tedy nutné mít navíc projektor či interaktivní tabulí. Další pomůcky nejsou potřeba. Je možné se domluvit na pravidle, že žáci budou mít k dispozici i atlasy, aby mohli správně odpovědět.

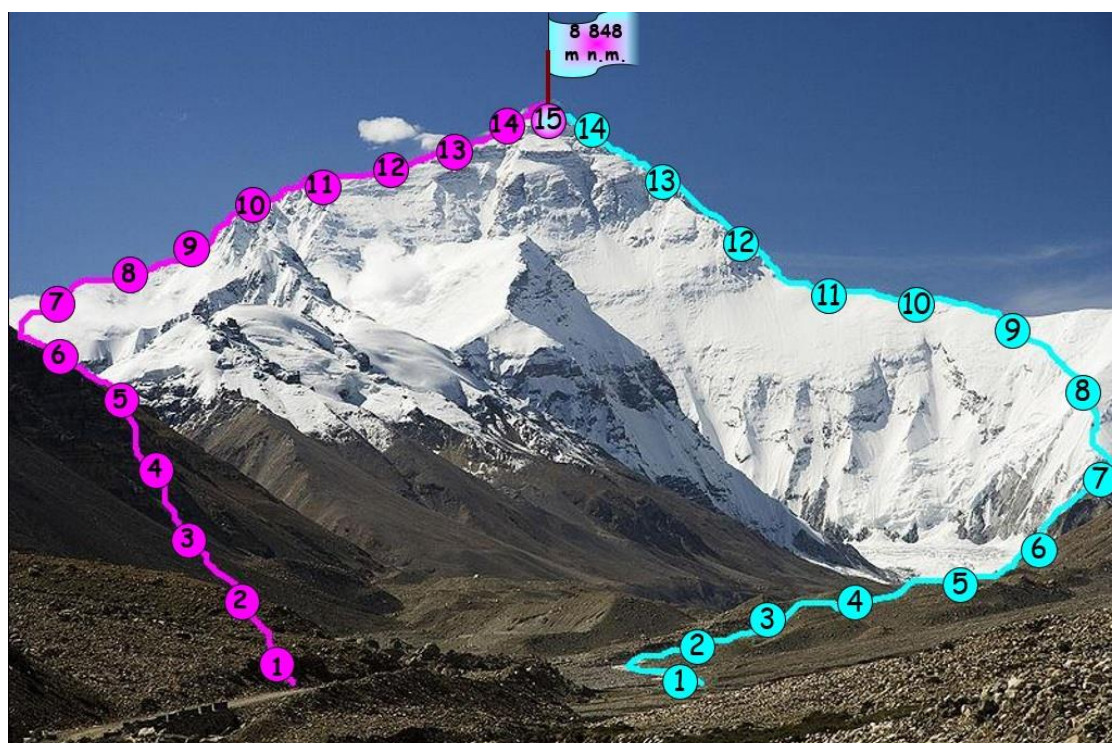
**PRAVIDLA:** Tato interaktivní hra je zaměřena na procvičování znalostí v oblasti *Asie*. Žáci se dostávají do role horolezců, kteří se na základě svých znalostí snaží zdolat nejvyšší vrchol *Asie* i celého světa, Mount Everest.



Této hry se účastní dva týmy, proto je nutné žáky rozdělit do dvou skupin. Ty hrají proti sobě. Vyhrává ta skupina, která jako první zdolá (správně odpoví) všech patnáct otázek. Všechny otázky se týkají učiva regionu Asie. Tým má na výběr ze dvou až tří možných odpovědí. Uhodne-li skupina otázku, postupuje o jedno políčko výše. Neuhodne-li, dostává stopku do dalšího kola. Jestliže nastane situace, že oba týmy neuhodnou, stopka se anuluje. Kdo dříve dosáhne vrcholu Mount Everest, stává se vítězem.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Hra zaujímá dvě kategorie z Rámcového vzdělávacího programu. První kategorií jsou „Regiony světa“, kdy základním učivem jsou světadíly a makroregiony světa. Tou druhou je „Společenské a hospodářské prostředí“, do kterého spadá učivo obyvatelstva, sídel, politických problémů či hospodářských aktivit.

**AUTOR:** Autorkou této hry je Mgr. Markéta Kubešová. Tuto hru zveřejnila na Metodickém portálu RVP, čímž je snadno dostupná všem učitelům.

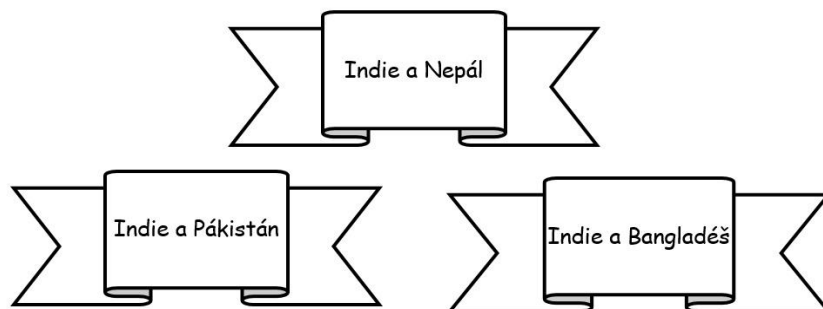


Obr. 1: Zdroj [1]



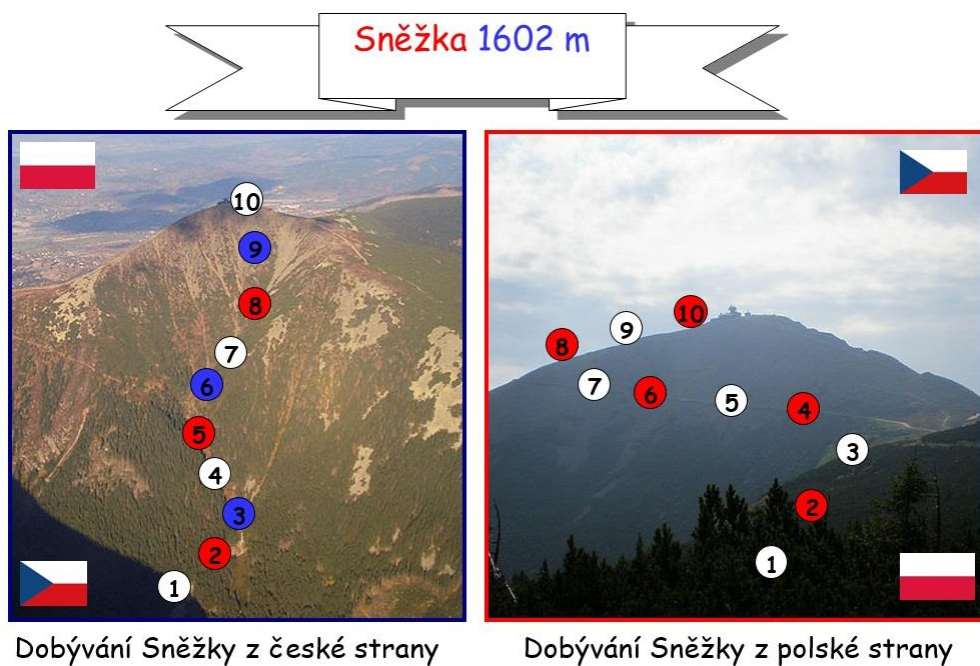
Obrázek 21: Nahoru na horu Mount Everest – plán hry  
Autor: Markéta Kubešová

7. Které dva státy se přou o území Kašmíru?



Obrázek 22: Nahoru na horu Mount Everest – ukázka otázek  
Autor: Markéta Kubešová

Markéta Kubešová je také autorkou obdobné hry Nahoru na horu Sněžku. Princip hry je úplně stejný, nicméně otázky se týkají České republiky, a cílem horolezců není Mount Everest, ale již zmíněná hora Sněžka, nejvyšší vrchol České republiky. Tato hra je vhodná pro žáky devátého ročníku.



Zdroj: snímky Sněžky[1a,1b], vlajka Polska[2], vlajka Česka[3]

Obrázek 23: Ukázka hry Nahoru na horu Sněžku  
Autor: Markéta Kubešová

#### 4.5.2 AZ kvíz

Tuto hru bude znát asi každý. Jedná se o stejnou hru, jako je stejnojmenný televizní pořad. Během jedné ze svých praxí jsem měla možnost si tuto soutěž vyzkoušet, a proto jsem se rozhodla ji začlenit do této práce.

**NÁZEV:** AZ kvíz

**PRO KOHO:** Princip hry jako takový je vhodný pro všechny ročníky druhého stupně. Zde však popisuji hru, která je vhodná pro žáky osmého ročníku, jelikož se jedná o soutěž, jejímž tématem je Evropa.

**ČAS:** Zde záleží na schopnosti žáků. U průměrných žáků tato soutěž trvá přibližně 30 minut. Máme-li velmi chytrou třídu, je pravděpodobné, že bude hra trvat kratší dobu.

**CÍL:** Cílem AZ kvízu je procvičit učivo týkající se tématu Evropa.

**PROSTOR:** Klasická školní třída, ve které žáci mohou utvořit dvě velké skupiny.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Minimální počet žáku je deset. Maximální hranice není závazná, nicméně čím více hráčů, tím větší může nastat zmatek během hry.

**ORGANIZACNÍ FORMY:** Hráči jsou rozděleni do dvou skupin, které hrají proti sobě.

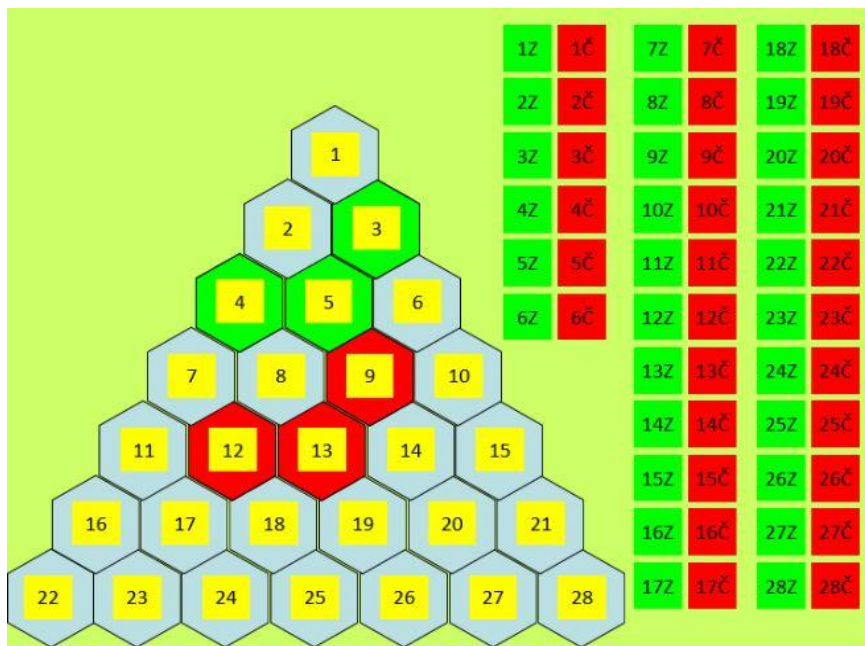
**POMŮCKY:** Aby bylo možné hru realizovat, je potřeba mít počítač, projektor či interaktivní tabuli a hru, která je formou powerpointové prezentace. Vhodnou pomůckou jsou i stopky, které by odpočítávaly čas na zodpovězení otázek. Není to však nezbytnou součástí této hry.

**PRAVIDLA:** Pravidla hry jsou z velké části stejná jako v televizním pořadu AZ kvíz. Učitel rozdělí žáky do dvou skupin, které tvoří soupeřící týmy. Jedné skupině je přidělena žlutá barva, druhé barva červená. Skupiny si střídavě vybírají jednotlivá čísla z šestiúhelníkových políček a snaží se zodpovědět otázky. Každé číslo má svou otázku. Pokud skupina odpoví na danou otázku správně, učitel zabarví příslušné políčko barvou dané skupiny. Jestliže skupina na otázku neodpoví správně, dostává šanci protihráč, tedy druhá skupina. Každý šestiúhelník má také svou náhradní otázku, na kterou je odpověď jen *ano/ne*. K náhradní otázce se přistupuje, pokud ani jedna ze skupin neodpověděla na původní otázku správně a daný tým má o políčko zájem. Cílem této hry je spojit všechny

strany trojúhelníku jednou barvou. Vyhrává ten tým, kterému se jako prvnímu podaří spojit všechny strany.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Učivo tématu *Evropa* spadá z hlediska Rámcového vzdělávacího programu do kategorie zvané „Regiony světa“.

**AUTOR:** Autorem tohoto konkrétního AZ kvízu *Evropa* je Mgr. Tomáš Starove.



Obrázek 24: AZ kvíz – herní pole  
Autor: Tomáš Starove



Obrázek 25: AZ kvíz – otázky  
Autor: Štěpánka Hrachovcová

### 4.5.3 Zeměpis, anebo radši angličtina?

Mezipředmětové aktivity jsou v dnešním vzdělávání velmi ceněné a uznávané. Tato hra spojuje zeměpis a anglický jazyk. V dnešní době je výuka anglického jazyka již na prvním stupni, proto si myslím, že zařazení tohoto jazyka do dalších předmětů na druhém stupni by mohlo žákům jejich znalosti ještě více prohloubit. Nejnápadněji se nabízí právě zeměpis, neboť jde o předmět zaměřený na poznávání světa a cestování, a k tomu se nejlépe hodí cizí jazyk – nejlépe ten celosvětový.

**NÁZEV:** Zeměpis, anebo radši angličtina?

**PRO KOHO:** Tuto hru je vhodné využívat při regionální geografii, není tedy příliš vhodná pro žáky šestého ročníku, ale lze ji využít ve všech zbývajících.

**ČAS:** Minimálně 30 minut.

**CÍL:** Cílem této hry je procvičení slovní zásoby anglických slovíček, zakreslování míst do mapy a určování souvislosti na základě získaných informací.

**PROSTOR:** Obyčejná třída bez jakéhokoliv speciálního vybavení.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Je vhodné, pokud je počet žáků dělitelný třemi. Jestliže ideální množství nemáme, na škodu to není. Minimální počet je patnáct žáků.

**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Žáci jsou rozděleni do skupin po třech.

**POMŮCKY:** Pro tuto hru je potřeba Školní atlas světa / České republiky / Evropy (záleží na tom, jaká místa chceme zakreslovat do mapy), slepá mapa určitého území, na kterém se nacházejí daná místa, psací potřeby a kartičky se slovíčky. Pokud je to nutné, můžeme použít i česko-anglický slovník.

**PRAVIDLA:** Žáci pracují ve skupinkách po třech. Každá skupina dostane tři hromádky kartiček, na kterých jsou slovíčka a nějaké číslo v závorce. Číslo v závorce udává pořadí písmene (přeloženého slova), které žáci potřebují v dalších krocích. Úkolem žáků je dané slovíčko přeložit do anglického jazyka a dále pracovat s již zmíněným písmenem. Až přeloží zbylé kartičky dané skupiny, budou mít k dispozici určitá písmena, ze kterých složí název nějakého místa (stát, řeka, město apod.) Žáci pokračují v překládání slov a skládání názvů míst, dokud nemají všechny tři skupiny kartiček vyluštěné. Poté musí

vyluštěná místa zakreslit do slepé mapy. Tím však pro ně celý úkol nekončí. V poslední fázi této hry je třeba přijít na jeden společný znak, který místa ve slepé mapě spojuje. Zde záleží na tom, jaká místa učitel vybere.

Návrhy na společné znaky:

- Řeky ústící do stejného moře
- Města určitého regionu
- Aglomerace
- Státy vyvážející určitý druh suroviny/plodiny
- Místa v jednom podnebném pásu
- Bývalé kolonie

**ZASAZENÍ DO RVP:** Z hlediska zeměpisu spadá tato hra do kategorie „Regiony světa“. Jak je již zmíněno výše, jedná se o mezipředmětové vazby, tato hra tedy rámcově spadá také do „Cizího jazyka“, přesněji do slovní zásoby.

**AUTOR:** Základní kostru této hry mi poradila má kamarádka, výslednou podobu hry jsem si pak upravila dle své aprobace.

V příloze č. 8 přikládám slepou mapu a kartičky, které se dají v této hře použít. Červené kartičky tvoří ve finálním složení stát Mexiko, zelené „Spanelsko“ (žákům je třeba vysvětlit, že interpunkce byla vynechána a u některých písmen je třeba si ji doplnit) a modré kartičky tvoří stát Chile. Žáci tyto tři státy zakreslí do mapy světa, kterou dostanou. Společným znakem těchto států, na který musí žáci přijít, je skutečnost, že se jedná o země, kde se mluví španělsky.

#### **4.5.4 Riskuj!**

Na tuto hru mě přivedla moje cvičná učitelka během mé praxe. Princip hry jsem znala ze stejnojmenné televizní soutěže a velmi mě překvapilo, že žáci ji znali také. Riskuj! se dá využít v jakémkoliv ročníku, záleží pouze na tématu, které chce učitel procvičit. Jako ukázkou v této práci použiji hru s tématem „Obyvatelstvo Evropy“.

**NÁZEV:** Riskuj!

**PRO KOHO:** 8. –9. ročník. Záleží na tom, v jakém ročníku se probírá učivo Evropy. Popřípadě lze tuto hru využít i při výuce obyvatelstva jako takového.

**ČAS:** 30 minut

**CÍL:** Cílem hry je procvičit učivo týkající se obyvatelstva Evropy.

**PROSTOR:** Hra se realizuje v klasické třídě, ve které však musí být buď interaktivní tabule, nebo projektor s plátnem.

**POČET ŽÁKŮ/HRÁČŮ:** Na počtu nezáleží.

**ORGANIZAČNÍ FORMY:** Třída je rozdělena do tří skupin, které hrají proti sobě.

**POMŮCKY:** Jednou z pomůcek je prezentace, ve které je hra. Dále potřebujeme kousek papíru a tužku.

**PRAVIDLA:** Žáky rozdělíme do tří skupin, které hrají proti sobě. Skupiny se střídají ve vybírání otázek. Otázky jsou rozděleny do pěti okruhů. Každý okruh obsahuje pět otázek, které jsou různě bodovány – od 100 po 500. Za správně zodpovězenou otázku získává tým určený počet bodů. Učitel zapisuje získané body na papír. Za špatnou odpověď se týmu naopak počet bodů za otázku odečítá. Tým může klesnout i do záporných hodnot. V této hře je i možné dále bojovat o již vybrané otázky, které však nebyly správně zodpovězeny. Tým však za takovou otázku může získat jen polovinu bodů. Vítězem se stává ten tým, který získal nejvíce bodů. Hra končí, když jsou zodpovězeny všechny otázky.

**ZASAZENÍ DO RVP:** Toto téma spadá do kategorie „Regiony světa“ anebo také do kategorie „Společenské a hospodářské prostředí“, jejíž součástí je téma obyvatelstva.

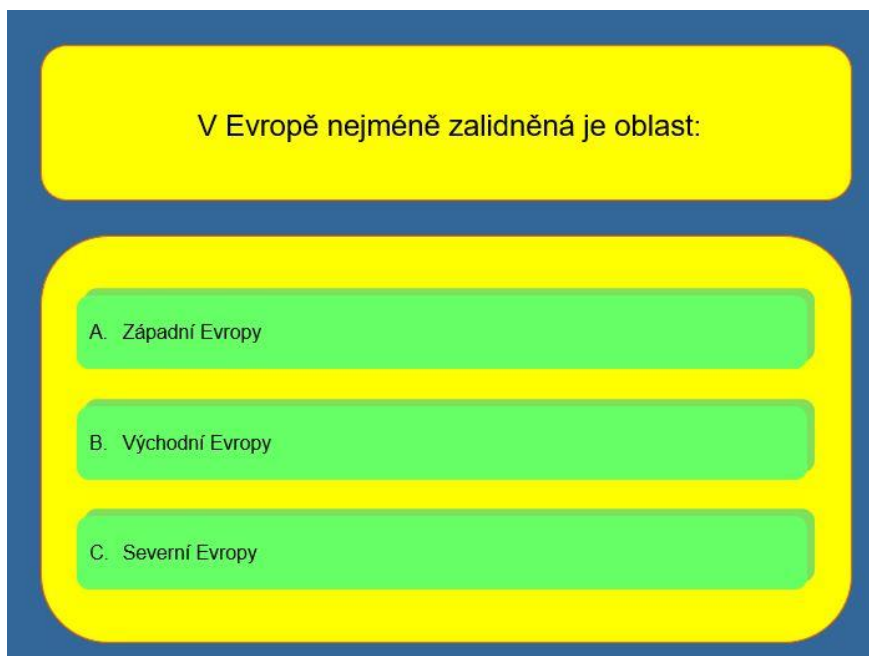
**AUTOR:** Autorem hry týkající se obyvatelstva Evropy je Mgr. Jan Zicha.

Počet obyvatel	100	200	300	400	500
Hustota osídlení	100	200	300	400	500
Jazyky	100	200	300	400	500
Náboženství	100	200	300	400	500
Sídla	100	200	300	400	500

Obrázek 26: Schéma pro hru Riskuj!

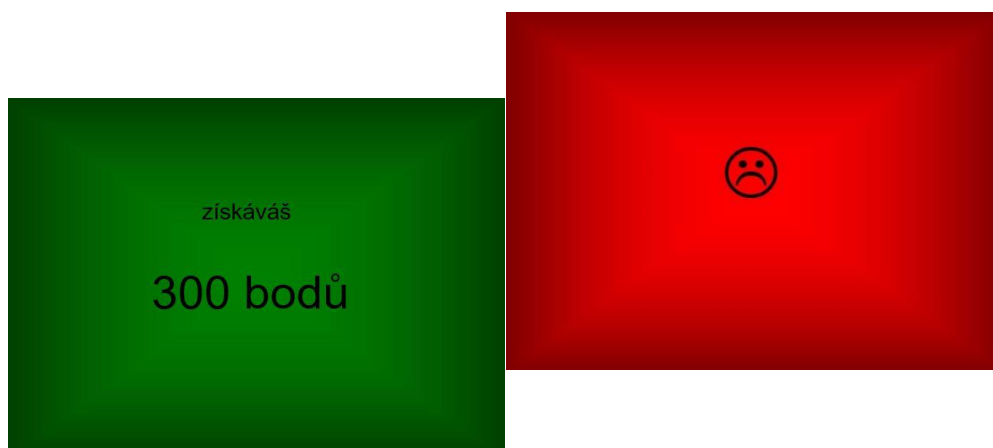
Autor: Jan Zicha

Na obrázku č. 26 je schéma pro hru. Žáci si mohou vybrat z okruhů: počet obyvatel, hustota zalidnění, jazyky, náboženství a sídla. Počet bodů, který je zvýrazněn zeleně, znamená, že otázka je již vyčerpána a správně zodpovězená.



Obrázek 27: Riskuj! – otázka  
Autor: Jan Zicha

Když žáci odpovídají na otázky, mají vždy na výběr ze třech možností (obrázek č. 27). Je tedy v zájmu zbylých dvou skupin dávat pozor, jaké možnosti již byly vybrány a nebyly správné. To jim usnadní vybrat správnou odpověď při náhradním plnění otázky.



Obrázek 28: Riskuj! – správná a špatná odpověď  
Autor: Jan Zicha



## 5 REFLEXE

Poslední kapitola mé diplomové práce se zabývá získanými zkušenostmi s vybranými hrami. Zkušenosti jsem získala dvěma různými způsoby. Prvním z nich je zkušenost z mého vlastního vyučování během všech třech praxí. Druhý způsob je získání informací od cvičných učitelů, které jsem kontaktovala, aby určité hry vyzkoušeli ve vyučovacím procesu sami.

Během své úplně první praxe, kterou jsem absolvovala na Základní škole Doctrina, jsem měla příležitost vyučovat šestý ročník. Zde jsem mohla vyzkoušet hru, kterou jsem sama vymyslela. V této práci jsem ji nazvala „Umíš rozkódovat šifru?“. Jedná se o hru, jejímž cílem je procvičit zeměpisnou síť a práci s rejstříkem. Původně jsem měla hru zařazenou v pracovním listě, který se skládal z několika úkolů, přičemž pracovní list jsem měla naplánovaný jako výplň jedné vyučovací hodiny. Hře jsem vyčlenila přibližně 15 minut. Již při plnění prvních úkolů mi bylo jasné, že pracovní list není možné ve 45 minutách stihnout. Hru jsem tedy přeorganizovala na další vyučovací hodinu, kdy její plnění trvalo žákům přibližně půl hodiny. Šifry žáky velmi bavily a tím si osvojili práci s rejstříkem velmi rychle. Žáci mě po hodině prosili, abych jim na příští hodinu vymyslela ještě další šifry.

Další prověřenou hrou je „Had“, kterého jsem vyzkoušela během své druhé průběžné praxe. Tato hra je perfektní vstupní aktivitou a hodí se kdykoliv a k jakémukoliv učivu. Vyzkoušela jsem ji v devátém ročníku, kde byly podmínkou pro utvoření hada termíny týkající se České republiky. Hra trvala pouze 5 minut a žáky velmi dobře navadila na hodinu zeměpisu. Hra měla i vtipné prvky. V momentě, kdy vypršel čas pro utváření hada, žáci počítali slova, která byla součástí právě toho jejich. Došlo k jakémusi předhánění a vyučovací hodina tak získala veselý vstup.

Jsem moc ráda, že jsem se ke zkoušení her dostala i během své souvislé praxe. Se svými žáky jsem vyzkoušela hru „Emigruješ, anebo imigruješ?“. Ta se zprvu nezdála úplně vhodná pro žáky v pubertálním věku a chvíli mi trvalo, než jsem je přemluvila k nějakému vystoupení, při kterém museli předvést své herecké výkony. Nervozita a stydlivost naštěstí opadla hned po první skupině a hra nabrala úplně jiný spád. Žáky bavilo vymýšlet scénky pokud možno co nejtěžší, aby uhodnutí daného termínu neměly ostatní skupiny jednoduché. Hra tedy nad očekávání splnila svůj didaktický cíl. Další

vyučovací hodinu jsem se žáků ptala na použité termíny a všichni byli schopni daný termín vysvětlit svými vlastními slovy, což mě velmi mile překvapilo.

Název poslední hry, se kterou mám zkušenosti, zní „Nahoru na horu Mount Everest“. Neměla jsem možnost hru vyzkoušet osobně, ale byla jsem při ní přítomna během svého náslechu. Pro studenty byl velmi poutavý již plán hry. Rozdělení do dvou skupin, které hrají proti sobě, je velmi dobře promyšlené. Každá skupina se snažila odpovídat co nejlépe, aby dosáhla vrcholu dříve než její protihráč. Některé otázky byly pro žáky složitější, proto bych v těchto případech doporučila i práci se školním atlasem, aby byla zachována plynulost hry. Hra je časově náročnější, ale jako interaktivní forma procvičování nově získané látky splňuje veškerá kritéria.

Jak je již zmíněno výše, reflexe se skládá nejenom z mé praxe, ale i ze zpětné vazby od učitelů, které jsem kontaktovala pro vyzkoušení svých her. Domluvila jsem se se třemi pedagogy, kteří byli mými cvičnými učiteli na praxích. Původně měla být naše spolupráce mnohem významnější, nicméně kvůli nečekané koronavirové situaci, při níž došlo k úplnému uzavření škol, jsem musela této mimořádné situaci přizpůsobit i reflexi. Dostala jsem zpětné vazby pouze na čtyři hry – „Zmapuj okolí své školy“, „Jak moc znáš svou zemi“, „Sudoku“ a „Zeměpis, anebo radši angličtina?“.

„Zmapuj okolí své školy“ vyzkoušela paní učitelka s devátým ročníkem. Hru realizovala během hodiny zeměpisu a následné hodiny výtvarné výchovy. Došlo tedy ke krásné mezipředmětové vazbě. Žáci měli na tvorbu plánu své školy dvě vyučovací hodiny, což bylo dle učitelky dostačující. Ve zpětné vazbě byla i poznámka, že je vhodné toto cvičení předem velmi dobře promyslet, a to z důvodu počasí. Původní plán byl tuto hru realizovat na začátku jara, nicméně počasí tomu nedovolilo, takže musela pedagožka najít náhradní termín. S tvorbou neměli žáci žádný zásadní problém. Byli rádi, že mohou pracovat venku. Jisté problémy nastaly během vytváření severky a odhadování reálných vzdáleností – následného zpracování měřítka. Zde pak byla nutná spolupráce s vyučující. Ta tuto hru hodnotila pozitivně hlavně z toho důvodu, že byla pro žáky nevšední a nová.

Druhou reflektovanou je hra na počítači nazvaná „Jak moc znáš svou zemi“. Ta byla také vyzkoušena s devátým ročníkem, nicméně tentokrát ne se zeměpisným pedagogem. Hru využil učitel, který hodinu zeměpisu pouze suploval. Velkou výhodou této hry přitom viděl v její nenáročnosti na přípravu. Žáci při hře pracují pouze s počítačem a veškeré informace jim poskytuje aplikace. Žáci byli do hry velmi

zainteresovaní, a proto jim tato aktivita zabrala celou vyučovací hodinu. Výuka na počítači je pro žáky vždy milou změnou, a pokud mají vhodné podněty, jsou pro ně počítače a internet velmi vhodným nástrojem vzdělávání.

Jsem moc ráda, že jednou ze čtyř vybraných her bylo i „Sudoku“. Zprvu jsem měla obavy, zda nebude tištěná forma pro žáky z hlediska malování evropských vlajek příliš těžká. Moji nejistotu však vyvrátila vyučující, která sudoku vyzkoušela v osmém ročníku. Jediným problémem byl nedostatek pastelek. Vyučující mi později napsala, že sudoku určitě ještě někdy využije, ale už bude moudřejší a půjčí si pastelky z výtvarné dílny. Někteří žáci nebyli tak kreativní a vlajky si očíslovali, aby nemuseli nic kreslit. Pouze doplňovali číslíčky tak, jak je tomu v klasickém sudoku.

Poslední hru, kterou zde reflektuji, je geograficko-anglická hra „Zeměpis, anebo radši angličtina?“. Mojí druhou aprobační je anglický jazyk a těším se, až budu moci tuto hru využít sama, ve své praxi. Hru vyzkoušela paní učitelka s žáky sedmého ročníku. Žáci nejdříve princip hry nepochopili, ale po znázornění na příkladu již ano. Nezbytnou součástí pro vyřešení hry byl slovník, bez kterého by někteří žáci nezvládli slovíčka přeložit. Samotné skládání písmen do názvů míst jim nezabralo moc času. Více času však obsáhlo zakreslování získaných míst do mapy. Žáci pracovali se školními atlasy, především s rejstříkem. Malý problém nastal tehdy, když byla místa v mapě zakreslená, ale žáci nedokázali přijít na společný znak všech třech států. Zde bylo zapotřebí rady učitele, který dával určité indicie, jež nakonec dopomohly žákům daný problém vyřešit.

## 6 ZÁVĚR

Tato diplomová práce se zabývala využitím her ve výuce zeměpisu na druhém stupni základní školy. Cílem této práce bylo vypracovat příručku, která by byla k dispozici všem pedagogům, kteří chtějí vytvořit kreativní hodiny zeměpisu. Metodou pro vytvoření diplomové práce bylo zpracování rešerše odborné literatury a vlastní zpracování geografických her. Každá hra byla ukotvena do témat Rámcového vzdělávacího programu s didaktickým cílem.

Hra s didaktickým cílem neboli hra didaktická slouží velmi dobře jako výukový materiál, který zároveň nese velkou výhodu. Pomocí her mohou žáci zažít nevšední styl výuky, při které dochází k větší aktivizaci než při obvyklé frontální výuce. Žáci tak zefektivňují své učení a lépe si ukládají nové informace, které jim škola předala.

Část této práce se věnovala metodologii, ve které byla vytvořena šablona. Tato šablona stanovila hlavní kritéria didaktických her, kterými jsem se v práci zabývala. Celkem bylo vytvořeno jedenáct atributů, které charakterizovaly každou geografickou hru. Mezi atributy byly zahrnuty: název, pro koho je hra určená, jak dlouho trvá, její vzdělávací cíl, prostor pro realizaci, počet žáků, organizační formy hry, nutné pomůcky, pravidla, zasazení do Rámcového vzdělávacího programu a autor.

Stěžejní částí diplomové práce bylo vypracování zeměpisných her. Práce jich obsahuje celkem dvacet jedna. Hry byly rozděleny do pěti základních skupin, dle mého vlastního vymezení. První skupinou byly venkovní hry. Hry mimo školní třídu sice vyžadují větší přípravu, ale drží krok s novodobými trendy, a to s tzv. terénní výukou. V práci byly uvedeny celkem čtyři hry tohoto typu. Druhá skupina byla charakterizována hrami s papírovou mapou. Tuto skupinu jsem zahrnula z toho důvodu, že považuji práci s papírovou mapou a atlasem pro žáky zeměpisu za velmi důležitou. V práci byly předloženy tři hry této charakteristiky. Hry na počítači nebo s internetem tvořily třetí skupinu. Dle mého názoru je práce s počítačem u žáků velmi oblíbená, a proto jsem do práce zařadila tři hry tohoto typu. Nejvíce her, celkem sedm, bylo začleněno do tzv. krátkodobých her. Tyto hry nesou velké pozitivum v tom, že často slouží jako výplně vyučovacích hodin. Další možností, jak tyto hry využít, je warm up aktivita neboli „zahříváčka“ a slouží také jako možnost vložit do výuky určitý relaxační prvek. Tato část práce byla uzavřena poslední skupinou, tzv. dlouhodobými hrami. Účelem těchto her je

vyplnit téměř celou vyučovací hodinu pomocí netradičních výukových metod. Celkem byly v práci použity čtyři dlouhodobé hry.

Z této diplomové práce bylo reflektováno osm zeměpisných her. Čtyři z nich jsem vyzkoušela sama během svých třech praxí – dvou průběžných a jedné souvislé. Díky své zkušenosti jsem mohla hry vylepšit tak, že jsou plně využitelné ve vyučovacím procesu. Další čtyři hry byly reflektovány jinými osobami. Kontaktovala jsem tři pedagogy, kteří navržené hry vyzkoušeli v praxi a následně mi k nim poskytli zpětné vazby.

Práce byla obohacena o osm příloh, jejichž obsahem jsou materiály pro vybrané hry. Materiál stačí jednoduše vytisknout a dle popisu hry ihned využít ve vyučovací hodině.

Velmi by mě potěšilo, kdyby tato příručka posloužila jako budoucí databáze, do které by další pedagogové přidávali i své hry. Takové hry by byly zároveň vyzkoušené v praxi, což by kvalitu a uživatelskou hodnotu databáze ještě zvýšilo.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BĚLÍK, V., JANIŠ, K., 2008. *Motivační náměty do výuky zeměpisu*. Hradec Králové: Gaudeamus. ISBN 978-80-7041-886-4

BÜHLER, C., 1935. *From Birth to Maturity*. London: Kegan Paul.

CIHELKOVÁ, J., 2017. *Nadané dítě ve škole*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-1248-5

ČERMÁKOVÁ, J. H., RABIŇÁKOVÁ, D., (1997). *TY + JÁ = KAMARÁDI*. Praha: Nakladatelství ISV. ISBN 80-85866-76-5

*Česká republika - vědomostní hra s důležitými údaji. Poloha měst ČR klikni na mapku.* [online]. [vid. 18. 3. 2020]. Dostupné z: <https://geography.okhelp.cz/czech/index.php>

*Česká republika - vědomostní hra s důležitými údaji. Poloha měst ČR klikni na mapku.* [online]. [vid. 18. 3. 2020]. Dostupné z: <https://geography.okhelp.cz/czech/hory-graficky.php>

*Česká republika - vědomostní hra s důležitými údaji. Poloha měst ČR klikni na mapku.* [online]. [vid. 18. 3. 2020]. Dostupné z: <https://geography.okhelp.cz/czech/reky-prameny.php>

ČINČERA, J., 2007. *Práce s hrou pro profesionály*. Praha: Grada Publishing. ISBN 978-80-247-1974-0

DANILOV, M. A., SKATKIN, M. N., 1982. *Didaktika střední školy*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.

DOSTÁL, J., 2015. *Badatelsky orientovaná výuka*. Olomouc: Univerzita Palackého. ISBN 978-80-244-4515-1

FANTOVÁ, L., 2012. *Pohoří ČR – pexeso*. Metodický portál RVP. [online]. [vid. 10. 3. 2020]. Dostupné z: <https://www.dumy.cz/material/7571-pohori-cr-pexeso>

FONTANA, D., 2014. *Psychologie ve školní praxi: příručka pro učitele*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0741-2

FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A., 2007. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Brno: Computer Press. ISBN 978-80-251-1701-9

FUCHS, E., 2007. *Magické čtverce*. [online]. [vid. 18. 4. 2020]. Dostupné z: [http://bart.math.muni.cz/~fuchs/Efuchs/historie\\_pdf/mactv.pdf](http://bart.math.muni.cz/~fuchs/Efuchs/historie_pdf/mactv.pdf)

HAUBRICH, H. et al., 1988. *Didaktik der Geographie konkret*. München: R. Oldenbourg Verlag. ISBN 9783486880298

HÁJEK, J., 1999. *Vybrané kapitoly z didaktiky geografie*. Plzeň: Západočeská univerzita. ISBN 80-7082-549-9

HOFMANN, E., 2005. *Terénní vyučování*. Metodický portál RVP. [online]. [vid. 10. 3. 2020]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/k/z/263/TERENNI-VYUCOVANI.html/>

HRACHOVCOVÁ, Š., 2012. *AZ kvíz – Evropa*. Digitální materiály pro výuku DUMY. [online]. [vid. 25. 3. 2020]. Dostupné z: <https://view.officeapps.live.com/op/view.aspx?src=http://dumy.cz/nahled/20240>

KOTÍKOVÁ, H., 2014. *Rvačka o Afriku*. Digitální materiály pro výuku DUMY. [online]. [vid. 20. 4. 2020]. Dostupné z: <https://view.officeapps.live.com/op/view.aspx?src=http://dumy.cz/nahled/143056>

KOTÍKOVÁ, H., 2013. *Vrstevnice – modely z písku*. Digitální materiály pro výuku DUMY. [online]. [vid. 20. 4. 2020]. Dostupné z: <https://www.dumy.cz/material/143116-vrstevnice-modely-z-pisku>

KOŽUCHOVÁ, M., KORČÁKOVÁ, E., 1998. *Využití didaktické hry*. Časopis Komenský, roč. 122, č. 5/6. Brno: Masarykova univerzita. ISSN 0323-0449

KUBEŠOVÁ, M., 2009. *Nahoru na horu Mount Everest*. Metodický portál RVP. [online]. [vid. 2. 4. 2020]. Dostupné z: <https://dum.rvp.cz/materialy/nahoru-na-horu-mount-everest.html>

KUBEŠOVÁ, M., 2009. *Nahoru na horu Sněžka*. Metodický portál RVP. [online]. [vid. 2. 4. 2020]. Dostupné z: <https://dum.rvp.cz/materialy/nahoru-na-horu-snezku.html>

KÜHNLOVÁ, H., 1999. *Kapitoly z didaktiky geografie*. Praha: Univerzita Karlova v Praze – Nakladatelství Karolinum. ISBN 80-7184-995-2

MAŇÁK, J., 1995. *Nárys didaktiky*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 80-210-1661-2

MAŇÁK, J., a kol. *Alternativní metody a postupy*. 1997. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 80-210-1549-7

MAŇÁK, J., ŠVEC, V., 2003. *Výukové metody*. Brno: Paido – edice pedagogické literatury. ISBN 80-7315-039-5

OPRAVILOVÁ, E., 2004. *Předškolní pedagogika II*. Liberec: Technická univerzita. ISBN 80-7083-786-1

PIAGET, J., INHELDER, B., 2014. *Psychologie dítěte*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0691-0

PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J., 2013. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0403-9

ŘEZNÍČKOVÁ, D., 1994. *Žijeme v Evropě: pracovní sešit pro žáky ZŠ a nižších ročníků výběrových škol*. Praha: Česká geografická společnost

ŘEZNÍČKOVÁ, D., 1995. *Nezapomněli jste na schémata?* Geografické rozhledy, roč. 4, č. 4. Praha: Česká geografická společnost

SKALKOVÁ, J. 2007. *Obecná didaktika*. Praha: Grada Publishing. ISBN: 978-80-247-1821-7

*Skrblik: jak luštit sudoku*. [online]. [vid. 27. 4. 2020]. Dostupné z: <https://www.skrblik.cz/navod/jak-lustit-sudoku/>

SOCHOROVÁ, L., 2011. *Didaktická hra a její význam ve vyučování*. Metodický portál RVP. [online]. [vid. 8. 3. 2020]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>

STAROVE, T., 2013. *Asie – AZ kviz*. Digitální materiály pro výuku DUMY. [online]. [vid. 25. 3. 2020]. Dostupné z: <https://view.officeapps.live.com/op/view.aspx?src=http://dumy.cz/nahled/47499>



VALIŠOVÁ, A., KASÍKOVÁ, H., 2011. *Pedagogika pro učitele*. Praha: Grada Publishing. ISBN 978-80-247-3357-9

WOLLAN, M. 2009. *The Big Draw of a GPS Run*. The New York Times. [online]. [vid. 19. 3. 2020]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2009/08/20/fashion/20GPS.html>

*Zeměpisné hry na internetu: Orientace na mapě*. [online]. [vid. 12. 3. 2020]. Dostupné z: <http://lide.gymcheb.cz/~makomig/Stranky8/orientace.html>

ZICHA, J., 2011. *Evropa – obyvatelstvo*. Metodický portál RVP. [online]. [vid. 20. 4. 2020]. Dostupné z: <https://dum.rvp.cz/materialy/evropa-obyvatelstvo.html>

## SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1: Kartičky pro modely z písku pro hru „Z písku se dají stavět nejenom bábovky“

Příloha 2: Tabulka s šiframi pro hru „Umiš rozkódovat šifru?“

Příloha 3: Tabulka a mapa pro hru „Rvačka o Afriku“

Příloha 4: Kartičky pro hru „Emigruješ, anebo imigruješ?“

Příloha 5: Otázky pro hru „Tik tak bum!“, 7. ročník

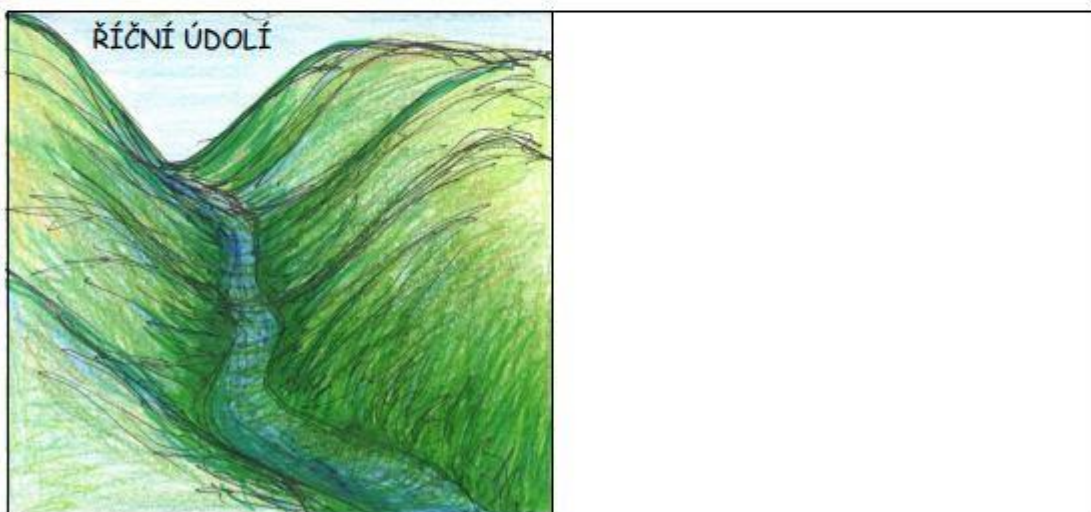
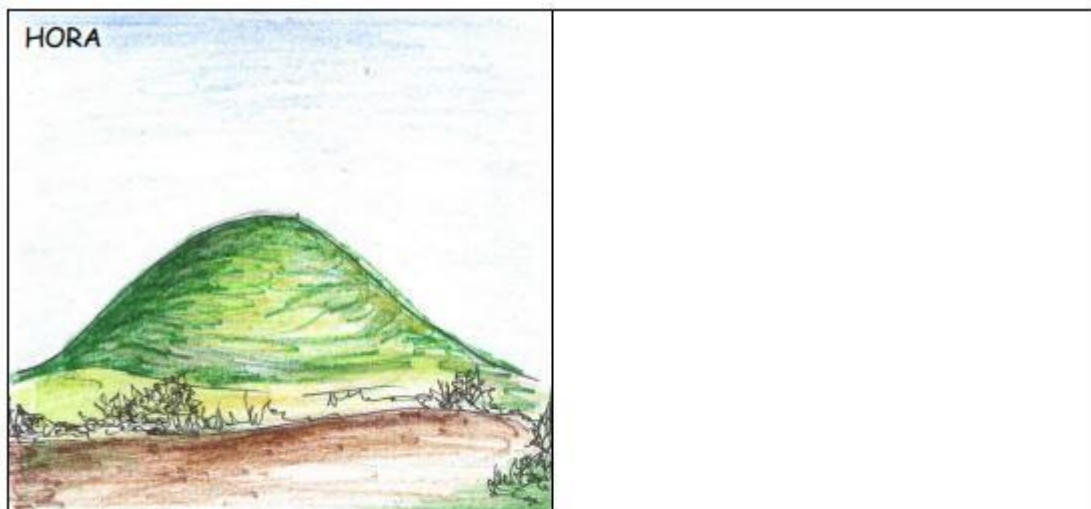
Příloha 6: Sudoku

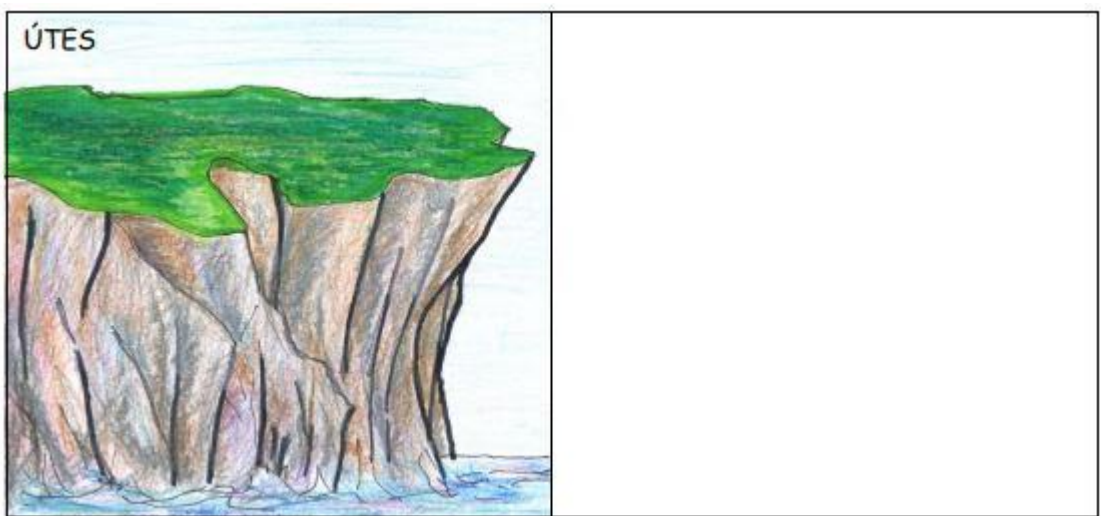
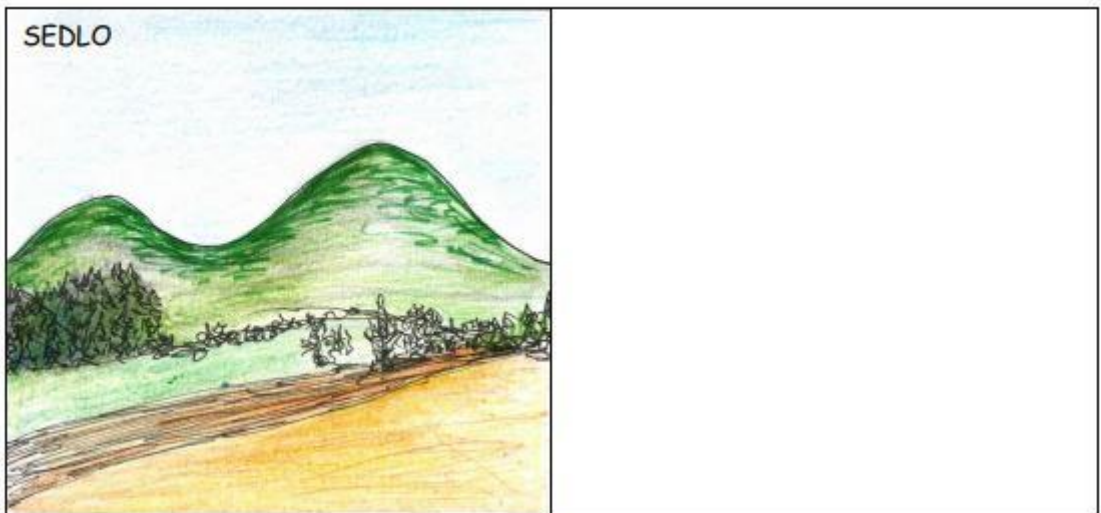
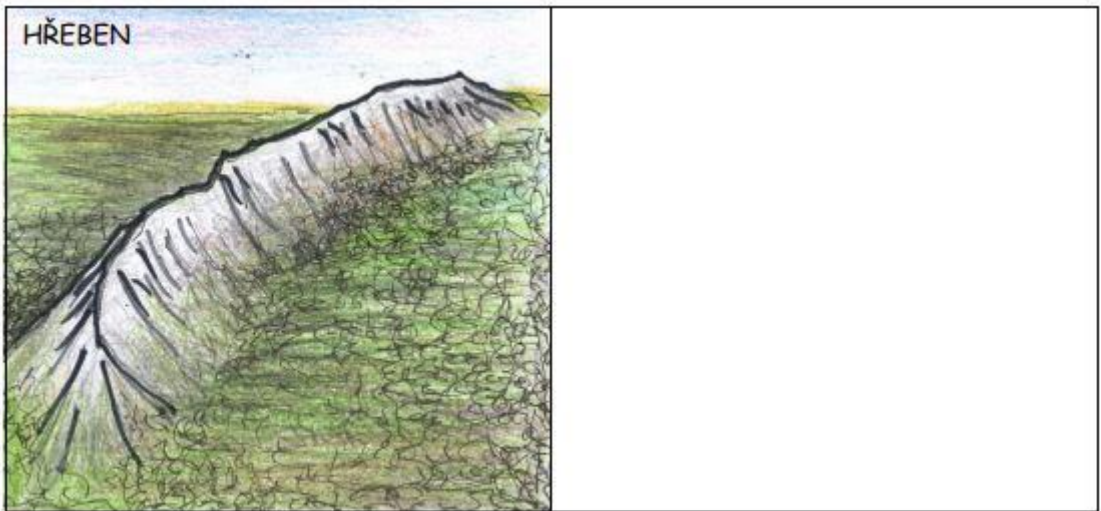
Příloha 7: Geopexeso

Příloha 8: Kartičky pro hru „Zeměpis, anebo radši angličtinu?“ a slepá mapa

## PŘÍLOHY

**Příloha 1: Kartičky pro modely z písku pro hru „Z písku se dají stavět nejenom bábovky“**





## Příloha 2: Tabulka s šiframi pro hru „Umíš rozkódovat šifru?“

Písmeno	KÓD
A	10
B	11
C	12
Č	13
D	14
E	15
F	16
G	17
H	18
CH	19
I	20
J	21
K	22
L	23
M	24

Písmeno	KÓD
N	25
O	26
P	27
Q	28
R	29
Ř	30
S	31
Š	32
T	33
U	34
V	35
W	36
X	37
Y	38
Z	39

### Příloha 3: Tabulka a mapa pro hru „Rvačka o Afriku“

Místo	Odpověď
Džibuti	hlavní město, Džibutsko
Asmara	hlavní město, Eritrea
Káhira	hlavní město, Egypt
Addis Abeba	hlavní město, Etiopie
Libreville	hlavní město, Gabon
Banjul	hlavní město, Gambie
Volta	vodní nádrž, Ghana
Conakry	hlavní město, Guinea
Bissau	hlavní město, Guinea-Bissau
Orange	řeka, Jihoafrická republika (také Namibie)
Džuba	hlavní město, Jižní Súdán
Douala	město, Kamerun
Turkana	jezero, Keňa
Moroni	hlavní město, Komory
Lékéti	hora, Konžská republika (Kongo)
Maseru	hlavní město, Lesotho
Greenville	město, Libérie
Barka	poloostrov, Libye
Antananarivo	hlavní město, Madagaskar
Lilongwe	hlavní město, Malawi
Niger	řeka, Mali (také Niger a Nigérie)
Vysoký atlas	pohoří, Maroko
Nuakšott	hlavní město, Mauritánie
Port Louis	hlavní město, Mauricius
Cabora Bassa	vodní nádrž, Mosambik
Windhoek	hlavní město, Namibie
Namey	hlavní město, Niger
Ibadan	město, Nigérie
Yamoussoukro	hlavní město, Pobřeží slonoviny
Malabo	hlavní město, Rovníková Guinea
Kigali	hlavní město, Rwanda
Al-Ayún	hlavní město, Západní Sahara
Dakar	hlavní město, Senegal
Victoria	hlavní město, Seychely
Freetown	hlavní město, Sierra Leone
Hargeysa	hlavní město, Somaliland
Juba	řeka, Somálsko
Zémongo	národní park, Středoafriká republika
Chartúm	hlavní město, Súdán
Sao Tomé	hlavní město, Svatý Tomáš a Princův ostrov

Mbabane	hlavní město, Svazijsko
Ruaha	národní park, Tanzanie
Lomé	hlavní město, Togo
Gábes	město, Tunisko
Kyoga	jezero, Uganda
Lusaka	hlavní město, Zambie
Harare	hlavní město, Zimbabwe



Obrázek 29: Slepá mapa Afriky  
Dostupné z: <https://bit.ly/2RJt8ND>

**Příloha 4: Karty pro hru „Emigruješ, anebo imigruješ?“**

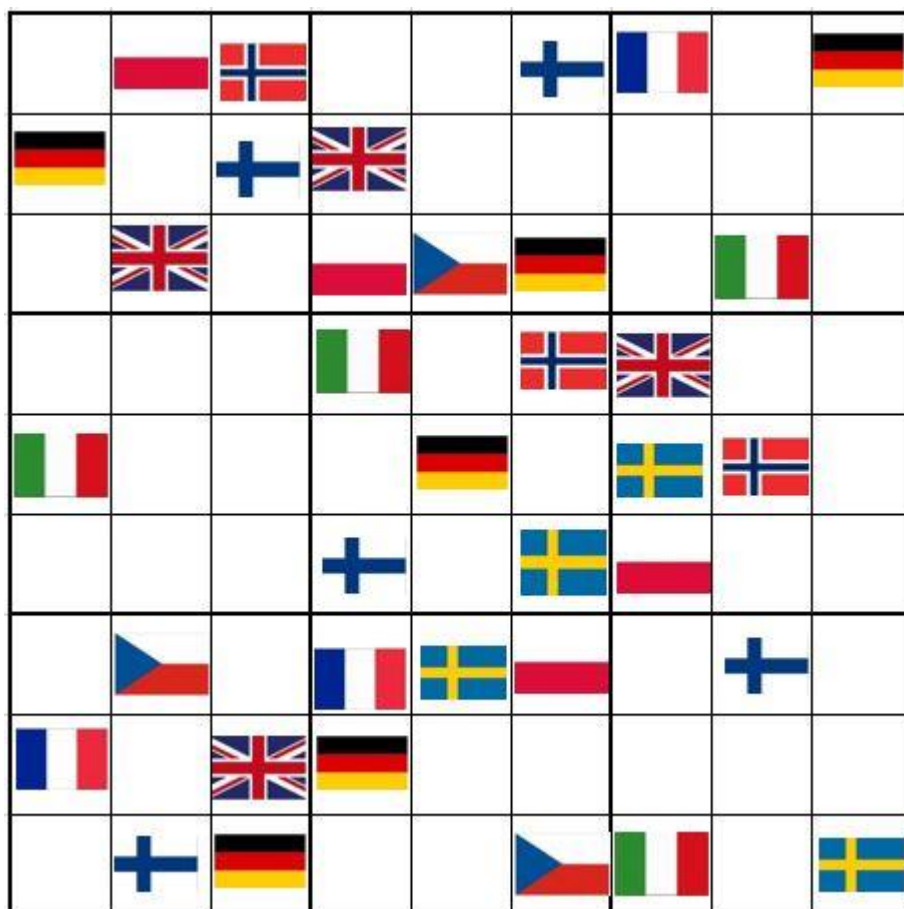
REEMIGRACE	MEZISTÁTNÍ MIGRACE
IMIGRANT	VYHOŠTĚNÍ
VNITROSTÁTNÍ MIGRACE	DOČASNÁ MIGRACE
EMIGRANT	SEZÓNŇNÍ MIGRACE



## Příloha 5: Otázky pro hru „Tik tak bum!“, 7. ročník

Kontinent Amerika se nachází na jaké polokouli? (dvě možné odpovědi)
Kontinent Amerika se dělí na které světadíly?
Hranice mezi S a J Amerikou se jmenuje Panamská, nebo Paramská šíje?
Jmenuj alespoň tři důležité rovnoběžky, které procházejí Amerikou.
Jak se nazývá poloostrov, který má stejný název jako pátá nejoblíbenější rasa psa České republiky?
Sopka Popocatepetl v překladu znamená Kouřová hora, nebo Doutnající hora?
Jakým jazykem se dohovíříš v Latinské Americe?
Jmenuj alespoň dva oceány, které omývají Ameriku.
Jak se nazývá moře, podle kterého je pojmenován velmi známý film o pirátech?
Na Galapágách žijí obrovští papoušci – pravda, nebo lež?
Vlívá se řeka Mississippi do Missouri?
Ve Střední Americe se nachází ostrov Jan, nebo Kuba?
Patří poloostrov Aljaška USA, nebo Kanadě?
Tanec hula hula je typický pro Hawaii, nebo Ohňovou zemi?
Velká jezera se nacházejí v Severní, nebo Jižní Americe?
Velká jezera tvoří hranici mezi USA a Mexikem, nebo USA a Kanadou?
Grand Canyon se nachází na řece Colorado, nebo Mackenzie?
Jezero Titicaca je nejvýše, nebo nejnižší položené jezero na světě?
Řeka Amazonka je nejdelší na světě – pravda, nebo lež?
Jak se nazývá největší prales světa?
Jak se nazývá pásmové pohoří procházející celou Amerikou?
Mount McKinley je jiný název pro horu Denali – pravda, nebo lež?
Laplatská nížina se nachází v S, nebo J Americe?
Jaký je jiný název pro Kordillery v Jižní Americe?
Nejnižší bod Ameriky je Údolí smrti, nebo Grand Canyon?
Nejsušší poušť na světě je Atacama – pravda, nebo lež?
V jakém podnebném pásmu se nachází Grónsko?

## Příloha 6: Sudoku



## Příloha 7: Geopexeso

<b>Krkonoše</b>	<b>Sněžka 1602 m</b>	<b>Krušné hory</b>	<b>Klínovec 1244 m</b>
<b>Šumava</b>	<b>Plechý 1376 m</b>	<b>Moravskoslezské Beskydy</b>	<b>Lysá hora 1323 m</b>
<b>Hrubý Jeseník</b>	<b>Praděd 1491 m</b>	<b>Bílé Karpaty</b>	<b>Velká Javořina 970 m</b>
<b>Orlické hory</b>	<b>Špičák 841 m</b>	<b>Jizerské hory</b>	<b>Jizera 1122 m</b>
<b>Českomoravská vrchovina</b>	<b>Devět skal 836 m</b>	<b>Novohradské hory</b>	<b>Kamenec 1072 m</b>

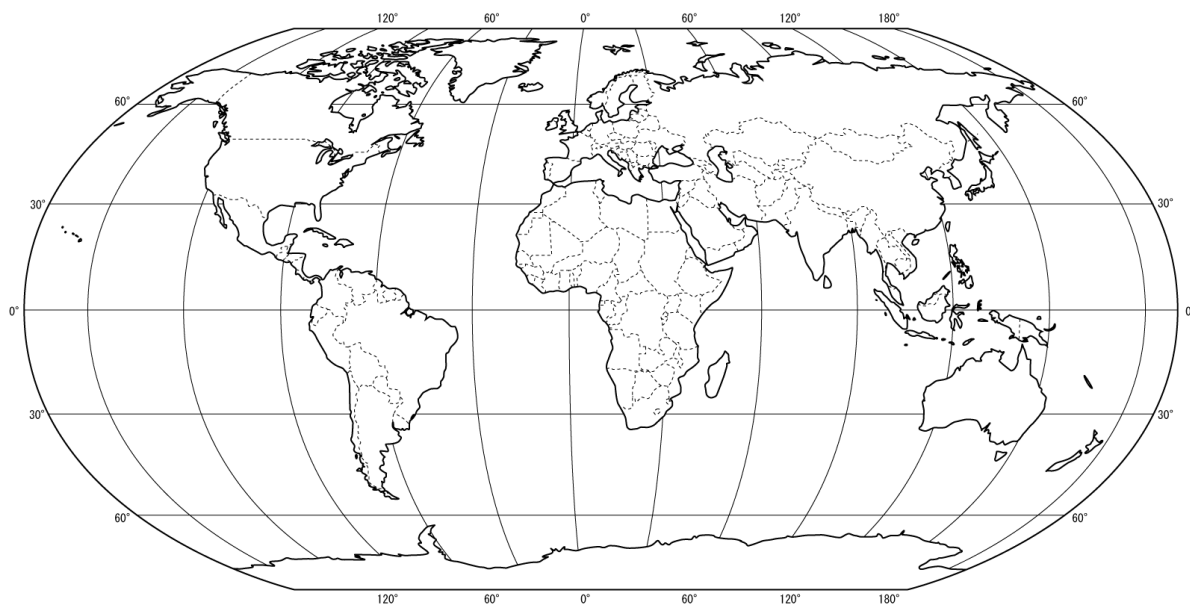
Autor: Lenka Fantová

**Příloha 8: Kartičky pro hru „Zeměpis, anebo radši angličtinu?“ a slepá mapa**

<b>VÝCHOD (2)</b>	<b>OKO (3)</b>	<b>HROCH (5)</b>
<b>DEŠTNÍK (2)</b>	<b>HAD (4)</b>	<b>VELKÝ (2)</b>
<b>NOHY (3)</b>	<b>PAPÍROVÝ DRAK (1)</b>	<b>ŠATY (5)</b>
<b>MALÝ (4)</b>	<b>OBLEČENÍ (7)</b>	<b>AUTO (2)</b>
<b>ČÍSLO (1)</b>	<b>KAPR (4)</b>	<b>POMOC (2)</b>

<b>CITRON (1)</b>	<b>VODA (4)</b>
-------------------	-----------------

<b>LEV (2)</b>	<b>SLON (5)</b>	<b>ČERNÁ (4)</b>
----------------	-----------------	------------------



Obrázek 30: Slepá mapa světa  
Dostupné z: <https://bit.ly/3ceuHuP>