

Kamarádi Příběh
Fantazie **Hra** Zábava
Dobrodružství

Schopnosti Zážitky Reflexe
Zkušenost
Sebedůvěra Osobnost

Inspirace Učení Úspěch
Poznání Odměna
Brána do budoucnosti

LOVCI PODNIKAVÝCH DUCHŮ

Zážitkový program, který pomáhá do života



Vítejte ve světě Lovců Podnikavých duchů!

Ve světě, kde štěstí přeje připraveným, kde úspěch
a odměna čekají pouze na ty, kdo se o ně zaslouží!



LOVCI PODNIKAVÝCH DUCHŮ

Vzdělávací zájmový kroužek určený pro děti od 9 let

Prastaré legendy, záhadná tajemství, tajuplná místa a postavy, zkouška vlastních schopností, noví kamarádi, nové zkušenosti a dovednosti. To vše na děti čeká během programu plného zábavy, zážitků a poučení.

Lovci Podnikavých duchů přivedou děti mezi jejich vrstevníky, se kterými budou prožívat dobrodružný příběh. Stanou se členem jednoho z týmů pátrajících po tajemných bytostech - Podnikavých duších. O nich legendy tvrdí, že ten, kdo získá jejich životní karty, získá řadu zvláštních schopností.

Při hře u sebe budou děti rozvíjet soubor vlastností a dovedností, které jsou typické pro **podnikavou** osobnost. Samostatně uvažujícího člověka s názorem, který si dokáže poradit v různých životních situacích,

kteří hledá příležitosti pro uplatnění vlastních schopností a dovedností. Osobnost, která věří ve své schopnosti, ale zároveň si je vždy vědoma svých povinností a která respektuje druhé.

ZAMĚŘENÍ PROGRAMU

Učíme děti dělat si na věc vlastní názor, vyjednávat s druhými, bránit se manipulaci, zvládat projevy svých emocí, hledat řešení problémů, pracovat v týmu, využívat kreativní techniky pro hledání nových nápadů, využívat jejich fantazii.

► **Neučíme děti teoretické přístupy a definice. Chceme, aby to, co se naučí, uměly uplatnit v praxi!** ◀

Děti si osvojují praktické techniky z oblasti **měkkých dovedností** (tzv. soft skills), které jim pomohou řešit nejrůznější situace v osobním, ale

především v budoucím studijním a pracovním životě.

V programu je zahrnuto **10 klíčových oblastí**:

- Komunikační dovednosti
- Asertivita
- Emoční inteligence
- Týmová spolupráce
- Řízení času
- Principy vůdcovství
- Řešení problémů
- Kreativita
- Obchodní dovednosti
- Finanční gramotnost

Jednotlivé techniky spadající do výše uvedených oblastí jsou dětem představovány a dále procvičovány formou zábavné hry, respektive příběhu Lovců Podnikavých duchů.

Příběhem vede děti vedoucí kroužku, tzv. **Pán/Paní hry**. Představuje pro děti průvodce, rádce, ale někdy také protivníka při jejich putování světem Lovců Podnikavých duchů.

Na základě připravených materiálů rozplétá s dětmi dobrodružný příběh,

plný tajemství, která čekají na rozluštění. Uvádí jednotlivé situace a hry, poskytuje také dětem zpětnou vazbu jejich snažení.

Celá hra je postavena na několika základních principech:

- Rozvíjet u dětí praktické dovednosti.
- Učit děti zábavnou formou, kde je důraz kladen na vlastní prožitek a získanou zkušenost.
- Dát dětem maximální prostor pro uplatnění jejich schopností.
- Ukázat dětem, že vždy existuje rovnováha mezi jejich právy a povinnostmi.



I. Forma hry

Děti se stávají členem jednoho z týmů, které pátrají po stopách mýtických tvorů – Podnikavých duchů

Každý z duchů představuje esenci jedné z výše uvedených klíčových oblastí - měkkých dovedností, spojených s podnikavostí. Týmy dětí pak v rámci příběhu pátrají po životních kartách jednotlivých duchů.

Při svém pátrání týmy procházejí různými situacemi a úkoly, které před ně hra staví.

Jednotlivé aktivity a z nich vyplývající úkoly jsou koncipovány jako zážitkové. Děti tak mají možnost si jednotlivé techniky a jejich účinky vyzkoušet „na vlastní kůži“. Zážitková forma přitom napomáhá lepší fixaci naučených postupů a technik.

Samotná hra je postavena tak, aby děti nutila využívat jejich mentální, ale i fyzické schopnosti.

Čeká na ně mix nejrůznějších šifer, rébusů, tvořivých i pohybových her, zasazených do uceleného příběhu, který dětem rozplétá Pán/Paní hry.

Při hře samotné využíváme prvky dramatizace, motivujeme děti, aby zapojily fantazii.

► V rámci programu děti musí přemýšlet, ale zároveň se i hýbat. ◀

PŘÍBĚH HRY

Příběh dotváří celkovou atmosféru hodin. Kombinuje v sobě reálné a fantaskní prvky. Vystupují v něm reálná místa, lidé a události. Zároveň zde mají své místo také záhady a nadpřirozené jevy. To vše s cílem vytvořit pro děti atraktivní prostředí pro samotnou výuku.

V rámci příběhu děti navštíví řadu zajímavých míst po celém světě - např. pohoří Kavkaz a jeho nejhlubší

jeskyni světa, milánskou Operu La Scala, podmořské město Pavlopetri, hřbitov Rock Creek a další.

Ve své fantazii se budou probíjet zuřivou sněhovou bouří, potápět k zatopenému městu, pátrat v archívech nebo cestovat časem. Pro svého „zaměstnavatele“, záhadného D. T., se budou snažit získat životní karty tajemných Podnikavých duchů.

► Chceme děti učit, ale zároveň i bavit. ◀

CELOROČNÍ VELKÁ HRA

Pro větší motivaci jsou všechny týmy zapojeny do celoroční hry o ceny.

Za řešení jednotlivých úkolů týmy dětí získávají tzv. **Kešenky**, které mají dvojí funkci – slouží jako platidlo ve hře a zároveň jejich suma ukazuje míru úspěšnosti týmu ve hře.

Na základě získaných Kešenek je sestavován žebříček týmů. Na konci roku jsou pak vyhlášeny nejlepší týmy, které získají ceny.

Velký důraz klademe na týmovou spolupráci. Na získávání Kešenek, a tím i na konečném výsledku týmu, se tak vždy podílí všichni jeho



členové. V rámci svého týmu děti vždy pracují v **kooperativním** režimu, kdy jdou za společným cílem – zvítězit ve hře.

Musí si navzájem pomáhat, táhnout za jeden provaz. Jen tak se jim podaří plnit úkoly, které na ně čekají.

► **Každý tým je tak silný, jak je silný jeho nejslabší členek.** ◄

Děti jsou nuceny spolupracovat se svými spoluhráči tak, aby společně získali co nejvíce Kešenek.

Týmy jsou mezi sebou navzájem **konkurenční**. Utkávají se v celoroční Velké hře o ceny, kdy vítěze určuje počet shromážděných Kešenek.

Kešeny přiděluje Pán/Paní hry na základě pravidel popsaných u jednotlivých aktivit v metodice.

Průběžné výsledky celoroční hry jsou dětem neustále přístupné na webových stránkách programu **www.podnikavyduch.cz**.

Děti tak mají přehled o svém pořadí a postupu soupeřů. Konečné výsledky jsou vyhlašovány po proběhnutí 30. týdne ve všech kroužcích.

... Všude je absolutní tma. Baterky rozbité, nic nevidíte. Naštěstí si vzpomenete, že velitel má v batohu brýle pro noční vidění. Jenže kde je batoh? A kde vůbec jsou ostatní? ...

... „Vězte, že mé jméno je Překvapení. Při našem setkání můžu vyvolávat vaši radost, ale i smutek, nebo zlost – záleží na tom, kdy se potkáme a jaké překvapení spolu prožijeme.” ...

... Opatrně jste se proplížili kolem svých Běsů. Vaší cestě na svobodu již nic nebrání.

Vymotání se z podzemí opery bylo díky plánku jednoduché. Vycházíte z budovy a překvapeně zjišťujete, že jste v ní strávili dva dny.

Během nich se každý z vás naučil spoustu nových věcí. Další úspěch je za vámi. Jako tým jste zase silnější! ...

... Najednou se ocitáte v tmavé místnosti, ve které je stůl a jedna židle. Na stole hoří pár svící, které osvětlují neskutečné hromady lejster...

... Stroj funguje skvěle. Suť z místnosti mizí rychlým tempem ...

... „Nikdy mě nenajdou!” ...

... Šumění vodopádu na vás má hypnotické účinky, zdá se vám, jako byste slyšeli příjemně hluboký hlas, který říká: „Zavři oči na chvíličku, šáhni si sem pro rybičku.”

Hlas je hodně podmanivý, takže aniž byste si uvědomili, co děláte, už stojíte u jezírka a skláníte se k jeho hladině. ...

... Po velkém úsilí se vám nakonec podařilo vylovit křišťálové kuličky.

Zkoumáte jejich odlesk. Do důlků na ciferníku zapadají přesně. Teď ještě přijít na to, jak je rozmístit. ...

... Rozhodnuto. Vaše další kroky povedou do hlubin. Potopíte se k starořeckému městu Pavlopetri. To je váš nový cíl...



II. Organizace programu

Lovci Podnikavých duchů mají nejčastěji podobu školního zájmového kroužku

Program Lovci Podnikavých duchů má podobu volnočasové aktivity organizované ve formě zájmového kroužku pro šesti až patnáctičlenné skupiny dětí ve věku **od 9 let**.

Program je zastřešen společností Know – how angels, s.r.o., - autora, koordinátora a vývojáře celé hry. Realizace programu na území ČR a SR probíhá v síti kroužků pod vedením lektorů, tzv. **Pánů/Paní hry**.

Každá z utvořených skupin dětí představuje jeden **tým**, který pod vedením Pána/Paní hry prochází příběhem hry. Pro každý z týmů je otevřen jeden běh programu, který absolvují jeho členové společně.

Počet skupin, respektive počet týmů, které Pán/Paní hry vede, není nijak omezen. Všechny týmy, které Pán/Paní hry vede, jsou zapojeny do Velké hry - celoroční hry o ceny, samostatně.

POŽADAVKY NA LEKTORY

Vedoucím kroužku, Pánem/Paní hry, se může stát libovolný **pedagog**, nebo asistent pedagoga působící na dané škole.

Základní a zároveň jedinou limitující podmínkou, kterou Pán/Paní hry musí splňovat, je **aktivní přístup** k celému programu a s ním spojená ochota zapojit se do hry dětí.

Pán/Paní hry je v rámci hry pro děti jak protivník, tak i spoluhráč a rádce. Aktivně se musí zapojovat do hry, vytvářet atmosféru příběhu a motivovat děti.



► Pán/Paní hry vytváří atmosféru kroužku. Jen na něm/ní záleží, jak se bude dětem v kroužku líbit. ◀

Program má dva ročníky (začátečníky a pokročilé), které na sebe volně navazují.

ORGANIZACE VÝUKY

Časová dotace kroužku je **30 lekcí** trvajících **90 minut** za rok.

Tým dětí o velikosti **8 – 15 členů** se setkává jednou týdně v termínu, který určuje Pán/Paní hry na začátku školního roku (zpravidla od října do konce května). Termín kroužku je následně uveden i na stránkách programu: www.podnikavyduch.cz.

V mimořádných případech je možné nechat proběhnout schůzku týmu vícekrát týdně. Na hru tyto posuny nemají vliv.

Rozložení výukových lekcí v rámci školního roku je v kompetenci školy, respektive Pána/Paní hry.

STARTOVACÍ BALÍČEK

Startovací balíček umožňuje škole vyzkoušet si s dětmi Lovce Podnikavých duchů. V balíčku expedujeme první 3 lekce programu, včetně všech potřebných pomůcek.

Balíček poskytujeme bezplatně, respektive za cenu poštovného a balného (100 Kč). Jeho objednáním nevznikají škole žádné závazky.

V případě zájmu o zapojení školy do programu Lovci Podnikavých duchů si škola následně objednává na stránkách www.podnikavyduch.cz roční licenci k programu.



Komun

Duch komunikačních dovedností. Pán aktivního naslouchání a schopnosti vyjednávání. Mistr podání ruky a očního kontaktu.

Výskyt: Jeskyně Krubera, pohoří Kavkaz

Poznávací znamení: Cvikr očního kontaktu, trychtýř naslouchání.

III. Licence k programu

Škola se do programu zapojuje zakoupením roční licence.

Cena licence činí **8 000 Kč** za ročník programu (začátečníci a pokročilí). Tato cena platí i v případě následného prodloužení licence.

Licence školu opravňuje k zapojení libovolného počtu skupinek svých žáků do programu.

V rámci licence škola získá:

- **Almanach Pána/Paní hry** - Kompletní vytištěné metodiky pro daný ročník programu (vždy 30 lekcí).
- **Sadu pomůcek** připravených pro 15 dětí. (V případě většího počtu skupinek dětí, je možné další sady pomůcek doobjednat za cenu 4 500 Kč/sada.)
- **Zvukové nahrávky**, které slouží pro dokreslení příběhu hry.
- **Metodickou podporu**.
- Zapojení všech dětí do celoroční **velké hry o ceny**.

Lovci Podnikavých duchů **nejsou dotováni** z dotačních programů. Snažíme se vytvořit soběstačný, dlouhodobě udržitelný systém. Cena licence nám tak pomáhá zajistit chod a další rozvoj celého programu.

Možnosti financování licence

Ze zkušenosti z minulých let, průměrný počet dětí v jedné skupince je cca 11 dětí. Doporučujeme proto dětem účast v programu zpoplatnit částkou 750 Kč/pololetí (15 lekcí). Tato částka umožní vybrat potřebnou sumu na uhrazení ceny licence.



Případné přebytky může škola využít např. pro navýšení odměny pro pedagoga, který program na škole povede.

Je zcela v kompetenci školy, zda dětem účast v programu zpoplatní. Je tak možné jej dětem poskytnout i **zcela zdarma** v případě, že licenci škola uhradí ze svých zdrojů.

Další možností financování nákupu licence je sponzorství od případného donátora.

Platba licence programu probíhá na základě uzavřené licenční smlouvy a zálohové faktury.

Po její úhradě nejpozději do týdne expedujeme balíček s kompletním programem na adresu školy. Součástí balíčku je zúčtovací faktura, která slouží jako doklad pro potřeby účetnictví školy, či případného sponzora.



Ema

Duch emoční inteligence. Paní pocitů. Mistryně zvládání emocí.

Výskyt: Milánská opera La Scala, Itálie

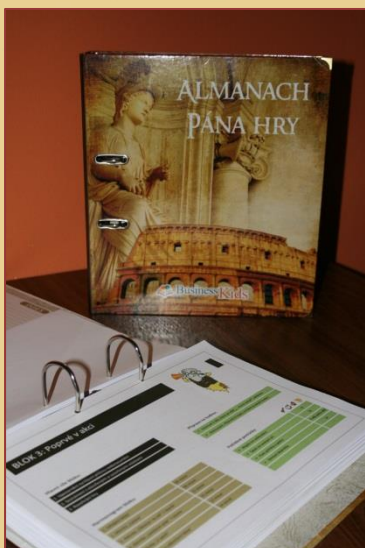
Poznávací znamení: Maska pocitů, zrcadlo upřímnosti

IV. Materiály pro výuku

Pán/Paní hry najdou vše potřebné v Almanachu Pána hry a na něj navázaných složkách s pomůckami

Almanach představuje sborník obsahující veškeré metodiky potřebné pro zajištění hladkého průběhu výuky v rámci kroužku Lovci Podnikavých duchů.

To znamená jak scénáře jednotlivých lekcí, tak i potřebné pomůcky pro Pána/Paní hry a děti.



Lekce jsou v Almanachu Pána/Paní hry členěny do tří základních částí:

Úvodní stránka obsahuje popis toho, na co je lekce zaměřena, jaké pomůcky budou potřeba. Součástí je také orientační harmonogram celé lekce, který dává Pánovi/Paní hry představu, kolik času orientačně počítat na jednotlivé aktivity.

Druhou část tvoří **teoretický úvod** týkající se v lekci probírané problematiky. Tento úvod je ke stažení na stránkách programu www.podnikavyduch.cz a je určen pro Pány/Paní hry. Představuje informační minimum, které by Pán/Paní hry měl/a znát.

Ve třetí části se nachází **scénář celé lekce**. Jsou zde popsána pravidla jednotlivých aktivit, ukázkové texty rozvíjející příběh, stejně tak i návodné otázky pro reflexi, orientační minutovník a vysvětlení jednotlivých bodů pro děti.



BLOK 1: Nová příležitost



Hlavní cíle bloku:

1. Vysvětlení správného podání ruky
2. Vytvoření pravidel pro práci v týmu
3. Rozehrání hry a vysvětlení pravidel hry

Příprava na hodinu:

- Na dveře připravit papír s číslem 1153.
- Schovat dopis ředitelů.

Harmonogram bloku:

1. Úvodní program	15 minut
2. Aktivita „Přítel“	32 minut
3. Aktivita „Směsava“ s systémem Katerin	38 minut
4. Shrnutí a zakončení lekce	10 minut

Potřebné pomůcky:

• Dopis ředitelů společnosti (Příloha 1)	1x
• Papír s číslem 1153 na dveře (Příloha 2)	1x
• Komodátové směrůvky (Příloha 3)	Podle počtu dětí
• Tiskací podložka radio-tenzoresensitivní	1x
• Sklenářka s vodou	1x



T	ROZPIS BLOKU	UKÁZKOVÉ TEXTY	KOMENTÁŘ / POZNÁMKY
7	• Zahájíme hru a zazvoníme na zvoneček. • Necháme Kecku nebo Písmáka stručně shrnout dáj minulých lekcí.	• Vitám vás na další schůzce. Než se dáme do hry, dokázal by nám Kecka/Písmák připomenout, co se stalo v předchozích hodinách? • Jste zvědaví, jak váš příběh bude pokračovat dále? Na konci minulé hodiny jste příběh opustili na palubě virtuálního, který vás nesl zpátky domů. Dejte teď rychle lavice ke stěnám a pojďte se společně podívat, co se stalo potom.	
3	• Jako vypravěč uvedeme aktivitu Skladník (stopa č. 46).	Po dlouhé, ale celkem pohodlné cestě jste se konečně dostali zpátky do sídla společnosti. Dr. Ručka není momentálně přítomen, ale jeho sekretářka má pro vás vzkaz. Seďte se prý druhý den, hned v 8 hodin ráno. Nyní tedy máte den volna. Bylo by ale asi dobré, snažit se jej maximálně využít. Promítněte si ve své paměti poslední události a přemýšlejte. Získali jste návod na výrobu kouzelných předmětů, který budete muset odevzdat společnosti. Jenže co zbudete vám? Navíc, určité by se tyto předměty hodily během dalšího putování. Co kdybyste si je potají udělali také pro sebe? Návod nevypadá složité, jenom sehnat správné pomůcky. To by ale nemuselo být nic až tak komplikovaného. Nenápadně proto vycházíte ze dveří a očiťete se v dlouhé chodbě. Pokračujete po ní stále dále a na dveřích čtete cedulky – Oddělení pro vnitřní záležitosti, Dr. Mráček, Oddělení pro styk s veřejností, paní Kloubná a další a další. Je zde opravdu hodně dveří, oddělení i jmen. Dostáváte se ke schodišti. Ale kam dál, nahoru, nebo dolů? Rozhodnete se, že to zkusíte nejdříve dole. Sbíháte tedy ze schodů do suterénu budovy. Podííváte se na první dveře a vypadá to, že máte štěstí – na dveřích je cedulka s nápisem Sklad. Kde jinde byste měli sehnat materiál, než právě tady? Klepáte tedy na dveře a ozývá se neutrápné „Dále!“.	
	• Vysvětlíme dětem vstup do skladu. • Přijedeme do třídy a připravíme se na roli skladníka.	Tady je ten sklad. Já teď půjdu domů! Vy zaklepete a až uslyšíte „Dále“, tak můžete dovnitř.	• Skladník sedí s nohama na stole a čte noviny. Ze začátku dětem nevnuje moc pozornost. Zpozorní, až když dojde na možnost uplatit.

ZVUKOVÉ STOPY

Na scénář navazují **zvukové stopy** na CD (v českém jazyce), které Pán/Paní hry získává spolu s Almanachem hry. Ve stopách je obsažen celý příběh, kterým děti procházejí.

Využití připravených zvukových stop se doporučuje pro zajištění lepší atmosféry při hře. Přehrávání nahrávek lze alternativně suplovat předčítáním příslušných pasáží.



POMŮCKY

Soubor pomůcek navázaných na Almanach Pána hry, který zahrnuje veškeré potřebné materiály pro výuku.

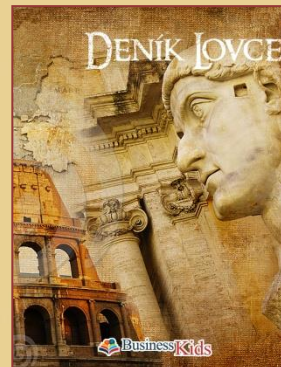
Pánové/Paní hry dostávají pomůcky kompletně připravené k použití, a to vždy v dostatečném množství podle počtu dětí, které navštěvují kroužek. Nic se nemusí tvořit, stříhat, kopírovat apod.



DENÍK LOVCE

Každé z dětí navštěvující kroužky dostává Deník Lovce. Ten má jednak funkci **diáře**, se kterým se děti učí pracovat a zároveň slouží pro lepší zapamatování probraných technik.

Na konci každé lekce děti dostávají **samolepku** s tím nejdůležitějším, co by si měly zapamatovat. Samolepky si pak lepí do svých Deníků na vyhrazená místa.



Všechny materiály jsou koncipovány tak, aby bylo možné hrát Lovce Podnikavých duchů jak ve třídě, tak i venku.

V. Pojd'te učit s námi

Získáte nové zkušenosti a náměty.
Využijete a rozšíříte svoji pedagogickou praxi.

Vzdělávací zájmový kroužek Lovci Podnikavých duchů je novinkou na trhu vzdělávacích volnočasových aktivit.

Je postaven tak, aby přinášel radost a poznání dětem, ale i těm, kdo s nimi pracují.

Hravou formou v dětech rozvíjí klíčové dovednosti, které jim jednou mohou otevřít bránu k úspěšnému a šťastnému osobnímu, studijnímu i pracovnímu životu.

► Pojd'te s námi učit děti sahat po hvězdách! ◀

Na spolupráci s Vámi se těší kolektiv pracovníků společnosti Know – how angels, s.r.o. a s nimi naši Podnikaví duchové.



VI. Kontakty

Na veškeré Vaše dotazy rádi
odpovíme na těchto kontaktech:

Know – how angels, s. r.o.



Mokrá III 177,
760 01 Zlín



+420 739 573 555



info@knowhowangels.cz

ing. Jakub Křížka



+420 739 573 555



krizka@knowhowangels.cz

www.podnikavyduch.cz

VI. Řekli o nás

„Program hodnotím celkově kladně. Obsah a zaměření jsou naprosto geniální. Pomůcky moc pěkné a funkční. Děti jsou nadšené, a i když by neměly, vypráví druhý den ve třídě, co prožily. Těší se, chodí pravidelně a pracují s velkým nadšením a zaujetím.

Rozhodně беру kroužek jako přínosný nejen pro děti, ale i pro mě. Děti se posunuly hlavně v komunikaci a umí lépe spolupracovat. Přemýšlí nad následky svého jednání, více zvažují a diskutují o návrzích řešení a pak mají radost ze správného výsledku.“

Mgr. Kateřina Kouřilová
ZŠ Gajdošova, Brno

„Musím tady říct, že učím 30 let a už po úvodní schůzce, kde jsme byli seznámeni s náplní tohoto kroužku, jsem byla nadšená. Bylo mi jasné, že idea kroužku velmi vhodně zaplňuje prázdné místo ve výchově a vzdělávání dětí. Z dětí se totiž poslední dobou stávají pouzí

"konzumenti". Necítí potřebu dělat věci jinak, uvažovat nad nimi nebo dělat něco navíc. V kroužku mají

možnost v modelových (ale reálných a pro život důležitých) situacích navrhnout řešení, postupy, zkusit nevyzkoušené, radit se s kolektivem, prosazovat svůj názor i měnit jej, posilovat své sebevědomí, zvládat stres, trému, radost, hněv i zlost. Učí se komunikovat a prezentovat své myšlenky před kolektivem, učí se uznat své chyby a poučit se z nich bez pocitu hanby.

Veškerá činnost sice probíhá v kolektivu, ale není "kolektivní", protože se skládá do mozaiky z kousků, které sem vkládá každý jeden člen a bez kterého by to nefungovalo. Jedním slovem, je to tým - někdy veselý, pohodový, jindy rozhádaný a nazlobený - ale tým, který vždy nakonec dojde společně ke shodě.

Tato práce těší mě, ale hlavně, těší a baví i děti, protože tady nezáleží, jestli je to chlapec či děvče, jestli má

výborné známky nebo horší. Tady se podílí na práci všichni, všichni jsou tu nepostradatelní :-).“

Mgr. Jarmila Wotkeová
ZŠ Školní 862, Orlová Lutyně

Původně byl kroužek zaměřen pro děti 4. - 6. tříd. S velkou obavou jsem tedy vstupovala do prvních lekcí, jelikož se mi na nábor přihlásili žáci třetích ročníků. Po prvních dvou lekcích se ale mé obavy vytratily, jelikož děti velice impulsivně do všech úkolů vstupovaly a dané úkoly plnily "bez ztráty desítky." Obsah programu, jeho zaměření - to vše je pro dnešní dobu velmi aktuální téma. Dokonce si myslím, že tento kroužek by prospěl i většině naší dospělé populace. Pro lektora je metodika perfektně zpracována, přehledná - byla jsem velmi spokojená.

Děti kroužek vtáhly do děje. Těšily se na každou schůzku, vyzvíдалy během týdne, co se bude příště dít. Přály si dokonce kroužek vícekrát týdně. Každou absenci, která byla vždy způsobena nemocí, těžce nesly a stalo se dokonce, že rodiče volali do školy, zda mohou děti přijít odpoledne na kroužek, i když odpoledne nebyly ve škole. Děti byly

a jsou vtahovány do děje, reagují pozitivně, rády a s nadšením plní nové úkoly.

Obsah programu kroužku se promítá i do běžného života - často si své zážitky a prožitky uvědomují další dny, jsou k sobě ohleduplnější, diskutují se svými rodiči, kamarády. Vidím za sebou velký kus práce díky tomuto programu.

Mgr. Jana Pechová
ZŠ Školní 862, Orlová Lutyně

Program mě velice příjemně překvapil, protože celý koncept je jiný, než bychom u kroužku čekali a na co jsme zvyklí. Všechny pomůcky, materiály ke hře jsou výborně předpřipravené. Je znát, že celý program se dlouho vymýšlel a upravoval tak, aby uspěl v dětském světě plném fantazie a dobrodružství.

Děti prožívají dobrodružný příběh lovce. Je to jako, kdybychom měli rozečtenou napínavou knihu, kterou prostě musíme dočíst. Taky pravidelně čteme dál kapitulu po kapitole, protože nás pohání nutkání vědět, co bude dál. A k tomu se děti naučí pomocí her spousta důležitých a potřebných dovedností do života. Nestalo se mi, že by mi dítě nešlo na

kroužek, pokud nepočítám nemoc. Dokonce přijdou o čtvrt hodinu dřív a rekapitulují si předchozí lekci.

Program rozvíjí měkké dovednosti, zejména komunikační dovednosti, asertivní jednání, týmové řešení problémů apod. V těchto oblastech u nich vidím největší kroky směrem nahoru. Umí si naslouchat, vyřešit společně úkol, vyjadřují se nahlas, a to i děti, které to předtím neuměly a styděly se. Kroužek je přínosem pro každého z nich a pevně věřím tomu, že spoustu důležitého a nového nás ještě čeká.

Bc. Barbora Šimonová
ZŠ Dr. Edvarda Beneše, Praha

Kroužek LPD je nesmírně zajímavý především díky jeho konceptu. Skvěle promyšlené téma, akce a vzrušení, učení hrou, nádherné materiály...to vše ve spojení s báječnými malými lovci.

Děti v něm rozvíjí dovednosti a schopnosti, které jsou v dnešní době tolik potřeba. Každá schůzka malých lovců je přínosem jak pro ně, tak pro mne. Myslím, že zábavnější úterní odpoledne jsem si nemohla přát :).

Děti jsou ze hry nadšené! Nenarazili jsme zatím na nic, co by je nebavilo

nebo jim nešlo. Nejúžasnější je, kolik se toho od začátku roku naučily, jak dokážou spolupracovat, jak se najednou domluví a nepohádají se, jak si pomáhají a drží při sobě jako tým. Pro mne, pro Paní hry, je strašně důležité, že to funguje.

Doporučuji všem, kteří chtějí zkusit něco netradičního! Jděte do toho!

Mgr. Tereza Špácalová
ZŠ J. Š. Baara, České Budějovice

Myslím, že tento program vyplňuje mezeru, která v nabídce zájmových kroužků chybí. Je zaměřen na rozvíjení těch dovedností, které v životě nejvíce využíváme. Dětem je pomocí zajímavých aktivit vštěpováno, jak správně komunikovat, jak pracovat se svými emocemi apod. Pomůcky jsou velmi dobře udělané, promyšlené a líbí se mi i jejich design.

Děti kroužek velmi baví, chodí do něj rády, těší se na další pokračování, nestává se, že by kroužek vynechávaly. Naopak, pokud jsou nemocní, hodně je mrzí, že na Lovce nemohly přijít. Aktivitu, které provádíme, dělají s nadšením.

Díky kroužku se děti naučily pracovat jako tým, umí přijmout neúspěch, umí se podpořit. Přemýšlí o věcech, o tom, co mají dělat. Nejsou zbrklé. Nesoutěží mezi sebou, snaží se regulovat svoje emoce. Je spousta chvil, kdy mě překvapí svoji reakcí v pozitivním slova smyslu, kterou bych od nich nečekala.

Mgr. Barbora Krátká
ZŠ Gajdošova, Brno

Program hodnotím jako velice zdařilý. Tento program má úžasné zaměření s možností naučit děti komunikovat s ostatními lidmi. Pomůže jim v životě. Výukové materiály jsou bezvadně vytvořené. Jsou přehledné, barevně rozlišené, srozumitelné. Pomůcky pro učitele připravené s krásnou grafikou i často na tvrdém papíru. Jen bych uvítala, kdyby vždy byly v materiálech pro pána a paní hry namalovaná řešení úkolu. Někdy jsem se tím zdržela. Například v 19. lekci u hlavolamu.

Kroužek děti zaujal moc. Žáci chodí pravidelně, na schůzky se velmi těší, už ve dveřích hlásí, že splnili úkol a ptají se, co budeme dnes dělat. Celkově v práci se velmi zlepšili. Začíná být mezi nimi lepší

komunikace, tolik se už nehádají, naučili se domlouvat. Hodiny si užívají. Jen jeden žáček vypadá znuděně, ale je to tím, že má sám i problémy s učením, špatně se soustředí a problémové úkoly nikdy moc nechtěl řešit - velmi rychle se vzdává. S maminkou se ale domluvil, že bude v tomto pololetí ještě pokračovat.

Kroužek je určitě přínosem. Děti se dozvědí něco, co si jinde neřeknou a převážně holky jsou z každého přínosu o komunikaci, pocitech aj. nadšené. Všechno zkoušejí a používají i o přestávkách ve škole. Je také dobré, že toto učivo se nám i promítá ve 4. ročníku a vždy reagují, že je to to, co jsme si povídali na Lovcích, a znají odpovědi.

Další věc je ta, o které jsem již psala - že se děti mezi sebou naučily lépe komunikovat, snaží se nacházet nová řešení, více přemýšlejí nad následky svých činů.

Mgr. Karolína Blechová
ZŠ a MŠ Nebužická, Praha

Program Lovci podnikavých duchov je komplexný, tvorivý a nesmierne pútavý program. Zameranie jednotlivých lekcí je výborne

prepracované s jasným cieľom, akú zručnosť si má dieťa osvojiť.

Vďaka príbehu je vytvorené napätie a očakávanie, čo zabezpečuje u detí nadšenie a motiváciu pre každú nasledujúcu lekciu. Rovnako k uvedenému prispieva striedanie aktivít pre „hlavu“ a pre „nohy a ruky“.

Lekcie sú vedené zážitkovou formou, preto je každé dieťa zapojené a nová skúsenosť má vysokú mieru osvojenia. Príbeh a tak aj celý program sa neustále posúva ďalej, stále prináša niečo nové, nedochádza k opakovaniu tém ani aktivít, prináša tak nielen nové vedomosti, ale i zážitky.

Mgr. Liliana Kiššová
ZŠ Bezručova, Trenčín

