OBCHODNÍ MĚSTEČKO

Dlouhodobá zážitková hra ve školní družině

Pedagogický projekt / metodický materiál ŠD

Školní družina: ZŠ a MŠ Dolní Lánov
Školní rok: 2026/2027
Zpracovala: Anita Blažejová, vychovatelka ŠD
Charakter projektu: dlouhodobá, průběžně rozvíjená zážitková hra

---

1. CHARAKTERISTIKA PROJEKTU

„Na koberci vzniká celý svět, který děti samy vytvořily.“

Obchodní městečko je dlouhodobá, otevřená a spontánně se rozvíjející zážitková hra, která vznikla přirozeně z dětské konstruktivní hry ve školní družině.

Děti si na vymezeném prostoru vytvářejí vlastní pozemky, stavby, obchody, služby a další podnikatelské aktivity. Vzniká tak vlastní malý svět, ve kterém děti samy rozhodují o tom, co vytvoří, co budou vyrábět, prodávat, nakupovat nebo s kým budou spolupracovat.

Hra propojuje spontánní dětskou hru s učením prostřednictvím vlastní zkušenosti. Děti při ní přirozeně rozvíjejí finanční a ekonomickou gramotnost, matematické myšlení, podnikavost, komunikaci, spolupráci, kreativitu, plánování, rozhodování, vyjednávání a schopnost řešit problémové a konfliktní situace.

Nejedná se o předem přesně stanovenou hru s pevně danými pravidly. Základní rámec vytváří vychovatelka, ale další pravidla, možnosti a podoba městečka vznikají postupně z nápadů, zkušeností a potřeb samotných dětí.

---

2. HISTORIE VZNIKU

Obchodní městečko vzniklo zcela spontánně ve školním roce 2017 - 2018, kdy tehdejší žák Milan navštěvoval 3. ročník.

Děti si na malých herních kobercích vytvářely vlastní pozemky a stavby. Milan tehdy stavěl středověkou vesnici a společně s kamarády si při hře „opékali klobásy“.

Plastové průsvitné spojovací dílky z velké stavebnice byly při této hře použity jako klobásy. Milan následně přišel s nápadem, že by právě „klobásy“ mohly sloužit jako platidlo.

Tím vznikla první herní měna.

Protože spojovacích dílků bylo dostatek, mohl se systém postupně rozvíjet. Děti začaly mezi sebou obchodovat a Milan postupně vymýšlel další prvky celého systému.

Barevné stavební dílky získaly význam různých surovin, například:

- červená kostička = maso,
- bílá kostička = vlna,
- žlutá kostička = zlato,
- černá kostička = uhlí.

Postupně vznikaly obchody, restaurace, benzínové stanice, parkoviště, zoo a další služby.

Milan začal spolupracovat s dalšími dětmi, vytvářel podniky a postupně rozvíjel stále složitější ekonomické vztahy. Začal například nakupovat pozemky od ostatních dětí a následně jim je pronajímat. Na pozemcích vznikaly také malé byty, které byly pronajímány dětem, které vlastní pozemek neměly.

Z původní konstruktivní hry tak postupně vznikl komplexní dětský svět obchodování, podnikání, vlastnictví, pronájmu a spolupráce.

---

3. VÝVOJ A PŘEDÁVÁNÍ HRY

Důležitou součástí projektu je skutečnost, že původní systém hry vytvořil Milan a následně jej postupně předával mladším dětem.

Postupně tak vznikaly například:

- bankovní účty,
- bezhotovostní platby,
- pojišťovna,
- daně,
- reklama,
- nové druhy podnikání,
- další služby,
- soudní řízení a pokuty,
- nové způsoby obchodování.

Další generace dětí základní principy hry převzaly, ale podle vlastní kreativity je dále rozvíjely, upravovaly a doplňovaly o nové prvky.

Hra tak není neměnným systémem. Každá další skupina dětí do ní přináší vlastní nápady a zkušenosti. Starší děti zároveň seznamují s principy hry mladší spolužáky.

Hra proto není závislá na svém původním autorovi a pokračuje i po jeho odchodu ze školní družiny. Postupně se tak stala součástí přirozené kultury a tradice školní družiny.

---

4. ZÁKLADNÍ PRINCIP HRY

Na začátku herního období si děti rozdělí jednotlivé pozemky.

Každý pozemek získá základní kapitál – určité množství herní měny, surovin a stavebních materiálů.

Děti následně samy rozhodují:

- co na svém pozemku vytvoří,
- zda budou podnikat,
- co budou vyrábět,
- jaké služby budou poskytovat,
- za jakou cenu budou své výrobky nebo služby nabízet,
- s kým budou spolupracovat,
- co nakoupí,
- co prodají,
- do čeho budou investovat.

Herní měnou jsou tradičně **„klobásy“**, vytvořené z plastových spojovacích dílků.

Další barevné dílky představují různé suroviny.

Vychovatelka zastává mimo jiné roli „státu“ a banky. V herním prostoru má v krabičkách uloženy jednotlivé suroviny a podle potřeby zajišťuje jejich směnu a základní fungování herního systému.

Děti mohou využívat také papír, kreslení, vlastní výrobky a další dostupný materiál.

---

5. ROLE VYCHOVATELKY

Úlohou vychovatelky není řídit celý obsah hry ani dětem předem určovat, co mají vytvořit.

Vychovatelka vytváří především:

- bezpečný prostor,
- základní pravidla,
- časový rámec,
- materiální podmínky,
- prostor pro vlastní rozhodování dětí.

Podle potřeby vstupuje do hry jako:

- banka,
- „stát“,
- prostředník při řešení sporu,
- průvodce,

- pozorovatel,
- osoba podporující reflexi.

Vychovatelka respektuje dětskou iniciativu a snaží se dětem umožnit, aby samy hledaly řešení vzniklých situací.

Pokud se objeví problém, není cílem pouze určit, kdo má pravdu. Situace je využita jako příležitost k rozhovoru, přemýšlení a hledání možných řešení.

---

6. PEDAGOGICKÝ PŘÍNOS

Obchodní městečko vytváří přirozené prostředí pro rozvoj celé řady dovedností a kompetencí.

Hra podporuje zejména:

Finanční a ekonomickou gramotnost

Děti pracují s penězi, hodnotou, cenou, příjmy, výdaji, majetkem, obchodem, pronájmem, investicemi, pojištěním a daněmi.

Matematické myšlení

Děti přirozeně počítají, porovnávají množství, pracují s cenami, ziskem, výdaji a rozpočtem.

Podnikavost

Děti samy vytvářejí podniky, služby a výrobky a hledají způsoby, jak je nabídnout ostatním.

Kreativitu

Samy rozhodují o podobě svých staveb, podniků, reklam a dalších prvků.

Komunikaci

Učí se formulovat nabídku, vysvětlovat, argumentovat a prezentovat vlastní nápady.

Spolupráci

Rozdělují si úkoly, vytvářejí týmy a uzavírají vzájemné dohody.

Samostatnost a odpovědnost

Samy rozhodují o svém majetku a zažívají přirozené důsledky svých rozhodnutí.

Řešení problémů a konfliktů

Učí se hledat řešení sporů, vyjednávat a respektovat pravidla.

Reflexe

Po herních situacích přemýšlejí o tom, co se stalo, proč k tomu došlo a co by příště mohly udělat jinak.

---

7. UČENÍ PROSTŘEDNICTVÍ VLASTNÍ ZKUŠENOSTI

Jedním z hlavních principů Obchodního městečka je učení prostřednictvím vlastní zkušenosti.

Děti procházejí přirozeným procesem:

PROŽITEK → ROZHODNUTÍ → DŮSLEDEK → REFLEXE → NOVÉ ROZHODNUTÍ

Například dítě může něco koupit za příliš vysokou cenu. Teprve následně zjistí, že mu kvůli tomu nezůstalo dost herní měny.

Vychovatelka nemusí dítěti předem vysvětlovat, že má dobře zvažovat své výdaje.

Dítě si situaci samo prožije.

Následně je možné společně diskutovat:

- Co se stalo?
- Proč se to stalo?
- Bylo rozhodnutí výhodné?
- Co bychom mohli udělat příště jinak?

Děti se tak učí prostřednictvím situací, které pro ně mají skutečný význam.

---

8. KONKRÉTNÍ SITUACE Z HRY

V průběhu existence hry vznikla řada situací, které ukazují její skutečný vzdělávací potenciál.

Děti například:

- nakupovaly a prodávaly pozemky,
- pronajímaly nemovitosti,
- vytvářely bankovní účty,
- zavedly bezhotovostní platby,
- založily pojišťovnu,
- zavedly daně,
- vytvářely reklamy,

- stanovovaly ceny výrobků a služeb,
- vytvářely podniky a spolupracovaly v nich,
- řešily spory mezi spolupracovníky,
- vytvářely soudní řízení,
- ukládaly pokuty.

Jedna ze situací například vznikla ve chvíli, kdy Milan nabídl skupině mladších dětí odkoupení jejich pozemku za vysokou částku herní měny. Některé děti nabídku přijaly, protože chtěly získat velké množství „klobás“, zatímco jedno z mladších dětí upozornilo, že by po prodeji nemělo kde bydlet.

Situace následně vedla k přirozenému rozhovoru o rozhodování, majetku, hodnotě peněz a důsledcích vlastního rozhodnutí.

V jiné situaci děti samy vytvořily „soud“ kvůli tomu, že nájemnice neudržovala svůj pronajatý prostor v pořádku. Zvolily si vlastní role a navrhly pokutu.

Podobné situace ukazují, že děti dokážou samy vytvářet pravidla, společenské struktury a způsoby řešení problémů.

---

9. REFLEXE DĚTÍ

Součástí hry je průběžná reflexe.

Děti společně hodnotí:

- co se jim podařilo,
- co nového vytvořily,
- co se jim podařilo prodat,
- jaké podniky vznikly,
- jaké problémy řešily,
- co by chtěly příště změnit,
- jaké nové nápady mají.

Podle charakteru herního období může být například vyhlášen „nejlepší obchodník“, „nejlepší podnik“ nebo jiná kategorie, kterou si děti samy navrhnou.

Reflexe není zaměřena pouze na výkon. Slouží především k tomu, aby si děti uvědomily vlastní zkušenost a to, co se během hry naučily.

---

10. PROPOJENÍ S RODINOU

Obchodní městečko se přirozeně stává součástí komunikace mezi dětmi a jejich rodiči.

Při vyzvedávání děti často zvou rodiče, aby se přišli podívat na jejich pozemek a ukazují jim, co vytvořily.

Děti rodičům vysvětlují:

- co jejich pozemek obsahuje,
- jaké podniky vytvořily,
- co prodávají,
- s kým spolupracují,
- co koupily,
- kolik vydělaly.

Rodiče, kteří se s hrou postupně seznamují, se při dalších návštěvách často sami ptají:

„Tak co obchod?“

Hra se tak stává přirozeným tématem společného rozhovoru mezi dítětem a rodičem a umožňuje dítěti prezentovat vlastní práci a nápady.

---

11. PŘÍNOS PRO ŠKOLNÍ DRUŽINU

Obchodní městečko přispívá k vytváření prostředí, ve kterém děti mohou aktivně ovlivňovat podobu svého volného času.

Hra:

- podporuje sounáležitost se školní družinou,
- vytváří prostor pro spontánní hru,
- propojuje různé věkové skupiny,
- umožňuje starším dětem učit mladší,
- podporuje dětskou iniciativu,
- posiluje odpovědnost dětí za jejich rozhodnutí,
- vytváří tradici, která se přirozeně předává mezi generacemi.

Významným prvkem je skutečnost, že hra pokračuje i po odchodu svého původního autora.

Děti, které dnes hru hrají, ji samy předávají dětem mladším.

Původní Milanův nápad se tak postupně stal součástí společného prostředí školní družiny.

---

12. ZÁVĚR

Obchodní městečko je příkladem toho, jak může spontánní dětská hra postupně přerůst v komplexní vzdělávací prostředí.

Na prostoru několika herních koberců děti:

staví → tvoří → podnikají → obchodují → spolupracují → vyjednávají → rozhodují se → chybují → řeší konflikty → přemýšlejí → reflektují → učí se.

Přitom mají možnost zažít, že jejich vlastní nápad může být důležitý, že mohou něco vytvořit a že jejich rozhodnutí mají důsledky.

Největší hodnotou projektu je jeho autenticita.

Hra nebyla vytvořena jako předem připravená pedagogická aktivita. Vznikla z dětského nápadu a postupně se rozvíjela podle zkušeností, potřeb a kreativity dětí.

Dospělý vytvořil základní rámec a poskytl prostor.

Děti vytvořily obsah.

To, co začalo jako hra jednoho dítěte s plastovými spojovačkami a nápadem na vlastní měnu, se postupně proměnilo v dlouhodobou tradici školní družiny.

„Klobásy“ tak nejsou jen herní měnou.

Jsou symbolem dětské myšlenky, které bylo umožněno vyrůst.