

VEČERNÍČEK

Půlroční hra

Veronika “Werča“ Vinklátová

T.K. Průzkumník Kolín

2017

Obsah

Úvod	3
Obecně o hře	3
Rozložení hry	3
Obecný koncept schůzek	4
Bodování hry	4
1. schůzka: VEČERNÍČEK	6
2. schůzka: BOB A BOBEK	8
3. schůzka: MAXIPES FÍK	9
4. schůzka: VÍLA AMÁLKA	10
5. schůzka: RACOCHEJL	11
6. schůzka: Vyhlášení výsledků	12
Závěr	12

Úvod

Vzpomínám si na svoje dětství, kdy jsem se každý den těšila na večer. Až bude třičtvrtě na sedm. Až s rodiči usedneme na gauč a pustíme si večerníčka. Až uvidím Maxipsa Fíka, jak se ve škole učí psát a číst. Až Bob vyleze z klobouku a začne cvičit. Až Sojka Práskačka zase odhalí nějakou Trautenberkovu neplechu. Byly to krásné časy a já na ně dodnes často s láskou myslím.

Když ale pozoruji dnešní děti, kladu si čím dál častěji otázku: Znají tohle oni? Koukají se stále ještě na toho malého panáčka s papírovou čepicí?

V oddílu vedu družinu Tučňáků – jsou to děti mezi 5 a 8 lety. Člověk by čekal, že si budou povídat o tom, jakého nového plyšáka dostaly nebo co postavily z lega. Místo toho však slyším o tom, co se jim podařilo v Minecraftu nebo v LoLku (League of Legends). Po Vánocích se dozvídám jen to, jaký kdo dostal mobil či tablet. Doba se mění a já začínám mít strach, že na staré dobré večerníčky se za pár let úplně zapomene.

Vše, co jsem doposud napsala, tvoří jeden velký hlavní důvod, proč jsem se rozhodla pro děti připravit celoroční hru Večerníček.

Tato práce je určena všem, kteří by se chtěli inspirovat při vytváření programu pro děti. Nebo se prostě jen vrátit do svých dětských let.

Obecně o hře

Jak jsem již uvedla na začátku, cílem hry je z velké části především připomenutí večerníčků.

Dalším důležitým aspektem je samozřejmě také fakt, že zásoba her není nekonečná.

Obzvláště pro takto malé děti občas není snadné vymyslet něco nového, co by zvládly a zároveň je to bavilo – to zná určitě každý vedoucí, který malé děti někdy vedl.

Z vlastní zkušenosti jsem se však přesvědčila o tom, že když k dané činnosti vymyslím tématické a zajímavé pozadí, je vcelku jedno, zda jde o obyčejné Ocásky nebo hru na Mrazíka – děti ta hra stejně baví, jako by to bylo něco nového.

Rozložení hry

Celá hra je rozdělena do 6 částí – 6 schůzek (90 minut). Je už na každém, za jak dlouho celou hru stihne. Dá se zvládnout za šest týdnů; stejně tak ji lze rozložit na celý rok s tím, že „večerníčkovská“ schůzka bude přibližně jednou za dva měsíce.

Mně osobně však přijde nejvýhodnější koncept půlroční, tzn. tématická schůzka jednou za měsíc. Děti tak mají dostatek času vstřebat dojmy a zahrát si „běžné“ hry. Zároveň však nejsou prodlevy mezi schůzkami nijak velké, takže není potřeba pokaždé vysvětlovat celkovou myšlenku hry, jelikož ji děti mají ještě v paměti.

Obecný koncept schůzek

Každá schůzka se soustředí na jeden konkrétní večerníček. *(Není od věci se děti ještě před zahájením hry zeptat na jejich oblíbené večerníčky a podle nich pak zkusit schůzky vytvořit. Zvyšuje se tím pravděpodobnost, že budou hry děti opravdu bavit.)* Na téma dané pohádky jsou potom vymyšlené různé minihry, které jsou ve většině případů formu soutěže, aby se daly bodovat. Za schůzku lze běžně stihnout tak 3-4, avšak značně záleží na délce a náročnosti konkrétních činností. *(Určitě je však lepší mít jich připravených víc a některou v případě potřeby nevyužít – lepší než pak narychlo vyplňovat zbylý čas.)* Na začátek schůzky jsem navíc vždy dětem vytiskla omalovánky, opět související s daným tématem.

Zde je výčet témat jednotlivých schůzek (podrobněji budou popsány v druhé části mé práce).

1. schůzka – Večerníček (úvodní schůzka)
2. schůzka – Bob a Bobek
3. schůzka – Maxipes Fík
4. schůzka – Víla Amálka
5. schůzka – Racochejl
6. schůzka – vyhlášení výsledků, shrnutí hry (závěrečná schůzka)

Jednotlivé minihry se vždy vztahují ke konkrétní situaci, která se ve večerníčku stala.

Př. Maxipes Fík v díle Mistr skoku skákal neustále pro různé věci. Jedna hra je tedy zaměřena na skákání a přinášení určitých předmětů.

Je dobré dětem danou scénu připomenout, zavzpomínat na ni a uvést souvislost s hrou, která je přichystaná. *(Pokud máte k dispozici projektor či jiné prostředky, určitě by bylo skvělým doplňkem přehrání konkrétní scény a následné provedení soutěže, hry.)*

Schůzka se teoreticky dá zvládnout v jednom vedoucím, ale určitě je lepší lidí víc – program potom běží bez zdržování a zádrhelů.

Bodování hry

Bodování celé hry lze samozřejmě udělat různým způsobem. Zde však předkládám koncept, který jsem použila já.

Pro bodování je důležitý celkový počet dětí, které se hry účastní. Počet dětí se totiž rovná maximálnímu počtu bodů, který lze udělit. Přiřazování bodů se pak odvíjí od pořadí v dané soutěži.

- Vítěz dostane maximální počet bodů.
- Soutěžící na posledním místě dostane 1 bod
- Pokud se dítě soutěže z jakéhokoliv důvodu nezúčastní, dostane bodů 0. Jestli však taková situace nastane a jedno dítě se nezúčastní, nedostane poslední soutěžící 1 bod, nýbrž body dva. Ukažme si to na příkladu:

Celkově se hry účastní 5 dětí – Pepík, Tonda, Kája, Janička a Adélka. Soutěže v jízdě na koloběžce se však neúčastní Kája, protože ten den na schůzce chybí.

Pepík se umístí na prvním místě. Na druhém je Janička, na třetím Tonda a Adélka skončí jako poslední. Bodové hodnocení bude tedy následující:

Pepík – 5 bodů

Janička – 4 body

Tonda – 3 body

Adélka – 2 body

Kája – 0 bodů

- Pokud se dvě děti umístí na stejném místě, mají také stejný počet bodů – a to ten vyšší. Opět si to ukážeme na příkladu.

V soutěži sbírání papírků sebere Pepík 25 papírků, Tonda 30, Adélka 25 a Janička 23. Kája, jak víme, se schůzky neúčastní.

Je tedy jasné, že na prvním místě se umístil Tonda a na posledním Janička.

Adélka s Pepíkem jsou na shodném 2. – 3. místě.

Bodové hodnocení tedy bude následující:

Tonda – 5 bodů

Pepík – 4 body

Adélka – 4 body

Janička – 2 body

Kája – 0 bodů

Celkové bodování má navíc dva stupně

1. Děti dostávají body za jednotlivé soutěže. Na konci schůzky se body sečtou a udělá se pořadí za všechny hry dohromady. Podle tohoto pořadí se pak udělí body za celou schůzku. Podívejme se na příklad.

Jméno	Jízda na koloběžce	Papírky	Jízda v autíčku	Celkem bodů	Pořadí	Body za schůzku
Pepík	5	4	4	13	1.	5
Tonda	3	5	2	10	3.	3
Janička	4	2	5	11	2.	4
Adélka	2	4	3	9	4.	2
Kája	0	0	0	0	5.	0

2. Na konci hry se sečtou body za jednotlivé schůzky a z toho vyplyne konečné pořadí.

Jméno	První schůzka	Druhá schůzka	Třetí schůzka	Čtvrtá schůzka	Pátá schůzka	Body	Pořadí
Pepík	5	3	4	3	3	18	1.
Tonda	3	2	2	2	2	11	5.
Janička	4	4	1	0	5	14	3.
Adélka	2	1	5	5	4	17	2.
Kája	0	5	3	4	1	13	4.

1. schůzka: VEČERNÍČEK

První schůzka je schůzkou úvodní. Není zaměřena na konkrétní pohádku, nýbrž na postavu Večerníčka a úvodní znělku.

Seznámení s půlroční hrou (15 minut) + omalovánky

V první části schůzky seznámíme děti s celkovou myšlenkou hry. Vyložíme jim motivaci ke hře (tu jsem již popsala v samotném úvodu mé práce) a vysvětlíme jim, jak často budou tématické schůzky probíhat. Dále jim nastíníme celkový koncept schůzek – budou zaměřeny na konkrétní večerníčky, budou probíhat ve formě soutěží. Popíšeme jim systém bodování, sdělíme základní pravidla hry. Samozřejmě necháme po našem výkladu prostor k dotazům. Je velmi důležité, aby všechny děti pochopily, o co ve hře půjde. *(Pokud chcete děti doopravdy zaujmout a nadchnout, nebylo by špatné přijít v kostýmu Večerníčka. Rozhodně to ale není nutné.)*

Předem si také připravíme omalovánky Večerníčka, které jim hned na začátku schůzky rozdáme, aby mohly malovat, zatímco my budeme mluvit.

Výroba papírové čepičky (15 minut)

Jak jistě všichni víme, pro Večerníčka je typická papírová čepice z novin. My ji ovšem budeme vyrábět z barevných papírů.

Předvedeme dětem, jak se papírová čepička vyrábí. Poté jim dáme vybrat z různobarevných papírů a necháme je pracovat. Mladším dětem můžeme samozřejmě pomoci.

Toto je velice důležitá část schůzky - čepičku budeme potřebovat po celou dobu hry. Určitou motivací pro děti totiž mohou být samolepky, které s čepičkou úzce souvisí. Jedná se o malé samolepky s obrázkem tématicky spojeným s jedním večerníčkem. Tyto samolepky budou děti dostávat za každou večerníčkovskou schůzku, které se zúčastní – na úvodní schůzce s obrázkem večerníčka, poté Bob a Bobek, atd. A budeme je lepit právě na papírovou čepici

vyrobenou v této části schůzky. Pro děti tak bude důležité chodit na schůzky, aby nasbíraly všechny samolepky.

Je otázkou, zda dětem čepičku ihned nechat. Já jsem si založila složku, do které jsem dětem čepičku uložila a postupně jsem tam přidávala i jednotlivé omalovánky. Celý soubor svých obrázků i s čepičkou pak děti dostanou na závěrečné schůzce.

Potřeby: barevné papíry, lepidlo

Jízda na koloběžce (20 minut)

V závěrečné části znělky jezdí Večerníček na jednokolce. Nebylo by však zcela bezpečné nechat děti závodit na jednokolce – nahradíme ji tedy pro naše potřeby koloběžkou.

Aktivita spočívá ve zcela jednoduché soutěži v rychlosti. Postavíme slalom, překážkovou dráhu, okruh – zkrátka co bude pro naše děti nejvhodnější a na co máme prostory a materiál. Děti pak mají za úkol dráhu projet za co nejkratší čas, který jim měříme stopkami a ihned zapisujeme, aby později nedošlo ke zmatkům.

(Je dobré si předem určit pořadí, v jakém děti půjdou – děti tak vědí, kdy se připravit a zabránit to prodlevám mezi jednotlivými závodníky. Pokud máme k dispozici více vedoucích, je dobré, když jeden stopuje, jeden zapisuje a další koordinuje přípravy před startem jednotlivých závodníků.)

Potřeby: koloběžka, stopky, věci potřebné k postavení dráhy

Jízda autíčkem (15 minut)

Večerníček se kromě jednokolky projíždí také v autě. Opravdové auto v naší hře samozřejmě nepřichází v úvahu. Použijeme však místo něho malé jezdící autíčko (angličáka či něco podobného).

Připraví dostatečně velký prostor pro hru a na zemi vyznačíme startovní čáru. Na tu postavíme naše autíčko. Děti budou mít za úkol jedním štouchnutím poslat autíčko co nejdál. Není nutné zaznamenávat přesnou vzdálenost, kterou autíčko urazí – stačí pouze srovnání s ostatními dětmi, aby se dalo určit pořadí.

Potřeby: malé autíčko

Sbírání papírků na schodech (20 minut)

Hned na začátku znělky můžeme Večerníčka vidět, jak vybíhá po schodech, přičemž rozhazuje papíry. My si tyto činnosti trochu upravíme a místo rozhazování budeme papírky naopak sbírat.

Předem si připravíme několik (cca 15) papírků s obrázkem Večerníčka či nápisem VEČERNÍČEK a o něco více (cca 30) papírků bez obrázku.

K této hře budeme potřebovat schody, ideálně vedoucí do prvního, či dokonce druhého patra. Nahoře na schodišti rozházíme rubem nahoru všechny papírky, přičemž namícháme ty s obrázkem a bez něj. Děti se shromáždí pod schody. Každý soutěžící má pak 1 minutu na to, aby přinesl co nejvíce papírků s Večerníčkem. Důležité však je, že dolů smí vždy přinést jen jeden, ne víc. Záleží tedy na něm, kolikrát stihne za určenou dobu vyběhnout nahoru a přinést papírek. Pokud přinese prázdný papírek, bod se mu nezapočítá. Ostatní děti zatím

čekají dole. Po skončení časového limitu papírky opět vrátíme nahoru, a teprve poté může běžet další závodník.

Je dobré počítat s tím, že u této soutěže bude velká pravděpodobnost shodného počtu přinesených papírků, a tedy shodné umístění.

Potřeby: 15 papírků s Večerníčkem, 30 prázdných papírků, časovač

Rozloučení

Na závěr se s dětmi rozloučíme a poděkujeme za aktivitu na schůzce. Můžeme také nastínit, čemu se budeme věnovat na příští večerníčkovské schůzce.

2. schůzka: BOB A BOBEK

Bob a Bobek jsou velmi oblíbené postavy. Kdo by neznal klobouk kouzelníka Pokustóna? A kdo alespoň jednou nepoužil repliku: „Ale já mám ještě noc!“? Asi nikdo. A právě tímto večerníčkem se budeme zabývat na druhé schůzce.

Omalovánky (10 minut)

Na začátku samořejmě rozdáme omalovánky Boba a Bobka, které si potom vybereme a založíme do naší složky.

Rozcvička (10 minut)

Součástí snad každého dílu je scéna, kdy Bob vstává a po ránu si trochu zacvičí.

I my se tedy na začátku schůzky trochu protáhneme, abychom byli připraveni na nadcházející soutěže.

Rozcvička nebude bodovaná, jde pouze o jakýsi úvod schůzky.

Běh s deštníkem (20 minut)

V dílu **Ve vzduchu** cestují naši králíci tak, že se nechávají unášet vzduchem na deštníku. I my tuto pomůcku při první dnešní soutěži využijeme. Nebudeme však létat, nýbrž běhat.

Připravíme dětem dráhu – opět záleží čistě na nás, zda to bude slalom, překážková dráha či cokoli dalšího. Dětem potom půjčíme deštník. Uchopí ho tak, že bude špičkou směřovat kolmo dopředu. Využijeme tak odpor vzduchu, ale zároveň nebude tak veliké riziko zničení deštníku. Úkolem v této hře je proběhnout celou dráhu v co nejkratším čase, přičemž deštník musí stále směřovat dopředu.

Pomůcky: deštník, stopky

Zametání (20 minut)

Když si pustíme díl **Na ulici**, uvidíme Boba a Bobka pracující jako uklízeči veřejných prostranství. Inspirujeme se tedy jejich píli a budeme trochu zametat.

Opět bude třeba připravit soutěžní dráhu. Tentokrát to však nebude pro děti, nýbrž pro malý míček. Každý soutěžící pak bude mít za úkol posouvat míček koštětem tak, aby celou dráhu projel. A samozřejmě zase v co nejkratším čase.

Potřeby: míček, koště, stopky

Hudba (20 minut)

Hned v prvním dílu, **Na koncertě**, se králíci snaží stát se členy orchestru. Abychom jim pomohli, oprášíme také své hudební znalosti.

Můžeme dětem předem říct, ať si na schůzku každý přinese nějaký hudební nástroj, nebo můžeme nástroje přinést sami. Připravíme pak pár písniček, které děti znají, a v poslední části schůzky je společně nacvičíme.

Opět se nejedná o soutěž, jde pouze o potěšení z hudby.

Rozloučení

Pokud nám zbyde čas, můžeme se ještě inspirovat dílem **Truhláři** a narovnat třeba dřevo ve sklepě.

Jinak se s dětmi opět rozloučíme, můžeme se také zeptat, jak se jim schůzka líbila.

3. schůzka: MAXIPES FÍK

Dalším oblíbeným večerníčkem je Maxipes Fík. Snad každé dítě alespoň na malou chvíli zatoužilo mít doma psíka, který by s ním chodil do školy a skákal pro zmrzlinu. A my se na něj o třetí schůzce podíváme trochu blíže.

Omalovánky (10 minut)

Jako vždy opět začínáme omalovánkami. Tentokrát tedy s motivem Maxipsa Fíka. U malování si můžeme s dětmi povídat o tom, co si z večerníčku pamatují, co se jim líbilo či co je rozesmálo.

Tahání pytle (25 minut)

Na začátku každého dílu se objevuje zajíc. To nás prostřednictvím asociace přivádí na rčení „kupovat zajíce v pytli“. Nejprve tedy dětem tuto asociaci objasníme, přičemž jim vysvětlíme, co dané slovní spojení znamená. A pak už necháme zajíce stranou a budeme se věnovat pouze tomu pytli.

Jak již bývá zvykem, bude součástí této hry překážková dráha. Její průběh je opět na každém z nás. Tentokrát za sebou budou děti po celou dobu tahá pytel. Ten může být naplněný v podstatě čímkoliv, co bude adekvátní zátěží. A jako obvykle půjde o co nejkratší čas.

Potřeby: pytel, náplň pytle, stopky

Mistr skoku (40 minut)

V dílu **Mistr skoku** je Fík neustále pro něco posílán. Díky svým novým skákacím botám to ale není problém. Tu skočí tatínkovi pro noviny, tam zase mamince pro známku. Nedělá mu problém přinést Áju od babičky a potom jí skočit pro zmrzlinu. A když je potřeba dříví? Pro Fíka žádný problém. A skákat budeme i my.

Je potřeba si předem připravit všechny potřebné věci, pro které budou děti skákat – tedy noviny, kus dřeva, poštovní známku, panenku (Áju) a například zmrzlinový kornout (může být nahrazen obrázkem zmrzliny).

Vytvoříme startovní čáru, za kterou se shromáždí děti. Do určité vzdálenosti (její velikost nechám na každém) od čáry umístíme všechny výše uvedené předměty. Úkolem soutěžícího bude postupně po jedné noze doskákat pro všechny předměty. Nesmí je však brát najednou

– cestu tam a zpátky tedy absolvuje celkem pětkrát. Opět měříme čas, přičemž ten nejkratší vítězí.

Fík na konci dílu dostal ocenění „Mistr světa ve skoku pro něco“. Nebylo by vůbec špatné dát nějaké takové ocenění i dětem – zajisté jim to udělá radost.

Potřeby: noviny, kus dřeva, poštovní známka, panenka, zmrzlinový kornout, stopky

Rozloučení

Kdo viděl díl *Maxipes Fík jde do světa*, ví, že dostal na cestu buchy. Bylo by jistě pěkné dát i dětem na rozloučenou kus domácího koláče nebo nějakou jinou pochoutku.

4. schůzka: VÍLA AMÁLKA

Amálka se narodila, když vítr rozfoukal podivnou mlhu na květinovém palouku. Její jednoduché bílé šaty a dlouhé blondřaté vlasy s věnečkem z modrého kvítí jsou častým námětem pro karnevalové kostýmy. A nás tahle malá víla provede v pořadí již čtvrtou schůzkou.

Omalovánky (10 minut)

Tentokrát s motivem víly Amálky.

Chůze po prkně (15 minut)

V dílu *Jak potkala beránka Kudrnu* šla zrovna Amálka po užoučké lávce, když potkala beránka. I my se tedy v první soutěži po takové lávce vydáme – i když v našem případě půjde spíš o prkno položené na zemi.

Tentokrát bude úkolem přejít ono prkno položené na rovném povrchu. Aby však úkol nebyl tak nudný, trochu ho ztížíme. Každý soutěžící si nejprve zaváže oči, a teprve pak se vydá přes lávku. Půjde o to přejít na druhou stranu v nejkratším možném čase. Dítě však nesmí šlápnout mimo prkno – za každou takovou chybu se k celkovému času přidává jedna sekunda.

Potřeby: dlouhé prkno, šátek, stopky

Hledání kamenů (15 minut)

Kámen Mutáček z dílu *Jak našla kámen Mutáček* přináší krásu tomu, kdo jej třikrát otočí. A my se pokusíme takový kámen najít. Tedy, několik takových kamenů.

Budeme potřebovat přibližně 60 kamenů různých tvarů a velikostí. Ty schováme na různá místa v místnosti. Děti budou mít za úkol nalézt co nejvíce kamenů. Do místnosti budou vpuštěny všichni najednou. Každý, kdo najde kámen, ho donese vedoucímu, který si nález zapíše k danému soutěžícímu. Pak se může vydat hledat další kameny. Vždy smí přinést pouze jeden, ne více najdenou. Vítězem se stává ten, kdo za daný časový limit přinese nejvíce kamenů.

Potřeby: kameny

Střílení ze vzduchovky (40 minut)

V prvním dílu, ***Jak nechala stát myslivce Mušku v lese***, se myslivec snaží zastřelit srnečka. I my použijeme vzduchovky. Nebudeme však střílet zvířata, nýbrž do terče.

Nejedná se o soutěž, jde pouze o to ukázat dětem základní principy střílení ze vzduchovky a nechat je si to vyzkoušet.

Důležité je ještě před začátkem děti důkladně poučit o bezpečnosti. I během celé aktivity musíme neustále sledovat, zda se nějaké dítě neochomýtá v nebezpečném prostoru mezi střílejícími a terčem.

Potřeby: vzduchovky, celty, terč

5. schůzka: RACOCHEJL

Malý skřítek z Černého lesa je další známou postavou z večerníčku. Bydlí v Kloboukové chaloupce a má velmi rád motýly. Dnes se s ním podíváme za pár dobrodružstvími.

Omalovánky (10 minut)

Je dobré dětem nabídnout více druhů omalovánek, aby si mohly vybrat ty, které jim jsou nejmilejší.

Běh v holinách (20 minut)

V každém dílu můžeme vidět Racochejla, jak si obouvá botky, které v prvním dílu dostal od stonožky. I my si zkusíme obout boty. Přesněji řečeno holiny.

Na minulé schůzce se neobjevila překážková dráha. Dnes to tedy napravíme. Budeme ji tentokrát běhat v holinách. A to v holinách o několik čísel větších – čím větší velikost, tím větší zábava. A samozřejmě půjde opět o co nejrychlejší čas.

Potřeby: holiny, stopky

Malování duhy (25 minut)

Jedním z dílů je ***Jak maloval duhu***. A protože pro jednoho skřítku je taková činnost poněkud časově náročná, trochu mu pomůžeme.

Budeme potřebovat velký arch papíru, na který předkreslíme obrys duhy. Rozdělíme jej poté na několik stejných částí. Přesněji řečeno, těch částí bude o jednu více, než je dětí. První část vybarvíme my, aby děti věděly, v jakém pruhu má být která barva. Poté připravíme do vedlejší místnosti pastelky v barvách duhy.

Děti budou mít za úkol vymalovat vždy celý jeden kousek. Vezmou si jednu pastelku, doběhnou k papíru a vymalují určený pruh. Pak se vrátí pro další pastelku a vymalují další kus. Takhle musí vymalovat celou svoji část. Budeme měřit čas a kdo to zvládne nejrychleji, vyhrává.

Potřeby: nakreslená duha, pastelky, stopky

Stavění komínu (20 minut)

V jednom z dílů, ***Jak narovnával komín***, Racochejl, jak už název napovídá, opravoval komín. A my si na této schůzce jeden postavíme.

K této hře budeme potřebovat větší množství cihel. Cihly dáme na jednu hromadu a ve střední vzdálenosti od ní určíme místo, kde bude komín stát. Každé dítě pak dostane určitý časový limit (1 – 2 minuty), za který musí komín postavit. Cihly může nosit pouze po jedné. Vyhrává ten, jehož komín bude mít cihel nejvíce.

Potřeby: cihly, časovač

Rozloučení

Dětem připomeneme, že toto byla poslední tématická schůzka – příště nás už čeká jen jedna, závěrečná.

6. schůzka: Vyhlášení výsledků

Po pěti měsících jsme se dostali na konec hry. Na této schůzce bychom měli kromě vyhlášení výsledků celou hru také zhodnotit.

Hodnocení

Znovu dětem připomeneme, proč jsme vlastně celou hru absolvovali. Pak každého necháme, ať se k celému půlroku vyjádří. Ptáme se, co ho nejvíce bavilo, co se mu naopak nelíbilo. Také by nám měl každý říct, co si ze hry odnesl, čím ho obohatila.

Poté hru zhodnotíme z našeho pohledu a dětem poděkujeme za aktivitu a spolupráci.

Vyhlášení výsledků

Záleží na jednotlivých vedoucích, jak výsledky vyhlásí. V každém případě by však bylo dobré dát všem alespoň malou odměnu, aby měli pocit, že si něco odnesli.

Závěr

Veškeré hry a činnosti, které jsem zde uvedla, jsou pouze návrhem programu. Ten se však dá libovolně upravovat a měnit podle potřeb dětí či možností vedoucích.

Důležité v celé hře je neustále dané aktivity spojovat s konkrétními situacemi ve večerníčku – tím docílíme většího nadšení a dlouhodobější pozornosti.

Skvělým zakončením celé hry by mohl být Večerníčkovský karneval s přespáním v klubovně. Ale to už je opravdu velmi individuální záležitost.

Tady má práce končit. Takže – jak by řekl Večerníček – „Dobrou noc.“