

Pobytový kurz s tématem: **TAJEMNÝ SVITEK**

VÝUKOVÝ A METODICKÝ MATERIÁL K PRŮŘEZOVÝM TÉMATŮM
ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA, OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA
A VÝCHOVA K MYŠLENÍ V EVROPSKÝCH A GLOBÁLNÍCH SOUVISLOSTECH



evvoluce



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Obsah:

1. DEN

dopolední blok	5
odpolední blok	8
večerní blok	18

2. DEN

dopolední blok	20
odpolední blok	24
večerní blok	36

3. DEN

dopolední blok	38
odpolední blok	43

Přílohy:

Př. č. 1 Obraz J. W. Waterhouse – Magický kruh

Př. č. 2 Karty Symboly

Př. č. 3 Karty na 10000

Př. č. 4 „Zlomky“ k šifře u Waterhouse

Př. č. 5 Náповěda k šifře u Waterhouse

Př. č. 6 Zpráva do knihy

Př. č. 7 Tabulka se vzorem písma

Př. č. 8 Schéma myšlenkové mapy

Př. č. 9 Text myšlenkové mapy

Pobytový kurz s tématem: **TAJEMNÝ SVITEK**

VÝUKOVÝ A METODICKÝ MATERIÁL K PRŮŘEZOVÝM TÉMATŮM
ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA, OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA
A VÝCHOVA K MYŠLENÍ V EVROPSKÝCH A GLOBÁLNÍCH SOUVISLOSTECH



Autoři: Mgr. Magda Ženíšková, Mgr. Bára Paulerová, Mgr. Josef Makoč
Jazykové korektury: Ing. Jaroslava Lutovská
Odborný garant: Mgr. Klára Smolíková
Ilustrace: Honza Smolík
Grafická úprava: Dita Baboučková
Vydala Ochrana Fauny ČR, P.O.BOX 44, 259 01, Votice
www.evvoluce.cz www.ochranafauny.cz
1. vydání 2012



*Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky
z Operačního programu Vzdělávání pro konkurenceschopnost (OPVK).*



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Pobyťový kurz s tématem: TAJEMNÝ SVITEK

CÍLOVÁ SKUPINA:	2. období I. stupně ZŠ a II. stupeň ZŠ
ČASOVÁ DOTACE:	3 dny
POČET ŽÁKŮ:	15–30
AUTOR:	Magda Ženíšková, Bára Paulerová, Josef Makoč
CÍL:	Nenásilná a atraktivní aplikace vybraných okruhů průřezových témat. Dalšími cíli programu je seznámení žáků s pedagogy, rozvoj psychické odolnosti a samostatnosti, zvýšení fyzické zdatnosti.
ANOTACE:	Motivací této pobytové akce je pátrání po záhadných souvislostech ztraceného artefaktu. Úkolem účastníků je rozluštit význam indicií, které jsou inspirovány významnými díly evropských myslitelů a umělců, a přijít tak na stopu vzácnému svitku. Pátrání je navíc zpestřeno kriminální zápletkou.

1. průřezové téma:	Environmentální výchova Ukazuje modelové příklady jednání, které jsou žádoucí, nebo nežádoucí, z hledisek životního prostředí a udržitelného rozvoje. Utváří zdravý životní styl a vnímání estetických hodnot prostředí, poskytování znalostí, dovedností a pěstování návyků nezbytných pro každodenní žádoucí jednání občana vůči životnímu prostředí.
Tematický okruh:	Základní podmínky života, lidské aktivity a problémy životního prostředí, vztah člověka k prostředí, základní podmínky života.
2. průřezové téma:	Osobnostní a sociální výchova Přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů ve třídě i mimo ni, umožňuje získat základní sociální dovednosti pro řešení různých situací, utváří a rozvíjí základní dovednosti pro spolupráci, vede k uvědomování si hodnoty spolupráce a pomoci. Sebepoznání a sebepojetí, rozvoj schopností poznávání, poznávání lidí, mezilidské vztahy, kooperace a kompetice.
Tematický okruh:	Seberegulace, sebeorganizace, kreativita, poznávací schopnosti, komunikace, spolupráce, soutěživost, řešení problémů a rozhodovací dovednosti, hodnoty, postoje, praktická etika.
3. průřezové téma:	Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech Rozvíjí schopnost srovnávat projevy kultury v evropském a globálním kontextu, nacházet společné znaky a odlišnosti a hodnotit je v širších souvislostech, vede k poznání a pochopení díla významných Evropanů a iniciuje zájem žáků o osobnostní vzory, kultivuje postoje k Evropě jako širší vlasti a ke světu jako globálnímu prostředí života, utváří pozitivní postoje k jinakosti a kulturní rozmanitosti.
Tematický okruh:	Evropa a svět nás zajímají, objevujeme Evropu a svět.
Vzdělávací oblasti:	- Člověk a jeho svět - Člověk a společnost - Člověk a příroda
Klíčové kompetence:	Kompetence k řešení problémů, komunikativní, kompetence k učení, kompetence občanské, sociální a personální.
Metody práce:	- samostatná práce - skupinová práce - šetření - diskuze - hra - orientace v neznámém prostoru - zvyšování fyzické zátěže - logické myšlení v souvislostech - jednání ve stresových situacích

Třídenní pobyt odpovídá dennímu režimu, který splňuje požadavky a podmínky na průběh dětské zotavovací akce. Během akce využijete několik rolí a převleků, které pomohou danou situaci lépe namotivovat, aby tak působila věrohodněji. Model tohoto pobytového kurzu je navržen pro zvládnutí aktivit v minimálním počtu 3 lektorů a 2 pomocníků na začátek akce. Jednotlivé dny jsou uvedeny do časových bloků, které vám pomohou dodržet časový harmonogram a lépe se v daných aktivitách zorientovat.

Pro větší přehlednost je u aktivit uvedena náročnost, kolik lektorů je potřeba na aktivitu, čas na aktivitu, pomůcky, cíl aktivity.

Náročnost aktivity upozorňuje jak na fyzickou, tak na psychickou zátěž účastníků při hře (1 – žádná, 2 – malá, 3 – střední, 4 – velká, 5 – vyčerpávající).

Aktivity vyžadují přípravu většiny pomůcek ještě před samotným kurzem (např. tisk, šifrování atd.). Tyto aktivity jsou označeny jako: **!VYŽADUJE PŘÍPRAVU PŘEDEM!** Některé aktivity vyžadují přípravu před programem, resp. před příjezdem účastníků. Tyto aktivity jsou označeny jako: **!PŘÍPRAVA PŘED PŘÍJEZDEM ŽÁKŮ!** Ostatní se dají připravit v mezičase v průběhu akce.

Aktivity jsou řazeny tak, jak jdou za sebou. Před každou aktivitou jsou vždy uvedeny organizační poznámky, jejichž úkolem je vysvětlit, co a jak je třeba připravit si před daným blokem. Většina činností je vhodná pro žáky I. i II. stupně ZŠ, pokud tomu tak není, jsou aktivity označeny jako **vhodné pro I. stupeň** nebo **vhodné pro II. stupeň**.

1. DEN									
snídaně	DOPOLEDNE	přesnídávka	DOPOLEDNE	oběd	ODPOLEDNE I.	svačina	ODPOLEDNE II.	večeře	VEČER
	Příprava aktivit, rekvizit – karty na symboly a „10000“		Příjezd žáků, předání návodů – mapy k cestě Přesun na základnu Telefonát Setkání s postavou kurátora/ky Ubytování Seznámení se s prostorem		Seznamovací a zahřívací kontaktní aktivity Vyprávění mnicha o kurátorovi, symbolech a Da Vinciho obrazech „Kdo jsem?“		„Symboly“ (I. stupeň) „10000“ (II. stupeň)		Reflexe celého dne Pašeráci

1. den

Dopolední blok

Příjezd dopoledne

PŘÍPRAVA OBRAZÁRNY A KNIHOVNY

! vyžaduje přípravu předem !

Pomůcky: 20 obrazů známých malířů (viz TIP z realizace) z toho 5 obrazů, kde bude vyobrazen kalich, pohár nebo tvar připomínající kalich (např. Alonso, Jenský kodex, Benediktýnský misál, Dürer, Dalí – viz TIP z realizace), obraz Magický kruh (viz příloha č. 1), cca 30 knih různého zaměření.

ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: Před kurzem si vyhledejte obrazy známých malířů, které si barevně vytisknete, nejlépe na formát A3. Pro větší trvanlivost materiálu můžete kopie obrazů zalaminovat. Pět obrazů musí spojit vyobrazení jednoho symbolu – kalichu. Od těchto obrazů si udělejte menší kopii, ze které ovšem vystříhnete právě kalich – pohár, tak aby bylo jasné, že na obrázku něco chybí. Stěžejní pro aktivitu druhého dne bude obraz od Johna Williama Waterhouse – Magický kruh, který je ke stažení v příloze č. 1, společně s popiskem – textem.



Před příjezdem žáků si do společenského prostoru přichystejte malou obrazárnu. Podél stěn rozvěste několik (cca 20) obrazů, na které budou žáci dobře vidět, a mohou je ve volných chvílích zkoumat. K obrazům přiřaďte popisky – autor, dílo, krátký popis díla, popř. autora.

TIP Z REALIZACE:

Při testování pobytové akce byly použity obrazy nejznámějších výtvarníků, které byly průřezem různých období. Např. Jan Van Eyck – Podobizna manželů Arnolfiniových (1434), Albrecht Dürer – Autoportrét (1498), Leonardo Da Vinci – Dáma s hranostajem (1485-1490), Giuseppe Arcimboldo – Léto (1563), Giovanni Bellini – Madona s dítětem a čtyřmi světcí (1505), Hieronymus Bosch – Sedm smrtelných hříchů aneb stůl moudrosti (1475-1480), Lucas Cranach – Adam a Eva (1526), Vincent Van Gogh – Slunečnice (1888), Cano Alonso – Jan Křtitel s otráveným pohárem (pol. 17. stol.), Jenský kodex (1490 – 1510), Willem Caesz Heda – Zátisi s pozlátky (pol. 17. stol.), Benediktýnský misál z kláštera Opatovice nad Labem (1. pol. 14. stol.), Albrecht Dürer – Klanění Tří králů (1504), Salvador Dalí – Zjevení obličeje a mísy na ovoce na pláži (1938), Bolestný Kristus (Čechy, 1400-20), John William Waterhouse – Magický kruh (19. /20. stol.).

Dále si do společenské místnosti připravte improvizovanou knihovnu (cca 30 knih). Stačí, když se s kolegy domluvíte na tom, aby každý přinesl nějaké „vyřazené“ tituly. Je důležité, aby příruční knihovna byla na svém místě již od začátku, protože v dalších aktivitách sehraje významnou roli.

Pro příchod žáků na základnu, kde se bude odehrávat pobytový kurz, zvolte středně náročnou cestu odpovídající schopnostem a možnostem skupiny žáků (cca 2 hodiny, 7 km). Cestu načasujte tak, aby během ní bylo možné zinscenovat několik událostí, které budou nadále důležité pro vývoj celé akce. Pokud půjde skupina s pedagogickým doprovodem z nádraží (popř. z jiného místa setkání), můžete jim předat dopis s indiciemi, které napovídají cestu, popř. je vybavit mapou, kde bude zaneseno místo, kam mají jít. Obtížnost, resp. složitost nápovědy volte podle věku a znalostí skupiny.

Lektor na místě setkání (nádraží) předá pouze indicie, a pak odváží zavazadla účastníků do ubytovacího střediska. Žáci se díky indiciím hned na začátku zorientují v prostoru, kde se budou pohybovat. Když si žáci nebudou vědět rady, může jim pedagog napovědět. Na poslední část (zhruba v polovině) cesty se připojí také organizátor – lektor, který bude směřovat průběh cesty tam, kam je podle plánu potřeba.

TIP: Na popis cesty lze použít také indicie, které účastníky navedou na místo, kde je na cílovou trasu navede mapa. Popř. můžete použít částečnou mapu již na začátek a druhou část mapy okolí předat až v polovině cesty.

TIP: Žákům můžete na cestu zadat hru **Země – státy**.

ZEMĚ – STÁTY

Pomůcky: obličejové barvy

Žáky rozdělte na pět skupinek. Nechte je vybrat si stát, který by chtěli reprezentovat. Každá skupinka si může vybrat zem z jednoho kontinentu. Cestou dejte skupinkám za úkol namalovat si na obličej vlajku svého státu, vybrat, čím by daný stát reprezentovaly, co je pro ně typické (např. jídlo, pití, zvyky atd.). Zdůrazněte jim, aby si na výběru dali záležet, zakončením hry je totiž představení svého státu ostatním skupinkám a krátká prezentace (cca 5 min).

Vzniklé skupiny (mohou to být kamarádi) si vyberou stát, který by chtěly reprezentovat, namalují si na obličej vlajku země, kterou představují nebo její barvy, a během cesty vymýšlejí, jakými typickými věcmi se před ostatními budou prezentovat.

TELEFONÁT

Poté, co se lektori připojí skupině, proběhne u nich motivační telefonát. Důležité je, aby ho slyšela většina žáků. Fingovaně si nechte zazvonit telefon, zvedněte ho a zastavte celou skupinu: „Cože se stalo? Policie pátrá v okolí? A smrt? O co jde? Tajemství řádu?...“. Po rozhovoru oznamte účastníkům, že zmizel/a kurátor/ka, který/á měla na kurz připravený celý program. Kurátorka se zabývala dílem Leonarda Da Vinciho a celý svůj život se zabývala také luštěním různých zpráv a šifer a zašifrováváním důležitých věcí. Byla uznávanou kapacitou na poli dějin umění.

SETKÁNÍ S POSTAVOU KURÁTORA/KY ! vyžaduje přípravu předem !

Náročnost: 3
Počet lektorů: 1+2 pomocníci
Čas na aktivitu: cca 2 minuty
Cíl aktivity: motivační scénka pro uvedení do pobytové akce
Pomůcky: oblečení pro kurátora/ku, oblečení pro agenty (sako, černé brýle), umělá krev, těsto na zranění, zbraň, zpráva s odkazem na následující aktivitu

Vyrobte si těsto na zranění i umělou krev.

JAK VYROBIT TĚSTO: 2 dl hladké mouky pšeničné
 5 polévkových lžic soli
 2 kávové lžičky kyseliny citrónové
 2 polévkové lžíce stolního oleje
 2 dl vody

Smícháme kyselinu citrónovou a mouku, přidáme olej a vodu. Vodu přiléváme postupně, aby se nevytvořily hrudky. Hmotu nalijeme na pánev a zprudka odpálíme, např. stejně jako odpalované těsto na větrníky. Mícháme, dokud hmota nezesklovatí. Vytvořené těsto je vhodné uchovávat na chladném místě (v lednici), zabalené v mikrotenovém sáčku. Pak vydrží i několik týdnů.

JAK VYROBIT KREV: 5 kávových lžiček směsi potravinářské barvy jahodové a malinové v poměru 1:1
 5 kávových lžiček teplé vody
 4 polévkové lžíce pampeliškového nebo lučního medu
 2 lžičky tmavé karamelové polevy

V misce rozmícháme potravinářskou barvu s teplou vodou tak, aby nevznikaly hrudky. Do připravené barvy postupně přidáváme med a karamel. Mícháme velmi pomalu, aby hmota nezačala pění. Med a karamel přidáváme tak dlouho, dokud směs nedosáhne barvy a konzistence krve.

Zdroj: http://ventus.skauting.cz/data/2011_maskovani_small.pdf

Popis činnosti: Při setkání s tělem kurátora a se členem sekty si ve stresové situaci žáci uvědomí závažnost situace, která jim může napomoci ke zvládnutí vlastního chování, ale i k uvědomění si škodlivého způsobu chování.

ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: Před kurzem si připravte krev a těsto na zranění kurátora/ky. Na neprůhledný papír si zrcadlově vytiskněte zprávu psanou kurzovním písmem (jakoby rukou), která bude odkazovat na další průběh akce. Před příjezdem žáků namaskujte postavě kurátora zranění (např. řezná rána na krku). Předem určete místo „činu“, kde bude tělo zabitého kurátora nalezeno. Nejvhodnější je poslední třetina cesty do střediska. Poblíž toho místa bude také schovaný agent sekty.

Text zprávy:

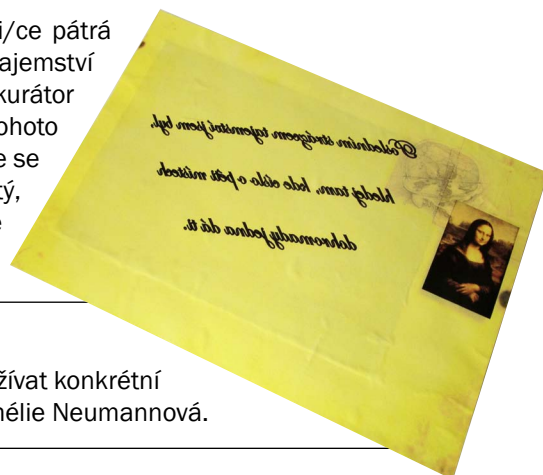
Pro I. stupeň: **Posledním strážcem tajemství jsem byl, hledej tam, kde znaky dohromady Davidovu hvězdu dají.**

Pro II. stupeň: **Posledním strážcem tajemství jsem byl, hledej tam, kde pětimístné číslo dá dohromady „1“.**

Cestou diskutujte se žáky o tom, co se stalo, že se po zmizelém kurátorovi/ce pátrá a policie přišla na stopu sektě, která se dlouhodobě snažila proniknout do tajemství kurátorovy práce. Znejistěte žáky tím, že nevíte, co teď budete dělat, když se kurátor nenajde. Vymyslete si historky o tom, jak s vámi kurátor pořádal různé akce tohoto typu apod. Žáky upozorněte na to, aby byli při cestě ostražití, je totiž možné, že se v okolí skrývá někdo ze sekty. Moment motivace je pro celou akci velmi důležitý, jelikož se vám musí podařit tímto příběhem vyvolat ve skupině pocit, že se opravdu děje něco mimořádného a oni by to mohli pomoci vyřešit.

TIP:

Pro vyvolání pocitu osobnějšiho vztahu ke kurátorovi/ce můžete používat konkrétní jméno. Při testování pobytových akcí dostala kurátorka jméno Dr. Amélie Neumannová.



V poslední třetině cesty za normální diskuze narazíte u cesty na bezvládné tělo kurátora. Zastavte celou skupinu. Jeden lektor může jít ke kurátorovi a zjistit, co mu je. Druhý lektor může předstírat mdloby a zkoušet „volat“ záchranku. Lektor u kurátora objeví pomačkanou zprávu, kterou si vezme, a ve chvíli, kdy má zprávu (zrcadlově psanou), přibíhají z dále k nic netušící skupině agenti ze sekty a křičí na skupinu, co tam dělají, ať okamžitě zmizí. V tu chvíli lektorů přimějí celou vyděšenou skupinu k útěku do střediska.



Tělo kurátorky dr. Neumannové se zašifrovanou zprávou. Autor: Tým lektorů projektu Evvoluce

Při příchodu na základnu se domluvte se skupinou, jak tuto složitou situaci řešit. Mluvte o tom, co se cestou událo. Účastníky navedte k tomu, že se budete snažit pátrat po tom, proč se neštěstí událo. Vyndejte před žáky zmačkanou zprávu, kterou jste našli u těla kurátora, a oznamte žákům, že se musí jednat o vážný problém. Jste si jisti, že kurátor nechal nějakou stopu, která jim pomůže vyřešit situaci. Ovšem musíte být rychlejší než sekta, protože je vidět, že se jedná o vzácné tajemství, které chce sekta také odhalit. Předajte žákům zprávu a nechte je přijít na to, co se ve zprávě píše. Nechte je pracovat samostatně, žáci mohou luštit i během doby, kdy se ubytovávají, a oběda.

Rozdělte žáky na pokoje, seznámte je s celkovým prostorem, projděte zdravotní dokumentaci (se zdravotníkem zabezpečte přísun léků). Nechte jim nějaký čas na ubytování. V mezičase si připravte další aktivity a pomůcky.

Po ubytování si s žáky ujasněte režim dne a vysvětlete jim veškeré technické věci a jejich úlohy, které během pobytu mohou zastávat. Určete si pravidla, jak se s žáky oslovovat a jak oslovovat lektory (pouze v případě, že lektori nejsou zároveň jejich pedagogy). Seznamte skupinu s tím, kdo je zdravotník. Rozdejte žákům lepící štítky, na které si napíší svoje jména (v případě, že se všichni navzájem znají, není toto nutné). Tento dopolední úvodní blok zakončete obědem, na který navazuje alespoň 1,5 hodiny dlouhý polední klid. Při obědě žáky informujte o tom, v kolik hodin bude sraz, a určete si místo setkání.

Odpoledne

Odpolední blok

SEZNAMOVACÍ A ZAHŘÍVACÍ KONTAKTNÍ AKTIVITY

Ještě před pátráním si účastníky vyzkoušejte, zda se spolu řádně znají, a zda spolu dovedou správně spolupracovat. Přesuňte se s žáky na volný prostor blízko základny. Každý lektor bude instruovat svoji skupinku.

OBRUČ

- Náročnost:** 2
Počet lektorů: 2–3
Čas na aktivitu: cca 10–15 minut
Cíl aktivity: seznámení ve skupině, uvolnění napětí účastníků, navození soustředění, ohleduplnosti a bezpečnosti
Pomůcky: 2–3 gymnastické obruče (podle počtu účastníků), lezecké smyčky (lze nahradit lanem na konci svázaným cca 1,5 m dlouhým)

Celou skupinu nechte udělat kruh. Pokud je žáků víc než 15, udělejte kruhy dva. Všichni udělají vlevo vbok a přiblíží se k sobě tak, aby se mohli chytit za ruce. Pravou rukou se chytí levé ruky předchozího žáka, kterou má prostrčenou mezi nohama. Styl držení v kruhu viz obrázek. U jedné dvojice žáků kruh rozpojte a navlékněte na ně obruč – zde bude začátek. Žáci se zase chytí.

Úkolem je dostat co nejrychleji obruč po směru hodinových ručiček po kruhu zpět ke dvojici, aniž by se kruh rozpojil. Pokud máte více skupin, mohou mezi sebou závodit. Žáci kruhem prolézají a mohou si pomáhat např. ústy. Po dokončení žákům úkol můžete ztížit. Totéž si zahrajte s lanovou smyčkou, pouze s tím rozdílem, že smyčku budou posunovat proti směru hodinových ručiček. Po dokončení úkolu nechte žáky vyklepat ruce a trochu se protáhnout.



Žáci zkouší manipulaci s obručí. Autor: Tým lektorů projektu Evvoluce

ZASEDÁNÍ V KRUHU

Náročnost:	2
Počet lektorů:	2–3
Čas na aktivitu:	cca 5 minut
Cíl aktivity:	seznámení ve skupině, uvolnění napětí účastníků, navození soustředění, ohleduplnosti a bezpečnosti
Pomůcky:	žádné

Seřadte žáky zpátky do kruhu, levým bokem směrem do středu kruhu. Kruh co nejvíce zmenšíme a na odpočítání 3, 2, 1 si všichni najednou sednou na kolena spolužáka, kterého mají za zády. Pokud se to podaří bez pádu, mohou vyzkoušet zvednout jednu ruku, obě ruce, jednu nohu, anebo se dokonce pomalu pohybovat.

GORDICKÝ UZEL

Náročnost:	2
Počet lektorů:	2–3
Čas na aktivitu:	cca 5 minut
Cíl aktivity:	seznámení ve skupině, uvolnění napětí účastníků, navození soustředění, ohleduplnosti a bezpečnosti
Pomůcky:	žádné

Žáky si nechte stoupnout do maximálně úzkého kruhu. Když už je opravdu těsno, dají si před sebe ruce. Pravou rukou se chytanou za cizí ruku (nesmí to být ruka souseda), levou rukou se chytanou za cizí ruku. Když se každý někoho drží, mohou začít s rozmotáváním tzv. gordického uzlu, aniž by se pustili. Zde je nutné podlézat, přelézat, otáčet se apod. Cílem je, co nejvíce rozmotat uzel a dostat se zpět do kruhu. Může vzniknout i více kruhů.



Rozmotat gordický uzel není vždy jednoduché. Autor: Tým lektorů projektu Evvoluce

UZLOVÁNÍ

- Náročnost:** 3
Počet lektorů: 2–3
Čas na aktivitu: cca 15–20 minut
Cíl aktivity: seznámení ve skupině, uvolnění napětí účastníků, navození soustředění, ohleduplnosti a bezpečnosti
Pomůcky: lezecké lano o délce cca 15–20 m

Na zem si rozvineme lezecké lano. Skupinu rozestavíme po 1 m rozestupech k lanu, uprostřed pro lepší manipulaci nechte asi 2 m mezeru. Každý si oběma rukama chytne lano. Cílem je udělat na laně uzel, popřípadě kličku. Podmínkou je, že každý musí držet po celou dobu lano oběma rukama na stejném místě.

OSTROV

- Náročnost:** 3
Počet lektorů: 2–3
Čas na aktivitu: cca 15–20 minut
Cíl aktivity: seznámení ve skupině, uvolnění napětí účastníků, navození soustředění, ohleduplnosti a bezpečnosti
Pomůcky: 3 ks balicího papíru o rozměrech cca 50x70 cm, metr, stopky

Žáky rozdělte do třech skupin. Ukažte jim arch balicího papíru. Motivujte je tím, že potřebujete vyzkoušet, jak by se chovali jako tým na pustém malém ostrově. Úkolem skupiny je dostat všechny žáky na co nejmenší plochu tohoto papíru tak, aby nepřeslapovali mimo papír a udrželi se v dané formaci alespoň 1 minutu. Papír mohou různě zmenšovat a přehýbat tak, aby bylo porovnání co nejlépe měřitelné. Aktivitu zadejte jako soutěž mezi týmy. Na závěr změřte, který tým měl nejmenší plochu a udržel se na ní alespoň 1 minutu.

PLACHTA

- Náročnost:** 3
Počet lektorů: 1
Čas na aktivitu: cca 5 minut
Cíl aktivity: seznámení ve skupině, uvolnění napětí účastníků, navození ohleduplnosti a bezpečnosti
Pomůcky: zakrývací plachta (o rozměrech 4x4 m – záleží na počtu žáků ve skupině)

Aktivitu zařadte na závěr zahřívacích her. Žáky slučte do jedné skupiny, rozprostřete před ně na zem zakrývací plachtu a nechte je, aby si všichni vlezli pod plachtu bez toho, aby kdokoli použil v této aktivitě ruce.

Inspirace viz zdroj:

http://www.dvojka.cz/zirafamentaurov05/dokumenty/HRY-icebreakery_a_kontakti.pdf

Neuman, J.: Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. Praha 1998.

Pelánek, R.: Příručka instruktora zážitkových akcí. Praha 2008.



Cílem je dostat se pod plachtu bez použití rukou. Autor: Tým lektorů projektu Evvoluce

VYPRÁVĚNÍ MNICHA O KURÁTOROVI, SYMBOLECH A DA VINCIHO OBRAZECH

Náročnost:	2
Počet lektorů:	1
Čas na aktivitu:	cca 40 minut
Cíl aktivity:	seznámení se s postavou mnicha a příběhem kurátora, všeobecné informace o symbolech a osobnosti Da Vinciho
Pomůcky:	kostým pro mnicha, prezentace PR_Symboly, zpráva o skryté symbolice u Da Vinciho, kopie obrazů Poslední večeře, Mona Lisa, Svatá Anna samotřetí, Jan Křtitel a kopie přeměny Mony Lisy v portrét starce, resp. pravděpodobné podobizny Da Vinciho
Popis činnosti:	Při setkání s mnichem si účastníci rozvinou základní vědomosti potřebné pro porozumění kulturních odlišností, porozumí kulturním vlivům a jsou vedeni k poznání a pochopení života a díla významných Evropanů.

ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: Před kurzem si připravte kostým pro mnicha, kterého bude ztvárňovat jeden z lektorů, připravte si také prezentaci o nejznámějších symbolech, se kterými žáci přijdou do styku. Vytiskněte si článek – Da Vinciho kód rozluštěn (viz níže) a připravte si ve větším formátu obrazy, které jsou v textu zmíněny. Při testování pobytových akcí se prezentace použila v tištěné podobě.



Povídání s místním fraterem je vždy poučné a zajímavé. Autor: Tým lektorů projektu Evvoluce

Během rozehrívacích aktivit se jeden z lektorů převlékne do kostýmu mnicha, který si načasuje svůj příchod na konec předcházející aktivity. Mnich s sebou přinese také prezentaci se symboly a ukázky obrazů Da Vinciho.

Při dokončování poslední rozehrívací aktivity si skupina všimne pokorně přicházejícího mnicha. Posadí se v blízkosti žáků. Lektor mnicha představí jako blízkého spolupracovníka kurátora. Mnich byl místním pomocníkem při kurátorově bádání.



DOPLŇUJÍCÍ INFORMACE:

Postavu mnicha – fratera a jeho způsob žití žákům představte. Místní otec žije v okolních lesích ve své chýši z rákosí, od doby vstupu do svého řádu, kterým je řád sv. Františka. Zásadou tohoto církevního řádu je dodržování naprosté chudoby. Na rozdíl od ostatních bratrů z kláštera se rozhodl svou víru hledat odloučený od komunity, což mu pomáhá vzdálit své myšlenky od potřeb světského života. Může tak žít pokorný život ve spojení s přírodou. Frater se ve volných chvílích zabývá čtením Písma svatého, konáním modliteb, ale také manuálními pracemi – kultivací krajiny, uměleckými řemesly, pěstováním bylin a užitečných rostlin apod. Mezi jeho činnosti patří také výuka a vědecké bádání. Podílí se také na výrobě řádového oděvu, který si bratři vlastnoručně šijí z jimi vypěstovaného lnu. Další součástí řádového oděvu jsou sandály, jenž si bratr obvykle sám vyrobí. Jejich oděv je temně hnědý s volnou kapucí, přepásaný bílým provazem. Tvar střihu hábitu připomíná kříž.

Jeho stravu tvoří zelenina, ovoce a bylinky, které sám vypěstoval. Dále také věci, které sám našel v lese, nebo kterými byl obdarován. Jako zdroj pitné vody využívá místní studánku, popř. nápoje, které si vyrobí z vlastních zdrojů – ovocné šťávy, víno, medovina apod.

Zdroj: Foltýn, D. a kol. : Encyklopedie moravských a slezských klášterů. Praha 2005.

TIP:

Postavu mnicha – fratera můžete pro familiernější atmosféru pojmenovat. V případě testování se mnich jmenoval frater Ambrosius od svaté Kláry. Jméno můžete přizpůsobit např. místním podmínkám.

Frater s žáky bude mluvit v zarmouceném tónu, jelikož ho smrt blízkého člověka velmi zasáhla. Frater se žáků zeptá, odkud jsou, co tam dělají. Po odpovědích jim nabídne, že vypadají jako šikovná skupina a mohl by jim pomoci při řešení záhady kurátora. Pobídněte žáky, aby mnichovi ukázali, co našli u těla kurátora a co vyluštili. Zeptejte se jich, co by to mohlo znamenat. Mnich s nimi zkusí diskutovat o možnostech, které by mohly připadat v úvahu. Žáci se dozvěděli, že byl kurátor strážcem tajemství, a že mají něco hledat (symbol hexagramu /pro I. stupeň/ a pětimístné číslo, které 1 dohromady dají – tedy 10000 /pro II. stupeň/). Žáci ovšem nevědí, kde to hledat a co hledat. Frater zkusí žákům nabídnout, že s nimi probere, alespoň malou část toho, co si pro ně kurátor připravil. Podotkne, že když budou pozorně poslouchat, že by se jim mohlo dostat nápovědy k dalšímu pátrání. Zeptá se jich, co ví o symbolech všeobecně. Některá témata jim mohou pomoci, jiná ne.

Zaujatě skupině vypráví o čtyřech astrologických živlech – oheň, vzduch, voda, země. Nakreslí jim do země, jak jsou symboly značeny. Ponaučí je také o spojitosti živlů se světovými stranami a s temperamenty.

oheň , vzduch , voda , země 

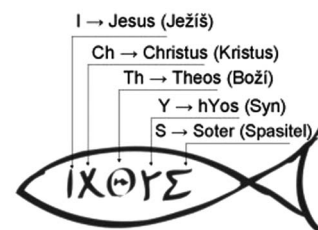
Jelikož doktor – kurátor byl především kunsthistorik, tedy znalec dějin výtvarného umění, věnoval se hlavně symbolice v obrazech. Postava mnicha se zeptá žáků, jaký je jeden z nejstarších symbolů křesťanství.



DOPLŇUJÍCÍ INFORMACE:

Velmi starým symbolem je ryba, protože řecké slovo *ἰχθύς* *ichthys* (ryba) tvoří akrostich spojení *Ἰησοῦς Χριστὸς Θεοῦ Υἱὸς Σωτήρ* (*Iésús Christos Theú hyios Sótér*: Ježíš Kristus, Syn Boží, Spasitel).

Zdroj: <http://blognabozenstvi.blog.cz/0904/ichthys-symbol-ryby-v-krestanstvi>



Mnich si vyndá z rukávu kutny prezentaci, na které údajně s kurátorem pracovali. Jedná se o prezentaci PR_Symboly nejznámějších symbolů, především podob kříže. Mnich se žáky rozebere symboly v prezentaci a jejich význam. Jednoho žáka nechte prezentaci vždy přečíst, mnich ho bude pouze doplňovat příklady ze života, aby žáky ujistil, že symboly opravdu znají.

Převeďte diskuzi k symbolům, které mohou být skryty v obrazech. Poukažte na článek, který publikoval kurátor, a ve kterém se zabývá skrytými symboly v Da Vinciho obrazech. Částečně fiktivní článek skupině přečtete a spolu s ním ukažte žákům také zmiňované obrazy.



Povídání s mnichem v obrazárně. Autor: Tým lektorů projektu Evvoluce

Da Vinciho kód rozluštěn – Leonardovy obrazy skrývají podle nové studie záhadné obličej a symboly

To, že do svých děl ukrýval renesanční umělec Leonardo Da Vinci různá poselství, je žhavým tématem již dlouhou dobu. Nenechává to chladnými nejen jeho příznivce, ale i odborníky na umění. Nedávný objev přinesl muzikant a počítačový expert Giovanni Maria Pala, který tvrdil, že Mistr ukryl do svého obrazu Poslední večeře hudební skladbu. Naše skupina expertů však přišla s novou metodou dekódování obrazů. Využíváme zrcadel, abychom v jeho dílech objevili záhadné obličej a náboženské symboly.

Da Vinci, který žil v letech 1452-1519, psal často zrcadlově ve směru zprava doleva. Chtěl tak zabránit svým uměleckým sokům, aby ho vykrádali. Schovával takto i svoje vědecké poznatky považované římskokatolickou církví za podvrtné.

Věříme, že Leonardo stejnou techniku používal i při malování a ukryl další poselství do obrazů, jako je Mona Lisa nebo právě nástěnná malba Poslední večeře.

Tato metoda byla aplikována na studii známou pod jménem Svatá Anna samotřetí, na které je Madona s dítětem, svatá Anna a svatý Jan Křtitel, obraz, který se zjevil v odrazu, odkryl obličej starodávného starozákonního boha Jahveho. Ten „ochraňuje duši před tělesnými neřestmi“ a na hlavě nosí vatikánskou korunu.

Tato teorie může vysvětlovat, proč se mnohé postavy dívají do prázdna anebo na něco ukazují, jakoby hledaly cosi božského. Důležité je vždy správně umístit zrcadlo, aby odkrylo tajemství díla.

V případě Poslední večeře se pomocí zrcadel objeví na stole před postavou Krista obrácený svatý grál.

Dalším příkladem je obraz Jana Křtitele, který po přiložení zrcadla odhalí čtyřnohé stvoření. Jan Křtitel ukazuje oběma rukama do místa, kam má být zrcadlo umístěno.

Tyto objevy byly ve Vatikánu předány kritikům umění, kteří je musí posoudit, aby mohly být považovány za seriózní.

Zdroj:

http://www.lidovky.cz/da-vinciho-kod-rozlusten-0xm-/ln_noviny.asp?c=A071208_000058_ln_noviny_sko&klic=222847&mes=071208_0



Poslední večeře



Mona Lisa



Svatá Anna samotřetí



Jan Křtitel

Se skupinou se po přečtení článku vraťte ještě k obrazu Mony Lisy a zeptejte se žáků, co je na tomto obraze zvláštního. Žáci mohou hádat rozdílnou krajinu na obraze, skryté zvíře apod.



DOPLŇUJÍCÍ INFORMACE:

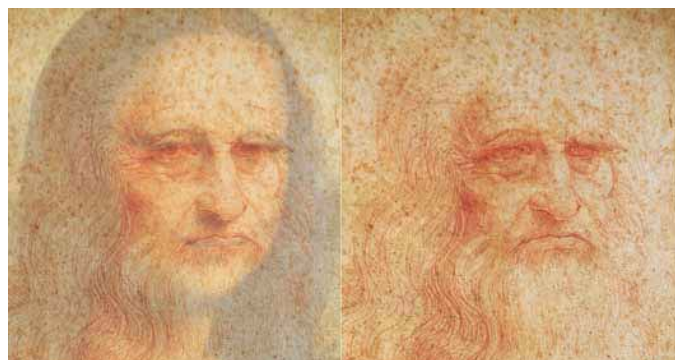
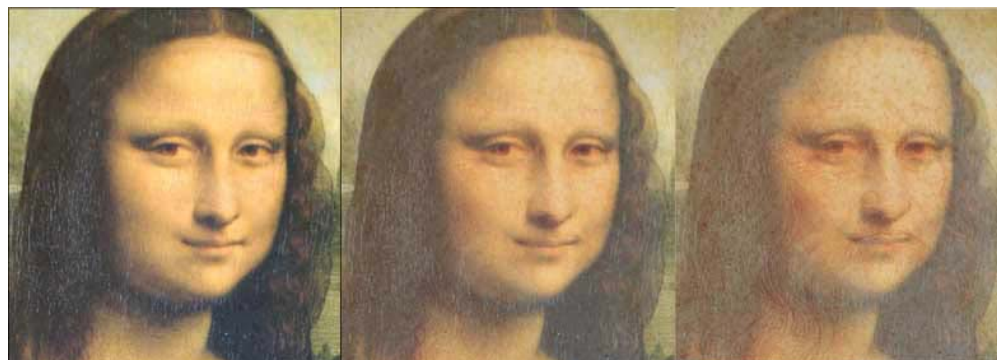
Obrázek Mona Lisa je pravděpodobně portrétem ženy florentského obchodníka s hedvábím Francesca del Gioconda. Slovo Mona by mohlo být zkráceninou Madonna nebo Mia Donna, což je „moje paní“ nebo „má dáma“. V italštině je obraz znám jako La Gioconda, což znamená „ta veselá“.

Anomálií portrétu je také fakt, že dáma nemá řasy. To mohlo být způsobeno důsledkem příliš bezohledného čištění mistrovského díla v minulosti, anebo měl model řasy opravdu vytrhané, jak předepisovala tehdejší móda.

Nezávislí badatelé se domnívají, že obraz Mony Lisy by mohl být také Leonardovým autoportrétem. Porovnání staršího autoportrétu s rysy Mony Lisy ukázalo, že shoda Mony Lisy s vyobrazením staršího Leonarda může být reálná.

Zdroj: Cox, S.: Šifra mistra Leonarda fakta. Praha 2005.

Žáky otázkami přiveďte k myšlence, zda je možné, aby se za portrétem dámy skrýval ještě portrét někoho jiného. Postupně ukažte žákům přeměnu Mony Lisy v portrét starce. Zmiňte, že vyobrazení starce je považováno za autoportrét samotného autora obrazu, tedy Mistra Leonarda. Se žáky se zamyslete nad tím, co všechno se může v obrazech skrývat, aniž se to dá tušit.



Po prodiskutování článku a přeměny se zeptejte žáků, jestli ví, kdo byl Leonardo Da Vinci a čím byl významný, za jakými vynálezy stojí, zda znají jeho obrazy apod.



DOPLŇUJÍCÍ INFORMACE:

Leonardo Da Vinci vynikal v mnoha různých oborech, počínaje malířstvím přes sochařství, stavitelství, ale také v hraní na loutnu. Byl výborným vynálezce v oblasti vědy a techniky. Na dvě stovky anatomických kreseb ukazují, že byl na svou dobu dobře obeznámen s lidským tělem. Měl správnou představu o pohybu planet, o gravitaci, vlnění, hoření, koloběhu krve atd. Jako vynálezce předvídal nebo navrhl princip bagrů, odstředivky, dmychadla, zemních vrtáků, kolesové lodi, letadla, padáku, potápěčského úboru, rýhované hlavě, šlapacího soustruhu, tiskařského lisu, závitníku a závitnice, tkacího stroje a mnoho dalších strojů. Vytvořil nespočet různých skic, plánů či vynálezů, které se realizovaly až v 19. nebo 20. století. Zachovalo se 3500 svazků technických náčrtků a 48 až dosud nalezených svazků rukopisů a poznámek většinou šifrovaných.

Zdroj: Leonardo umělec a vědec. Milán 2000.

S mnichem si shrňte, co jste se dozvěděli o symbolech, o kurátorovi i o Da Vincim. Mnich se se žáky domluví na tom, že kurátor chtěl pravděpodobně něco sdělit, a pokud budou žáci šikovní, mohli by přijít na to, co to je. Frater jim slíbí, že když se budou snažit, pomůže jim. Ovšem v tuto chvíli již musí odejít a věnovat se modlitbám, proto skupinu opustí.

S žáky si vyzkoušejte hru na symboly a jejich správný popis při následující aktivitě.

KDO JSEM?

- Náročnost:** 1
Počet lektorů: 1
Čas na aktivitu: cca 20 minut
Cíl aktivity: vyzkoušet kreativní myšlení a postřeh žáků
Pomůcky: lístečky se jmény postav na počet žáků
Popis činnosti: Prostřednictvím hádanek o osobnostech si žák vyzkouší racionální a logické myšlení.

Každému žákovi rozdejte lísteček s nějakým jménem nebo známou postavou (např. Mona Lisa, Bůh, Václav Klaus, John Lennon apod.) Žáky rozdělte do dvojic. Každý si lísteček se svou postavou nebo věcí drží nad hlavou tak, aby na něj on sám neviděl, ale viděl na něj pouze jeho kolega. Pak dostanou žáci za úkol pomocí zjišťovacích otázek odhalit, kdo jsou. Jako hádanku použijte např. postavy se specifickými symboly, jako je princezna se zlatou hvězdou na čele, šmoula, nebo naopak různé věci jako rajče, kalich, koruna, kříž atd. Žáci se mohou ptát pouze tak, aby bylo možno odpovědět ANO nebo NE (např. Jsem žena? Jsem prezident? Jsem věc? apod.). Po dokončení hádání pošlete skupinu na svačinu a domluvte si s nimi čas a místo setkání po občerstvení.

TIP: Starším dvojicím můžete dát na hádání přímo symboly.

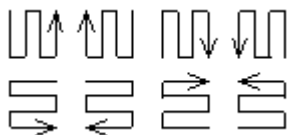
„SYMBOLY“ (pro I. stupeň)

! vyžaduje přípravu předem !

Náročnost:	2
Počet lektorů:	1
Čas na aktivitu:	cca 90 minut
Cíl aktivity:	seznámení se s prostředím, otestování týmové spolupráce
Pomůcky:	karty rozměrů A5 s částmi symbolů tak, aby ve dvojici složením dávaly symbol (ke stažení v příloze č. 2), 2 díly šifry na stanoviště, provázek, stopky, zvonec (popř. jiné oznamovací konce), velkoformátová mapa okolí
Popis činnosti:	Hledáním správného řešení v neznámém prostoru si skupiny utváří a rozvíjí základní dovednosti pro spolupráci.



ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: Před kurzem si vytiskněte a pro větší trvanlivost zalaminujte 8 karet s částmi symbolů o velikosti A5. Některým z níže uvedených způsobů zašifrujte zprávu, která bude odkazovat na večerní aktivitu. Např. **Po západu slunce před lucernou strážců snaž se skrýt. Beze slova zkus se do jejich skryše proplížit a jejich tajemství rozluštit.** Zprávu rozdělte na dvě části a přivažte na ni provázek, aby se dala pověsit.



Před příjezdem žáků rozneste jednotlivé karty na osm míst, která si zaznačíte na mapě. Ke každému místu si запиšte symbol, který jste na něj uložili. Zapište si, na která dvě stanoviště jste uložili symboly se správným řešením – tedy ty dva symboly (dva trojúhelníky), které dají dohromady při složení hexagram.

Se žáky se sejděte na domluveném místě a začněte diskuzi o zprávě od kurátora, kterou žáci rozluštili. Dozvěděli se, že mají hledat tam, „kde znaky dohromady Davidovu hvězdu dají“. Zeptejte se jich, jestli ví, kde mají hledat, a jestli si pamatují, co je Davidova hvězda neboli hexagram. Ukažte jim znovu hexagram v prezentaci a vysvětlete jim, že se skládá ze dvou trojúhelníků. Rozdělte žáky na tři týmy. Sdělte jim, že za to, že se jim podařilo vyluštit zprávu od kurátora, jim frater napoví, kam asi kurátor mohl ukrýt další nápovědu. Ukažte jim na mapě, kde jsou místa, kde se ukrývají různé části symbolů.

Jejich úkolem bude najít dva symboly, které dají dohromady hexagram. Karty se symboly budou na místě nechávat; symbol, resp. místa si budou pouze pamatovat. Nemohou používat žádné záznamové zařízení. Týmy nemusí běhat po celou dobu spolu, je na nich, jestli budou zjišťovat, kde co je, jako jednotlivci či společně. Se žáky se zorientujte na mapě a ujistěte se, že žáci ví, na jaké pozice se mají jít podívat. Na zjišťování dejte žákům limit maximálně 60 minut. Domluve se s nimi, že až uslyší domluvený signál (např. zvuk zvonce), je konec hledání a oni se vrátí na základnu, ať už správné řešení mají nebo ne.

TIP:

Tematicky si můžete pro týmy vyrobit losovátko se symboly – např. kříž, kolečko, hvězda. Na kartičky v počtu žáků si nakreslete symboly, početně je rozdělte tak, aby až si je žáci vylosují, je rozdělily do tří týmů.

Až se sejdou všechny týmy, zjistěte, které z nich správně určily, na jakých dvou místech se nacházejí dvě části hexagramu. Pokud luštily správně, nechte je symbol pro jistotu nakreslit.

ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: Zatímco se týmy budou vracet do střediska, jeden lektor si vezme připravené zašifrované zprávy a roznese je na dvě místa, která jsou řešením pro tuto aktivitu, tedy na místa, kde jsou trojúhelníky. Důležité je umístit šifrované zprávy až potom, co týmy nejsou volně v prostoru, aby na zprávy nepřišly ještě během hry.

Po správném určení dvou míst může pracovat již celá skupina dohromady. Společně se vydejte na dvě pozice, které žáci určili jako správné. Z míst přineste na základnu zprávy a nechte žáky samostatně luštit. Ve zprávě žáci dostanou odkaz na večerní aktivitu. Po vyluštění šifry si domluve čas a místo, kde se s účastníky sejdete po večeri.

„10000“ (určeno pro II. stupeň)

! vyžaduje přípravu předem !

Náročnost:	2
Počet lektorů:	1
Čas na aktivitu:	cca 90 minut
Cíl aktivity:	seznámení se s prostředím, otestování týmové spolupráce
Pomůcky:	karty rozměru A5 s číslicemi, z nichž dvě dají po součtu číslo 10000 (ke stažení v příloze č. 3), 2 díly šifry na stanoviště, provázek, stopky, zvonec (popř. jiné oznamovací konce), velkoformátová mapa okolí
Popis činnosti:	Hledáním správného řešení v neznámém prostoru si skupiny utváří a rozvíjí základní dovednosti pro spolupráci.



ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: Před kurzem si vytiskněte a pro větší trvanlivost zalaminujte 8 karet s čísly o velikosti A5. Níže je pro kontrolu uvedeno správné řešení i s ostatními dvojicemi čísel, která 10000 dohromady nedají.

2364	7636	10000
1769	7386	9155
4852	5138	9990
3563	6237	9800

Některým z níže uvedených způsobů zašifrujte zprávu, která bude odkazovat na večerní aktivitu. Např. **Po západu slunce před lucernou strážců snaž se skrýt. Beze slova zkus se do jejich skryše propížit a jejich tajemství rozluštit.** Zprávu rozdělte na dvě části a přivažte na ni provázek, aby se dala pověsit.

Před příjezdem žáků roznešte jednotlivé karty na osm míst, která si zaznačíte na mapě. Ke každému místu si napište i čísla, která jste na něj uložili, abyste měli kontrolu. Zapište si, na která dvě stanoviště jste uložili karty se správným řešením – tedy ta čísla 2364 a 7636, která dají při součtu 10000.

S žáky se sejděte na domluveném místě a začněte diskuzi o zprávě od kurátora, kterou žáci rozluštili. Dozvěděli se, že mají hledat tam, kde pětímístné číslo dá dohromady „1“. Zeptejte se jich, jestli ví, kde mají hledat a jestli přišli na to, co mají hledat. Pokud na to žádný z žáků nepřišel, pomozte jim dostat se k faktu, že mají hledat číslo 10000. Je to číslo o pěti místech a při součtu jeho cifer dostanete číslo jedna. Sdělte jim, že za to, že se jim podařilo vyluštit zprávu od kurátora, jim frater napoví, kam asi kurátor mohl ukrýt další náповědu. Sdělte jim, že na osmi místech vyznačených na mapě jsou čtyřmístná čísla, z nichž dvě správná po sečtení dají číslo 10000. Úkolem je tedy najít pouze dvě čísla. Ukažte jim na mapě, kde je všech osm míst s čísly.

Karty s čísly budou žáci nechávat na místě. Čísla, resp. místa, si budou pouze pamatovat. Zdůrazněte žákům, že nemohou používat žádné záznamové zařízení (mobil, tužka, mp3 apod.) a na to také dohlédněte. Pokud budou žáci vynálezaví, přijdou na to, že mohou své počty provádět např. sčítáním v písku, popř. klacíkem psát do šterku atd. Rozdělte žáky na tři týmy. Týmy nemusí běhat po celou dobu spolu, je na nich, jestli budou zjišťovat, kde co je jako jednotlivci za tým či společně. Se žáky se zorientujte na mapě a ujistěte se, že ví, na jaké pozice se mají jít podívat. Na zjišťování dejte žákům limit maximálně 60 minut. Domluvte se s nimi, že až uslyší domluvený signál (např. zvuk zvonce), je konec hledání a oni se vrátí na základnu, ať už správné řešení mají nebo ne.

Až se sejdou všechny týmy, zjistěte, které z nich správně určily, na jakých dvou místech se nacházejí dvě čísla, která po součtu dají 10000. Čísla je nechte pro jistotu ještě sečíst.

ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: Zatímco se týmy budou vracet do střediska, jeden lektor si vezme připravené zašifrované zprávy a roznese je na dvě místa, která jsou řešením pro tuto aktivitu, tedy na místa, s čísly, která součtem dají 10000. Důležité je umístit šifrované zprávy až potom, co týmy nejsou volně v prostoru, aby na zprávy nepřišly ještě během hry.

Po správném určení dvou míst může pracovat již celá skupina dohromady. Společně se vydejte na dvě pozice, které žáci určili jako správné. Z míst přineste na základnu zprávy a nechte žáky samostatně luštit. Ve zprávě žáci dostanou odkaz na večerní aktivitu. Po vylúštění šifry si domluvte čas a místo, kde se s účastníky sejdete po večeri.

Večer

Večerní blok

REFLEXE

Po krátkém odpočinku po večeři se s žáky sejděte na dříve domluveném místě – pokud je možnost – nejlépe u ohně, kde si sednete do kruhu. Vytvořte takové klima, které je příjemné pro diskusi, důvěru a porozumění. Zabývejte se hlavně tématy, které se dotýkají toho, co se zde stalo, a poslechněte si přímé zkušenosti účastníků. Respektujte právo každého neúčastnit se diskuze a respektujte osobnost každého účastníka. Otázky i odpovědi formulujte tak, aby podporovaly sebevědomí a sebedůvěru účastníků. Závěrečná hodnocení orientujte k budoucím činnostem. Zkuste aplikovat možné zkušenosti z aktivit do reálného osobního života. Zhodnocení denního programu věnujte cca 60–80 minut.

TIP:

Jako okruhy do diskuze a k reflexi můžete zvolit některé z následujících:

- Proces skupinového rozhodování, jak probíhal, jaká byla spokojenost.
- Spolupráce ve skupině, soudržnost.
- Úroveň a efektivita komunikace, její kvalita v průběhu.
- Uplatňování vedoucích rolí.
- Podílení se na činnosti ve skupině, postavení jednotlivců ve skupině.

Použijte např. tyto typy otázek:

- Pracovali jste společně jako tým?
- Jak hodnotíte aktivitu, co se vám při ní podařilo, nebo naopak nepodařilo?
- Prožili jste pocit strachu?
- Pomohl vám někdo zdolat překážku nebo udělat rozhodující krok?
- Proč si myslíte, že byla aktivita zařazena?
- Získali jste nějaké nové dovednosti a znalosti?
- Co jste se dozvěděli o druhých hráčích?
- Jak hodnotíte spolupráci ve skupině?

Nejprve zrekapitulujte události, které se za celý den udály. Poté jednotlivé aktivity a události zreflektujte a rozeberte tak, aby skupině bylo jasné, jaký byl jejich cíl a smysl. Poproste žáky, zda by se i oni mohli vyjádřit k dnešním událostem, co se jim líbilo a proč, co se jim nelíbilo, a co by např. udělali jinak, jaké byly jejich pocity atd.

TIP:

Pokud jsou žáci hluční a vyrušují, zvolte ve skupině komunikaci s předmětem (tzv. talking stone), kdy mluví pouze ten, kdo má u sebe předmět.

PAŠERÁCI

Náročnost:	3
Počet lektorů:	3 + 1 pomocník
Čas na aktivitu:	cca 25 minut
Cíl aktivity:	překonání sebe sama a dodržení pravidel v neznámém nočním prostředí
Pomůcky:	1 dcl mléka, štětec, papír, provázek, baterky, 3 reflexní pásky o velikosti cca 2x2cm, kancelářské špendlíky, 20 čajových svíček, vysílačky
Popis činnosti:	Účastí na noční aktivitě nacvičí žáci zvládání vlastního chování a umožní si získat dovednosti pro řešení složitých situací.

ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: V čase večeře si připravte neviditelným inkoustem zprávy: „Svítek bys našel rád? Takových už bylo poutníků. Zbytečně a marně bloudili. Při slunce svítání, v hustém háji poznat máš, barvy duhy napoví ti, kam své kroky ubírat dál máš.“, které večer žáci budou hledat v lese. Text rovnoměrně rozdělte na tři části. Místo inkoustu použijte mléko. Na tři měkké papíry o velikosti A4 napište štětcem zprávu. Pište rychle a štětec do mléka hodně namáčejte, aby zanechal silnou stopu. Ke psaní použijte velká tiskací písmena, při luštění jsou pak lépe čitelná. Zprávy nechte zaschnout.

Stočte je do ruličky a převažte provázkem. Tajný inkoust se žákům objeví po zahřátí nad plamenem svíčky. Do části lesa, která je nedaleko od střediska, odnese zprávy a u místa, kam je položíte (např. ke stromu), připevněte reflexní pásku, aby byla dobře viditelná z místa, odkud žáci budou do lesa vcházet. U mladších žáků připevněte reflexní pásky se zprávou hned na okraj lesa, u starších žáků můžete dát zprávy dále. Zvolte si dobře přístupný okraj lesa bez větších překážek, který sousedí nejlépe s loukou, na které budete žáky s ostatními lektory chytat. Louka (nebo cesta) bude představovat hraniční území, přes které žáci musí nepozorovaně proklouznout do lesa.

Přes zhodnocení aktivit plynule přejděte k tomu, co se událo před večerí, a co se skupiny dozvěděly z předchozí činnosti. Žáci mají interpretovat to, co vyluštili, a pokusí se říct, co si představují pod zprávou „Po západu slunce před lucernou strážců snaž se skrýt. Beze slova zkus se do jejich skryše propížit a jejich tajemství rozluštit“. Se žáky dojdete k závěru, že pro ně vzkaz znamená večerní výpravu do lesa, kde budou hledat tajemství. Prozradte jim, že tajemství jsou označena světélky na stromech. Ta se objeví v případě, že na místo posvítí baterkou. Cesta k tajemství ale není jednoduchá, je třeba projít přes území, kde jsou strážci, kteří když žáky chytí, mohou je zajmout a uložit jim trest. Instruuje žáky, že do lesa půjdou všichni najednou, ale jen v lese mohou použít baterky. Nenápadně se musí propížit přes území strážců a v lese hledat tajemství, které ovšem nemusíte blíže specifikovat. Ubezpečte žáky, že do lesa již strážci za nimi nemohou, je to tedy pro ně bezpečné území. Až naleznou v lese zprávy, propašují žáci opět přes území strážců svůj nález. Pečlivě si s žáky ujasněte herní území. Před odchodem si se žáky proberte pravidla bezpečného chování v lese a zdůrazněte jim, že v noci se v lese chodí potichu. Pošlete je převléknout se do terénního oblečení a nechte je vybavit se baterkami.

TIP:

Tato aktivita je variantou honěné, domluvte se s ostatními lektory, kteří představují strážce na tom, jaké sankce udělíte žákům, které chytíte. Zda jim dáte dělat dřepy či je po nějakou dobu zajmete apod.

Společně s ostatními lektory se odeberte na hranice lesa, vezměte si s sebou baterky a vysílačky a se žáky nechte dozor (např. pedagogy). Během pohybu mezi dětmi hlídejte jejich bezpečnost. Dozor instruuje tak, aby všechny žáky najednou vypustil na domluvené území a domluvte se s ním, že až se všichni žáci vrátí zpět, informujete se vzájemně vysílačkou o tom, že jsou všichni účastníci v pořádku ve středisku. Zatímco jsou žáci v terénu, dozor připraví na dobře přístupném, nejlépe pracovním místě, čajové svíčky.

Skupina se vrátí se zdánlivě prázdným papírem. Dozor může žákům napovědět, že budou potřebovat svíčku. Pokud žáky nenapadne, jak na tajný inkoust, dozor jim poradí, že mají papír nad plamenem nahřívat, dokud z něj nevyleze zpráva. Po celou dobu, co jsou svíčky zapáleny, je u žáků přítomen dospělý. Žáky nechte doložit zprávy do doby, kdy máte stanovený čas odpočinku.

2. den

2. DEN									
snídaně	DOPoledNE	přesnídávka	DOPoledNE	oběd	ODPOledNE I.	svačina	ODPOledNE II.	večeře	VEČER
	Barevná šifra		Rozšifrování Waterhouse		Hledání částí obrazů Pátrání v knihovně a čtení o svatém Grálu Pointilismus	Svačina na stromě	„Krabíčkárna“		Reflexe Bludičky

Dopoledne

Dopolední blok

BAREVNÁ ŠIFRA

! vyžaduje přípravu předem !

- Náročnost:** 3
- Počet lektorů:** 2
- Čas na aktivitu:** cca 60–90 min
- Cíl aktivity:** nacvičení spolupráce při plnění společného úkolu, rozvoj paměti, procvičení komunikace v týmu, schopnost hledat řešení
- Pomůcky:** klíč ke zprávě, 4 barvy lístečků se zprávou, tužka, papír
- Popis činnosti:** Při společném rozšifrování zprávy si žáci procvičí základní dovednosti při spolupráci a rozšíří si vědomosti o možnostech komunikace.



ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: Před kurzem si připravte zprávu, kterou zašifrujete. Šifra bude odkazovat na jednoduché známé místo, které v ní nepřímo popíšete. Šifru si rozdělte na 4 části, které vytisknete nebo přepíšete na 4 barvy papíru (např. červená, zelená, modrá, žlutá). Každou část zprávy ještě rozstříhejte po slovech. Počet slov můžete uzpůsobit počtu žáků, aby každý žák mohl přinést lísteček s jedním slovem. Podle šifry, kterou jste zvolili, zpracujte pro účastníky klíč, který jim pomůže zprávu vyluštit. Např. posunutá abeceda viz TIP z realizace.

Před snídaní barevné lístečky odneste na místo vzdálené asi 800 metrů od základny a v rozmezí asi 50 metrů je rozmístěte tak, aby byly viditelné a žáci je nemuseli již hledat. Zvolte místo, které žáci znají a dokážete ho popsat bez použití mapy. Na místo, o kterém víte, že se tam žáci během hledání nedostanou, připevněte klíč k šifře. Použijte místo, které je výrazné a můžete k němu použít jednoduchou motivaci.

TIP Z REALIZACE:

Na testování pobytových akcí se zašifrovala žákům následující zpráva: *Hledej tam, kde teplo sálá, co v noci zlepši zrak, kde vše se v popel obrátí, tam vzpomínky odnese kouřový mrak.* Zpráva se zašifrovala tzv. posunutou abecedou, kdy písmenko normální abecedy odpovídá jinému. Příklad použité posunuté abecedy – klíče najdete pod textem.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L

Zašifrované zprávy se při testování rozdělily po větách a každá z nich se zapsala na jinak barevný papír. Konečné zprávy po zašifrování vypadaly takto:

H	L	E	D	E	J	T	A	M	K	D	E	T	E	P	L	O	S	A	L	A
T	X	Q	P	Q	V	F	M	Y	W	P	Q	F	Q	B	X	A	E	M	X	M

C	O	V	N	O	C	I	Z	L	E	P	S	I	Z	R	A	K
O	A	H	Z	A	O	U	L	X	Q	B	E	U	L	D	M	W

K	D	E	V	S	E	S	E	V	P	O	P	E	L	O	B	R	A	T	I
W	P	Q	H	E	Q	E	Q	H	B	A	B	Q	X	A	N	D	M	F	U

T	A	M	V	Z	P	O	M	I	N	K	Y	O	D	N	E	S	E	K	O	U	R	O	V	Y	M	R	A	K
F	M	Y	H	L	B	A	Y	U	Z	W	K	A	P	Z	Q	E	Q	W	A	G	D	A	H	K	Y	D	M	W

Zpráva byla odnesena a rozmístěna na hrázi nedalekého rybníka, který je dobře označen a místo se dá přesně lokalizovat.

Při snídani žákům oznamte místo a čas, kde se společně sejdete a připomeňte jim, aby si přinesli zprávy z předešlého dne. Na společném setkání se se skupinou vraťte k tomu, co se událo předešlý večer. Zrekapitulujte si chování žáků při plnění úkolu, zhodnoťte spolupráci a taktiku při aktivitě. Zeptejte se žáků, jaké tajemství našli a jak se dostali k jeho vyluštění. Nechte žáky přečíst zprávu, kterou získali po objevení tajného inkoustu, tedy: „*Svítek by si našel rád? Takových už bylo poutníků. Zbytečně a marně bloudili. Při slunce svítání, v hustém háji poznat máš, barvy duhy napoví ti, kam své kroky ubírat dál máš.*“ Zeptejte se žáků, co si představují pod tímto sdělením, a co si myslí, že jim takovým sdělením chtěl kurátor říci. Řízenou diskuzí dojdete k závěru, že v tuto ranní dobu je třeba vydat se do lesa, kde budou hledat „barvy duhy“. Napovězte jim, že zde byl po ránu frater, který vzkazuje, že např. na hrázi rybníka viděl spousty barevných lístečků s podivnými nápisy.

Skupině vysvětlíte, že lístečky budou muset přinést, ale z důvodu bezpečnosti bude lepší, když se pro zprávu vypraví vždy jen jeden z týmu a prozkoumá území. Žáky rozdělte na týmy podle barev, které jsou ve zprávě. Oznamte jim, že na popsání území bude vybíhat vždy pouze jeden člen týmu, který může přinést pouze jeden lísteček svojí barvy. Kolik je v místě lístečků si mohou zjistit týmy samy. Rozdejte týmům tužky a papíry a nechte vybíhat pouze jednotlivce z týmu. Upozorněte je, že v okolí nejsou sami, a že po záhadě pátrá také sekta, se kterou se již setkali.

TIP:

Žáky rozdělte do týmů podle barev, které jsou ve zprávě. Ze stejné barevných papírů, jako jsou zprávy, si nastříhejte lístečky na počet žáků tak, aby je každá barva po rozlosování rozdělila rovnoměrně do týmů.

TIP:

Pro pocit většího dobrodružství při sbírání zprávy nasadte do hry další dva lektory nebo pomocníky, kteří během sbírání lístečků mohou účastníky překvapit v lese a pokusit se jim lístečky se zprávou sebrat.

Žáci se v průběhu hry budou pokoušet zprávy luštit, což jim s největší pravděpodobností bez klíče nepůjde. Až skupiny přinesou všechny části zpráv, zeptejte se jich, co se dozvěděly. Napovězte jim, že kurátor se také zabýval studiem jiných věcí, než jsou dějiny umění. Mezi jeho obor patřilo např. zkoumání života původních severoamerických obyvatel. Nechte žáky, ať sami přijdou na to, kde mají hledat, a kde se ukrývá klíč k rozšifrování zprávy. Žáky navedte na místo podle toho, jak jste je namotivovali. Nechte je klíč přinést a podle něho dešifrovat zprávy. Klíč k rozšifrování je pouze jeden, takže můžete pozorovat žáky při vzájemné spolupráci a při reflektování aktivit se vrátit k jejich spolupráci.

TIP Z REALIZACE:

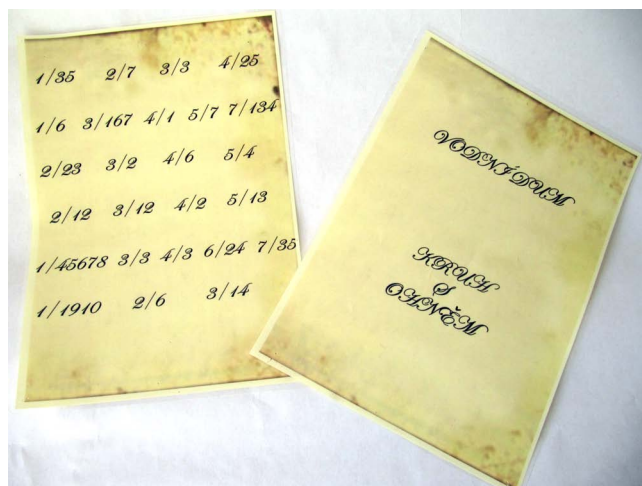
Klíč k šifře byl ukryt na místo nedaleko od střediska (cca 300 metrů), na kterém byl výrazný indiánský totem. Tudiž byla zvolena motivace na téma amerických původních obyvatel.

ROZŠIFROVÁNÍ WATERHOUSE

! vyžaduje přípravu předem !

Náročnost: 4
Počet lektorů: 2
Čas na aktivitu: cca 1 hod
Cíl aktivity: uvědomění si spojitostí, procvičení si kreativního a strategického myšlení, naslouchání druhým
Pomůcky: tužka, papír, „zlomky“ k rozluštění textu u obrazu Waterhouse + text (ke stažení v příloze č. 4), tabulka na přepis klíče šifry k obrazu Waterhouse, náповěda k šifře u obrazu Waterhouse (ke stažení v příloze č. 5), 4 role krepového papíru ve 4 různých barvách, nůžky, 1 ks provázku k amuletu pro každou skupinu

Popis činnosti: Při plnění společného úkolu si účastníci vyzkouší komunikační dovednosti, rozvinou dovednosti potřebné pro kooperaci. V závěru aktivity díky pátrání po správném kroku prohloubí schopnost srovnávat projevy kultury a nacházet společné znaky či odlišnosti.



ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: Před kurzem si na barevné papíry (ve stejných barvách jako šifra) ve čtyřech kopiích přepište po řádcích „zlomky“, které budou žáci luštit u obrazu Waterhouse. Po řádcích proto, že každý řádek se shoduje s řádkem textu u obrazu Waterhouse, první číslo je pořadí slova na řádku a čísla za lomítkem jsou pořadí jednotlivých písmen ve slovech. (Viz zvýrazněná písmena v textu níže). Při vyjmutí písmen z textu u obrazu získají vzkaz: ZÁKLADNÍ KÁMEN JE UKRYT NA PĚTI OBRAZECH, KDE NĚCO CHYBÍ.

- 1) 1/35 2/7 3/3 4/25
- 2) 1/6 3/167 4/1 5/7 7/134
- 3) 2/23 3/2 4/6 5/4
- 4) 2/12 3/12 4/2 5/13
- 5) 1/45678 3/3 4/3 6/24 7/35
- 6) 1/1910 2/6 3/14

JOHN WILLIAM WATERHOUSE

VÝZNAMNÝ ANGLICKÝ MALÍŘ, NARODIL SE V ŘÍMĚ, OVLIVNILA JEJ ITALSKÁ MALBA. SOUSTŘEDIL SE NEJEN NA DŮKLADNÉ PRACOVÁNÍ ŽENSKÝCH POSTAV, ALE TAKÉ NA PERFEKTNÍ POUŽITÍ BAREV VE SVÝCH OBRAZECH. BAL TAKÉ JEDNÍM Z NEMNOHA UMĚLCŮ OVLIVNĚNÝCH SLAVNÝM BLAIEREM.

Během doby, co žáci luští, připraví lektor další část aktivity. Podle barev, které jste použili na barevné kartičky, nastříhá stejně barevné fáborky z krepového papíru. Na místo, které žáci rozšifrovali, připevněte pokyn, co mají žáci dělat dál: KAŽDÝ TÝM PŮJDE PO SVÉ BARVĚ. CESTOU SI NA KAŽDÉM STANOVISTI, KTERÉ POTKÁTE, VEZMĚTE ZLOMKY, KTERÉ UVIDÍTE. Z místa, které skupiny vyluštily v barevné šifře, vyznačte barevnými fáborky čtyři cesty (jedna barva, jedna trasa, jeden tým), které povedou každá jinou trasou, ale sejdou se na jednom společném místě. Na trasu umístěte šest nápisů se zlomky označenými čísly 1–6 (viz zlomky výše).



Hledání správného obrazu v obrazárně při rozšifrování Waterhouse. Autor: Tým lektorů projektu Evvoluce

Do cílového místa připravte nápovědu VODNÍ DŮM, KRUH S OHNĚM (ke stažení v příloze č. 5), aby bylo jasné, že mají žáci hledat u obrazu Waterhouse. Podle věku a schopností skupiny přidejte další nápovědu, kterou přizpůsobíte schopnostem a možnostem skupiny. Žákům zanechte vzkaz ve smyslu: *Počet řádků šifry se shoduje s počtem řádků v textu. První číslo zlomku je pořadí slova a jednotlivá čísla za zlomkem jsou pořadí písmen v tom daném slově.* Ke vzkazu přidejte ještě zadání zvláštního úkolu a k němu přiložte provázky: *V renesanci se věřilo, že amulety mají velkou moc, kterou do nich vnášejí samo nebe. Proto si je nechali dělat jak panovníci, tak obchodníci, ale také poutníci, kteří se chtěli dobrat cíle. Cestou zpět si rozmyslete a sežehněte přírodní materiál na amulet, který vyrobíte co nejdříve, ovšem nejpозději do soumraku. K amuletu si vezměte jeden provázek.*

Po vyluštění barevné šifry, např. *Hledej tam, kde teplo sálá, co v noci zlepšuje zrak, kde vše se v popel obrátí, tam vzpomínky odnese kouřový mrak*, se s žáky pokuste přijít na to, kam je zpráva směřuje. Vzkaz s nimi rozeberte a dedukcí dojděte k tomu, že zašifrovaným místem je ohniště. (Můžete samozřejmě zašifrovat jakékoli jiné místo, které se vám aktuálně hodí.) Odeberte se se skupinou na dané místo a tam žákům upřesněte, že týmy zůstanou zachovány. Ve stejném složení, jak byli žáci rozdělení při hledání barevné šifry, nyní půjdou po fáborkách svojí barvy. Po zbytek aktivity nechte žáky pracovat samostatně a počkejte, až se vrátí zpět do obrazárny. Pak přihlížejte, zda správně objevili obraz Johna Williama Waterhouse – Kruh s ohněm a zda správně luští, popř. jim pomozte. U obrazu bude pravděpodobně luštit pouze několik lidí z týmu, dohlédněte na to, aby zbytek z týmu začal vyrábět amulet, jak bylo zmíněno v pokynu.

Až žáci z textu pod obrazem správně vyčtou, že mají hledat u pěti obrazů, kde něco chybí, dejte jim čas prohlédnout si obrazy v obrazárně. Po této aktivitě je můžete propustit na oběd. Při obědě si domluvíte čas setkání a místo (nejlépe mimo obrazárnu) a připomeňte jim, že ve volném čase mohou pracovat na výrobě přírodního amuletu, popř. dokončovat práci na něm.

TIP:

Pokud chcete mladším žákům luštění ještě usnadnit, můžete je nechat přepisovat písmena podle zlomků z textu do předem připravené tabulky, která bude mít již připravené buňky přesně na počet písmen a bude očíslovaná podle řádků pro větší přehlednost.

Odpoledne

Odpolední blok

HLEDÁNÍ ČÁSTÍ OBRAZŮ

! vyžaduje přípravu předem !

Náročnost: 4
Počet lektorů: 2
Čas na aktivitu: cca 1 hod
Cíl aktivity: rozvoj paměti, týmová spolupráce, zpracovávání informací, nakládání se všeobecnými znalostmi, logické myšlení

Pomůcky: kopie pěti obrazů s vystřiženými kalichy, velkoformátová mapa okolí, seznam otázek pro skupiny, 3 ks zavařovací sklenice s hlínou, korálky a obilím zakryté neprůhledným obalem, lístečky s otázkami

Popis činnosti: Během pátrání po chybějícím článku obrazů si prohloubí žáci schopnost srovnání výtvarných projevů a naučí se hledat souvislosti mezi nimi. Rozvinou schopnost srovnávat projevy kultury v globálním kontextu a mohou je hodnotit v širších souvislostech. Mohou si vytvořit pozitivní postoje k jinakosti a ke kulturní rozmanitosti.



ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: Během polední pauzy si na pět různých míst rozneste obrázky s vystřiženou částí, kde chybí kalich. Místa si zaznačte do mapy, abyste lépe žákům vysvětlili, kde obrazy jsou. Připravte si kostým mnicha, který bude pokládat žákům otázky, popř. zadávat úkoly. Do zavařovacích sklenic dejte hlínu, korálky (přesný počet, který budete vědět) a obilí. Sklenice opatřete neprůhledným obalem tak, aby do nich žáci mohli sáhnout, ale neviděli, co v něm je. Do sklenic dejte lístečky s otázkami.

Při setkání po obědě si s účastníky zrekapitulujte, co se stalo během dopoledního bloku, a po čem nyní pátrají. Znamená to, že se propracovali až k vyluštění zprávy a nyní mají hledat na pěti obrazech, na kterých něco chybí. Zeptejte se žáků, zda během polední pauzy na něco přišli, jestli např. v obrazárně našli nějaké obrazy, kde něco chybí. Nechte žáky přemýšlet a poslechněte si jejich návrhy. Předpokládá se, že nikdo z nich na správné řešení nepřijde. Proto se na scénu vrátí frater, aby jim pomohl a navedl je dál.

Místní frater žákům vždy poradí.
 Auto: Tým lektorů projektu Evvoluce



Frater si s žáky popovídá o tom, jak ve svém pátrání pokročili a co se jim nedaří. Nabídne jim svou pomoc, ale tu nedá nikomu zadarmo. Napoví jim, kde zmíněné obrazy mohou hledat. Náповědu jim dá pouze za splněné úkoly, resp. zodpovězené otázky. Na to, co na obrazech chybí, musí přijít sami. Frater se přesune k mapě a lektorovi sdělí, aby rozdělil žáky na pět skupin. Žáky si po skupinkách předvolává k místu u mapy, aby jim v případě správných odpovědí mohl ukázat místo, na které mají jít.

Frater kladé každé skupince sérii (např. 3) otázek, hádanek, které se účastníci snaží zodpovědět. Příklady otázek:

- Křestní jméno Da Vinciho – Leonardo
- Vyjmenujte alespoň 4 různé Leonardovy vynálezy (popř. okruhy) – létací stroje, pracovní nástroje, válečné stroje, vodní stroje
- Nejslavnější obraz Da Vinciho – Mona Lisa
- Vládce Egypta – Faraon
- Egyptské stavby využívané většinou jako hrobky králů – pyramidy
- Románská stavba kruhového půdorysu – rotunda
- Církevní stavba stavěná nejvíce v období gotiky – katedrála
- Kdo má svátek 31. 12. – Silvestr
- Listnatý strom neopadající na zimu – dub
- V jakém slohovém období žil Michelangelo Buonarroti – renesance
- Znak šlechtických rodů – erb
- Rostlina v poušti – kaktus
- Bratr věrozvěsta Konstantina – Metoděj
- Symbol moudrosti – sova
- Jméno sošky, která byla dříve modelována pro uctívání kultu ženy – Venuše
- Nejznámější česká katedrála – sv. Víta na Pražském hradě
- Kde se v Čechách razily stříbrné mince – Kutná Hora
- Kdo je patronkou havířů – sv. Barbora
- Výraz pro představenou ženského kláštera – abatyše
- Čeho se podle biblického příběhu dopustili Adam a Eva v ráji – Nechali se svést hadem a pojedli jablko ze stromu poznání, proto byli vyhnáni z ráje.
- Původní symbol křesťanství – ryba
- Církevní stavba, kde se provozují mše – kostel
- Místo v církevní stavbě, na němž se obětuje Bohu – oltář
- Rozlišovací znak světců – atribut
- Co je Nejsvětější Trojice: Bůh jako tři bytosti – Bůh Otec, Bůh Syn, Bůh Duch Svatý
- Kdo je patronem českých zemí – sv. Václav
- S kým sv. Václav přijde na pomoc českému národu, až mu bude nejhůř – blaničtí rytíři
- Popř. se může zeptat na souvislosti obrazů z obrazárny apod.



Frater pomůže skupině jen při správném zodpovězení otázky. Autor: Tým lektorů projektu Evvoluce

V případě, že se žákům nepodaří zodpovědět otázky správně, musí počkat, až další skupina zodpoví otázky, a teprve pak mohou své štěstí zkusit znovu.

TIP:

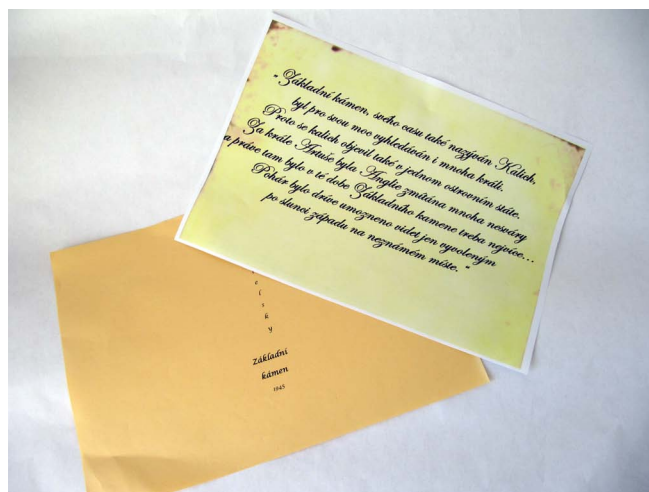
Otázky si žáci mohou losovat, resp. vytahovat např. ze sklenice plné korálků, obilí, hlíny apod. Doplňujícím úkolem může být odhad počtu korálků ve sklenici.

Po správném zodpovězení otázek mnich skupince ukáže jedno místo na mapě, kam mají jít hledat. Upozorní je na to, aby obrázky nechali na místě a pokusili se přijít na věc, která v obraze chybí. Skupiny mají po příchodu povoleno kontrolovat i kompletní obrazy v obrazárně. Mnich pošle každou skupinu k jinému obrázku – na jiné místo. Pokud po prvním obrázku nepřijdou na to, co na daném obrázku chybí, po zodpovězení další série otázek mohou jít k jinému obrazu a hádat znovu. Svůj tip na věc, která na daném obraze chybí, může tým pošeptat lektorovi, který mu řekne, zda hádá správně, anebo ne. Pokud žáci odpoví, že na obraze chybí kalich, pohár apod., je odpověď správná. Až se vystřídají všechny skupiny, sejděte se s mnichem na společném místě a řekněte si správné řešení, tedy že společným znakem všech obrazů byl kalich.

Zeptejte se žáků, co pro ně znamená, že došli k tomuto závěru. Co se skrývá za symbolem kalicha? Znamená to, že základní kámen je kalich. Ovšem žáci stále neví, čím je kalich tak výjimečný. Mnich nabídne žákům další nápovědu. Zeptá se, jak se dají v dnešní době získat nejjednodušeji informace. Jedna možnost je internet, který zde není, takže druhá možnost je využít vědomostí nashromážděných v knihách a ve zdejších prostorách. Žáci si určitě všimli, že se ve středisku nachází příruční knihovna. Pokusí se tedy najít informaci mezi knihami.

PÁTRÁNÍ V KNIHOVNĚ A ČTENÍ O SVATÉM GRÁLU

Náročnost:	2
Počet lektorů:	3
Čas na aktivitu:	cca 25 min
Cíl aktivity:	logické myšlení, spojování souvislostí, cvičení paměti, analýza problému
Pomůcky:	příruční knihovna, zpráva do knihy (ke stažení v příloze č. 6), obal knihy s názvem Základní kámen, povídání o Svatém grálu, prezentace PR_Pyramidy, papírová lepicí páska
Popis činnosti:	Pátráním po správné knize si žáci cvičí kreativitu a paměť, procvičují si také logické myšlení při hledání širších souvislostí.



ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: Zatímco žáci diskutují s mnichem, jeden lektor obalí jednu knihu z příruční knihovny obalem na knihu s názvem Základní kámen. Obal knihy si vyrobíte tak, že na papír rozměru A4 si doprostřed napíšete svisle název Základní kámen a připsáte k němu fiktivního autora. Knihu pak obalíte papírem tak, aby byl vidět jen název a autor na hřbetě, a umístíte ji zhruba doprostřed knihovny mezi ostatní tituly. Kniha nemusí být obalená celá, stačí, když bude původní hřbet překrývat nový název. Do knihy pak libovolně vložte zprávu (ke stažení v příloze č. 6). Důležité je, abyste zprávu do knihy dali až ve chvíli, kdy ke knihovně žáci nebudou mít přístup. Je důležité, aby ji nenašli dříve, než k tomu budou vyzváni. Ve vzdálenosti asi 1,5 m od knihovny nalepte pruh z lepicí pásky, který bude určovat vzdálenost od knihovny, kterou žáci při pozorování nemohou překročit.



Žáci se mohou chodit koukat do příruční knihovny, ovšem knihovnu mohou pozorovat pouze ze vzdálenosti, která je vyznačená páskou. U knihovny dohlíží vždy jeden lektor. Žáky nechte rozdělené do týmů tak, jak byli při hledání obrazů. Na znamení lektora vystartuje vždy jeden tým a půjde hledat knihu, která jim má pomoci v dalším pátrání. Žádnou knihu nesmějí brát do ruky, hledá se pouze očima. U knihovny mohou být pouze 10 vteřin. Když do této doby knihu nenajdou, vrací se zpět a střídají je další týmy, a to tak dlouhou, než všechny skupiny objeví správnou knihu. Když bude mít nějaké družstvo pocit, že vědí, která je to kniha, vrací se k lektorovi a pošeptají mu název knihy.

Správná kniha, kterou mají žáci hledat, se jmenuje Základní kámen. „Základní kámen, svého času také nazýván Kalich, byl pro svou moc vyhledáván i mnoha králi. Proto se kalich objevil také v jednom ostrovním státě. Za krále Artuše byla Anglie zmítána mnoha nesváry a právě tam bylo v té době Základního kamene nejvíce ... Pohár bylo dříve umožněno vidět jen vyvoleným v záři po slunci západu na neznámém místě.“ Po správném určení knihy pošlete zástupce týmů, aby knihu přinesli a společně ji všichni zkontrolovali a zjistili, co se v ní nachází. Společně si přečtou informaci. Žáci budou pravděpodobně tipovat, že kalich, o kterém se mluví, je Svatý grál. Abyste žáky navedli na správnou cestu, přečte (popř. povypráví) jim mnich následující příběh:

Pátrání v knihovně vyžaduje dobrou paměť a postřeh. Autor: Tým lektorů projektu Evvoluce

1. Zdá se, že dějiny tohoto příběhu sahají daleko do minulosti. Za časů staré Anglie se mocné rody navzájem vybíjely, neboť Anglie neměla žádného krále a všichni tento úřad chtěli zastávat. V této době se také objevil snad nejslavnější meč všech dob – Excalibur. Byl vykován silou mocného čaroděje Merlina. Ten ho pak zarazil do skály a pod něj nechal vypáliti nápis: „Ten, kdo mě vytáhne, se stane králem.“ Potom se Merlin uchýlil na mnoho let do hlubokých lesů.
2. Léta se kde kdo snažil meč z kamene vyprostit, leč marně. Z této doby je dochovaná píseň, ve které se zpívá, že v den velkých turnajů si jeden z rytířů zlomil svůj meč. Poslal tedy svého panoše, ať mu sežene meč nový. Panoš viděl ze skály čnít krásně kovanou rukojeť a část jílce. Přišel ke zpola vyčnívajícímu Excalibru a jednou rukou meč vytáhl.
3. Když to lidé viděli, všichni před ním poklekli. Vedle panoše se objevil Merlin a prohlásil ho králem. Tento král – král Artuš si vybral mezi stovkami jen 28 rytířů, kteří byli pasováni na rytíře kulatého stolu. Ti se pak vydali do královského sídla Camelot.
4. Král Artuš s rytíři kulatého stolu vykonali mnoho dobrého. O jejich skutcích a vyhraných bitvách byla napsána spousta legend. Nejznámější legenda je napsána o jejich poslední velké bitvě. Král Artuš byl už starý a velmi nemocný. Svolal tedy rytíře kulatého stolu a mocného Merlina. Merlin hned věděl, že král v tomto stavu bitvu vyhrát nemůže.
5. Merlin vstal a řekl: „Jediný lék je ukryt ve Svatém grálu.“ Rytíři kulatého stolu se hned rozjeli do všech koutů světa, aby Svatý grál našli. Nikdo z nich však nevěděl, co Svatý grál je. Hledání bylo velmi nebezpečné a mnoho z rytířů přišlo o život. Nakonec jeden z nich měl štěstí.
6. Rytíř Parsifal se už na pokraji svých sil zhroutil pod strom. Byl vyčerpán a těžce zraněn. Ve chvíli, kdy si myslel, že naposledy vydechně, se k němu z korun stromů snesl anděl. V rukách držel nádherný kalich. Anděl se nad Parsifala naklonil a pronesl: „**Zde je, co hledáš. Svatý grál je v kalichu.**“
7. Parsifal ještě tu noc dojel tryskem na hrad Camelot, kde předal Svatý grál Artušovi. Artuš se z kalichu napil a druhý den vypukla velká bitva. Zahynuly spousty dobrých mužů. Smrt si vzala i Artuše. Po dlouhém boji nezůstal žádný vítěz. Země byla spálena a pokryta mrtvými těly.
8. Tělo Artuše bylo převezeno do Avalonu – města mrtvých králů. Tam žila Artušova sestra Morgana. Byla to čarodějka, kterou některým kouzlům naučil Merlin. I Merlin přijel, aby se naposledy s Artušem rozloučil. Zbýl zde však kalich – Svatý grál, jenž musel být pečlivě strážěn, neboť Svatý grál je poznání.

Na závěr povídání o Svatém grálu ještě zařadte ukázkou vytištěné prezentace Pyramidy. Tato prezentace je ukázkou toho, co se může skrývat v obraze při spojení různých bodů. Na prezentaci obrazu Kruh s ohněm lze vidět, jakým způsobem si spojením různých bodů můžeme v obraze představit pyramidy, nebo dokonce kalich. Se žáky si tuto prezentaci pouze rychle projděte. Část s prezentací Pyramidy je pouze ilustrační a neváže se k ní žádná další aktivita.

Inspirace viz zdroj: <http://www.skalka.cz/milka/Cleneni/Tabory/2006/Obrazarna.htm#V%C3%Bdoba>



Z textu si žáci mohou vydedukovat, že Svatý grál není přímo kalich, ale je to „něco“, co se v kalichu může ukrývat. Zkuste se žáky dojít k faktu, že Svatý grál je jistý elixír, na který ovšem účastníci neznají recept. Mnich žáky pochválí za to, že došli ve svém pátrání tak daleko, a přes soubor šifer se dostali téměř k základu toho, co jim chtěl kurátor předat. Žáci jsou již velmi blízko rozluštění tajemství, ale je nutné dbát opatrnosti, jelikož po tajemství pátrají i členové sekty.



DOPLŇUJÍCÍ INFORMACE:

V různých verzích legendy byl Svatým grálem kalich, pohár, památka obsahující krev Kristovu, stříbrná mísa, roh hojnosti, kámen z nebe, nádoba, ryba, holubice, meč, oštěp, kopí, tajná kniha, odřatá hlava, oslňující bílé světlo, stůl atd.

POINTILISMUS

! vyžaduje přípravu předem !

Náročnost:	1
Počet lektorů:	2
Čas na aktivitu:	cca 1 hod
Cíl aktivity:	uvolnění zábran, oddych, schopnost kreativního myšlení, prezentace vlastního díla
Pomůcky:	velké archy balicího papíru (na počet skupin), igelit, velké množství vodou ředitelných barevných pigmentů (remacol), kbelíky, kelímky, hadry, štětce, lepicí páska, předlohy obrazů impresionistů či pointilistů, oblečení pro výtvarníka, který povede malířskou dílnu
Popis činnosti:	Při kolektivním vytváření vlastního uměleckého díla se skupinky vzájemně naučí domlouvat na společném tématu a cíli, učí se vzájemně kooperovat. Díky informaci o původu výtvarného směru si prohloubí vědomosti ohledně děl významných Evropanů.

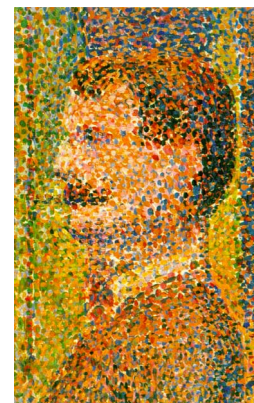
ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: Před kurzem si vytiskněte několik ilustračních impresionistických a pointilistických obrazů (viz příklad níže), abyste žákům mohli vysvětlit, na jakém principu budou pracovat, a jak budou jejich díla vznikat.



Georges Seurat



Vincent Van Gogh



Georges Seurat

Zdroj:

http://en.wikipedia.org/wiki/Georges_Seurat
<http://www.artistry.estranky.cz/fotoalbum/vincent-van-gogh/1025-vincent-van-gogh-hvezdna-noc-jpg.html>

Během povídání o Sv. grálu si připravte na počet týmů velké archy papíru (1,5 x 2m). Do týmu žáky rozdělte po 5 až 7 členech. Rozdělte si barvy na malování pro každý tým do kelímků, připravte pro každý tým vodu a štětce. Výtvarné potřeby si přineste na místo, kde budete se žáky tvořit (např. louka).

Lektor, který povede výtvarnou dílnu Pointilismu, se během povídání o Sv. grálu převlékne do oblečení pro výtvarníka. Oblečení můžete zvolit barevné, veselé, bláznivé apod. Může se stát, že během aktivity vás žáci také ušpiní, proto je třeba zvolit i takové oblečení, které vám nebude vadit špinavé. Předem si domluvte s lektorem u skupinky, nebo s mnichem čas nebo znamení, při kterém můžete vstoupit na scénu.

Na konec povídání s mnichem si naplánujte vstup výtvarníka mezi žáky. Ten k žákům přistoupí ležérním postojem, vtipně s informací, že si pro ně připravil na odlehčení odpolední výtvarnou dílnu. Pokud se žákům bude v jejich tvoření dařit, pokusí se jim ve své pražské galerii nabídnout uplatnění a jejich obrazy pak prodat. Výtvarník se s žáky odebere na místo, kde jsou připraveny ateliéry. Žáky nechá libovolně rozdělit do skupinek. Každá skupina má vlastní „malířský ateliér“, kde jsou nachystány barvy a ostatní pomůcky a malířské „plátno“.

Před začátkem aktivity je třeba hráče upozornit, že se umažou a k úhoně přijde i jejich oděv. Vše, co má zůstat čisté, je třeba pečlivě zakrýt nebo odstranit z dosahu.

Výtvarník se žákům představí a zmíní, že dlouhá léta spolupracoval s kurátorem. Nejdříve ukáže příklady předloh impresionistických a pointilistických malířů a vysvětlí jim tyto pojmy.



DOPLŇUJÍCÍ INFORMACE:

Pointilismus je styl malby, ve kterém malé vzdálené body základních barev vytvářejí dojem mnoha různých barev. Technika je založena na schopnostech vnímání oka a mysli, které míchají jednotlivé body do celé škály barev. Je to styl s nemnoha opravdovými uživateli a je známý především díky dílům Seurata, Signaca a Crosse. Termín byl poprvé použit uměleckými kritiky na konci 80. let 19. století jako posměšné označení děl těchto umělců, avšak v současnosti již ztratil svůj původně hanlivý význam.

Zdroj: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Pointilismus>



DOPLŇUJÍCÍ INFORMACE:

Impresionismus je umělecký směr, který vznikl a nejvíce se rozvinul v poslední čtvrtině 19. století ve Francii. Samotný název impresionismus byl odvozen kritikem L. Leroyem z Monetova obrazu *Impression, le soleil levant* (Dojem, vycházející slunce; 1872). Skupina impresionistů není spojena ani myšlenkově, ani pevným uměleckým programem (byl až následovně vyvozen dějinami a teorií výtvarného umění), ani výtvarnými prostředky, např. technikou malby. Sám Claude Monet, jeden z nejvýznamnějších impresionistů na konci svého života formuloval svoji definici impresionismu: Impresionismus je uchopením okamžiku, je to otázka instinktu. Impresionisté byli figuralisté i krajináři. Nejdůležitější však pro ně bylo zachycení okamžiku, dojmů a pocitů. Barevná skvrna se stává nejdůležitějším vyjadřovacím prostředkem, malíř soustřeďuje svou plnou pozornost na zachycení okamžiku světla a zářivé životnosti přírody. Nedokonalé lidské oko tak vnímá barevné skvrny jako chvějící se plochu barevného světla.

Zdroj: <http://galaktis.cz/clanek/impresionismus/>



Při Pointilismu se maluje všemi částmi těla a malování není ušetřen ani pedagogický dozor. Autor: Tým lektorů projektu Evvoluce

Každá skupina si vybere libovolné téma, které bude přenášet na velký obraz. Malba musí být provedena v pointilistickém stylu, tj. jednotlivými tečkami, které hráči tvoří otiskováním vlastních částí těla.

Malování je rozděleno na několik fází prokládaných pauzami. Každou fází malby zadává výtvarník. V každé fázi mohou hráči k malbě používat pouze zadanou část těla. Barvu na plátno lze transportovat vždy jen na označené části těla, nejsou povoleny žádné pomůcky (např. kelímky nebo štětce). V pauzách zůstávají všichni hráči v ateliérech, mají čas namíchat barvy, dohodnout se na dalším postupu atd.



Tvoření a prezentace vlastních pointilistických děl. Autor: Tým lektorů projektu Evvoluce

TIP Z REALIZACE:

ROZDĚLENÍ HRÝ:

1. fáze (10 min.) – skicování – malují se pouze obrysy a prostorové rozvržení obrazu; maluje se jen palcem pravé ruky.
2. fáze (10 min.) – pointilistická malba, maluje se nosem.
3. fáze (10 min.) – pointilistická malba, maluje se palci u nohou.
4. fáze (10 min.) – pointilistická malba, poslední úpravy na obraze, maluje se loktem.
5. fáze (10 min.) dokončování – maluje se kolenem.

Po skončení malování následuje prohlídka obrazů, jejich slavnostní představení týmy umělců, fotografování apod. Výtvarník zhodnotí kvalitu malby, technické provedení, umělecké ztvárnění apod.

TIP:

Atmosféru malování může posílit dynamická hudba. Pokud máte tu možnost, pusťte žákům jejich oblíbený styl hudby.

TIP Z REALIZACE:

Ve většině případů realizace této aktivity dopadne tak, že se hromadně zašpiní a pomalují všichni žáci navzájem. Počítejte při této hře s tím, že i lektori nejsou mimo hru, a nachystejte si oblečení, u kterého vám nebude vadit zašpinění.

svačina na stromě

Náročnost:	3
Počet lektorů:	2
Čas na aktivitu:	cca 1 h
Cíl aktivity:	kooperace ve skupině, trénink efektivní komunikace a dělení se s ostatními
Pomůcky:	sáčky na svačinu, provázek, svačiny
Popis činnosti:	Skupina je díky tomu, že neočekávaně dostane svou svačinu na strom, vystavena tlaku na jejich vnitřní postoje a fér hru. Zde se ukáží jednotlivé charaktery žáků a žáci si na této zdánlivě banální činnosti vyzkouší jednání vůči druhým. Aktivita může napomoci prevenci sociálně patologických jevů a rizikového chování.

ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: V době, kdy žáci malují, si nasáčkujte věci na svačinu a převažte provázky (popř. tuto činnost zadejte kuchaři). Do sáčků dejte potraviny tak, aby se žáci museli o svačinu podělit. Např. do dvou sáčků dejte pečivo, do dvou sáčků uzeninu, do dvou sáčků sýr, do dvou sáčků zeleninu, do dvou sáčků sušenku apod. Samozřejmě záleží, co budete mít na svačinu v plánu. Svačiny pak v době pointilistického tvoření odnese jeden lektor s kuchařem na strom, který je ze země dobře přístupný, a je asi 500 m vzdálený od základny. Na strom libovolně rozvěšete svačinu.



Při lezení pro svačinu na stromě je třeba dbát zvýšené bezpečnosti
Autor: Tým lektorů projektu Evvoluce

V závěru hodnocení malířských výtvorů příběhne lektor oznámit, že neznámí záškodníci právě sebrali z kuchyně připravenou svačinu. Ukáže směrem, kam se ubírali. Společně se žáky běžte ke stromu, dbejte na bezpečnost a pozorujte jejich chování. Tento moment bude důležitý pro reflexi, kterou s nimi provedte po svačině. Reflexi vedte podle toho, jak se žáci při rozdělávání svačiny chovali.

TIP Z REALIZACE:

Ve většině případů se vám stane, že žáci se nebudou chtít o věci podělit. Některé skupiny se po chvíli dovtipí toho, že se mají o svačinu podělit. Pokud se některá skupina ani po chvíli dělit nebude, dohlédněte na to, aby se o svačinu podělili. Na chování jednotlivců při svačině upozorněte při reflexi.

KRABÍČKÁRNA

! vyžaduje přípravu předem !

Náročnost:	4
Počet lektorů:	2 + pomocníci na počet týmů
Čas na aktivitu:	cca 2 h
Cíl aktivity:	uvolnění v pohybu, kooperace ve skupině, trénink efektivní komunikace, spolupráce v týmu
Pomůcky:	vekoformátová mapa okolí, zalaminované mapy okolí (1 ks na tým), lihové fixy, krabíčky od sirek, karton (15x40 cm), polepovací štítky, lepidlo (herkules), karton, provázek, schéma hry, tužka, papír (pro každého), části svitku psaného novogotickým písmem, tabulka vzoru písma k přečtení, pečeti vosk, ruční papír, tuš, pero
Popis činnosti:	Hledáním složité cesty z labyrintu si žáci rozvinou základní dovednosti dobré komunikace, což je dovede k uvědomování si hodnoty spolupráce a pomoci.



ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA:

Před kurzem si připravte schéma cest – prostoru, kde budou jednotlivá stanoviště rozmístěna. Schéma je tříúrovňové. Na nejnižší úrovni jsou 4 stanoviště, z nichž z každého vedou 4 možnosti cesty označené A, B, C, D (můžete je označit např. názvy míst, pro lepší orientaci). Tyto možnosti posílají hráče mezi jednotlivými stanovišti na téže úrovni, jen jedna možnost je posílá o úroveň výše. Na vyšší úrovni platí stejná pravidla pro posílání, jen s tím rozdílem, že kromě cesty o úroveň výš vede i cesta o úroveň níž. Ze třetího (posledního) patra vede kromě cesty do cíle a o patro níž, i cesta do 1. patra.



Ke každému stanovišti ve schématu se najde jasný orientační bod v okolí a pro každé stanoviště se připraví 4 krabičky od sirek na kartonu, kde bude název stanoviště. Na každou krabičku se napíše jedna z možností A, B, C, D a dovnitř jméno stanoviště, kam daná možnost podle připraveného schématu posílá. Krabičky (A – D) jednoho stanoviště nalepte lepidlem na karton a k němu přidejte provázek na pověšení.

Hráčům se nesmí prozradit schéma cest mezi stanovišti. Jen umístění stanovišť v terénu.

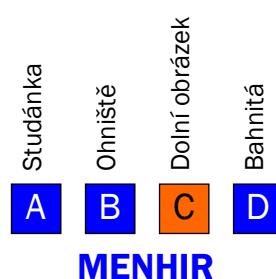
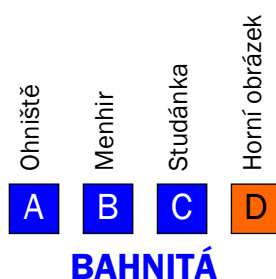
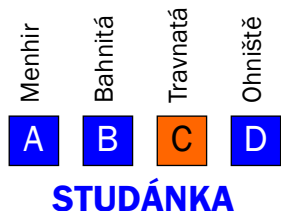
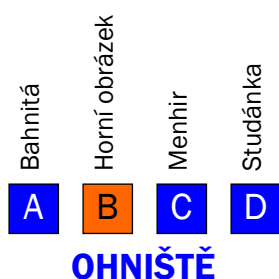
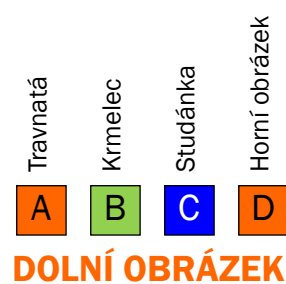
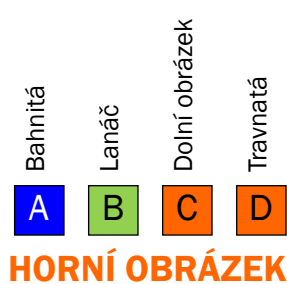
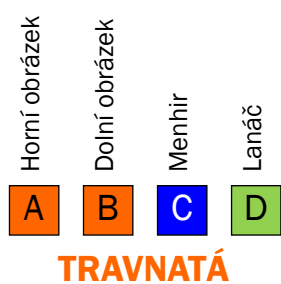
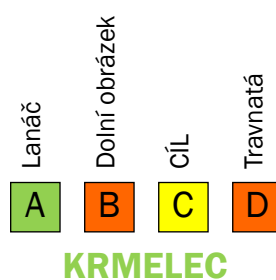
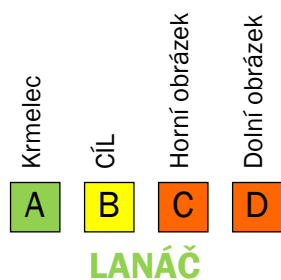
Během polední pauzy rozneste krabičky na jednotlivá stanoviště, kde se připevní např. na strom, aby byly dobře viditelné. Krabičky se musí dát lehce otevřít.

Vysvětlování pravidel Krabičkárný.
Autor: Tým lektorů projektu Evvoluce



TIP Z REALIZACE:

Níže uvádíme schéma, které bylo použito na Krabičkárnu v průběhu testování pobytových akcí.

CÍL

Po svačině se s žáky sejděte v prostoru, kde je k dispozici velkoformátová mapa. Odpovídalo-li tomu chování žáků, zhodnoťte s nimi svačinu na stromě. Jinak přistupte k následující aktivitě. Připomeňte účastníkům, že se dostali již velmi blízko rozluštění kurátorovy záhady, ale ještě je třeba se dostat přes spleť labyrintu, aby se dozvěděli, co je čeká.

Rozdělte žáky do 4–5 skupin. Seznamte je s rozmístěním stanovišť (křížovatek) v terénu. Buď slovním popisem již známého terénu, nebo jim jednotlivá stanoviště ukažte na mapě. Cílem je co nejrychleji projít labyrintem do cíle, o kterém ale žáci neví, kde je. Na každém stanovišti je tabulka se čtyřmi krabičkami A–D. Každý z týmu si otevře libovolnou krabičku, kde bude odkaz na další místo, kam se vydá. Zde otevře další libovolnou krabičku, která ho opět pošle na další místo (o úroveň výš). Může ho ale také poslat zpět na předchozí stanoviště (o úroveň níž).



Procházka labyrintem Krabičkárny. Autor: Tým lektorů projektu Evvoluce

Pohyb mezi stanovišti si žáci budou zapisovat na papír, aby měli kontrolu, a aby také lektor měl kontrolu, že žáci nepodváděli. Tým může chodit spolu, anebo můžou chodit i jako jednotlivci, zvolení taktiky záleží na nich. Vysvětlíte jim pravidla pohybu:

- Na stanovišti může být v jednu chvíli maximálně 1 osoba. Tato podmínka neplatí pouze pro úvod hry, kdy jsou na jednom stanovišti všichni hráči jednoho družstva naráz. Pokud hráč přichází ke stanovišti, na kterém jiný hráč právě volí některou z možností, musí v pozadí počkat na jeho odchod.
- Na stanovišti si mohou otevřít vždy jen 1 krabičku. Musí jít tam, kam je poslán. Hráči se mohou v družstvu vzájemně domlouvat.

Žákům do týmu rozdejte zalaminovanou mapu okolí a lihový fix, dejte jim časový limit 5 minut na to, aby si z velké mapy opsali, kde jaké stanoviště je. Po uplynutí limitu jim vezměte fix, aby nemohli na mapě již nic měnit. Je na týmech, jak se o mapu rozdělí (zda si ji ostatní překreslí na papír apod.). Zeptejte se jich, zda chápou pravidla, připomeňte jim zásady bezpečného pohybu v lese. Pak si každý lektor vezme jeden tým a odvede každý tým na „startovní“ pozici, kde jsou krabičky (základní úroveň). Na smluvený signál si každý otevře jednu škatulku a přečte si, kam má jít. Nechte je samostatně pracovat.

Zdroj: Hrkal, J.: *Fond her. Brno 2007.*

ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: Před kurzem si nachystejte recept na Elixír života, který bude představovat tekutinu zmiňovanou v příběhu o Sv. grálu. Recept obsahuje několik staročeských slov a měř, která žáci budou muset přeložit. Text je psán novogotickou kurzívou (viz obrázek), a k jejímu správnému přečtení žáci dostanou tabulku abecedy, aby se jim snáze četlo a vám lépe přepisovalo. Samozřejmě můžete zvolit jiný druh starého písma, popř. font, který se vám bude zdát vhodnější. Zprávu přepište zvoleným písmem a rozdělte na tolik částí, kolik bude skupin (nejvýše čtyři). Text zarolujte do svitku, převažte provázkem a zapečete pečetím voskem.



DOPLŇUJÍCÍ INFORMACE:

Novogotické písmo se v českém prostředí používalo cca od poč. 16. století do roku 1941. V tomto dlouhém období se nevyhnulo vlivům dalších písem (zejména německého novogotického písma, popř. humanistické kurzívy). Koncem 18. století školský zákon rakouského mocnářství unifikoval písmo. Ve školách se mládež seznamovala se třemi druhy novogotického písma – frakturou (písmo kreslené), kanzlei (polokurzivní kreslené) a kurentem (kurzivní písmo). Základem byl však kurent, jehož tvary byly totožné jak při psaní českých, tak německých textů. V českých textech se používala diakritická znaménka. Toto písmo se používalo nejen ve školách, ale také v úředních a soukromých písemnostech.

Zdroj: Hlaváček a kol.: *Vademecum pomocných věd historických. Jinočany 2002.*

PŘÍKLAD Z REALIZACE:

Znění textu z testování pobyťových akcí:

Elixír života

Kterak nápoj věčného mládí připravit můžeš. Do kotle nalij pintu vody a udělej z ní úkrop.

Těsně před varem vhod' opatrně 1 češku meduňky. Míchej bez ustání a doved' k varu.

Až rafička 2 x 12 překročí, vhod' půl žemničky řepičku a pak zamíchej. Vař dál a pak vhod' žemničku ženšenu a pak 2 žemničky jinanu. Úkrop sundej z ohně a nech ochladnout. Pak vrať zase na oheň a přidej špetku zázvoru. Chvilí nech probublat a vhod' malou špetku hlívy. Vař do té doby, než vyslovíš jména všech přítomných.

Po ochladnutí přimíchej tři lžíce strelu. Podávej v malých doušcích jen z kalichu.

Zatímco se žáci proplétají labyrintem krabiček, připraví si svůj výstup opět mnich, který bude na cílovém místě Krabičkárný fungovat jako posel předávající svitky. Svitky předá pouze kompletnímu týmu, který dorazí do cíle. Jestliže dorazí pouze část týmu, bude dostávat od mnicha jednoduché úkoly pro jeho pobavení. Např. zazpívat koledu, písničku apod. Poslednímu týmu předá mnich také „klíč“ ke čtení, tedy tabulku s abecedou novogotického písma. Vždy, když dorazí kompletní tým, odešle je mnich zpět na základnu. Týmy mohou chodit s velkými časovými prodlevami (od 45 minut do dvou hodin).

Na základně lektor upozorní žáky, aby dokončili svůj amulet z přírodních materiálů a zkusili přechíst svou část svitku.



Čtení v tajemném svitku. Autor: Tým lektorů projektu Evvoluce

Večer

Večerní blok

REFLEXE

Po večeři se s žáky sejděte na dříve domluveném místě např. u ohně, kde si sednete do kruhu. Vytvořte takové klima, které je příjemné pro diskusi, důvěru a porozumění. Zabývejte se hlavně tématy, které se dotýkají toho, co se během dne stalo, a poslechněte si přímé zkušenosti účastníků. Respektujte právo každého neúčastnit se diskuze a respektujte osobnost každého účastníka. Otázky i odpovědi formulujte tak, aby podporovaly sebevědomí a sebedůvěru účastníků. Závěrečná hodnocení orientujte k budoucím činnostem. Zkuste aplikovat možné zkušenosti z aktivit do reálného osobního života. Zhodnocení denního programu věnujte cca 60–80 minut.

Stejně jako u celkové reflexe předchozího dne nejprve zrekapitulujte události, které se za celý den udály. Poté jednotlivé aktivity a události zreflektujte a rozeberte tak, aby skupině bylo jasné, jaký byl jejich cíl a smysl. Poproste žáky, zda by se i oni mohli vyjádřit k dnešním událostem, co se jim líbilo a proč, co se jim nelíbilo, a co by např. udělali jinak, jaké byly jejich pocity atd. Při večerní reflexi se můžete také zaměřit na průběžné pokroky skupiny, popř. jednotlivců, na vztahy ve skupině, na vnímání pocitů ve skupině a potřeb. Ve večerní reflexi můžete použít následující okruhy a otázky:

- 1) Průběh – formulují to, co se stalo
Popište, jak aktivita probíhala:
Jaké byly klíčové okamžiky?
Co bylo nejzajímavější?
- 2) Pocity – dojmy, které s děním souvisí:
Jaké byly vaše osobní očekávání a obavy?
Ve kterém momentu ses cítil nejvíce/nejméně zapojen?
- 3) Poznatky – souvislosti s prožitky:
Jak se měnily tvoje pocity, když jsi něco řekl nebo udělal?
Co bys udělal jinak?
- 4) Příležitosti – využití získaných zkušeností
Co si odnášíte z tohoto zážitku?
Co již nebudete dělat /začnete dělat /v čem budete pokračovat?

Více o reflexi Reitmayerová, E. a Broumová, V. : Cílená zpětná vazba. Praha 2007.

„BLUDIČKY“

- Náročnost:** 3
- Počet lektorů:** 3 + 1 pomocník
- Čas na aktivitu:** cca 1 hod
- Cíl aktivity:** cvičení sebeovládání, pohybu ve tmě, trénink skupinové spolupráce
- Pomůcky:** zprávy s překladem do dnešního jazyka (střed, pinta, úkrop, žemnička, češka), bylinky (řepíček, ženšen, jinan), sáčky na bylinky s popiskou, provázek, baterky, různé barvy krepového papíru, izolepa, 20 čajových svíček, vysílačky
- Popis činnosti:** Skupina je vystavena nepříjemnému úkolu navštívit neznámé noční prostředí a setkat se s cizím jevem. Napomáhá tak zvládnutí vlastního chování a rozvíjí dovednosti pro spolupráci.

ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: Na baterky si nalepte proužky barevného krepového papíru, aby při rosvícení barevně svítily.

Zprávy, které týmy dostanou od bludiček, napište ve volnu po večeři na čistý papír.

střed = med
úkrop = vřelá voda
pinta = cca 1,9l
žemnička = hrst
1 češka = 2 hrsti

Do sáčků s popiskami si přesypete bylinky – řepíček, ženšen, jinan. Od každé bylinky cca 2 hrsti. A např. podle schématu z realizace níže, si rozdělíte, co která „bludička“ bude předávat.

1. bludička předá: řepíček, stred, pinta
2. bludička: ženšen, úkrop, žemnička
3. bludička: jinan, češka

Zdroj: Pohanka, H.: *Sám proti toku času*. Litvínov 2002.

Z reflexe plynule přejděte ke svítku, který se žáci pokouší číst. Zeptejte se, jak zprávu chápou a zda jí rozumí. Doved'te žáky k tomu, že se jedná o tajný text, který kurátor ochraňoval a oni ho teď získali pro sebe. Žáci pravděpodobně přijdou s faktem, že se v textu vyskytují slova, kterým nerozumí. Napovězte jim, že v okolí se v noci vyskytují stvoření, která dovedou starý jazyk přeložit, a možná jim mohou pomoci. Stvořením se říká bludičky. Zeptejte se jich, jak si takové bludičky představují. Popište skupině, kdo je ve vašem případě bludička. *Jsou to zbloudilé duše, které se po setmění procházejí v noci po lese a loukách. Jejich přítomnost se projevuje světelnými barevnými záblesky a komunikují pouze s tím, kdo vlastní speciální amulet, vlastnoručně vyrobený.* Zeptejte se jich, jestli ví, co je čeká.

TIP: Pokud se vám do motivace spíše hodí použít nějaká lokální postava nebo strašidlo, použijte je.

Popište skupině, co bude jejich úkolem, a jak se mají k takovému stvoření chovat. Bludičky jsou velmi plachá stvoření, proto je důležité chovat se tiše a pohybovat se velmi pomalu a pouze po skupinách, jinak bludička zmizí. Jediným možným způsobem, jak se dostat k bludičce je, že ji žáci uzavrou do kruhu. Instruuje žáky, že není třeba mít na setkání s bludičkou baterku, a že budou vypouštěni po týmech. Týmy budou ve stejném složení jako ráno u barevné šifry a jejich hlavním úkolem je pohybovat se pomalu a tiše. Důležité je žáky upozornit, aby si s sebou vzali svůj vyrobený amulet, který bludičce předloží.

Společně s dalšími dvěma lektory se vydejte na domluvené místo, kde se bludičky budou pohybovat. Každý lektor si vezme zprávu podle rozdělení výše a také sáček s bylinkami a libovolně se rozmístí do prostoru. Lektoři – bludičky dají vysílačkou pokyn dozoru, že jsou připraveni a může se začít s vysíláním skupin. Lektoři v krátkých časových intervalech zapínají baterky a pohybují se volně po prostoru. Když skupina bludičku „chytí“ (musí být opravdu potichu), musí se skupina prokázat amuletem, pak jim předá bludička zprávu a pošle je na základnu. V tu chvíli „bludička“ zhasíná a odchází. Znamená to tedy, že první skupina si vybere, jakou bludičku chytí, poslední skupina bude mít již jednu, tu, která zbyla. Dozor vysílačkou oznámí poslední „bludičce“, že všichni účastníci jsou zpět na základně v pořádku a věnují se luštění. Až po potvrzení, že je vše v pořádku, může poslední bludička – lektor opustit hrací prostor.

Zrekapitulujte si pravidla činnosti a bezpečného chování v lese. Pošlete žáky, aby se převlékli do oděvu vhodného pro noční aktivitu. Instruuje pedagogický dozor nebo pomocníka, aby žáky vypouštěl po třech libovolných skupinách. Nejdříve vypustí jednu skupinu, po jejímž návratu vypustí další. Vysvětlíte dozoru místo, kde se budou bludičky nacházet. Z důvodu bezpečnosti pohybu zvolte přehlednou rovnou louku ohraničenou lesem, nejlépe v těsné blízkosti areálu. Nechte dozor, ať žáky ujistí, že bludičky se budou pohybovat opravdu jen v popsáném prostoru a není proto nutné pohybovat se mimo popsané území. Skupiny si donesou „překlad“ slov a sáčky s bylinkami, které budou potřebovat k uvaření lektvaru. Žáky nechte číst recept na elixír života do doby, kdy máte stanovený čas odpočinku.

3. den

3. DEN									
snídaně	DOPoledNE	přesnídávka	DOPoledNE	oběd	ODPOledNE I.	svačina	ODPOledNE II.	večeře	VEČER
	Myšlenková mapa – trvalá udržitelnost „Bába kořenářka“ Vaření elixíru mládí		Závěrečná zpětná vazba		Sypu si popel na hlavu a stále to není ono – aneb jak na úklid	Svačina na cestu	Odchod		

Dopoledne

Dopolední blok

Během snídaně se s účastníky domluvte, kde a kdy se sejdete. Připomeňte jim, aby si s sebou vzali všechny věci, které včera dostali.

MYŠLENKOVÁ MAPA – TRVALÁ UDRŽITELNOST

! vyžaduje přípravu předem !

- Náročnost:** 3
- Počet lektorů:** 2
- Čas na aktivitu:** cca 1h
- Cíl aktivity:** cvičení spolupráce, analýza informací, hledání společného řešení, efektivní komunikace
- Pomůcky:** předkreslená myšlenková mapa na balicím papíře (1,5 x 1,5 m) – viz schéma v příloze č. 8, nadpisy k pojmům a texty – texty myšlenková mapa (k vytisknutí v příloze č. 9), rychlozavírací pytlíčky na velikost textů
- Popis činnosti:** Při hledání řešení a souvislostí v myšlenkové mapě si žáci uvědomí podmínky života a dostupnost přírodních zdrojů. Aktivita jim přiblíží souvislosti mezi lokálními a globálními problémy a vlastní odpovědností ve vztazích k prostředí. Seznámí se s konceptem trvale udržitelného života.

ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: Do knihovny mezi knihy si připravte arch s předkreslenou myšlenkovou mapou (viz příloha č. 8). Do igelitových sáčků dejte nápovědy – texty k myšlenkové mapě – nadpisy a tvrzení. Rozneste nadpisy a texty do dvou různých oblastí, vzdálených od sebe cca 500 m. Vyberte lehce popsitelné a účastníkům již známé oblasti. V oblasti, kam umístíte nadpisy, se může pohybovat fráter a žákům napovídat k vyplnění myšlenkové mapy vlastním vyprávěním o řádu františkánů. Rovněž se v oblasti bude pohybovat bába kořenářka, o jejímž významu žáci zatím nic netuší. Pokud si jí všimnou a zeptají se jí na chybějící bylinky, odpoví, že dá bylinky pouze tomu, kdo došel poznání a ví, jakým způsobem je moudré žít.

Se žáky se po snídani sejděte na dohodnutém místě. Sedněte si tak, abyste na sebe všichni viděli. Vraťte se k tomu, co se událo předchozí večer, co dostali od „bludiček“, co se dozvěděli ze zpráv, které dostali. Zeptejte se jich, jestli bylo lehké „bludičku“ chytit, a jak postupovali.

Vraťte se také k aktivitě Krabičkárna, kde skupiny obdržely části svitků. Zeptejte se, jestli jim text ve svitku šel dobře přečíst. Zda žáci zprávu přečetli celou, popř. zda jim ještě něco chybí. Pokud jim část zprávy chybí přečíst, dejte jim čas ji dočíst (např. 20 min.). V případě, že nerozumí pouze částem textu, přečtete si ho všichni společně, a pak se dohromady pokuste doplnit nejasná místa. Je-li svitek kompletně přečten a chápou-li účastníci většinu textu, zeptejte se jich, zda mají vše, co potřebují. Přesto je nechte celý svitek přečíst, aby si uvědomili, co mají dělat. Pomozte jim dát dohromady, které ingredience mají k dispozici (dostali od bludiček), a které je potřeba ještě sehnat. Žáci si zkompletují bylinky, které dostali, a podle receptu dojdou k faktu, že jim stále něco schází.

Po kurátorovi/ce jim však zůstal v knihovně ještě jeden arch papíru, jehož smysl dosud neobjasnili. Nechte žáky přinést z knihovny arch s předkreslenou myšlenkovou mapou. Rozložte si ji tak, aby na ní viděla celá skupina. Rozluštění této myšlenkové mapy by jim mohlo napovědět, co jim schází, a kde by to mohli sehnat.

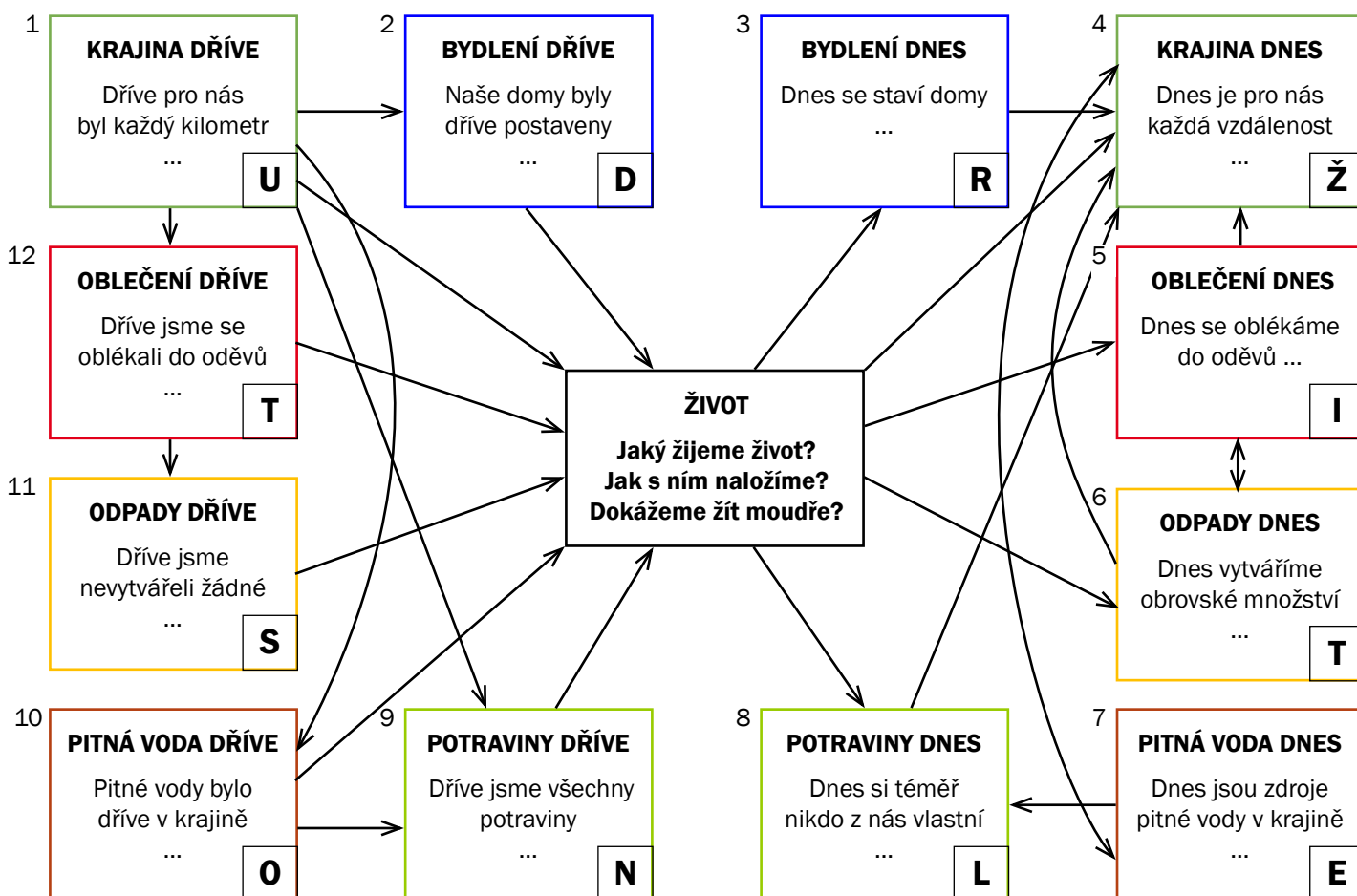
K vyplnění myšlenkové mapy potřebují žáci nápovědy, které najdou na připravených lokalitách. Nechte žáky, ať se na popsané lokality vypraví. Pro zvýšení motivace můžete žákům připomenout, že je pravděpodobné, že o nápovědy budou mít zájem i členové sekty, kteří se mohou pohybovat v okolí.

Až účastníci přinesou jednotlivé texty, mohou si podle myšlenkové mapy zkontrolovat, zda jim sedí početně, a zda mají opravdu všechny potřebné texty. Myšlenková mapa má 12 míst, do kterých patří jednotlivé texty. K textům patří také nadpis. U každého textu je vždy jedno velké písmeno. Až žáci shromáždí všechny texty, vysvětlíte jim, jak mají postupovat.

Úkolem je, aby žáci do každého volného pole dodali správný text se správným nadpisem. Pole jsou propojena šipkami. Šipky vyjadřují, která pole se zároveň ovlivňují a mají mezi sebou vztah. Pokud žáci seřadí všechny texty do polí označených čísly správně a bezchybně dosadí velká solitérní písmena podle čísel do mřížky nad myšlenkovou mapou, vyjde jim výraz UDRŽITELNOST (viz obrázek). Žákům tento výraz objasněte.

Správné řešení myšlenkové mapy:

U	D	R	Ž	I	T	E	L	N	O	S	T
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---





DOPLŇUJÍCÍ INFORMACE:

Udržitelnost (nebo trvalá udržitelnost) je schopnost udržovat způsob života do nekonečna (tedy v daných mezích možností života na Zemi). Aby byla udržitelnost možná, je nutno se vyvarovat vyčerpání zdrojů.

Se žáky si vysvětlíte pojem udržitelnost, můžete ho vztáhnout i na příklad života místního frátera. Rozeberte se žáky, proč jsou některé části myšlenkové mapy napsány černě a jiné červeně. Žáci by měli sami přijít na to, že způsob života dříve je popsán černě a způsob života dnes je popsán červeně z toho důvodu, že se liší v udržitelnosti. Dříve lidé neměli schopnosti ani technologie na to, aby dokázali ve větší míře ovlivňovat krajinu a svět, a díky tomu také věděli, že se musí ke krajině a okolnímu prostředí chovat zodpovědně a udržitelně – tedy tak, aby nevyčerpávali své zdroje a mohli v krajině trvale žít. Dnes mají lidé schopnosti a technologie takové, že ovlivňují dění na celé Zemi. Protože jde často o nepřímé vlivy, jejichž dopady si ani neuvědomujeme. Krajina už neutváří naše životy, ale jsme to my a náš způsob života, kdo ovlivňuje a utváří krajinu, znečišťuje vodu, čerpá neobnovitelné zdroje a využívá suroviny z celého světa, aniž by si byl vědom, že svět a přírodní zdroje jsou konečné a omezené.

Po vysvětlení pojmu udržitelnost přejděte k vysvětlení trvale udržitelného rozvoje.



DOPLŇUJÍCÍ INFORMACE:

„Trvale udržitelný rozvoj – nebo snad přesněji způsob života – je zaměřen na hledání harmonie mezi člověkem a přírodou, mezi společnostmi a jejím životním prostředím tak, abychom se co nejvíce přiblížili k ideálům humanismu a úcty k životu a přírodě ve všech jejích formách, a to v různých časových horizontech. Je to způsob života, který hledá rovnováhu mezi svobodami a právy každého jednotlivce a jeho odpovědností vůči jiným lidem i přírodě jako celku, a to včetně odpovědnosti vůči budoucím generacím. Měli bychom přijmout zásadu, že svoboda každého jednotlivce končí nejen tam, kde začíná svoboda druhého, ale také tam, kde dochází k ničení přírody. Žijme tak, abychom při uspokojování svých spotřeb neomezovali práva těch, co přijdou po nás.“

(Josef Vavroušek, 1994)

Právní řád České republiky definuje pojem „trvale udržitelný rozvoj“ jako rozvoj, který současným i budoucím generacím zachovává možnost uspokojovat jejich základní potřeby a přitom nesnižuje rozmanitost přírody a zachovává přirozené funkce ekosystémů (§ 6 zákona č. 17/1992 Sb., o životním prostředí). Evropský parlament o dekádu později definoval udržitelný rozvoj takto: „Udržitelný rozvoj znamená zlepšování životní úrovně a blahobytu lidí v mezích kapacity ekosystémů při zachování přírodních hodnot a biologické rozmanitosti pro současné a příští generace.“ (Nařízení Evropského parlamentu a Rady číslo 2493/2000 a číslo 2494/2000)

Tyto definice by byly vyhovující, kdyby únosná kapacita ekosystémů měla začít být teprve nyní či v budoucnu překračována. Za současných podmínek se však jedná o formulace, které opomíjí skutečnost, že kapacita některých ekosystémů už je po dekádách překročena, významná část biodiverzity ztracena a přesto blahobytu není dost pro všechny. Jsou to tedy formulace politicky kompromisní a vnitřně rozporné.

Příčiny neudržitelnosti mají svůj původ v některých, někdy i protichůdných aspektech euroamerické civilizace a evropské kultury:

- orientace na překračování hranic
- život bez vědomí konečnosti a tedy i bez pozemského plánu a odpovědnosti
- nadřazenost člověka nad ostatním stvořením

V České republice můžeme pojmenovat také důvody:

- pocit konzumního neuspokojení z doby reálného socialismu
- vliv západních vzorců masové spotřeby
- převažující pocit, že neekologické jednání se dosud vyplácí
- převládnutí jiných, existenčně významnějších problémů
- pocity bezradnosti a nevýznamnosti individuální angažovanosti
- formální přihlášení vlády k zásadám trvale udržitelného rozvoje není provázeno spolehlivými a dostatečně důraznými signály o skutečné reorientaci vlády na udržitelnější způsoby rozvoje

Zdroj: Dejmal, I.: Návrh strategie udržitelného rozvoje České republiky <http://www.sustainable.cz/ceusurhlavni.htm>

Při této činnosti nechte starší žáky pracovat samostatně, s mladšími žáky nejprve společně přiřadte nadpisy k textům, a pak jim poradte například jedno správné řešení, ze kterého budou moci vyjít. Přiřazování textů do polí s nimi v průběhu rozebírejte a pomáhejte jim najít správné řešení.

Žáci by měli být schopni vysvětlit, co na kterém tvrzení z myšlenkové mapy je udržitelné/neudržitelné a proč, a co která šipka znamená. Výslednou myšlenkou je tedy poznání, že pokud chceme žít náš život moudře a dlouho, měli bychom dodržovat zásady udržitelnosti, a to v uspokojování všech našich potřeb.

S touto myšlenkou se vraťte k původnímu cíli, tedy získat chybějící byliny do elixíru. Pokud žáky samotné nenapadá, kde by měli byliny hledat, pomozte jim nápovědou: *Jakým způsobem vyrábíme léky (elixíry) dnes, a jak se vyráběly dříve? Kde se berou suroviny pro výrobu léků dnes, a kde se braly dříve? Jaký způsob je ten moudřejší?* Pokud žáky nenapadne bába kořenářka, napovězte jim tuto osobu jako možný zdroj, který vždy ví, kde jaká bylina roste. Zeptejte se jich, jestli nějakou znají nebo nějakou nepotkali?

„BÁBA KOŘENÁŘKA“

Náročnost:	1
Počet lektorů:	2
Čas na aktivitu:	cca 20 minut
Cíl aktivity:	získání potřebných ingrediencí k dokončení úkolu, uvědomění si dobrých mravů
Pomůcky:	sáčky s bylinkami (meduňka, zázvor, hlíva ústřičná), převlek báby kořenářky, kalich, kotlík, kostým mnicha

ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: Po snídani si jeden z lektorů obleče kostým báby kořenářky a do sáčků si připraví 2 hrsti od každé bylinky – meduňka, zázvor, hlíva ústřičná. Takto vybavená „bába kořenářka“ se bude zdržovat na místě (nebo poblíž něj), kde žáci hledali texty k myšlenkové mapě. Místo vyberte přiměřeně vzdálené od střediska, např. něčím výrazné (např. studánka).

Místo, kde by kořenářku mohli najít, žáci již znají, upozorněte je, že se zde zdržuje jen krátce a je potřeba si pospíšet, aby ji na daném místě ještě našli. Bába kořenářka se jich zeptá, zda dospěli k tomu, jak je možné moudře žít. Pokud žáci správně odpoví, že způsobem trvale udržitelného života, předá jim požadované bylinky. Žáci si donesou bylinky a zkompletují vše, co potřebují.

Zjistí ale, že nemají kalich, med a nádobu, ve které by elixír uvařili. V tuto dobu vstoupí mezi žáky naposledy postava mnicha, který žáky pochválí za to, že úspěšně odhalili tajemství, jehož strážcem byl kurátor/ka. Pochválí je za to, že se úspěšně propletli labyrintem připravených šifer a odhalili dávné tajemství receptu elixíru moudrosti. Předá jim kotlík, který budou potřebovat k uvaření elixíru, a také hlavní součást, bez které ho není možné vypít, kalich. Po té účastníci pobídnou k tomu, aby zkusili uvařit elixír a poprosí je, zda mohou toto velké tajemství hlídat a uchovávat pro případ potřeby pro další generace.

VAŘENÍ ELIXÍRU

Náročnost:	1
Počet lektorů:	2
Čas na aktivitu:	cca 20 minut
Cíl aktivity:	úspěšné uvaření lektvaru, zvládnutí týmové práce
Pomůcky:	recept na elixír mládí, bylinky, ohniště, kotlík, kalich, med, vařečka, lžíce

ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: V kuchyni si předem domluvte zapůjčení vařečky, lžičky a poskytnutí medu.

Elixír života

Kterak nápoj věčného mládí připravit můžeš: Do kotle nalij pintu vody a udělej z ní úkrop.

Těsně před varem vhod' opatrně 1 češku meduňky. Míchej bez ustání a doved' k varu.

Až rafička 2 x 12 překročí, vhod' půl žemničky řepičku, a pak zamíchej. Vař dál, a pak vhod' žemničku žen šenu, a pak 2 žemničky jinanu.



Do vaření elixíru se zapojí celý tým.
Autor: Tým lektorů projektu Evvoluce

Úkrop sundej z ohně a nech ochladnout. Pak vrať zase na oheň a přidej špetku zázvoru. Chvilí nech probublat a vhod' malou špetku hlívy. Vař do té doby, než vyslovíš jména všech přítomných.

Po ochladnutí přimíchej tři lžíce stredu. Podávej v malých doušcích jen z kalichu.

Vyzvěte žáky, aby se se všemi potřebnými předměty vydali na místo, kde budou vařit lektvar. Pokud máte k dispozici venkovní ohniště, je právě to ideálním místem k vaření. Nechte žáky udělat rošt nebo závěs na kotlík z přírodních materiálů a rozdělte s nimi oheň. Žákům bude chybět poslední potřebná surovina – med, proto je pošlete pro med do kuchyně, kde si také vyzvednou vařečku a lžíci. Nechte žáky podle návodu uvařit elixír a vypít ho.

Po uvaření elixíru nechte všechny žáky užít si úspěšné dokončení pátrání, a poté se s nimi sejděte na příjemném místě k závěrečné evaluaci kurzu.



Dodržení správné receptury při vaření elixíru vede k úspěchu v podobě získání chutného nápoje. Autor: Tým lektorů projektu Evvoluce

ZÁVĚREČNÁ ZPĚTNÁ VAZBA

Náročnost: 3

Počet lektorů: 2

Čas na aktivitu: cca 45–60 minut

Cíl aktivity: zhodnocení aktivit na kurzu a jeho průběhu, očekávání účastníků, zaměření se na body zlomu, atmosféru, úspěchy i neúspěchy týmů, ponaučení

Pomůcky: velké archy papíru (pro každý den jeden) s nadepsanými aktivitami

ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: Při závěrečné zpětné vazbě dbejte na to, aby se žáci cítili příjemně. Vyberte světlý prostor (popř. vhodně barevně doplněný a optimisticky laděný), dobře vytopený s dostatkem čerstvého vzduchu. Prostor můžete oživit i veselou hudbou pro příchod žáků. Dbejte na to, aby si žáci příliš nezasahovali do komfortní osobní zóny, sedněte si tak, abyste na sebe všichni viděli, nejlépe do kruhu, který nebude narušovat žádná překážka.

Se žáky se zaměřte především na poslední prožité dopolední činnosti: myšlenková mapa a vaření elixíru. Zeptejte se žáků, jak aktivity probíhaly, jaké z nich měli pocity, jak je prožívali, a co si z nich odnesli. Po krátkém přehledu posledního dopoledne se zaměřte na celý kurz.

Zpětnou vazbu kurzu lze provést několika způsoby, vždy záleží na dané skupině, jelikož každý pobyt se vyvíjí jinak. Jedním ze způsobů je zpětná vazba pomocí diskuze, kterou jste během kurzu již několikrát absolvovali. V tomto případě zrekapitulujte nejprve první den, pak druhý a na závěr den třetí. U každého dne se zaměřte na průběh dne, dále na dojmy a pocity účastníků. Nechte žáky najít souvislosti z jednotlivých dnů a na závěr zkuste se skupinou srovnat svoje zkušenosti s chováním v reálných situacích a najít využití získaných zkušeností. Při dotazování a diskuzi se nesnažte zahlcovat skupinu množstvím otázek složitých na přemýšlení. Otázky se snažte formulovat spíše neutrálně a snažte se nepoukazovat na nezdary jednotlivců. Na závěr diskuze můžete nechat žákům prostor pro jejich vlastní názor, zhodnocení lektorů apod.

Rychlá zpětná vazba je také možnost nechat žáky vyjádřit se jedním slovem o celém kurzu, popř. nechat žáky oznámkovat kurz čísly na jedné ruce.

Úplně na závěr si můžete nechat anonymně od každého žáka zhodnotit aktivitu. Na velké archy papíru si rozepište aktivity, které se každý den udály. Archy můžete nalepit na stěnu společenské místnosti. Každý žák pak dostane možnost ohodnotit aktivity, které se mu líbily, nebo naopak nelíbily. K hodnocení mohou žáci použít kreslené smajlíky, nebo různě barevné tužky, barevná lepítka apod.

Více o zpětné vazbě: Reitmayerová, E. a Broumová, V.: Cílená zpětná vazba. Praha 2007.

Odpoledne

V případě, že po vašem pobytu musíte uklidit prostory střediska, kde jste pobývali, můžete zařadit následující aktivitu.

„SYPU SI POPEL NA HLAVU A STÁLE TO NENÍ ONO – ANEB JAK NA ÚKLID“

Náročnost:	1
Počet lektorů:	2
Čas na aktivitu:	cca 1 až 2 hodiny
Cíl aktivity:	Úklid střediska.
Pomůcky:	velký papírový arch se seznamem úkolů, čisticí prostředky a úklidové prostředky
Popis činnosti:	Hráči vyberou ostatním, kterou část úklidu budou muset provést, a zároveň kontrolují kvalitu provedení.

Zadejte žákům úkol, aby si našli své osobní věci a uklidili si je. Až budou mít všichni sbaleno, zadávejte jim postupně úkoly. Za každý splněný úkol získá tým bod. Žáky rozdělte do týmů, např. podle pokojů. Postavte proti sobě vždy dva týmy. Pokud tým splní úkoly, které řešil, sejde se kompletní a má právo soupeřícímu týmu vybrat úkol. Přednostně tým plní úkoly, které má zadány od soupeřícího týmu. Tým může zároveň plnit nejvýše dva úkoly.

Lektor řídí přidělování úkolů a k úkolům na tabuli připisuje, kdo je plní, kdo si ho vybral sám, komu byl úkol určen, a kdo úkol splnil. K úkolům si určete z týmu lektorů kontrolora. Úkol je považován za splněný až po odsouhlasení kontrolora.

Úkoly připravte jasné a přesně formulované. Některé úkoly je ale možné dělat jen v sekvencích a pouze v daném pořadí, např. mytí nádobí, utírání nádobí, uklízení nádobí. Pořadí na archu názorně označte.

Příklady úkolů: zametání pokoje, vytření pokoje, vynesení smetí, vytřídění odpadu, vymetení kamen, úklid ohniště, umytí sprch, umyvadel, vytření sprch, setření prachu na pokoji, úklid společenské místnosti, úklid jídelny, úklid okolí střediska apod.

Po splnění úkolů sečtete týmům body a vždy vítěznému týmu z dvojice můžete dopřát malou odměnu nebo jen pochvalu. Forma odměny záleží jen na vás.

ORGANIZAČNÍ POZNÁMKA: Domluvte se s kuchařem, aby vám po dobu úklidu nachystal svačiny na cestu. Žákům je před odchodem předejte.

Inspirace viz zdroj: Vecheta, Vl.: Fond her. Brno 2007.

Skupinu účastníků doprovodte až na místo odjezdu, popř. do poloviny cesty, kde se s nimi rozloučíte.

Zdroje:

Cox, S.: Šifra mistra Leonarda fakta. Praha 2005.

Dejmal, I.: Návrh strategie udržitelného rozvoje České republiky.

Foltýn, D. a kol.: Encyklopedie moravských a slezských klášterů. Praha 2005.

Hlaváček a kol.: Vademecum pomocných věd historických. Jinočany 2002.

Leonardo umělec a vědec. Milán 2000.

Neuman, J.: Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. Praha 1998.

Pelánek, R.: Příručka instruktora zážitkových akcí. Praha 2008.

Pohanka, H.: Sám proti toku času. Litvínov 2002.

Reitmayerová, E. a Broumová, V.: Cílená zpětná vazba. Praha 2007.

Vecheta, V.: Fond her. Brno 2007.

Zouneková, D.: Zlatý fond her III. Praha 2007.

<http://blognabozenstvi.blog.cz/0904/ichthys-symbol-ryby-v-krestanstvi>

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Pointilismus>

http://en.wikipedia.org/wiki/Georges_Seurat

<http://galaktis.cz/clanek/impresionismus/>

http://ventus.skauting.cz/data/2011_maskovani_small.pdf

<http://www.artchiv.info/GALERIE/OBRAZ/10009-Leonardo-da-Vinci-Svata-Anna-samotreti.html>

<http://www.artchiv.info/GALERIE/OBRAZ/10011-Leonardo-da-Vinci-Svaty-Jan-Krtitel.html>

<http://www.artistry.estranky.cz/fotoalbum/vincent-van-gogh/1025-vincent-van-gogh-hvezdna-noc-jpg.html>

http://www.cojeco.cz/index.php?detail=1&id_desc=386704

http://www.dvojka.cz/zirafamentaurov05/dokumenty/HRY-icebreakery_a_kontaktnei.pdf

http://www.lidovky.cz/da-vinciho-kod-rozlusten-0xm-/ln_noviny.asp?c=A071208_000058_ln_noviny_sko&klic=222847&mes=071208_0

<http://www.skalka.cz/milka/Cleneni/Tabory/2006/Obrazarna.htm#V%C3%Bdroba>

<http://www.skalka.cz/milka/Cleneni/Tabory/2006/Obrazarna.htm#Veritas>

<http://www.sustainable.cz/ceusurhlavni.htm>

<http://www.trochahistorie.estranky.cz/clanky/posledni-vecere-pane.html>

Obráz vytiskněte a zařaďte do obrazárny.



John William Waterhouse – Magický kruh

www.evvolute.cz



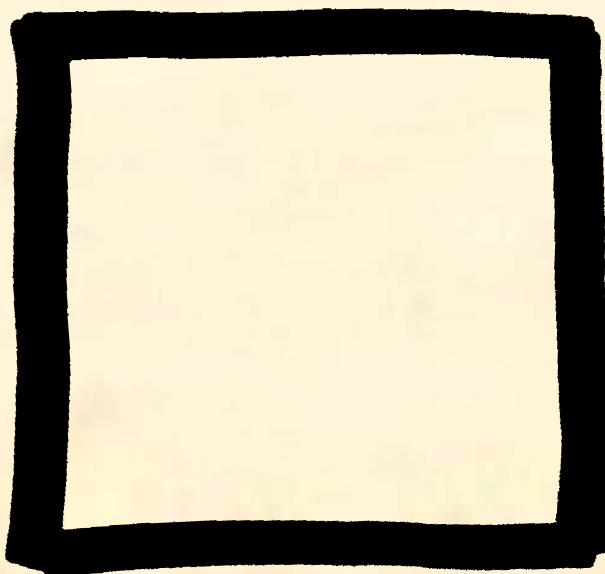
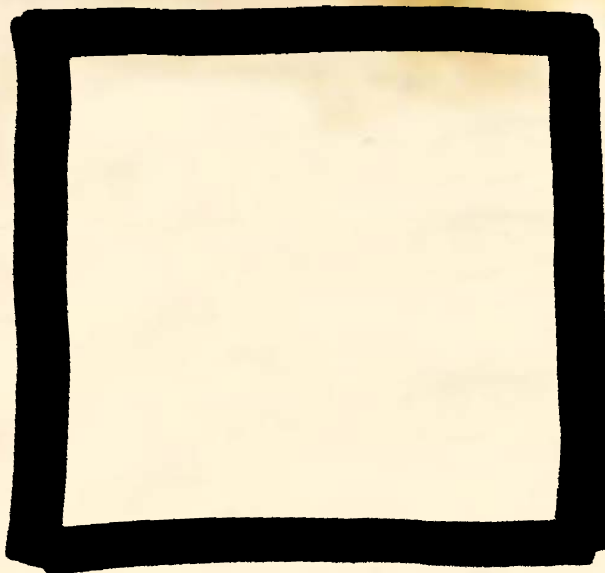
evvoluce

Pobytový kurz s tématem:

TAJEMNÝ SVITEK

Příloha 2

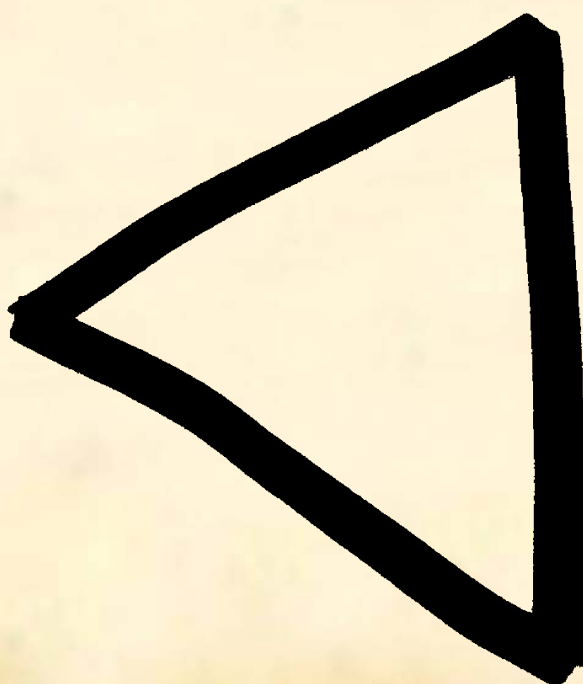
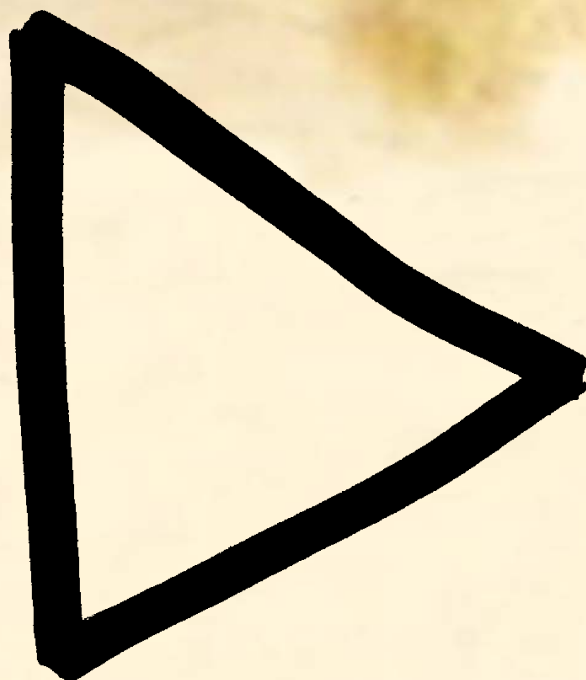
Vytiskněte a nařežte karty se symboly.



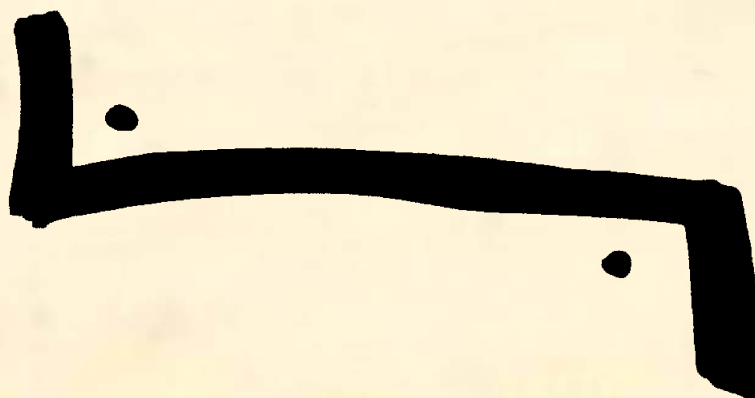
















evvoluce

Pobytový kurz s tématem:

TAJEMNÝ SVITEK

Příloha 3

Vytiskněte a nařežte karty s čísly.

1769

7386



4852

5138



2364

7636



3563

6237



Vytiskněte a nastříhejte si kartičky v potřebném počtu.

1/35

2/7

3/3

4/25

1/6

3/167

4/1

5/7

7/134

2/23

3/2

4/6

5/4

2/12

3/12

4/2

5/13

1/45678

3/3

4/3

6/24

7/35

1/1910

2/6

3/14

Vytiskněte si nápovědu.

VODNÍ DUM

*KRUH
S
OHNEM*

Zprávu vytiskněte a vložte do knihy.

„Základní kámen, svého času také nazýván Kalich,
byl pro svou moc vyhledáván i mnoha králi.
Proto se kalich objevil také v jednom ostrovním státě.
Za krále Artuše byla Anglie zmitána mnoha nesváry
a právě proto tam bylo v té době Základního kamene
třeba nejvíce...
Pohár bylo dříve umožněno vidět jen vyvoleným
po slunci západu na neznámém místě.“

Vytiskněte si tabulku se vzorem písma.

PŘEHLED PÍSMO

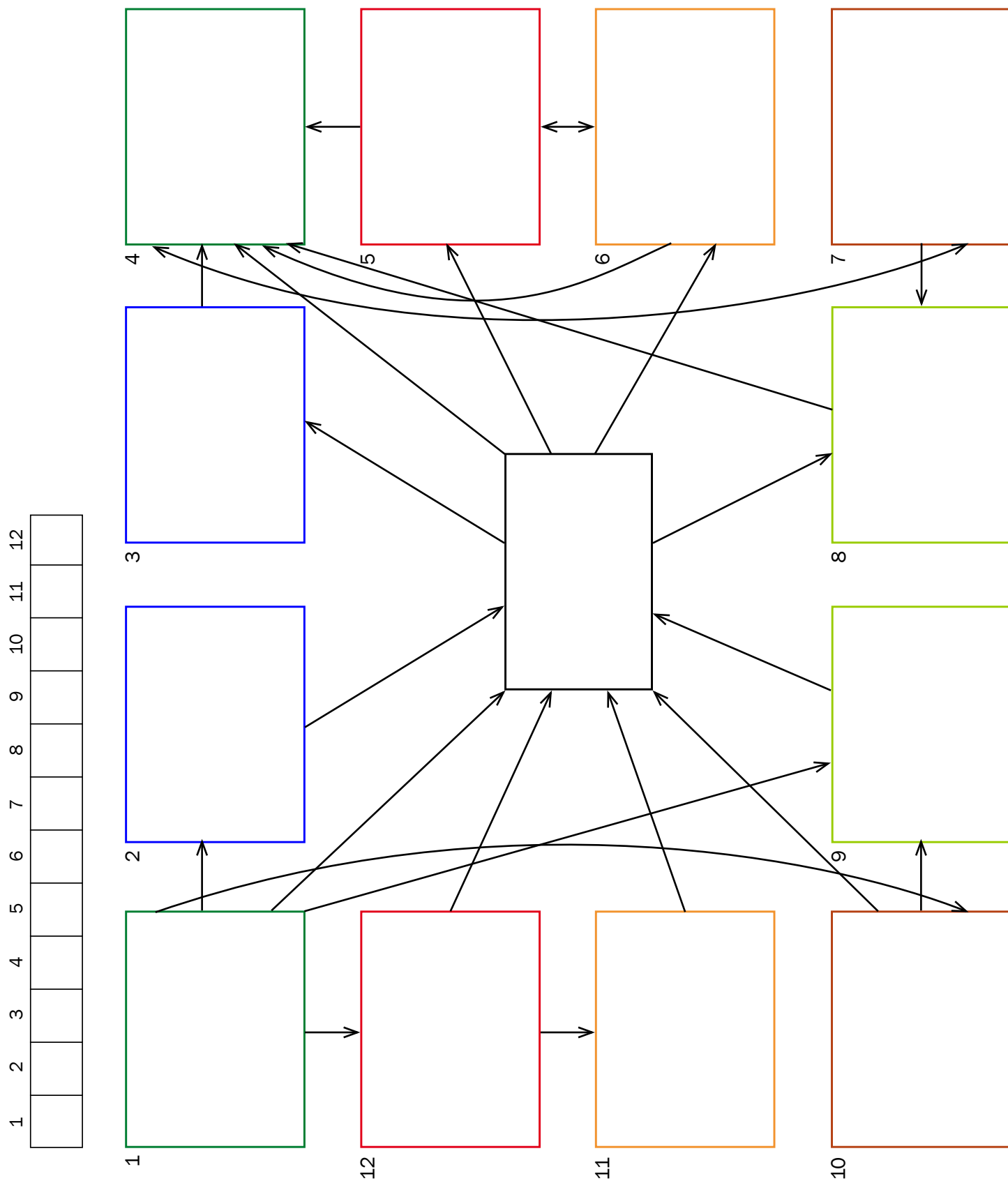
Jedna z dnešních podob latinky	Jedna z tiskových fraktur	České novogotické písmo zvané švabach	Něme novogotické písmo zvané kurent
<i>a A</i>	a A	<i>nr</i> <i>nr</i>	<i>nr</i> <i>nr</i>
<i>b B</i>	b B	<i>b</i> <i>b</i>	<i>b</i> <i>b</i>
<i>c C</i>	c C	<i>c</i> <i>c</i>	<i>c</i> <i>c</i>
<i>č Č</i>	č Č	<i>cz</i> <i>cz</i>	<i>cz</i> <i>cz</i>
<i>d D</i>	d D	<i>d</i> <i>d</i>	<i>d</i> <i>d</i>
<i>e E</i>	e E	<i>e</i> <i>e</i>	<i>e</i> <i>e</i>
<i>f F</i>	f F	<i>f</i> <i>f</i>	<i>f</i> <i>f</i>
<i>g G</i>	g G	<i>g</i> <i>g</i>	<i>g</i> <i>g</i>
<i>h H</i>	h H	<i>h</i> <i>h</i>	<i>h</i> <i>h</i>
<i>ch Ch</i>	ch Ch	<i>ch</i> <i>ch</i>	<i>ch</i> <i>ch</i>
<i>i I</i>	i I	<i>i</i> <i>i</i>	<i>i</i> <i>i</i>
<i>j J</i>	j J	<i>j</i> <i>j</i>	<i>j</i> <i>j</i>
<i>k K</i>	k K	<i>k</i> <i>k</i>	<i>k</i> <i>k</i>
<i>l L</i>	l L	<i>l</i> <i>l</i>	<i>l</i> <i>l</i>

Zdroj: Pohanka, H. : Sám proti toku času. Litvínov 2002.

www.evvolute.cz

m M	m M	m m	m m
n N	n N	n n	n n
o O	o O	o o	o o
p P	p P	p p	p p
r R	r R	r r	r R
ř Ř	ř Ř	ř ř	
s S	s S	s s	s s
š Š	š Š	š š	š š
t T	t T	t t	t t
u U	u U	u u	u U
v V	v V	v v	v v
w W	w W	w w	
x X	x X	x x	x x
y Y	y Y	y y	y y
z Z	z Z	z z	z z
ž Ž	ž Ž	ž ž	

Překreslete schéma myšlenkové mapy na velký arch papíru.



Vytiskněte a nastříhejte kartičky.

Dnes vytváříme obrovské množství odpadů: jednorázové obaly, věci, které nás omrzí, které rozbijeme nebo už nepotřebujeme. V krajině tak musíme nechat místo pro čím dál větší skládky.

T

Pitné vody bylo dříve v krajině dost, myli jsme se i pili vodu z řek, potoků i studánek. Do vody jsme nepřidávali žádné látky jako dnešní mýdla, šampony, prací prášky...

O

Dnes jsou zdroje pitné vody v krajině vzácné. Vodu znečišťujeme vlastním jednáním natolik, že ji musíme čistit náročnými postupy, a i přesto voda v řekách a potocích není obvykle pitná. Můžeme být vůbec rádi, že ji ještě dokážeme vyčistit tak, že ji můžeme pít a neohrozíme tím svoje zdraví.

E



Dříve jsme všechny potraviny pěstovali sami nebo získávali od nejbližších sousedů. Neúroda a špatné počasí pro nás mohly znamenat hladové období. Byli jsme závislí na tom, co sami dokážeme každý rok v naší vesnici vypěstovat či ulovit.

N

Dnes si téměř nikdo z nás vlastní potraviny nepěstuje, a když, tak jenom jako koníček. Potraviny kupujeme v obchodech. Často ani nevíme, z čeho, kde nebo jakým způsobem se potravina vyrábí. Když je u nás špatné počasí, potraviny jednoduše dovezeme odjinud. Proto potřebujeme mnoho silnic a dálnic v krajině.

L

Naše domy byly dříve postaveny z materiálů, které jsme sehnali v okolí: dřevo, kameny, nebo cihly z hlíny. Domy byly začleněny do krajiny tak, aby byly chráněny před větrem nebo nepříznivými vlivy počasí. Domy jsme vytápěli dřevem, teplo ohně nás drželo pohromadě.

D



Dříve jsme nevytvářeli žádné odpady. Jediné, co jsme potřebovali vyhodit, byl popel, všechno ostatní jsme dokázali využít.

S

Dnes se staví domy z mnoha různých, většinou uměle vytvořených materiálů, které jsou špatně rozložitelné, ale zato dobře izolují. Technologie se zlepšily, takže nemusíme dbát na umístění domu v krajině. Dostatek tepla snadno zajišťuje plyn, uhlí nebo elektřina.

R

Dříve pro nás byl každý kilometr velká vzdálenost. Žili jsme v krajině našeho domova, tvořili jsme její nepatrnou součást. Naše největší zásahy do krajiny spočívaly v kácení stromů, ale kvůli potřebě dřeva jsme stromy zase vysazovali. Krajina vždy dokázala to, co jsme narušili, obnovit.

U



Dnes je pro nás každá vzdálenost krátká, auty se pohybujeme snadno a rychle. Krajinu utváříme k obrazu svému – stavíme města a silnice, usměrňujeme řeky, využíváme místa podle potřeby: tam, kde chceme les, máme les, jinde zase pole, továrnu, skládku. Schopnosti krajiny udržovat čistý vzduch, vodu či půdu si nevážíme, vlastně o ní ani neuvažujeme.

Ž

Dříve jsme se oblékali do oděvů, které jsme si sami vyrobili: ze lnu či konopí, které jsme vypěstovali, nebo z kůží, které jsme vydělali. Oblečení nám vydrželo mnoho let. Vždy jsme ho dokázali vyspravit nebo přešít. Stejně to bylo i s botami, nářadím nebo hračkami.

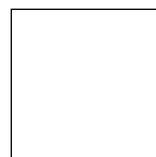
T

Dnes se oblékáme do oděvů, které se vyrábí po celém světě často z umělých materiálů. Oblečení máme obvykle každý rok nové, protože tolik nevydrží a ani není potom moderní. Některé oblečení prodáme nebo věnujeme jiným, obvykle se ale vyhazuje. Dopravujeme po silnicích a dálnicích také boty, nářadí nebo hračky.

I



Jaký žijeme život?
Jak s ním naložíme?
Dokážeme žít moudře?





INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



Pobytový kurz s tématem:

TAJEMNÝ SVITEK

Příloha 9

Vytiskněte a nastříhejte si nadpisy.

ŽIVOT

PITNÁ VODA DŘÍVE

PITNÁ VODA DNES

POTRAVINY DŘÍVE

POTRAVINY DNES

BYDLENÍ DŘÍVE

BYDLENÍ DNES

ODPADY DŘÍVE

ODPADY DNES

KRAJINA DŘÍVE

KRAJINA DNES

OBLEČENÍ DŘÍVE

OBLEČENÍ DNES



