

Tady straším já

VÝUKOVÝ A METODICKÝ MATERIÁL K PRŮŘEZOVÝM TÉMATŮM
MULTIKULTURNÍ VÝCHOVA A ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA



Autoři: RNDr. Lenka Barčiová, PhD., Mgr. Josef Makoč,
Mgr. Kristina Zúbková, Mgr. Bára Paulerová
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 2010
Tisk: Tria v.o.s.



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



evropský
sociální
fond v ČR



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

PODĚKOVÁNÍ

*PhDr. Kateřině Klápštové z Náprstkova muzea v Praze za doplňující informace k inuitské mytologii
a Ing. Pavlu Pavlovi za cenné poznámky k textu o kráčejících sochách moai z Velikonočního ostrova.*



TADY STRAŠÍM JÁ

ČASOVÁ DOTACE:	12 vyučovacích hodin, 1 vyučovací hodina výroba masky, další časová dotace na rozšiřující aktivitu k prezentaci PR 5 Tisíc ostrovů (30 minut), ukázky světových her (1 vyučovací hodina) a pokus (1 vyučovací hodina)
CÍLOVÁ SKUPINA:	4.–5. ročník ZŠ
POČET ŽÁKŮ:	20–30
CÍL:	Prostřednictvím pohádkových bytostí z různých částí světa poznávat kulturní a sociální odlišnosti, ale i podobnosti života. Informovat o souvislostech v biosféře, vztazích člověka a prostředí a důsledcích lidských činností na životní prostředí.
ANOTACE:	Vydáme se na nebezpečnou cestu do země věčného ledu, po světových pralesích, savanách i ostrovech a navštívíme jejich nadpřirozené obyvatele. Pochopitelně nás budou zajímat ta nejnebezpečnější strašidla, démoni a nestvůry. Kromě toho, že se s nimi důvěrně seznámíme, dozvíme se ještě mnoho národopisných, geografických a přírodních zajímavostí z míst jejich výskytu.

1. průřezové téma: Tematický okruh:	Environmentální výchova Ekosystémy, Základní podmínky života
2. průřezové téma: Tematický okruh:	Multikulturní výchova Etnický původ
Vzdělávací oblasti:	Jazyk a jazyková komunikace, Člověk a jeho svět
Přínos k rozvoji osobnosti žáka v oblasti postojů a hodnot:	- Vede k vnímavému a citlivému přístupu k přírodě a kulturnímu dědictví - Přispívá k vnímání života jako nejvyšší hodnoty - Pomáhá žákům prostřednictvím informací vytvářet postoje tolerance a respektu k odlišným sociokulturním skupinám, reflektovat zázemí příslušníků ostatních sociokulturních skupin a uznávat je - Stimuluje, ovlivňuje a koriguje jednání a hodnotový systém žáků, učí je vnímat odlišnost jako příležitost k obohacení, nikoli jako zdroj konfliktu - Vede k angažovanosti při potírání projevů intolerance, xenofobie, diskriminace a rasismu
Přínos k rozvoji osobnosti žáka v oblasti vědomostí, dovedností a schopností:	- Rozvíjí porozumění souvislostem v biosféře, vztahům člověka a prostředí a důsledkům lidských činností na prostředí - Přispívá k poznání a chápání souvislostí mezi vývojem lidské populace a vztahy k prostředí v různých částech světa - Poskytuje žákům základní znalosti o různých etnických a kulturních skupinách žijících v české, evropské i světové společnosti - Učí žáky chápat a tolerovat odlišné zájmy, názory a schopnosti - Učí přijmout druhého jako jedince se stejnými právy, uvědomovat si, že všechny etnické skupiny a všechny kultury jsou si rovnocenné a žádná není nadřazená jiné - Rozvíjí schopnost poznávat a tolerovat odlišnosti jiných národností, etnických náboženských skupin a spolupracovat s příslušníky odlišných sociokulturních skupin
Klíčové kompetence:	Kompetence k učení, komunikativní, sociální a personální, občanské a pracovní
Obsah balíčku:	pracovní listy Svět je plný příběhů, Jak by nám dnes mohly pomoci, Co je typické pro..., Co potřebuji k životu, Není lžíce jako lžíce, Kdo je doma v Africe, Strašidelné divadlo, Tajemný nápis, Jezinky, zalaminované materiály Mrskající se rybky – pravidla hry, Jut – pravidla hry, Jut – herní plán, Obuté židle – pravidla hry, Mlýnek – pravidla hry, Mlýnek – herní plán, herní kameny, házecké kameny, látkové čtverce
Pomůcky mimo obsah balíčku:	PC, dataprojektor, interaktivní tabule, čtvrtky, vodové barvy, pastelky, voskovky, fixy, guma, provázek, nůžky, posuvný řezák, role z tuhého papíru, špejle



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

4

Metody práce:	• Čtení s porozuměním • Divadelní výstup • Manipulace s pomůckami • Pracovní listy • Práce s počítačem • Skupinové práce • Výklad a přednáška • Didaktická hra • Kreslení a malování • Pokus • Práce s interaktivní tabulí • Samostatné práce • Slohová práce
Poznámky:	Věnujte pozornost webovému rozšíření na adrese www.evvoluce.cz

Svět je plný příběhů

ČÍSLO MATERIÁLU:	PR 1 Svět je plný příběhů
AUTOR:	Mgr. Josef Makoč
KLÍČOVÁ AKTIVITA:	řešení problémů, řízená diskuze, skupinová práce, kooperace, prezentace, práce s pracovními listy
CÍLE:	uvést žáky do problematiky lidové slovesnosti, dovést žáky k pochopení rozdílu mezi lidovou slovesností a autorským dílem, objasnit, proč si lidé odpradávná vypráví příběhy
ČASOVÁ DOTACE:	2 vyučovací hodiny (90 minut)
POMŮCKY:	prezentace PR 1 Svět je plný příběhů, Pracovní list PL 1 Svět je plný příběhů, pracovní list PR 2 Jak by nám dnes mohly pomoci?, PC, dataprojektor, Smartboard, psací potřeby, pastelky, fixy
KLÍČOVÉ POJMY:	kulturní odlišnost, lidová slovesnost, pohádka, mýtus, pověst, legenda, pohádková postava

POPIS ČINNOSTI:

Žáci dostanou základní informace o tom, co je to lidová slovesnost, vstoupí do světa pohádek, pochopí rozdíl mezi lidovou pohádkou a autorskou pohádkou, zamyslí se nad různými pohádkovými bytostmi a jejich schopnostmi.

KROK č. 1 Svět lidové slovesnosti

Spusťte prezentaci pro Smartboard Svět je plný příběhů.

Vysvětlíte žákům, že vyprávění příběhů je typické pro všechny kultury světa. Pro národy nemající písmo je to dokonce klíčová forma předávání informací v proudu času. Příběhy udržují soudržnost skupiny, dávají pocit sounáležitosti, odpovídají zábavnou formou na složité otázky.

Na samotném začátku naší cesty za strašidelnými postavami příběhů národů světa se seznámíme s některými pojmy: lidová slovesnost, pohádka, mýtus, pověst, legenda.

K první aktivitě budeme potřebovat pracovní list PL 1 Svět je plný příběhů (úkol č. 1) a psací potřeby, tužku, pastelky, fixy. Žáci budou pracovat individuálně, následně vyvolaní prezentovat před třídou. Tato aktivita nám bude trvat v závislosti na počtu prezentujících žáků 15 až 20 minut.

Rozdejte všem žákům pracovní list a vyzvěte je, aby nakreslili a poté představili svou oblíbenou postavu pohádkového či fantastického příběhu, kterou znají z vyprávění, vlastní či společné četby, divadla, kina nebo televize. Upozorněte je, že nemají ke kresbě doplňovat žádný popis.



„Dokážete nakreslit vaši oblíbenou pohádkovou nebo fantastickou postavu?“



Žáci nakreslí nejruznější postavy. Ty se stanou předmětem jejich následné prezentace. Vyvolaný žák představí ostatním svou postavu, řekne, z jakého díla pochází, jaké má vlastnosti, co umí, zvláštní znamení. Dá si při tom pozor, aby postavu nejmenoval. Ostatní žáci ve třídě hádají, o jakou postavu se jedná.

KROK č. 2 Pohádkové postavy



Nyní se zaměříme na objasnění pojmu lidová slovesnost.



Jednoduše řečeno to znamená, že literární útvar nemá známého autora, je živý, vyvíjí se a existuje v různých verzích. Proti tomu stojí autorská díla, kde je autor známý.

Je tomu tak i v případě pohádek, kde se užívá, vedle dalších možných dělení, i dělení na pohádku lidovou a umělou.

Mezi další útvary lidové slovesnosti patří pranostika, rčení, říkadlo, koleda, píseň, pověst.

Ke druhému úkolu budeme opět potřebovat pracovní list PL 1 Svět je plný pohádek (úkol č. 2) a psací potřeby. Při této aktivitě pracují žáci individuálně. Vyvolaná dvojice provede úkol na tabuli Smartboard, celá třída provede skupinově kontrolu.

Promítněte žákům snímek č. 2.



Žáci mají za úkol rozhodnout, zda vyjmenované postavy znají z knížky konkrétního autora, nebo ze souboru lidových pohádek.



Při četbě pohádek se můžeme setkat s příběhy autorskými, které vymyslel konkrétní spisovatel, ale také s příběhy staršími, jež byly později sepsány konkrétním autorem, možná i literárně upraveny, ale nejsou to jeho původní náměty. V knížkách lidových pohádek se proto často uvádí namísto „napsal“ vhodnější „sebral“.

Stejný úkol řeší žáci individuálně i v pracovním listu PL 1 Svět je plný pohádek, který již mají žáci u sebe. Zde své odpovědi zaznamenávají do tabulky. Jeden sloupec tvoří postavy lidové slovesnosti, druhý postavy autorské. Časová dotace této aktivity je 15 minut.

Ve chvíli, kdy má většina úkol splněný, vyvolejte dvojici žáků, která provede řešení na tabuli Smartboard. Úkolem třídy je dosáhnout kolektivní shody při kontrole. Vyučující je při tom moderátorem diskuze.



„Které postavy jsou dílem lidové slovesnosti, které jsou dílem konkrétního autora?“



ODPOVĚĎ:

Lidová slovesnost: Červená Karkulka, drak, Dlouhý, divoženka, Hloupý Honza, Neohrožený Mikeš

Autorské dílo: hrabě Drákula – Bram Stoker
lord Voldemort, Brumbál – J. K. Rowlingová
Malá mořská víla – H. Ch. Andersen



V této souvislosti můžeme pozorovat zajímavý jev. Některá autorská díla se stávají součástí folklóru a na jejich autory se zapomíná, nebo naopak dochází k mylnému připsování autorství.

KROK č. 3 Útvary lidové slovesnosti – hledání dvojic

Promítněte snímek č. 3. Úkolem je vytvořit správné dvojice představující literární útvary určené k hlasitému přednesu a jejich zjednodušené definice. Tato aktivita je určena pro celou třídu. Jednotlivé kroky řešení však provádí vyvolaný žák. Žáci se u tabule střídají, dokud třída nedosáhne společného souhlasu. Aktivita je plánována na 15 minut.

Vyzvěte žáky, aby si pozorně přečetli zadání. První část dvojice tvoří literární útvary, druhou pak jejich krátké a zjednodušené definice. Nedopusťte, aby došlo k pouhému hádání formou pokus a omyl. Žáci se s většinou uvedených pojmů již setkali a je potřeba pouze utřídit informace. Můžete žákům poradit, aby začali s definicí, kterou jsou si nejistější a pokračovali vylučovacím způsobem. Největší obtíž bude pravděpodobně činit legenda. Zde můžete napovědět, aby si uvědomili, v jakém spojení se například užívá odvozené přídavné jméno legendární. Je to ve spojení s nějakou osobou – legendární spisovatel, hudebník, sportovec apod.



„Dokážete přiřadit správnou definici k literárnímu útvaru a vytvořit tak dvojice?“



ODPOVĚĎ:

Pohádka je příběh, kde se střetává dobro se zlem. Mívá šťastný konec. Velmi často podává poučení o tom, jak se správně chovat.

Příklady děl: Němcová, B. (2009) Báchorky, Moba, Brno
Němcová, B., Erben, K. (2008) Pohádky, Albatros, Praha
Grimm, J., Grimm, W. (2002) Pohádky bratří Grimmů, Albatros, Praha

Mýtus (báje) je příběh plný obrazných a nepřímých pojmenování. Odpovídá na otázky fungování přirozeného světa i světa božstev.

Příklady děl: Petiška, E. (2002) Staré řecké báje a pověsti, Albatros, Praha
Petiška, E. (2003) Příběhy, na které svítilo slunce, Albatros Praha
Mertlík, R. (1989) Starověké báje a pověsti, Svoboda, Praha

Pověst je příběh, který často pojednává o historických událostech, může mít pravdivý základ, bývá však přikrášlen.

Příklady děl: Hulpach, V. (2007) Pověsti z Čech, Moravy a Slezska, Knižní klub, Praha
Petiška, E. (1971) Čtení o hradech, Albatros, Praha

Legenda je příběh o životě, skutcích a smrti významné osoby.

Příklad díla: Pecháčková, I. (2008) Legenda o svatém Václavovi, Meander, Praha

KROK č. 4 Jak by nám dnes mohly pomoci?

Promítněte snímek č. 5. Dále rozdejte žákům pracovní list PL 2 Jak by nám dnes mohly pomoci? (úkol č. 1) a psací potřeby. Aktivita je organizována formou samostatné, individuální práce. Následuje prezentace. Časová dotace je do 10-ti minut na přípravu. Je nutné počítat s dostatečným časem na následnou žákovskou prezentaci, nebylo by vhodné nedat zájemci příležitost představit své návrhy jen z nedostatku času.



Úkolem je nalézt uplatnění pohádkových bytostí v dnešním světě. Jak by svými, mnohdy nadpřirozenými, schopnostmi mohly pomoci řešit problémy lidstva. Upozorněte žáky, aby se nesoustředili pouze na problémy z okolí, ale zamysleli se nad tím, co nás trápí v rámci celé planety. Zdůrazníme též ve vztahu k životnímu prostředí. Můžete žáky motivovat tím, že hledáme nejoriginálnější řešení.

OTÁZKA: „Jak by dnešnímu světu mohly pomoci pohádkové bytosti? Do pracovního listu navrhni řešení.“



Odpovědi se budou lišit.

V pracovním listu mají žáci jako nápořku uvedeného Otesánka. Tento jedlík spořádal pokojné vesničany a jeho nenasytnost ho nakonec stála život. Až nebojácná babička s motykou zastavila Otesánkovo řádění. Otesánek by dnes nemusel skončit smrtí, mohl by jednoduše ukojit svou touhu např. ve školní jídelně a zabránit tak znehodnocování obědů a svačín.

Lidé z Evropy a Severní Ameriky neuváženě plývají, a to nejen potravinami, zatímco obyvatelé jiných oblastí nemají k dispozici ani tolik potravy, kolik my vyhodíme. Dětem je třeba zdůraznit, že jejich vrstevníci v počtech tisíců umírají každý den pouze z nedostatku vody a v počtu desetitisíců hladem. Hladomor je nejhorší v afrických státech, jako je Čad, Etiopie, Súdán a Somálsko. Myslete na to, až budete vyhazovat svačinu do koše!



Následně diskutujte s žáky o tom, jak se s uvedenými postavami seznámili, zda-li se s nimi seznámili z vlastní četby, nebo jim někdo vyprávěl. Pravděpodobnější je druhá varianta. Vysvětlete žákům, že právě ústní podání je pro tento typ literárních útvarů typický.

OTÁZKA: Proč se nejstarší příběhy vyprávěly?



ODPOVĚĎ:

Protože jsou starší než písmo. Některé národy dodnes písmo nemají, a přesto je jejich kultura nesmírně bohatá na příběhy. Příběhy navíc plnily mnoho dalších funkcí. Byly zdrojem klíčových informací, bez nichž by skupina nemusela přežít, odpovídaly na otázky fungování světa, udržovaly vědomí sounáležitosti. A navíc, vyprávěly se hlasitě pro větší skupinu posluchačů, plnily tedy úlohu společenskou a zábavnou.

Se vznikem potřeby uchovávat některé informace trvale hledali lidé vhodný materiál, na který by se dalo zapisovat.



Znáte nějaký starodávný způsob záznamu?



ODPOVĚĎ:

malba hlinkami, uhlíky, vytesávání, vlastnické značky, vrubové hůlky, pásy z mušliček, obrázkové písmo, klínové písmo, runy, uzlíkové písmo, hieroglyfy, petroglyfy, stély, pečetidla



Jaký je největší rozdíl mezi starodávnými záznamy a těmi dnešními?



ODPOVĚĎ:

Odpověď je prostá. Naši předci používali pro záznam výhradně přírodních materiálů.

Jako zdroj rozšiřujících informací využijte např. publikace:

Kéki, B. (1975) 5000 let písma, Mladá fronta, Praha

Ostler, N. (2007) Říše slova: Jazykové dějiny světa, BB/art, Praha



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

KROK č. 5

Originální značky

Druhým úkolem pracovního listu PL 2 Jak by dnes mohly pomoci? je hodnocení. Žáci si zhodnotí vlastní práci. Hodnocení provedou pomocí vlastních originálních značek.

Motivujte je tím, že jsou šamanem kmene, na jehož bedrech leží vynález písma. Pro začátek je třeba vynalézt značku pro „výborné“, „průměrné“ a „špatné“. Následně si mohou listy zapůjčit k posouzení srozumitelnosti značek.



„Dokážete vynalézt vlastní značky označující něco „výborného“, „průměrného“ a „špatného“?”

Národy a kontinenty

ČÍSLO MATERIÁLU: PR 2 Národy a kontinenty

AUTOR: Mgr. Josef Makoč

KLÍČOVÁ AKTIVITA: řešení problémů, řízená diskuze, skupinová práce, kooperace, prezentace, bouření mozků, práce s pracovními listy

CÍLE: zorientovat žáky na mapě světa, charakterizovat jednotlivé světadíly, přivést k poznání, že každá kultura vnímá tu svou jako normu, překonávat stereotypy

ČASOVÁ DOTACE: 2 vyučovací hodiny (90 minut)

POMŮCKY: prezentace PR 2 Národy a kontinenty, Pracovní list PL 3 Co je typické pro..., pracovní list PL 4 Co potřebují k životu?, PC, dataprojektor, Smartboard, psací potřeby

KLÍČOVÉ POJMY: názvy světadílů, Kwakiutlové, Křováci, Inuité, Maorové

POPIS ČINNOSTI:

Žáci se zorientují na mapě světa a seznámí se s etniky reprezentujícími odlišné kultury odlišných klimatických pásem. Dojdou k poznání, že i přes různý způsob života jsme si všichni velmi podobní.

KROK č. 1 Dokážete správně pojmenovat kontinenty?

Promítněte snímek č. 1 prezentace PR 1 Národy a kontinenty. Úkolem žáků je správně pojmenovat světadíly. Tato aktivita je prací jednotlivců s tabulí Smartboard. Časová dotace je 5 minut.

Protože se chystáme na cestu po různých částech světa, musíme se zorientovat na mapě. Začněte jednoduchou aktivitou, kterou je pojmenování kontinentů. Žáci mají za úkol umístit název kontinentu na správné místo mapy.



„Dokážete správně pojmenovat kontinenty?“



ODPOVĚĎ:



KROK č. 2 Co je typické pro...

Promítněte snímek č. 2 s ilustračními fotografiemi. Rozdejte žákům pracovní list Pracovní list PL 3 Co je typické pro... Žáci budou dále potřebovat psací potřeby. Aktivita je plánována jako skupinová práce a následná prezentace po skupinách. Časová dotace je 30 minut.

Žáky rozdělíme do šesti skupin. Každý žák obdrží jeden pracovní list PL 3 Co je typické pro... Žáci pracují ve skupině se společným zadáním, každý však vyplňuje vlastní pracovní list.

Skupina má za úkol nalézt pojmy související s jedním ze světadílů. Jeden světadíl pro jednu skupinu. Pojmy budou navíc řadit do těchto skupiny: příroda, charakteristická barva, typický předmět.

Podějte žákům instrukci, že v případě tématu příroda se mají zamyslet nad typem krajiny, podnebím, typickými zvířaty a rostlinami či geografickými zvláštnostmi. V případě barvy mají vycházet z pocitů, které v nich daný světadíl vyvolává. U předmětu mohou zvažovat případný suvenýr, typický výrobek, slavné umělecké dílo nebo památku, způsob obživy, dokonce i tradiční jídlo. V každé kategorii je možné uvést více pojmů.

Po splnění úkolu následuje prezentace. Upozorníme žáky na nutnost věnovat pozornost prezentacím ostatních skupin, neboť s prezentovanými informacemi se bude pracovat v příštím úkolu.



„Dokážete nalézt co nejvíce pojmů, o kterých si myslíte, že jsou typické pro jednotlivé kontinenty?“



ODPOVĚĎ:

Upozornění: řešení v tabulce není jediné možné, má pouze ilustrativní charakter

kontinent	příroda	barva	předmět
EVROPA	pes, kočka	zelená	Akropole, křesťanské chrámy
AMERIKA	bizon, los	červená	auta, hamburger, hudba
AFRIKA	zebra, žirafa, slon	černá	maska, Kilimandžáro
ASIE	panda velká, slon indický	žlutá	tradiční oděv (kimono), rýže
AUSTRÁLIE	klokan, ptakopysk	modrá	klobouk, opera v Sydney
ANTARKTIDA	tučňák	bílá	polární základna

KROK č. 3 Nová země na obzoru

Žáci zůstávají ve skupinách dle předchozího rozdělení a pokračují v práci s pracovním listem PL 3 Co je typické pro... Budou opět používat psací potřeby. Samostatná práce je plánována na 5 až 10 minut, následuje prezentace po skupinách a zápis nejzdařilejších názvů na tabuli Smartboard do snímku č. 5. Úkolem žáků je vymyslet nové názvy pro kontinenty světa. Při tvorbě by měly pomoci pojmy vytvořené v předchozí aktivitě.



„Na základě vámi vypracovaných a spolužáky prezentovaných charakteristik vymyslete společně ve skupině nové názvy pro kontinenty světa.“



Odpovědi se budou lišit. Zvolte tu nejpriléhavější.

Může se stát, že někteří žáci se dopustí stereotypních až urážlivých výroků. V tomto případě je vyzvěte, ať se zamyslí nad stereotypy, kterými nás označují jiné národy (pivo, knedlíky, lenost, nespolehlivost, okrádání turistů apod.). Diskutujte se žáky, zda-li je jim to příjemné a zda takové výroky odpovídají skutečnosti.

Vysvětlete, že stejně opatrně musíme přistupovat k hodnocení nám neznámých kulturních zvyklostí. Upozorníme žáky, že by se z neznalosti mohli dopustit velmi nespolečenského chování.



VÍTE, ŽE

...původ jmen světadílů můžeme vysvětlit např. takto?

Afrika – Africa terra (země Aferů), z lat., možno též Aprica – slunečná, z řeč.

Evropa – Erebus – země, kde zapadá slunce, semitské označení

Asie – Asu – země, kde vychází slunce, semitské označení

Amerika – Nový svět, za dob Kolumbových cest, později Amerigo, podle Ameriga Vespučiho (poprvé použil německý kartograf Martin Waldseemüller v roce 1507)

KROK č. 4 Popletená mapa

Snímek č. 6. Tato krátká úloha slouží jako ověření úspěšnosti předešlé práce. Žáci mají za úkol z jednotlivých dílů sestavit skutečnosti odpovídající mapu světa. Pro vypracování úkolu vyvolávejte jednotlivce, třída provádí společně kontrolu. Časová dotace této aktivity je do 5- ti minut.



„Dokážete správně rozmístit světadíly na ploše?“



ODPOVĚĎ: viz řešení u kroku č. 1.

KROK č. 5 Kde jsou doma?

Promítněte snímek č. 7. Žáci pracují individuálně na tabuli Smartboard. Úkolem je umístit popisky, které tvoří názvy národů odlišných částí světa ke správným obrázkům reprezentujícím jednotlivé národy. Aktivita je v rozsahu 10 až 15 minut.

Tato aktivita má za úkol představit původní obyvatele míst, do kterých se vypravíme v bloku s názvem „Za strašidly kolem světa.“

Upozorněte žáky, že se s těmito národy setkali prostřednictvím literárních či filmových děl, ale nemusí si ihned uvědomit souvislosti. Po prvotním údivu nad cizokrajnými jmény začněte spolupracovat metodou bouření mozků a přicházet s návrhy.



„Dokážete určit domov uvedených národů?“



ODPOVĚĎ:

Kwakiutlové – Severní Amerika

Křováci – jižní Afrika

Inuité – Grónsko, Aljaška a polární oblasti Sibiře a Kanady

Maorové – Nový Zéland

Pokud by si žáci s aktivitou nevěděli rady, použijte nápovědy.

NÁPOVĚDA:

Kwakiutlové – indiánský kmen žijící na poloostrově Vancouver v dnešní Kanadě

Inuité – používá se pro ně běžně rozšířené označení Eskymáci. Toto jméno jim dali indiáni z důvodu pro ně nepochopitelných stravovacích návyků

Křováci – obyvatelé buše, jedná se o přesný překlad z holandštiny, tzv. kalk

Maorové – národ se zálibou v tetování, kde vyplazený jazyk znamená varování

Vysvětlíte, že každý národ vnímá vlastní kulturu jako normu. To, co děláme my, je přirozené a závazné. Tak by to mělo být, tak je to „normální“. Kdo se liší, je divný. Zde máme příklad naprosto odlišných kultur, které sami sebe označují za „normální lidi“.

Velmi důrazně upozorněte žáky na to, že zde je počátek všeho nedorozumění mezi kulturami, které může vést až nesnášenlivým projevům, rasismu a xenofobii.



„Víte, co znamenají jména jednotlivých národů?“



ODPOVĚĎ:

KWAKIUTLOVÉ

Indiánský kmen obývající historicky severovýchodní břehy kanadského poloostrova Vancouver. Jméno bývá vysvětlováno jako „**Kouř světa**“, ale sami věří, že znamená „**Pláž na severní straně řeky**“. Dnes žijí v osmi rezervacích na ploše 259 hektarů.

KŘOVÁCI

Jméno jim pro Evropany dali holandští osadníci, v odborných kruzích se nazývají San, oni sami si říkají „**První lidé**“. Jeden z nejstarších národů světa, původní obyvatelé jižní Afriky. Tradičně sběrači putující krajinou, dnes se pod tlakem měnících se poměrů zabývají chovem dobytka.

INUITÉ

Tradiční obyvatelé polárních oblastí Grónska, Aljašky, Kanady a Ruska. Živili se lovem mořských savců a ryb. Žili v rodinných pospolitostech kočovným způsobem života sledujícím loviště. Jméno Inuité znamená „**Lidé**“. Často bývají označováni jako Eskymáci. Toto pojmenování se v Grónsku a Kanadě považuje za hanlivé, neboť údajně znamená „jedlíci syrového masa“. Tato etymologie však není prokázána. Další možností je původ z indiánského jazyka Innu-Aimun, kde volně přeloženo znamená „**lovec ve sněžnicích kladoucí síť**“.

MAOROVÉ

Původní polynéské obyvatelstvo Nového Zélandu, kam Maorové dorazili v několika vlnách kolem roku 1300. Za původní vlast polynéského obyvatelstva bývá označován Taiwan. Jméno Maor znamená „**normální, běžný**“.

Další informace:

Hubinger, V. (1985) *Národy celého světa*, Mladá fronta, Praha
Varley, H. (2006) *Lidé a jejich svět*, Reader's Digest Výběr, Praha

Odkazy:

www.kwakiutl.bc.ca
<http://en.wikipedia.org/wiki/Eskimo>
www.faqs.org/minorities/North-America/Inuits.html
<http://en.wikipedia.org/wiki/Maori>

KROK č. 6 Všichni jsme vlastně stejní

Rozdejte žákům pracovní list PL 4 Co potřebuji k životu? Žáci pracují ve čtyřech skupinách. Úkolem je vytvořit zjednodušenou pyramidu potřeb.

Rozdělte žáky do čtyř skupin. Každé skupině přiřadte jeden z národů předchozí aktivity – Kwakiutly, Křováky, Inuity a Maory. Zadaní je pro každou skupinu shodné.



Do pracovního listu zapište, co nutně potřebuje vám přidělený národ k životu.



ODPOVĚĎ:

Každý člověk má stejné základní tělesné potřeby. Potřebuje potraviny a vodu, čistý vzduch, neznečištěné životní prostředí, přístřeší. Má i své duševní potřeby. Potřebuje do určitého věku rodiče či pečovatele, kamarády, pocit jistoty, možnost uplatnit se. Každá ze skupin by se tedy měla dohodla k podobným odpovědím.

Příklady odpovědí:

fyzické potřeby: čistý vzduch, pitná voda, potraviny, obydlí, spánek, šaty

psychické potřeby: pocit bezpečí, pocit lásky, kamarádství, možnost se uplatnit, být respektován druhými

Ačkoliv můžeme pocházet z různých kultur, jsme si velmi podobní, naše základní potřeby jsou totožné ani v těch dalších se příliš nelišíme.

Děti si musí uvědomit, že touží po mnoha věcech, které jsou vlastně nepotřebné a neváží si toho, bez čeho by nemohli přežít. Ne všechny národy mají to štěstí, aby pro ně byla např. voda samozřejmostí.

Výprava do Zelené země

ČÍSLO MATERIÁLU:	PR 3 Výprava do Zelené země
AUTOR:	Mgr. Josef Makoč
KLÍČOVÁ AKTIVITA:	řešení problémů, řízená diskuze, skupinová práce, výtvarná tvorba žáků, dramatická hra
CÍLE:	seznámit žáky s postavou z grónské mytologie, podat žákům základní informace o životě Inuitů, uvědomění si geografických a klimatických souvislostí
ČASOVÁ DOTACE:	2 vyučovací hodiny (90 minut)
POMŮCKY:	prezentace PR 3 Výprava do Zelené země, pracovní list PL 5 Není lžíce jako lžíce, PC, dataprojektor, psací potřeby, pastelky, fixy
KLÍČOVÉ POJMY:	Grónsko, Inuité, mýtus, strašidlo

POPIS ČINNOSTI:

Žáci určí, do jaké části světa se vydali na výpravu, seznámí se s postavou grónské mytologie, samostatně vytvoří kreslený příběh a seznámí se s životem původních obyvatel Grónska.

KROK č. 1 Záhadná fotografie

Promítněte snímek č. 2. Žáci mají za úkol uhodnout, ve které části světa se nacházíme. Pomoci jim má ilustrační fotografie a nápověda. Nápověda je též opatřena aktivním odkazem na následující stránku prezentace (snímek č. 3), kde jsou pod roletou ukryty indicie, které lze postupně odhalovat, dokud se žákům nepodaří nalézt správnou odpověď. Součástí nápovědy je i mapa, kde žáci vyznačí pomocí popisovače tabule Smartboard hranice Grónska. Časová dotace je 10 minut.



„Uhodnete, ve které části světa se nacházíme?“



ODPOVĚĎ:

Správná odpověď je Grónsko.

Odpověď se vždy zobrazí po klepnutí do plochy obrazovky poblíž otazníku.

KROK č. 2 Není lžíce jako lžíce

V této aktivitě se žáci seznámí s mořskou nestvůrou Qalutalissuaq. /kvalutaliusak/ a budou pracovat s pracovním listem PL 5 Není lžíce jako lžíce. Úkolem bude vytvořit kreslený příběh. Jedná se o samostatnou práci jednotlivců ukončenou prezentací formou improvizované výstavy. Časová dotace aktivity je 30 minut.

Promítněte snímek č. 4. a představte žákům postavu inuitské mytologie – mořskou nestvůru.



Nyní rozdejte žákům pracovní list PL 1 Není lžíce jako lžíce a vyzvěte je, aby na šesti panelech vytvořili kreslený příběh – komiks o této nestvůře.

Na úvodním panelu se vám představují hlavní aktéři příběhu, ale můžete jej obohatit dle fantazie o další postavy. Jedinou podmínkou je, že se v komiksu musí objevit pro Inuity typické předměty denní potřeby, zbraně, nástroje nebo zvířata. Na závěr uspořádejte v rámci třídy improvizovanou výstavu žakovských prací. Tato výstava se může později přesunout na veřejné přístupné místo ve škole.



DOPLŇJÍCÍ INFORMACE

Komiks je uměleckým dílem, které tvoří chronologicky řazené obrázky - panely. Ty bývají ještě doplněné textem, který se umísťuje do bublin. Bubliny různých typů zobrazují přímou řeč („bublina“), nebo myšlenky („obláčky“).

Monology nebo popisné texty se píšou do obdélníků uvnitř panelů komiksu.

Komiksum s menším počtem panelů (3–5) se říká strip, proužek. Termín komix se používá k označení amerického nezávislého komiksu.

KROK č. 3**Příběh zlodějky dětí**

Po prezentaci dětmi vytvořených příběhů promítněte žákům snímek č. 5 a odhrňte roletu ve spodní polovině obrazovky a přečtěte si původní příběh. Pokud by žáci váhali s tvorbou příběhu, lze roletu odhrnovat postupně a použít úvodního odstavce či odstavců jako nápovědy, nebo pro inspiraci. Časová dotace je i s následující diskuzí (krok č. 4) 20 minut.

Po přečtení příběhu se zkuste společně se žáky zamyslet, co nám tento příběh říká a zda-li obdobný pohádkový motiv neznají i z našeho prostředí.

Motivem příběhu je vítězství odvahy a důvtipu nad zlými silami. I naši pohádkoví hrdinové přelstí mocnosti zla, většinou čerty nebo čaroděje. V soutěži s čerty drtí mládenec tvaroh místo kamene, udeří čerta palicí namísto hvízdnutí, obehraje čerta v kartách, pomocí lsti vyhraje sázku apod. V příběhu navíc vystupuje postava trestající rozjívěné děti - obdoba naší polednice.

Zajímavé shody pohádkových motivů v příbězích z různých částí planety si badatelé všimli již dávno. Existuje dokonce katalog pohádkových motivů autorů Aarneho a Thompsona, kde jsou všechny známé motivy popsány a označeny číslem.

KROK č. 4**Čím nás obohatili Inuité**

Jaká slova jsme přejali z jazyka Inuitů? Dokážete tyto termíny vysvětlit?
Jaké další předměty jste v komiksu znázornili?



ODPOVĚĎ:

kajak – tradiční člun, tvoří jej kostra potažená tulení kůží

iglú – výraz znamenající dům, bez ohledu na materiál, sněžná iglú stavěli pouze polární Inuité

kamik – vysoká bota z tulení kůže



VÍTE, ŽE

... Inuité vynalezli již před 4 tisíci lety lampu? Jednalo se o nádobku vydlabanou z měkkého kamene na dřevěné trojnožce s mechovým, nebo hadříkovým knotem namočeným do velrybího (narvalího) tuku.



Máte představu, jak žijí Inuité dnes?



ODPOVĚĎ: Podobně jako my. V domech s veškerým vybavením.

Dnes žijí Inuité především ve vesnicích a osadách, kde využívají technologie „moderního“ světa. To má za následek ztrátu identity (cítí se vykořenění a ztraceni), původní kultury a zvyků a nese s sebou negativní společenské jevy (alkoholismus, nezaměstnanost). Na problém snahy většinové společnosti o asimilaci (včlenění a přizpůsobení) menšin (např. v souvislosti s původním indiánským obyvatelstvem) upozorňovali američtí sociologové (Chicagská škola) v polovině minulého století. Právem v něm spatřovali formu útlačku.



„Dokážete uvést obdobný příklad z našeho prostředí?“



ODPOVĚĎ:

Například situace romské menšiny. Spolu se zákazem kočování a řízeným stěhováním Romů do měst vznikl problém. Dané etnikum jednoduše ztratilo své přirozené životní návyky a v pro ně neznámém a těžce pochopitelném prostředí se snaží vlastním způsobem vybojovat výhodné životní podmínky, což vede ke střetu s většinovou společností.

KROK č. 5**Nenápadní lovci**

Následující aktivita je hrou na postřeh. Snímek č. 6. V obrázku krajiny je ukryto pod výstřižky z fotografie pět inuitských lovců. Úkolem dětí je lovce nalézt. Časová dotace je i s následujícím výkladem a diskuzí 20 minut.



ODPOVĚĎ: Značky jsou umístěny do míst, kde se skrývají lovci.



Jaké oblečení používali inuitští lovci a proč?



ODPOVĚĎ:

Protože na úspěšnosti lovu záviselo jejich přežití, museli být lovci dobře oblečení. Inuité tradičně žili polokočovním způsobem života. Stěhovali své tábory po lovištích. Lovili především mořské savce a ryby. Vzhledem ke způsobu obživy používali nenápadné teplé, vodotěsné oblečení z tulení kůže, které jim umožňovalo snadný pohyb.



DOPLŇUJÍCÍ INFORMACE

Významným badatelem, jemuž vděčíme za cenné a zasvěcené poznatky o Grónsku, byl **Knud Rasmussen**. Dánský antropolog a polární badatel se narodil v Grónsku v rodině dánského misionáře a dánsko-inuitské matky. Rané dětství strávil v Grónsku, osvojil si jazyk a dovednosti Inuitů. Dalšího vzdělání se mu dostalo již v Dánsku. V roce 1902–1904 se účastnil tzv. Dánské literární výpravy do Grónska. Expedice, kterou tvořilo několik vědců a umělců, měla za cíl zkoumat kulturu Inuitů.

Po neúspěšné kariéře herce založil Rasmussen v Thule obchodní stanici a podnikl ještě nejméně sedm větších expedic. Ta poslední se mu stala osudnou. Po prodělané otravě jídlem zemřel několik týdnů po návratu do Kodaně na následky pneumokokové infekce. Je autorem pěti děl, mezi nimi je i slavná třísvazková kniha Grónské pověsti a mýty.



VÍTE, ŽE

... Grónsko znamená v překladu Zelená země? Ostrov tak pojmenoval vikingský mořeplavec a objevitel Erik Rudý (950? – asi 1003?) ve snaze přilákat osadníky. V domorodém jazyce pak zní Kalaallit Nunaat, tedy země Grónanů.

Použitá literatura

Rasmussen, K (1998) Grónské mýty a pověsti, Argo, Praha

Příběhy z černého kontinentu

ČÍSLO MATERIÁLU:	PR 4 Příběhy z černého kontinentu
AUTOR:	Mgr. Josef Makoč
KLÍČOVÁ AKTIVITA:	řešení problémů, řízená diskuze, skupinová práce, výtvarná tvorba žáků, dramatická hra
CÍLE:	seznámit žáky s africkou pohádkou, podat žákům základní informace o rituálech, uvědomění si geografických a klimatických souvislostí
ČASOVÁ DOTACE:	2 vyučovací hodiny (90 minut), jedna vyučovací hodina (45 minut) na výrobu masek
POMŮCKY:	prezentace PR 4 Příběhy z černého kontinentu, pracovní list PL 6 Kdo je doma v Africe, PC, dataprojektor
POMŮCKY PRO VÝROBU MASEK:	čtvrtky, voskovky, fixy, vodové barvy, štětec, nůžky, posuvný řezák, gumy nebo provázky
KLÍČOVÉ POJMY:	Afrika, rituál, savana, prales

POPIS ČINNOSTI:

Žáci určí, do jaké části světa se vydali na výpravu, seznámí se s africkou pohádkou, vymyslí vlastní rituál a dozví se o typických živočišných obyvatelích Afriky a problémech afrických pralesů.

KROK č. 1 Záhadná fotografie

Spusťte prezentaci PR 4 Příběhy z černého kontinentu, snímek č. 2. Žáci mají za úkol odhalit, kde se nacházíme. Můžete využít nápovědu na snímku č. 3.



„Uhodnete, ve které části světa se nacházíme?“



ODPOVĚĎ:

V Africe. (V africké savaně).

Savana je travnatá plocha s rozvolněným keřovitým až stromovitým porostem. Savany nalezneme v tropických a subtropických oblastech. Nejznámější zvířecí obyvatelé jsou zebry, žirafy, nosorožci, buvoli, lvi a gepardi.

KROK č. 2 Mrtvý les

Snímek č. 4. Žáci seznámí s příběhem o **Mrtvém lese**. Kolektivně vytvoří příběh (vypravování), ve skupinách budou předvádět dramatický výjev. Vyrobí si obličejové masky. Budou pracovat s pracovním listem PL 6 Kdo je doma v Africe. Časová dotace vyprávění je 10 minut, výroby masek 45 minut, dramatizace je 20 minut a pro pracovní list pak 10 minut.

Na snímku č. 4 si přečtete úvodní informace o Mrtvém lese. Vyzvěte žáky, aby si formou předávání slova kolektivně vymysleli vypravování na téma původu lesa.



„Dokážete společnými silami vymyslet příběh o původu Mrtvého lesa?“

Na snímku č. 12 odkryjte první odstavec textu. Vyvolejte prvního žáka, který na něj plynule naváže jednou či dvěma větami. Cílem je dovést příběh ke smysluplnému závěru. Aktivita může probíhat několika způsoby:

- 1) můžete postupovat po lavicích, když vyprávění uvázne, začíná se od začátku žákem, který by následoval,
- 2) můžete vyvolávat zájemce,
- 3) můžete postupovat po lavicích s tím, že tok vyprávění se nesmí přerušit. Pokud by si jedinec, na kterého přišla řada, nevěděl rady, může jeho i celou třídu zachránit libovolný žák, který se sám přihlásí. Ve vypravování pak pokračuje soused žáka, který před tím nevěděl.

Aktivitu je možné i několikrát opakovat a porovnávat rozdílný vývoj příběhů.

KROK č. 3 Rituál

Skupinová aktivita, ve které je úkolem vytvořit krátký dramatický útvar (rituál) inspirovaný tematikou příběhu Mrtvého lesa. Aktivitu lze zpestřit výrobou masek. Pokud se rozhodnete vyrábět masky, budete potřebovat čtvrtky, lepidlo, gumu, provázky, barvy, nebo fixy, nůžky, posuvný řezák. Časová dotace na výrobu masek je 45 minut, na rituál a jeho prezentaci 20 minut.

Nyní rozdělte žáky do čtyř až pěti skupin, dle počtu žáků ve třídě. Můžete děti rozlosovat pomocí barevných žetonů, které jsou součástí balíčku. Oznamte jim, že se brzy stanou tvůrci rituálu k odehnání zlého ducha.

Výroba obličejových masek

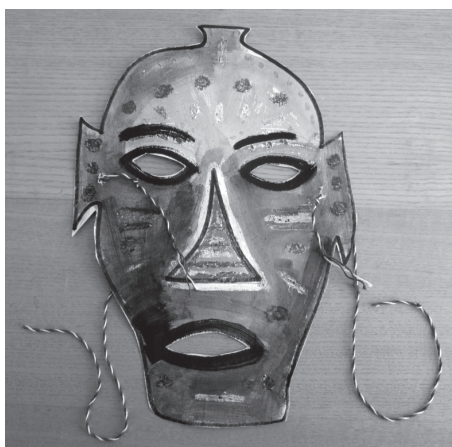
Při rituálech se často využívaly masky. (Základní informace o rituálech si přečtete níže.) Masky si jednotlivé skupiny vyrobí dle jednoduchého návodu. Jako inspirace mohou sloužit fotografie, které zobrazuje snímek č. 13. Z důvodu časové úspory je můžete vyrobit v předstihu i v rámci jiného předmětu - výtvarné výchovy, nebo pracovních činností.

Masky si vyrobíme následujícím způsobem.

Rozdejte žákům čtvrtky, kousky gumy nebo provázku. Žáci si připraví výtvarné potřeby - vodové barvy a voskovky. Čtvrtka bude sloužit jako výchozí materiál k výrobě obličejové masky. Žáci si na čtvrtku voskovkami vytvoří masku dle vlastního návrhu. Mohou zvolit stylizované obličejce, nebo se inspirovat zvířecími maskami, nebo budou mít masky podobu démonů.

Upozorněte, že je vhodné, aby se na podobě masek dohodli jako skupina.

Ve chvíli, kdy žáci jsou s podobou masky a jejím zdobením spokojeni, kolorují bílé plochy vodovými barvami. Poté masku vystříhnou, na protilehlých okrajích udělají dírký pro provlečení gumičky nebo provázku, kterým se bude maska připevňovat k obličejí.



Vysvětlíte žákům, že vedle vyprávění příběhů existovaly i obřady a rituály. Ty nebyly pouhými divadelními výjevy, ale pro danou společnost plnily velmi důležité funkce – např. její semknutí, jasné stanovení pravidel, napomáhaly důležité změně v životě jednotlivce i celé skupiny či k vyjádření náboženského citění. Rituály pomáhaly skupině též v těžkých chvílích.

Účastníci rituálů nebyli herci, ale stáli se zobrazovanými postavami. Otázka, co bylo dříve, jestli rituál nebo mýtus, připomíná záhadu vejce a slepice. Existují i rituály, k nimž žádný příběh neznáme (např. obřadná výměna magických darů na Trobriandských ostrovech).

Úkolem každé skupiny bude nyní vytvořit co nejúčinnější rituál, který ochrání spolehlivě kmen před zlovolným působením ducha Imbu-Našeptavače. Ten zasazuje do lidských srdcí špatné myšlenky a dokáže člověka zcela ovládnout. Úkolem žáků je pomocí rituálu ducha zahnat.



„Dokážete vymyslet a předvést účinný rituál, který zažene zlého ducha?“



Žáci se odeberou do „své vesnice“. Tím je myšleno, že si v rámci třídy vytvoří pracovní prostor, kde se budou moci radit a který jim umožní pohyb. Skupina se společně dohodne na podobě rituálu. Upozorněte, že budete hodnotit celkovou choreografii, tedy nápaditost pohybu, taneční kroky, zapojení členů skupiny, soulad masek. Skupina si může vymyslet i krátké zdůvodnění podoby rituálu.

Na závěr skupiny ve stanoveném pořadí předvedou ostatním své rituály. Výstupy je možné natočit nebo vyfotografovat a prezentovat na školních webových stránkách, uspořádat školní výstavu. Pochopitelně je možné využít i prezentace prostřednictvím internetových stránek projektu Evvoluce.

KROK č. 4**Kdo je doma v Africe**

Žáci budou pracovat s pracovním listem PL 6 Kdo je doma v Africe a pastelkami nebo fixy. Seznámí se s některými druhy, jejichž původním domovem je Afrika. Žáci pracují samostatně. Časová dotace je 10 minut.

Rozdejte všem žákům pracovní list PL 6 Kdo je doma v Africe a vyzvěte je, aby si prohlédli zvířata na pracovním listě. Následně splní tři úkoly. Rozluští názvy zvířat, vybarví věrně zvířata, která se v Africe běžně vyskytují. (V případě pochybností využijte odborné literatury nebo internetu.) a určí skutečnou velikost zvířete.



Dokážete rozluštit názvy zvířat?



ODPOVĚĎ: nosorožec, gepard, modřinka, kuna, krokodýl



Dokážeš rozhodnout, která ze zvířat mají svůj domov v Africe?



ODPOVĚĎ: Nosorožec, gepard, krokodýl



Dokážeš označit zobrazená zvířata čísly od největšího po nejmenší?



ODPOVĚĎ: 1 – nosorožec, 2 – krokodýl, 3 – gepard, 4 – kuna, 5 – modřinka



V encyklopedii nebo na internetu najdi rozměry a váhy, do kterých zvířata z pracovního listu dorůstají.



ODPOVĚĎ:

nosorožec: výška 150–170 cm, délka 350 cm, hmotnost 1500 kg

gepard výška 0,7–1 m, délka 110–150, hmotnost 35–70 kg

krokodýl: délka 5–7 m, hmotnost 700–1000 kg

kuna: délka 40–50 cm, hmotnost 1–2 kg

modřinka: délka 10–15 cm, hmotnost 11 g

KROK č. 6**Bludiště**

V závěrečné aktivitě mají děti za úkol projít bludištěm. Pomoci si mohou značením cesty barevným perem Smartboard. Pokud je pokus neúspěšný, stopu lze smazat houbou a vyvolat dalšího žáka.

**VÍTE, ŽE**

...deštným pralesům se říká někdy lékárna světa? Je to díky obrovskému výskytu přírodních léčiv. Téměř polovina běžně užívaných léků se vyrábí z ingrediencí původem z deštného pralesa. Jejich devastace tak může mít pro lidstvo nedozírné následky. V Africe byly pralesy již téměř vykáceny a je zde nebezpečí, že budou vykáceny úplně.

Ke kácení dochází často následujícím způsobem: nejprve se vykácí vzácné a dobře prodejné dřeviny jako je mahagon, eben a ratan. Poté se prales vypálí a využívá jako zemědělská plocha. Půda se však brzy vyčerpá a přestane být úrodnou, proto se celý proces opakuje o kus dál.

Tisíc ostrovů

ČÍSLO MATERIÁLU:	MT 5 Tisíc ostrovů
AUTOR:	Mgr. Josef Makoč
KLÍČOVÁ AKTIVITA:	řešení problémů, řízená diskuze, skupinová práce, práce s tabulí Smartboard, výtvarná tvorba žáků, dramatická hra
CÍLE:	seznámit žáky s postavou z polynéské mytologie, podat žákům základní informace o životě na Velikonočním ostrově a sochách moai, uvědomění si geografických souvislostí
ČASOVÁ DOTACE:	2 vyučovací hodiny (90 minut), na rozšiřující aktivitu až 1 vyučovací hodina
POMŮCKY:	prezentace PR 5 Tisíc ostrovů, PC, dataprojektor, pracovní list PL 7 Strašidelné divadlo a PL 8 Tajemný nápis, čtvrtky, role z tužšího papíru, špejle, barvy, pastelky, fixy
PRO ROZŠÍŘUJÍCÍ AKTIVITU:	látkové čtverce
KLÍČOVÉ POJMY:	Polynésie, mýtus, strašidlo, Velikonoční ostrov, sochy moai

POPIS ČINNOSTI:

Žáci určí, do jaké části světa se vydali na výpravu, seznámí se s postavou polynéské mytologie, samostatně vytvoří dramatizovaný příběh a seznámí se s Velikonočním ostrovem a sochami moai.

KROK č. 1 Záhadná fotografie

Spustíte prezentaci PR 5 Tisíc ostrovů, snímek č. 2. Žáci mají za úkol odhalit, kde se nacházíme. Můžete využít nápovědu na snímku č. 3. Časová dotace je 5 až 10 minut.



„Uhodnete, ve které části světa se nacházíme?“



ODPOVĚĎ:

Na Velikonočním ostrově v Polynésii.

Polynésii tvoří více než tisícovka ostrovů Tichého oceánu. Je ohraničená ostrovy Hawaii, Velikonočním ostrovem a Novým Zélandem. Mezi další známé ostrovy patří Cookovy ostrovy, Společenské ostrovy, Francouzská Polynésie, Markézy nebo Samoa.

KROK č. 2 Zlý skřítek

Při aktivitě budete pracovat s prezentací PR 5 Tisíc ostrovů, snímek č. 4. Žáci se seznámí se zlým skřítkem. Časová dotace aktivity je 10 minut

Promítněte žákům snímek č. 4 a seznámte je s informacemi o zlém skřítku Puo-hao-kaiho a dalšími postavami příběhu.

KROK č. 3 Loutkové divadlo

Žáci budou pracovat v určených pracovních skupinách s pracovním listem PL 7 Strašidelné divadlo, s jehož pomocí si připraví krátké loutkové přestavení na téma příběhu. K aktivitě budou žáci potřebovat pastelky nebo fixy. Časová dotace je 30 minut.

Nyní rozdejte žákům pracovní list PL 7 Strašidelné divadlo a rozdělte žáky do skupin. Rozdělení proveďte dle vlastního uvážení tak, aby vznikly přibližně stejně schopné skupiny. Z pracovního listu si žáci vystřihnou a vybarví postavy. Ty podlepíme tuhým papírem a opatříme špejlí. Tak vzniknou loutky, které budeme pomocí špejle vodit. Jinou možností je nalepit vystřižené a vybarvené postavy na pevnou roli, např. střed z toaletního papíru. Loutky pak budou samy stát a žáci je mohou pouze posunovat po scéně (hladké ploše, kterou může být žákovská lavice). I tento typ loutek však lze opatřit vodicí špejlí nebo provázkem.

Žáci se pokusí nacvičit krátkou hru. Nejprve si ve skupinách rozdělí úlohy, jeden žák může být vypravěčem, který má na starosti posun děje. Ostatní žáci převezmou úlohu jednotlivých postav, vodí své loutky a hovoří za ně pomocí přímé řeči. Během aktivity skupiny vytvoří krátký, z větší části improvizovaný výstup.

Aktivitu však můžete věnovat i více času, doplnit postavy, vymyslet scénář, kde rozepíšete, co loutka na pódiu předvádí a co říká, můžete představení doplnit reprodukcí hudby a uspořádat v rámci vyučování představení pro spolužáky z jiných tříd, nebo pro rodiče během třídních schůzek nebo na školní akademii. Zdařilá představení mohou žáci nafotit a sestavit tak příběh z fotografií, nebo natočit jako krátký film. Díla neváhejte zasílat na adresu kristina@evvoluce.cz. Rádi je zveřejníme na našich webových stránkách.

Pro inspiraci můžete využít titul Leština, V (1995) *Hrajeme si loutkové divadlo*, Portál, Praha

Nakonec si přečteme originální příběh.

KROK č. 4 Zaklínadla

Následuje hra motivovaná pradávnu úctou k síle slov. Tato aktivita je hrou na tabuli Smartboard. Soutěžit může celá třída rozdělena do soutěžních družstev. Časová dotace je závislá na celkovém počtu soutěžících. Doporučená je 20 minut.

Slova mají schopnost uchopit cokoliv z nám známého světa. Slova tvoříme. Lidé od pradávna věřili, že mohou pomocí slov působit a ovlivňovat druhé osoby a děje. Víra v moc slova se odráží v celosvětově rozšířených magických formulích, modlitbách nebo zaříkáních a kletbách.

Spusťte snímek č. 6. Vytvořte z kolektivu třídy soutěžní družstva. Soutěžit mohou dvojice až čtveřice, nebo i větší týmy, které však vysílají do jednotlivých kol pouze dva až čtyři zástupce. Týmy mezi sebou soutěží o nejlepší výsledek.

Smyslem hry je v časovém limitu sestavit co nejvíce smysluplných slov. Hráči si dle vlastního uvážení vylosují celkem šest písmen pomocí kostek. Na levé kostce jsou samohlásky, na pravé souhlásky. Vylosované písmeno si přetáhnou z animované klávesnice do vyznačeného prostoru. Když je vylosováno všech šest písmen, nastaví se na stopkách zvolený čas (např. dvě minuty) a hra začíná. Za každé složené slovo si hráči připisují bod. Body zaznamenává rozhodčí. Za každé použité písmenko ve slově si hráči losují nové, opět dle uvážení, buď z levé, nebo pravé kostky. Pokud se hráči dostanou do patové situace, kdy nejsou schopni utvořit žádné slovo, mohou všechna písmena odstranit pomocí tlačítka CLEAR a vylosovat si šest nových. Za tento postup se jim však odečítá jeden bod.

KROK č. 5 Tajemný nápis

Následující aktivitou je práce s pracovním listem PL 8 Tajemný nápis. Úkolem dětí je odhalit tajenku ve formě skrytého nápisu. Časová dotace je i s diskuzí na téma krácející sochy 25 minut.

Rozdejte všem žákům pracovní listy a vyzvěte je, aby vyluštili skrytý nápis a zapsali jeho znění do tabulky. Následně s žáky o významu tajenky diskutujte.



Dokážete vyluštit skrytý nápis?



ODPOVĚĎ:

Tajenku tvoří slovo moai, což jsou slavné kamenné sochy Velikonočního ostrova.



Dokážete dokreslit svou sochu podle vzorů z pracovního listu?

Vášim sochám něco chybí. Dokreslete sochám na pracovním listě detaily.



ODPOVĚĎ:

Sochám moai chybí obří klobouky a oči. Ty jim v průběhu staletí spadly. V současné době byly několika sochám doplněny.





DOPLŇUJÍCÍ INFORMACE

Do mnoha desítek ostrovů, které tvoří Polynésii, patří i tajemný Velikonoční ostrov se sochami moai. Záhadné sochy moai jsou několikátunové kolosy vyrobené z doposud přesně nezjištěných důvodů dávnými obyvateli Velikonočního ostrova. Ti je vytesávali z kamene na několika místech ostrova, dopravovali do značných vzdáleností v řádech deseti kilometrů na kamenné plošiny rozmístěné různě po ostrově a stavěli do řad vedle sebe.



VÍTE, ŽE

... záhadu, jak se obří tajemné sochy mohly pohybovat, rozluštil český vědec Pavel Pavel? Příběh krácejících soch je důkazem nutnosti brát dávná vyprávění našich předků vážně.

Ing. Pavel Pavel, rodák ze Strakonice, se ve svém volném čase léta věnuje experimentální archeologii. Světově uznávaným se stal díky svým experimentům objasňujícím metody, které mohli dávní stavitelé používat pro manipulaci a transport obřích kamenných bloků při budování pyramid, pravěké svatyně Stonehenge a celé řady dalších obdivuhodných děl...

V roce 1986 se zúčastnil expedice norského muzea Kon-Tiki vedené světoznámým badatelem Thorem Heyerdahlem na Velikonoční ostrov. Zde se mu podařilo v praxi ověřit svou teorii o přepravě mnohatunových kamenných soch moai. Pavel Pavel dokázal, že k přepravě soch nebylo potřeba stovek a tisíců lidí, ale že sochy mohly být dopravovány z lomu v kráteru Rano Raraku ve vzpřímené pozici, a to jen malou skupinou domorodců.

Před svým úspěšným pokusem se Ing. Pavel Pavel věnoval nejen matematickým výpočtům a nákresům, ale inspiroval se též vyprávěním domorodců, kteří tvrdili, že sochy chodily samy ve stoje za pomoci kývavého pohybu a současného přívrtného pootáčení. V Evropě se této metodě říká kantování. Nikdo si však do té doby netroufl představit použití této metody k transportu obřích soch moai. Nečekaným objevem se pak přímo na Velikonočním ostrově stala starodávná píseň stěhovačů soch, na kterou si místní obyvatelé v souvislosti s pokusem vzpomněli, a která mohla pomáhat při udávání správného rytmu při manipulaci se sochou.



Kde získali obyvatelé ostrova provazy pro manipulaci se sochami? Z čeho si myslíte, že je vyrobili?



ODPOVĚĎ:

Provazy si vyrobili nejspíše z lýka. Lýko je měkký, ohebný, ale přitom velmi pevný materiál. Získává se ze spodní vrstvy kůry stromů. Vlastnosti lýka se liší podle druhu dřeviny. S lýkem pracovali i naši předci, používali zejména lýko lipové. Vyráběli si z něj obuv a nejrůznější ošatky a tašky.

Poslední obrazovka této prezentace (snímek č. 7) ukazuje ilustrativní snímky monumentálních soch. Žáci si tak mohou udělat představu o jejich podobě a obtížnosti manipulace se sochami bez použití těžké techniky.

Rozpohybování soch je jedním z důkazů důvtipu a vyspělosti starověkých či přírodních kultur, na něž se dnes neprávem díváme jako na zaostalé.



ROZŠÍŘUJÍCÍ AKTIVITA – Závody krácejících soch

Odpočinková pohybová aktivita motivovaná krácejícími sochami. Budete k ní potřebovat 5 kusů látkových čtverců obsažených v balíčku a rovnou, hladkou plochu (podlahu učebny nebo tělocvičny).

Pět soutěžících se postaví na látkové čtverce. Jejich úkolem je co nejrychleji absolvovat stanovenou dráhu, aniž by opustili čtverec nebo se dotkli jakoukoli částí těla země. Vylučovacím způsobem můžete soutěžit o nejrychleji krácející sochu.

Použitá literatura

Andersen, J. C. (2000) *Mýty a legendy Polynésanů*, Volvox Globator, Praha
Pavel, P. (2006) *Rapa Nui, Olympia*, Praha

I u nás se straší

ČÍSLO MATERIÁLU:	MT 6 I u nás se straší
AUTOR:	Mgr. Josef Makoč
KLÍČOVÁ AKTIVITA:	řízená diskuze, skupinová práce, vyhledávání informací, čtení s porozuměním, práce s tabulí Smartboard, pokus
CÍLE:	seznámit žáky s postavami slovanských pohádek, podat žákům základní informace o Slovanech, sběratelích lidové slovesnosti, seznámit s tradičním postupem při výrobě sýra
ČASOVÁ DOTACE:	2 vyučovací hodiny (90 minut)
POMŮCKY:	prezentace PR 6 I u nás se straší, PC, dataprojektor, pracovní list PL 9 Jezinky, nůžky
KLÍČOVÉ POJMY:	Slované, Jezinky, sběratelé lidové slovesnosti, výroba sýra

POPIS ČINNOSTI:

Žáci určí, do jaké části světa se vydali na výpravu, dozví se základní informace o Slovanech a postavách slovanských pohádek, budou pracovat s původní verzí slovanské pohádky o Jezinkách, seznámí se s tradiční výrobou sýra, volitelně i formou pokusu.

KROK č. 1 Záhadná fotografie

Spusťte prezentaci PR 6 I u nás se straší, snímek č. 2. Žáci mají za úkol odhalit, kde se nacházíme. Můžete využít nápovědu na snímku č. 3. Časová dotace je 5 až 10 minut.



„Uhodnete, ve které části světa se nacházíme?“



ODPOVĚĎ:

V České republice.

KROK č. 2 Jezinky

Při aktivitě budete pracovat s prezentací PR 6 I u nás se straší, snímek č. 4. Následuje představení Jezinek, což jsou bytosti typické pro slovanskou mytologii a své nezaměnitelné místo mají i v českých národních pohádkách. Časová dotace aktivity je 10 minut.

Promítněte žákům snímek č. 4 a seznamte je se základními údaji z české národní pohádky o Jezinkách a dalšími postavami příběhu.



DOPLŇUJÍCÍ INFORMACE

Slované

Indoevropský národ, který se dle teorií usídlil v Evropě po odchodu ze své pravlasti mezi řekami Odrou, Vislou a Dněprem. Slované se dělí na tři hlavní skupiny – východní, západní a jižní. Byli to především pastevcí a zemědělci. Uctívali více bohů. Mezi typické bájně postavy patří: víly, rusalky, vodníci, čarodějnice, černokněžník, drak, sudička, upír.

Sběratelé

Sběrem pohádek se zabývali autoři jako Karel Jaromír Erben, Josef Štefan Kubín, Božena Němcová. Sběrem dalších útvarů patřících mezi lidovou slovesnost se zabýval František Sušil (1804–1868) národní buditel a kněz, který shromáždil několik stovek moravských písní a obyčejů (Moravské národní písně s nápěvy do textů vřazenými, Moravské národní hry a obyčeje s nápěvy) a František Bartoš 1837–1906), jazykovědec, etnograf a pedagog, shromáždil stovky písní, zvyků, pořekadel, pranostik a lidových divadelních textů, které shrnul ve svém rozsáhlém díle.

KROK č. 3 Čtení s porozuměním

K aktivitě budeme potřebovat interaktivní tabuli, snímek č. 5 a pracovní list PL 9 Jezinky, nůžky a psací potřeby. Úkolem pro žáky je tentokrát správné přeskupení odstavců, které tvoří příběh. Kontrolu první části provedou vyzvaní jednotlivci na tabuli. Obrazovky č. 6 a 7 pak ukazují řešení (celý příběh). Aktivitu je možné pojmut jako práci jednotlivců, dvojic, nebo skupinovou práci.

Promítněte žákům obrazovku č. 5 z prezentace a rozdejte každému jednotlivci pracovní list PR 9 Jezinky. Vyzvěte žáky, aby si pracovní listy nastříhali na proužky tak, jak je naznačeno. Jejich úkolem je z jednotlivých částí sestavit pohádku o Jezinkách. Pro lepší orientaci v textu si na proužky s textem mohou dělat poznámky např. si číslovat nebo podtrhávat klíčová slova.

Aktivitu můžete zorganizovat těmito způsoby:

- 1) jako práci jednotlivců, kdy každý žák má svůj pracovní list a pracuje samostatně,
- 2) jako práci dvojic, kdy pracovní list rozdáte do dvojice a ta provádí úkol společně,
- 3) jako skupinovou práci, kdy můžete zadání ztížit a tím i ztraktivnit. V tomto případě rozdáte jeden pracovní list do skupiny a vyzvěte ji, ať jej dle návodu rozstříhá. Všechny proužky pak vyberte zpět a promíchejte. Zástupce každé skupiny si vylosuje stejný počet proužků s textem. Skupina se snaží z vylosovaných proužků zpětně sestavit text pohádky. To se nejspíše nepodaří, a proto vyhlase první kolo výměny. Skupiny spolu mohou proužky měnit kus za kus. Předem si můžete stanovit pravidla, kolik takových kol výměny povolíte. Cílem je co nejrychleji smysluplně sestavit příběh.

Upozorněte žáky, aby výměnu neprováděli chaoticky, ale nejprve si pozorně přečetli obsah svých proužků, snažili domyslet si chybějící části a ty se pak snažili vyměnit.

KROK č. 4 Kozí sýr

Žáci se seznámí s jedním z tradičních způsobů zpracování mléka a tím je výroba sýra. Aktivita je prací jednotlivců s interaktivní tabulí, je možno ji doplnit vyhledáváním informací a dílnou. Časová dotace pro aktivitu s interaktivní tabulí je 25 minut. Časová náročnost dílny je v řádu hodin. Avšak úvodní aktivita dílny je na cca 45 minut.

V návaznosti na předchozí příběh spusťte snímek č. 8. Žáci mají za úkol odhadnout, jakým způsobem se vyráběl a dodnes vyrábí sýr. Předmětem úkolu je pouze odhadnutí ingrediencí a pomůcek. Pokud máte k dispozici školní knihovnu nebo počítače s připojením k síti internet, můžete provést vyhledávání informací. Pokud je to technicky obtížně řešitelné, pracujte pouze s interaktivní tabulí a pomáhejte žákům návodnými otázkami. Někteří jistě četli knihy nebo viděli filmová díla s tematikou pastevců a bačů (např. večerníček Páslí ovce valaši).

Nejedná se o nic složitého, cílem aktivity je, aby se žáci seznámili s postupem při výrobě zcela běžné a oblíbené potraviny a zároveň si uvědomili, jak prosté a efektivní byly postupy našich předků.

Dříve se rodiny zásobily samy, rodina byla schopna si veškeré předměty denní potřeby vyrobit svépomocí. Taktéž si zajistit potraviny. Rodina byla nucena v případě nutnosti kupovat pouze sůl. Situace dnes je naprosto odlišná, dnešní rodiny jsou na cizí produkci zcela závislé.

Výroba sýra

Postup je jednoduchý. Sýry se vyrábějí především z mléka, které je tradičním zemědělským výrobkem i v našich zemích. Jde vlastně jen o to, aby se mléko z kapalného skupenství změnilo na skupenství tuhé. Toho docílíme tím, že do mléka přidáme látku, která ho zahustí, a odstraníme přebytečnou vodu.

Hospodář vzal tedy kus látky a přes tu nalil do nádoby mléko. Okraje látky přitom přesahovaly okraje nádoby. Nádobu s mlékem začal zahřívat. Poté do mléka přidal nejdůležitější přísadu a tou bylo a je syřidlo. Naši předkové používali syřidla přírodní, většinou živočišného původu (proužky z telecích žaludků). Enzymy obsažené v žaludeční stěně způsobí houstnutí mléka. Když mléko zhoustlo, povytáhla se látka, uvnitř které je, nyní už hustá hmota, tzv. syřenina zachycena. Okraje látky se svázaly, vytvořil se tak vak, který bylo možno zavěsit. Z vaku odkapává přebytečná voda, tzv. syrovátka. Podle toho, jaký sýr se vyráběl, dbalo se na množství odstraněné vody. Napomoci můžeme utahováním či zatěžkáním vaku se syřeninou, nebo jejím krájením na menší kousky. Syřeninu bylo pochopitelně možné osolit.

NÁVOD NA VÝROBU SÝRA V DOMÁCÍM PROSTŘEDÍ**Upozornění:**

Pokud se rozhodnete pro ukázkovou výrobu sýra, prezentujte ji jako pokus. Výsledný výrobek nekonzumujte, v žádném případě nesmíte dopustit, aby se k výrobku dostaly třetí osoby.

Pro tento pokus doporučujeme využít školní cvičnou kuchyňku nebo učebnu chemie.

K výrobě čerstvého sýru budeme potřebovat mléko, hrnec, formy (kelímky od jogurtu), plátno, smetanovou kulturu nebo jogurt a koření dle chuti.

Přes látku nalijte do hrnce tučnější mléko. Mléko zahřejte na teplotu 30 – 35 °C, teplotu 35 °C nesmíte přesáhnout.

Mléko naočkujte smetanovou kulturou v množství 1 až 2 díly kultury na 10 dílů mléka a při teplotě, která nesmí kolísat, nechte 30 minut kysat. Poté přidejte syřidlo. Dbejte dávkování, které uvádí výrobce. Řádně promíchejte a nechte v klidu. Asi za jednu hodinu se mléko vysráží. Nechte odkapávat syrovátku. Vzniklou sýřeninu lze krájet na hranolky, promíchat a opět nechat vystoupit a odkapat syrovátku. V tuto chvíli můžeme do sýřeniny přidat i koření dle chuti a požadavků na výslednou chuť sýra.

Čím déle necháme sraženinu vysrážet a budeme krájet menší kousky, tím bude tvrdší a tužší. Ve chvíli, kdy jsme s tuhostí spokojeni, můžeme sýřeninu plnit do forem.

Jako forma nám může posloužit kelímek od jogurtu s vyvrtanými dírkami o velikosti 1,5 mm se vzdáleností otvorů 2–3 cm.

Ve formě necháme sýr odkapat 24 hodin, za tu dobu ho několikrát obrátíme, aby odkapal stejnoměrně, zpočátku obracíme častěji.

Po vyjmutí z forem se sýr solí – buď na sucho, nebo v solné lázni.

Solnou lázeň připravíme z 3 litrů vody a ½ kg soli. Délku nasolení stanovíme dle vlastního požadavku na chuť sýru. Potom sýr necháme odkapat a uložíme v chladu. Hotový výrobek lze obalovat v koření, nakládat, nebo lze koření přidat přímo do sýřeniny před plněním do forem.

Syřidla je možné zakoupit: Milcom Tábor, Soběslavská 841, Tábor, 390 01
Milcom Laktoflora, Ke Dvoru 12, Praha 6, 160 00
Christian Hansen, Kostelecká 879, Praha 9, 196 00
O. K. servis Bio Pro, Na Harfě 9, Praha 9, 190 00

KROK č. 5 Bytosti našich pohádek

Aktivita jednotlivců na interaktivní tabuli. Žáci se rozhodují o umístění našich typických pohádkových a strašidelných bytostí do prostředí. Žáci budou vymýšlet další pohádkové a strašidelné postavy, které by na uvedených místech mohly žít. Časová dotace je 20 minut.

Promítněte snímek č. 9. Vyvolávejte jednotlivce, aby na interaktivní tabuli přesunuli pohádkovou bytost do příslušného čtverce.



„Kde by mohly žít tyto pohádkové bytosti?“



ODPOVĚĎ:

rybníka jeho okolí: bludička, vodník
zámek: princezna, bílá paní
zřícenina hradu: bezhlavý rytíř, čaroděj, drak
zborcený mlýn u lesa: čert, hejkal, loupežníci

Řešení není jediné možné, žáci mohou postavy přiřadit k bydlišti i jiným způsobem, musí však umět svou odpověď zdůvodnit. Diskutujte s nimi na toto téma. Využijte otázek typu:



Navštívili jste někdy místo, kde údajně straší?

Znáte nějaké pohádky o strašidlech? Kde v této pohádce strašidla bydlela?

Znáte z českých pohádek nějaká jiná místa, na nichž se strašidla vyskytují?



Žáci mohou do prezentace dopsat dle svého uvážení i další strašidelné a pohádkové bytosti.

Použitá literatura:

Němcová, B. (2009) *Báchorky, Moba*, Brno

Němcová, B., Erben, K. (2008) *Pohádky*, Albatros, Praha

Hry z celého světa

ČÍSLO MATERIÁLU: MT 7 Hry z celého světa

METODICKY ZPRACOVAL: Mgr. Josef Makoč

KLÍČOVÁ AKTIVITA: hra

CÍLE: seznámit žáky se společenskými hrami z různých částí světa, rozvoj schopnosti spolupráce, rozvoj kladných osobnostních vlastností (čestnosti, sebekontroly, schopnosti vyrovnat se s neúspěchem), rozvoj pracovních dovedností

ČASOVÁ DOTACE: dle typu hry

POMŮCKY: viz jednotlivé hry, balíček obsahuje všechny pomůcky pro jednu sadu každé hry

KLÍČOVÉ POJMY: hra Mrskající se rybky, Jut, Obuté židle, Mlýnek, Krokodýlí řeka

POPIS ČINNOSTI:

Žáci se seznámí a prakticky si vyzkouší dětské hry z různých koutů naší planety. V nabídce jsou zastoupeny hry čtyř kontinentů (Evropy, Asie, Ameriky a Afriky). Cílem je seznámit žáky s netradičními hrami, které si hrají jejich vrstevníci z různých kulturních oblastí světa. Žáci si budou všimnout podobností s hrami, které znají z našeho prostředí, a zároveň se zamyslí nad podobnostmi v životě dětí.

Mrskající se rybky

PŮVOD HRY: Francie, Evropa

CHARAKTERISTIKA HRY: hra rozvíjí pracovní kompetence, zručnost a motoriku, hra je obdobou našich závodů papírových foukacích autíček

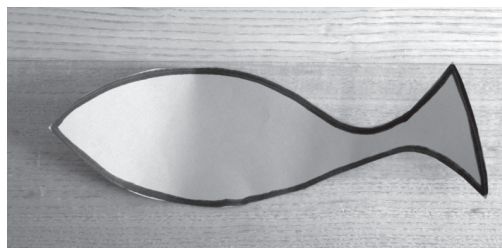
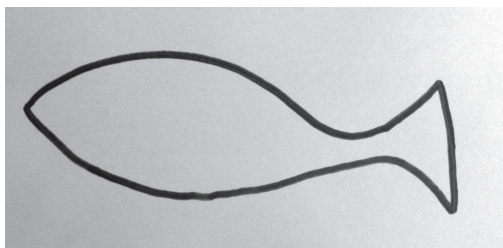
POČET HRÁČŮ: nejméně dva

POMŮCKY: tužka, čtvrtky, barevné papíry, papírová lepicí páska, nůžky, žákovská lavice (v případě venkovní varianty prkno o rozměrech 120 x 30 cm), případně brčka a stopky

HRAJE SE: v místnosti, venku při bezvětří

PŘÍPRAVA:

Nejprve si zhotovte z barevných papírů ryby. Na barevný papír nakreslete tužkou obrys ryby. Pokud jste s tvarem spokojeni, rybu vystříhněte. Hlavu a ocas lehce vyhněte směrem vzhůru, aby se ryba nedotýkala celou plochou svého těla podložky. Na podložku, kterou tvoří hladká plocha žákovské lavice, nebo prkna, vyznačte pomocí lepicí pásky dráhu.



PRAVIDLA HRY:

Soutěžící umístí svou rybu na start závodní dráhy. Cílem je dostat rychleji než soupeř vlastní rybu na konec dráhy. Soutěžící se však nesmí v žádném případě své ryby dotknout. Pohání ji vířením vzduchu pomocí vějíře ze čtvrtky nebo foukáním vzduchu do brčka. Každý ze soutěžících může zvolit svůj způsob pohánění ryby, nebo ho můžete předem pevně stanovit.

Hru lze hrát na čas, kdy vítězem se stává hráč s nejrychlejšším časem, nebo vyřazovacím způsobem formou turnaje, kdy se na začátku určí skupiny a vítězové ze skupin se mezi sebou utkají v semifinále, čtvrtfinále a finále.

Hru je možné zkomplikovat tvarem závodní dráhy nebo přidáním pravidla, které říká, že pokud se ryba dostane větší polovinou plochy těla mimo dráhu, musí se soutěžící vrátit na start.

Jut

PŮVOD HRY: Korea, Asie

CHARAKTERISTIKA HRY: hra učí spolupráci, sebekontroli a sebeovládání, cvičí pozornost, hra je obdobou našeho Člověče, nezlob se

POMŮCKY: herní plán, 4 herní kameny pro každé družstvo, 4 házecí kameny pro každé družstvo, čtvrtky, tužka, fixy, pravítko, kružítko

POČET HRÁČŮ: nejméně čtyři rozdělení do dvou družstev

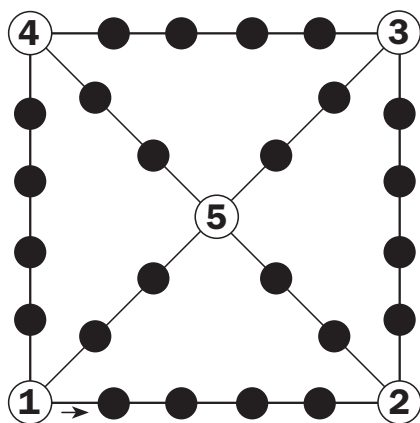
HRAJE SE: v místnosti

PŘÍPRAVA:

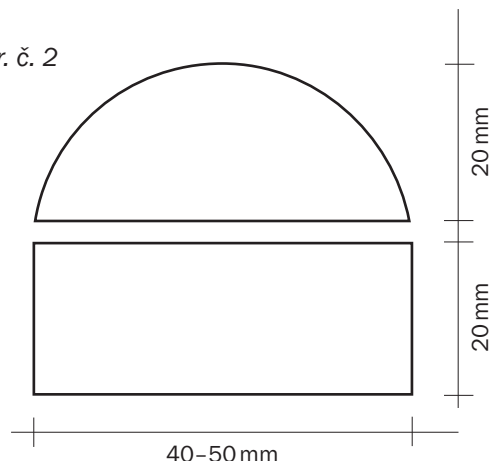
Ze čtvrtky si vyrobíme herní plán (obr. č. 1). Ten tvoří čtverec, který je pomocí úhlopříček rozdělen na 4 trojúhelníky. Ve vrcholech čtverce umístíme kruhová pole a označíme je čísly 1, 2, 3 a 4. Do průsečíků úhlopříček umístíme kruhové pole s číslem 5. Mezi očíslovanými poli na jednotlivých stranách čtverce vytvoříme další čtyři pole. Tato pole již nemusíme číslovat.

Druhou částí je výroba házecích kamenů. Výrobu házecích kamenů je vhodnější nechat na starších spolužácích z druhého stupně, kteří ji mohou provést v rámci předmětu pracovní činnosti. K výrobě budeme potřebovat dřevěné hranolky a vybavení školní dílny. Z dřevěného hranolu o rozměrech cca 2 x 2 cm nařežeme špalíčky o délce 4–6 cm. Jedna strana zůstává plochá, druhou stranu špalíčku opracujeme do „kolébky“ (obr. č. 2). Házecí kameny obrousíme smirkovým papírem, případně nalakujeme.

obr. č. 1



obr. č. 2



PRAVIDLA HRY:

Rozdělíme hráče do dvou skupin. Jeden hráč hází, jiný posunuje hrací kameny. Hráči se mohou střídát.

Cílem hry je obejít se všemi čtyřmi kameny co nejrychleji herní plán. Začíná se u pole č. 1. Kameny se do hry nasazují dle uvážení hráče. Hráč s kameny postupuje proti směru hodinových ručiček. Na poli č. 1 je též cíl. Pokud hráč padne na pole č. 2 a č. 3, může odbočit na zkratky. Zkratkou je i pole č. 5. Nejvýhodnější cesta přes pole s čísly 1 – 2 – 5 – 1. Pokud hráč vstoupí se svým kamenem na pole obsazené soupeřovým, vylučuje ho ze hry a kámen se vrací na začátek. Navíc získává výhodu ještě jednoho tahu. Pokud se na jednom poli střetnou dva kameny téhož hráče, může se s nimi dále postupovat současně.

Hráči posunují své kameny vřed podle toho, jak dopadnou házecí kameny. Házecí kameny jsou celkem čtyři, jeden z nich je označen tečkou. Rozeznáváme celkem pět hozených pozic:

TO – Jedna plochá strana nahoru, hráč postupuje o jedno pole

KA KAI – Dvě ploché strany nahoru, hráč postupuje o dvě pole

KUL – Tři ploché strany nahoru, hráč postupuje o tři pole

JUT – Všechny čtyři kameny jsou postaveny na ploché strany, hráč postupuje o čtyři pole

MO – Všechny kameny leží na zaoblených stranách, plochami vzhůru, hráč postupuje o pět polí

Hodí-li hráč JUT nebo MO, hází ještě jednou.

Padne-li varianta TO s označeným kamenem, vrací se hráč o pole zpět. I při pohybu zpět může vylučovat soupeřovy kameny.

Obuté židle

PŮVOD HRY: Panama, Amerika

CHARAKTERISTIKA HRY: hra rozvíjí motoriku a prostorovou orientaci, hra je obdobou naší Slepé báby

POMŮCKY: 2 židle, 2 šátky, 5 nebo 6 bot

POČET HRÁČŮ: dva v jedné hře

HRAJE SE: v místnosti, venku na rovné travnaté ploše

PŘÍPRAVA:

Ke hře jsou potřeba dvě obyčejné židle, boty a dostatečně velký rovný prostor

PRAVIDLA HRY:

Žáci se posadí do kruhu. Doprostřed kruhu umístí vedoucí hry proti sobě dvě židle. Soutěžící dvojice se posadí na židle a vedoucí jim zaváže oči. Potom rozhodí uvnitř kruhu boty. Soutěžící si kleknou na všechny čtyři a hledají boty. Jakmile hráč najde botu, obuje ji na nohu jedné židle. Soutěžící, který si jako první sedne na úplně obutou židli, vyhrává.

Mlýnek

PŮVOD HRY: Kongo, Afrika

CHARAKTERISTIKA HRY: logická hra, cvičí pozornost, hra je obdobou našeho Mlýna

POMŮCKY: herní plán, 3 herní kameny stejné barvy pro každého hráče, čtvrtky, tužka, fixy, pravítko, křídly (pro venkovní variantu)

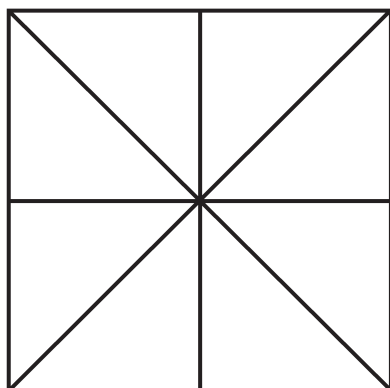
POČET HRÁČŮ: dva

HRAJE SE: v místnosti, venku na asfaltu

PŘÍPRAVA:

Herní plán si vyrobíme lehce, stejně jako děti v Africe, z papíru (čtvrtky). Jako herní kameny nám mohou posloužit figurky stejné barvy, žetony, knoflíky apod.

Na čtvrtku narýsujte čtverec. Čtverec dále rozčleňte na čtyři menší čtverce a rohy velkého čtverce propojte úhlopříčkami. Tak vzniknou pole, na která se pokládají kameny.



PRAVIDLA HRY:

Cílem hry je blokovat soupeřovy kameny a znemožnit mu tah.

Hráči ve vylosovaném pořadí pokládají střídavě své kameny na herní plochu. Při sedmém tahu se začíná s kameny pohybovat po herní ploše a to pouze po spojnicích. Vítězem se stává hráč, který znemožnil soupeři další tah. Pokud se během hry podaří některému z hráčů umístit své kameny do jedné řady, má v příští hře výhodu prvního tahu.

Krokodýlí řeka

PŮVOD HRY: nezjištěn

CHARAKTERISTIKA HRY: hra rozvíjí týmovou spolupráci a motoriku

POMŮCKY: látkové čtverce, kusy látek nebo koberce, nůžky, posuvný řezák

POČET HRÁČŮ: není stanoven, závisí na počtu látkových čtverců, lze hrát i na více družstev jako soutěž

HRAJE SE: v místnosti, venku na rovné travnaté ploše

PŘÍPRAVA:

Ke hře jsou potřeba tužší látkové čtverce.

PRAVIDLA HRY:

Úkolem soutěžících je dostat se z jednoho břehu nebezpečné řeky na druhý. Mohou se přitom pohybovat pouze po kamenech, které představují látkové čtverce. Soutěžící pokládají do řeky své kameny, na nichž mohou stát, ale nesmějí šlápnout do vody. Řeka je ovšem širší, než kolik kamenů mají soutěžící k dispozici. Proto musí spolupracovat a vymyslet vhodnou strategii přechodu přes řeku. Hráč, který šlápně do vody, ze hry vypadává.

V případě varianty, kdy soutěží více družstev, vítězí to rychlejší a to s menším počtem ztrát na životě.

ZÁVĚREČNÁ REFLEXE

Každá z prezentovaných her může žákům připomínat hru, kterou znají ze svého domácího prostředí. Hra je typickým lidským projevem, týká se dětí, ale i dospělých. Všechny děti, bez rozdílu barvy pleti si od nepaměti hrají. Rozdíl je jen v tom, že některým na hry nezbývá tolik času, protože musí plnit další povinnosti a od útlého věku třeba i tvrdě pracovat a pomáhat rodině. A ne všechny děti mají k dispozici krásné a drahé hračky. Musí si vystačit s běžnými předměty, nebo přírodními materiály, které však při troše dobré vůle poslouží ke hře stejně dobře, možná ještě lépe, protože nemají přesně vymezenou funkci a otevírají prostor k tvořivé improvizaci.

Někteří žáci si stěžují, že si nemají s čím hrát, že se nudí, neboť nemají pořádné hračky. Tyto hry jsou však důkazem, že k napínavé a zábavné hře není třeba vlastnit zakoupenou originální hru, ale stačí jen zapojit fantazii a trpělivost.

Použitá literatura:

(2001) *Dětské hry z celého světa*, Svojtka, Praha

Tady straším já

Svět je plný příběhů

- 1) Určitě znáš mnoho zajímavých příběhů. Jaká je tvá oblíbená postava? Zkus ji nakreslit.
Jak se jmenuje dílo (knížka, komiks, divadelní představení, film), ze které pochází?

Moje oblíbená postava se jmenuje:

.....

.....

Znám ji z

.....

.....

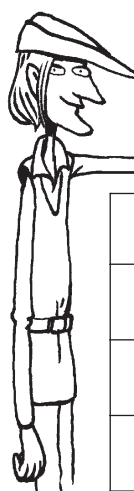
.....

.....

.....

- 2) Do tabulky zkus do dvou skupin rozdělit následující postavy. Kam zařadíš svou postavu?

DLOUHÝ



ČERVENÁ KARKULKA



BRUMBÁL



DRAK



HRABĚ DRÁKULA



DIVOŽENKA



HLoupý HONZA



NEOHROŽENÝ MIKES



MALÁ MOŘSKÁ VÍLA



LORD VOLDEMORT



LIDOVÁ SLOVESNOST	AUTORSKÉ DÍLO

- 1) Kdo by neznal pohádky! Dokážeš si však představit, jak by mohly pohádkové bytosti pomoci dnešnímu světu? Navrhni postavu, způsob pomoci a odůvodnění. Nehledej jen v našich národních pohádkách, ale zamysli se i nad těmi cizokrajnými.

Pohádková bytost	Jak by mohla pomoci	Odůvodnění
OTESÁNEK 	Dojídal by zbytky ve školní jídelně, zabránil by plýtvání a nemusel by sníst sedláka a další nevinné občany.	I u nás se zbytečně a neuváživě plýtvá a přitom denně umírají desetitisíce dětí hlady a žízní.

- 2) Nyní zkus sám zhodnotit, jaký nápad se ti zdá nejpřínosnější, jaký je průměrný a který nejhorší. Ohodnoť pomoci vlastních, originálních značek, které však budou srozumitelné celé třídě. Následně si můžeš list vyměnit se sousedy a značky porovnat.

„výborné“

„průměrné“

„špatné“

1) Zamysli se nad tím, co tě napadne, když se řekne...

kontinent	příroda	barva	předmět



2) Zkus světadílům navrhnout nová (vtipná) jména tak, aby jej co nejlépe vystihovala.



Evropa	Amerika	Afrika	Asie	Austrálie	Antarktida

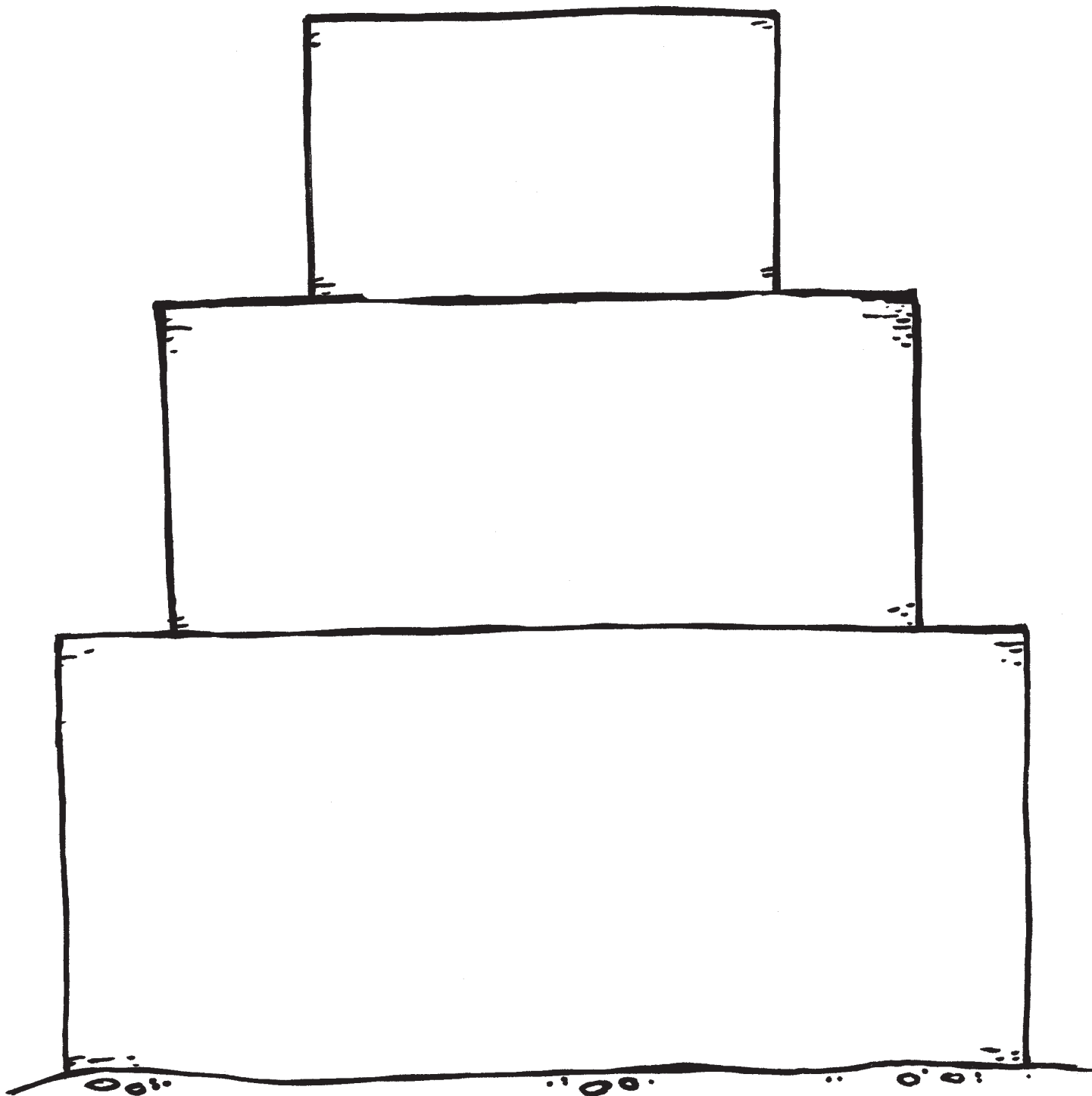


Tady straším já

Co potřebují k životu?



Do pyramidy zapiš a nakresli, podle důležitosti od spodního patra, co nutně potřebuje daný národ k životu. Přemýšlej, bez čeho by nemohl žít, a bez čeho se klidně obejde. Nemysli jen na technické vymoženosti a uvědom si, co i ty opravdu potřebuješ.



Mgr. Josef Makoč / ilustrace: Honza Smolík

www.evvolute.cz



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tady straším já

Není lžíce jako lžíce

Příběh:

V moři žije nestvůra Qalutalissuaq, což znamená lžíce. Jméno dostala proto, že často vydává zvuky, jakoby o sebe klapaly dvě lžíce.

Jednou si několik dětí hrálo na břehu moře a jejich křik nestvůru přilákal. Dětem se podařilo uprchnout, ale jeden sirotek, který neměl na botách podrážky, nemohl utíkat tak rychle a zůstal pozadu.

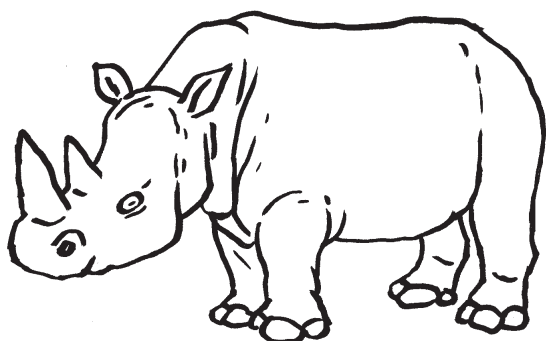
Když už ho nestvůra téměř dohnala, lehl si na zem a začal divoce kopat nohama, až mu z bot vylezly všechny prsty. Kopl nestvůru přímo do obličeje a volal: „Dej si pozor na můj palec, žere lidi.“

Nestvůra se tak vyděsila, že uprchla zpátky do moře.

1) Nakreslete nestvůru z příběhu.

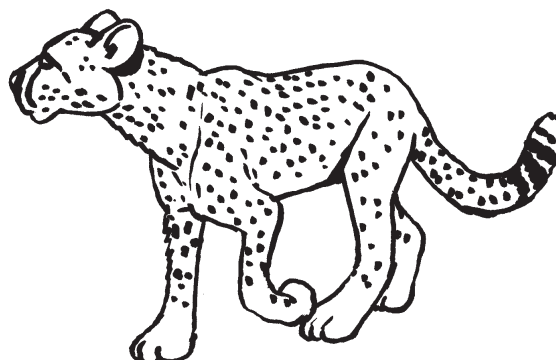
2) Nakreslete příběh jako komiks.

Dokážeš vyluštit názvy zvířat? Potom rozhodni, která ze zvířat mají svůj domov v Africe a africká zvířata vybarvi. Dokážeš označit zobrazená zvířata čísly od největšího po nejmenší? A co teprve odhadnout jejich rozměry a váhu?



_ O _ _ _ O _ _ C

Délka:	Váha:
--------	-------



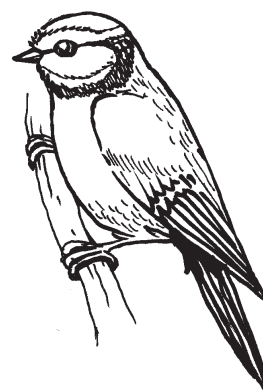
_ _ P _ R _

Délka:	Váha:
--------	-------



_ U N _

Délka:	Váha:
--------	-------



_ O D _ I _ K _

Délka:	Váha:
--------	-------



_ R _ _ O _ Ý _

Délka:	Váha:
--------	-------

Tady straším já

Strašidelné divadlo

Z pracovního listu si vystřihni a vybarvi postavy. Ty podle tuhým papírem a opatři špejli, kterou budeš loutky vodit. Nebo nalep vystřižené a vybarvené postavy na pevnou roli, např. střed z toaletního papíru, opět můžeš přidat i vodící špejli. Ve skupinách si připrav krátkou hru. Do příběhu si můžeš přimyslet a vyrobit své vlastní postavy.



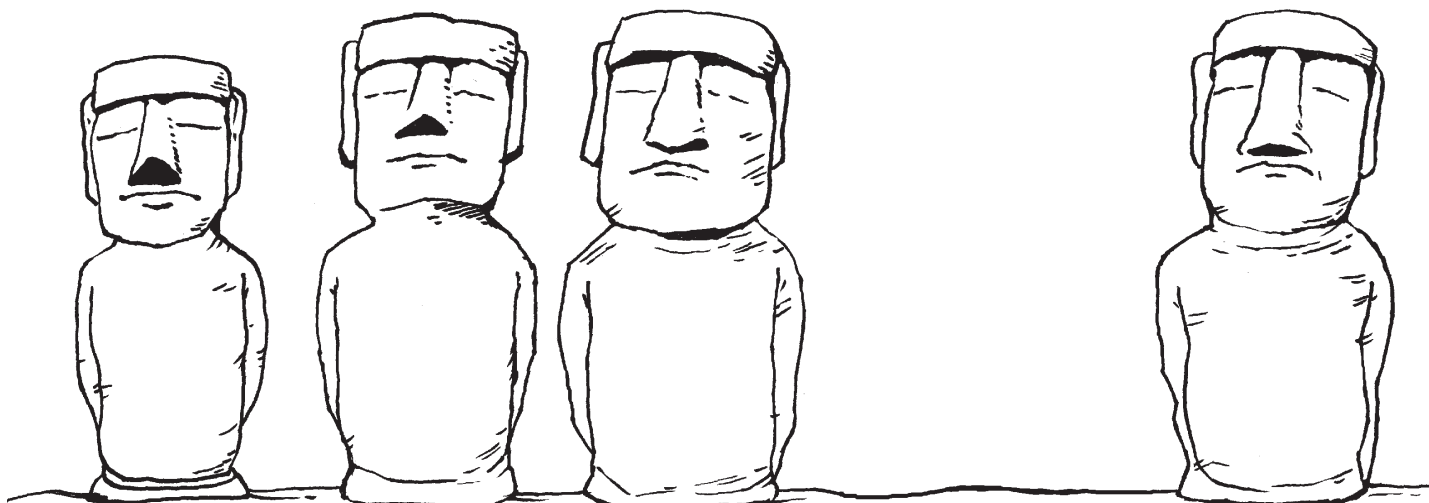
1) Rozlušti tajemný nápis na kameni. Tajenka ukřývá název záhadných soch Velikonočního ostrova.



TAJENKA:

--	--	--	--

2) Dokážeš na kamenný podstavec postavit svou vlastní sochu? Sochám chybí důležitý doplněk, o který během staletí přišli. Přijdeš na to, o který jde? Dokresli dle vlastní fantazie.



Za chvíli se objevily Jezinčiny sestry a žádaly Janečka, ať sestřičku propustí. Ten ale vyskočil a sešlehal je zbylými proutky a svázal též.

Dlouho se mu dařilo všelijak, až přišel k osamělé chaloupce u lesa. Před chaloupkou seděl dědeček, místo očí jen tmavé důlky a hořekoval: „Rád bych vás moje kozičky odvedl na pastvu, ale nevidím a nemám nikoho, koho bych s vámi poslal.“

Jezinky prosily: „Propust' nás!“ Janeček nedbal a doběhl domů pro hospodáře. „Mám ty divoženky, které vás připravily o oči.“

Jen co dorazil na paseku, objevila se krásná dívka a nabízela mu jablko. Janeček odmítl. Za chvíli se objevila ještě krásnější dívka a nabízela mu růži. Janeček odmítl. Nakonec se objevila nejkrásnější dívka a nabízela Janečkovi, že mu učeše vlasy.

Když to ta třetí viděla, tuze se lekla a dala dědečkovi správné oči. Janeček ji nechal jít a Jezinka už se vícekrát neobjevila.

Když ho panenka začala česat, vytáhl Janeček první proutek a uhodil Jezinku přes ruce. Ta začala naříkat, ale Janeček nedbal a svázal jí ruce.

Žil jeden chudý hoch, sirotek. Jmenoval se Janeček. Když mu zemřel otec i matka, musel chodit světem a hledat službu.

Dva dni pásal pod lesem, ale třetího dne si řekl, že se Jezinek nebojí a že v lese je lepší pastva. Utrhl si tři ostružinové pruty a vyrazil.

Od té doby se Janečkovi s dědečkem dobře vedlo a šťastně spolu hospodařili. Janeček pásal a dědeček vyráběl sýry.

Nyní poručil Janeček Jezinkám, ať vrátí dědečkovi jeho oči, nebo je utopí. Jezinky slíbily, ale oči, které dědečkovi podávaly, nebyly jeho. Janeček proto první dvě utopil.

Janeček se hned nabídl, že bude kozy pást. Dědeček souhlasil, ale varoval Janečka, aby s nimi nechodil do lesa, že tam žijí zlé Jezinky. Janeček slíbil a odešel na pastvu.

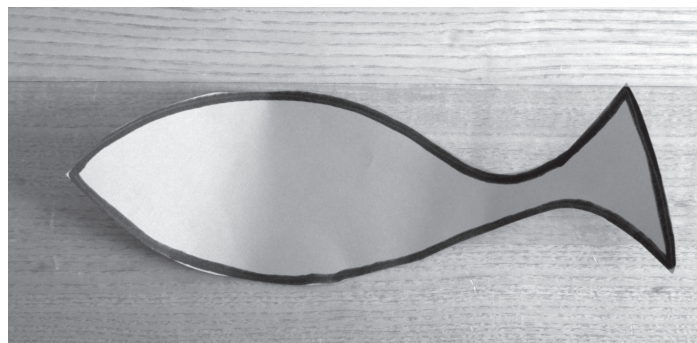
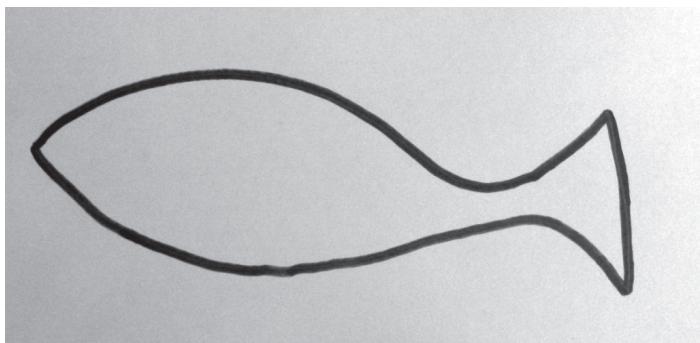
Tady straším já

Mrskající se rybky – pravidla

POČET HRÁČŮ: nejméně dva

POMŮCKY: tužka, čtvrtky, barevné papíry, papírová lepicí páska, nůžky, žakovská lavice (v případě venkovní varianty prkno o rozměrech 120 x 30 cm), případně brčka a stopky

HRAJE SE: v místnosti, venku při bezvětrí

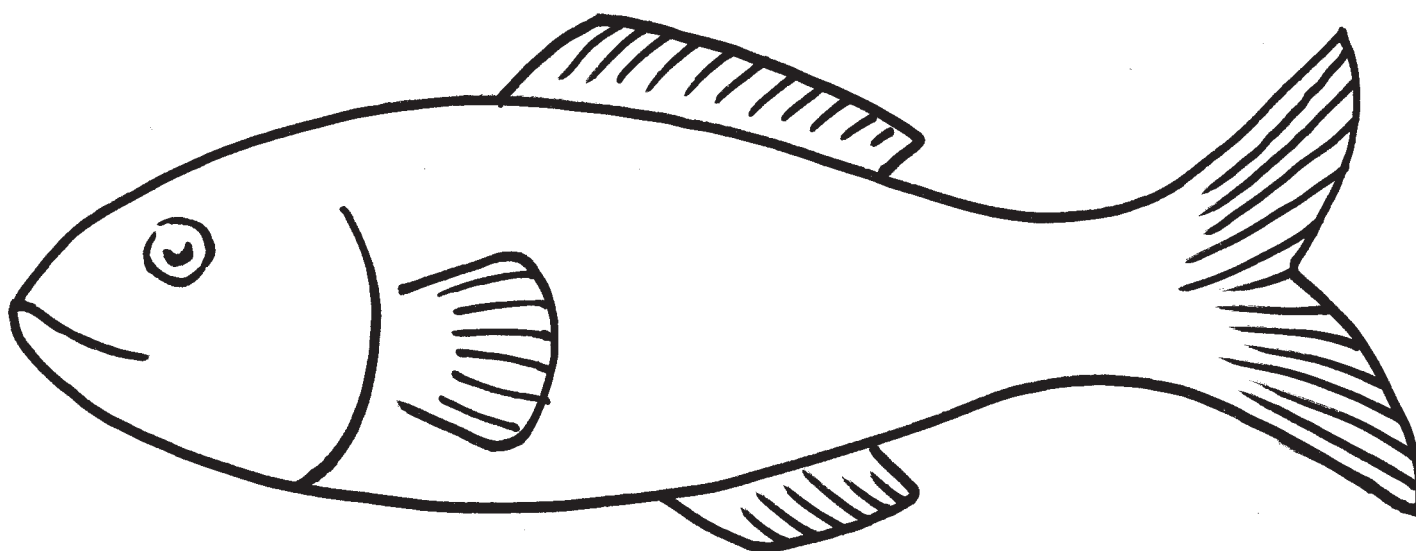


PRAVIDLA HRY:

Soutěžící umístí svou rybu na start závodní dráhy. Cílem je dostat rychleji než soupeř vlastní rybu na konec dráhy. Soutěžící se však nesmí v žádném případě své ryby dotknout. Pohání ji vířením vzduchu pomocí vějíře ze čtvrtky nebo foukáním vzduchu do brčka. Každý ze soutěžících může zvolit svůj způsob pohánění ryby, nebo ho můžete předem pevně stanovit.

Hru lze hrát na čas, kdy vítězem se stává hráč s nejrychlejším časem, nebo vyřazovacím způsobem formou turnaje, kdy se na začátku určí skupiny a vítězové skupin se mezi sebou utkají ve čtvrtfinále, semifinále a finále.

Hru je možné zkomplikovat tvarem závodní dráhy nebo přidáním pravidla, které říká, že pokud se ryba dostane větší polovinou plochy těla mimo dráhu, musí se soutěžící vrátit na start.



POMŮCKY:	herní plán, 4 herní kameny pro každé družstvo, 4 házecí kameny pro každé družstvo
POČET HRÁČŮ:	nejméně čtyři rozdělení do dvou družstev
HRAJE SE:	v místnosti

PRAVIDLA HRY:

Rozdělíme hráče do dvou skupin. Jeden hráč hází, jiný posunuje hrací kameny. Hráči se mohou střídat.

Cílem hry je obejít se všemi čtyřmi kameny co nejrychleji herní plán. Začíná se u pole č. 1. Kameny se do hry nasazují dle uvážení hráče. Hráč s kameny postupuje proti směru hodinových ručiček. Na poli č. 1 je též cíl. Pokud hráč padne na pole č. 2 a č. 3, může odbočit na zkratky. Zkratkou je i pole č. 5. Nejvýhodnější cesta přes pole s čísly 1 – 2 – 5 – 1. Pokud hráč vstoupí se svým kamenem na pole obsazené soupeřovým, vylučuje ho ze hry a kámen se vrací na začátek. Navíc získává výhodu ještě jednoho tahu. Pokud se na jednom poli střetnou dva kameny téhož hráče, může se s nimi dále postupovat současně.



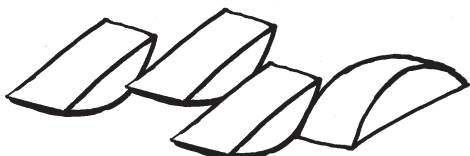
Hráči posunují své kameny vřed podle toho, jak dopadnou házecí kameny. Házecí kameny jsou celkem čtyři, jeden z nich je označen tečkou. Rozeznáváme celkem pět hozených pozic:



TO – Jedna plochá strana nahoru, hráč postupuje o jedno pole



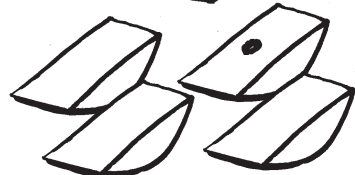
KA KAI – Dvě ploché strany nahoru, hráč postupuje o dvě pole



KUL – Tři ploché strany nahoru, hráč postupuje o tři pole



JUT – Všechny čtyři kameny jsou postaveny na ploché strany, hráč postupuje o čtyři pole

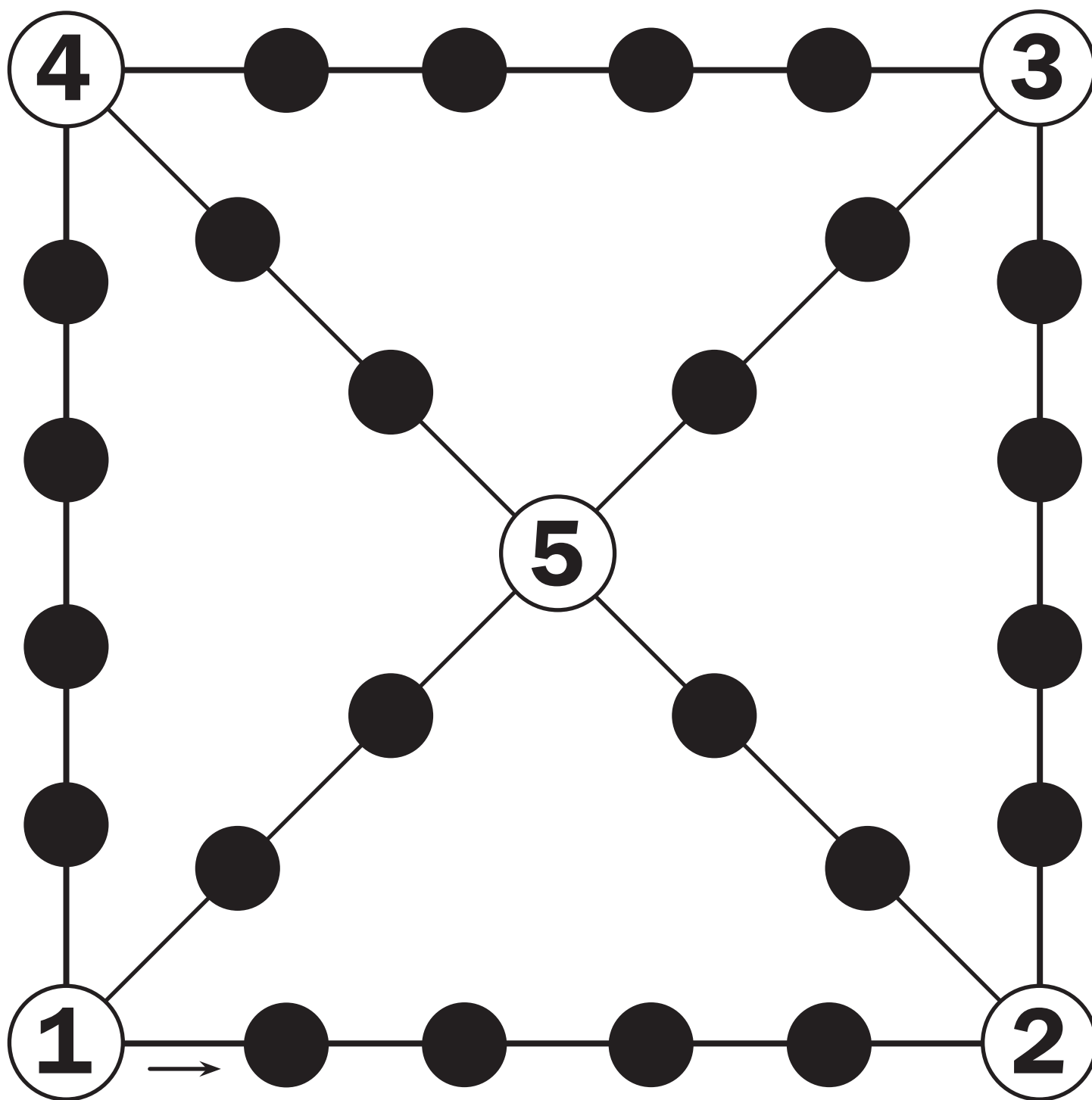


MO – Všechny kameny leží na zaoblených stranách, plochami vzhůru, hráč postupuje o pět polí

Hodí-li hráč JUT nebo MO, hází ještě jednou.



Padne-li varianta TO s označeným kamenem, vrací se hráč o pole zpět. I při pohybu zpět může vylučovat soupeřovy kameny.



Tady straším já

Obuté židle – pravidla hry

POMŮCKY: 2 židle, 2 šátky, 5 nebo 6 bot
POČET HRÁČŮ: dva v jedné hře
HRAJE SE: v místnosti, venku na rovné travnaté ploše

PRAVIDLA HRY:

Žáci se posadí do kruhu. Doprostřed kruhu umístí vedoucí hry proti sobě dvě židle. Soutěžící dvojice se posadí na židle a vedoucí jim zaváže oči. Potom rozhodí uvnitř kruhu boty. Soutěžící si kleknou na všechny čtyři a hledají boty. Jakmile hráč najde botu, obuje ji na nohu jedné židle. Soutěžící, který si jako první sedne na úplně obutou židli, vyhrává.



Tady straším já

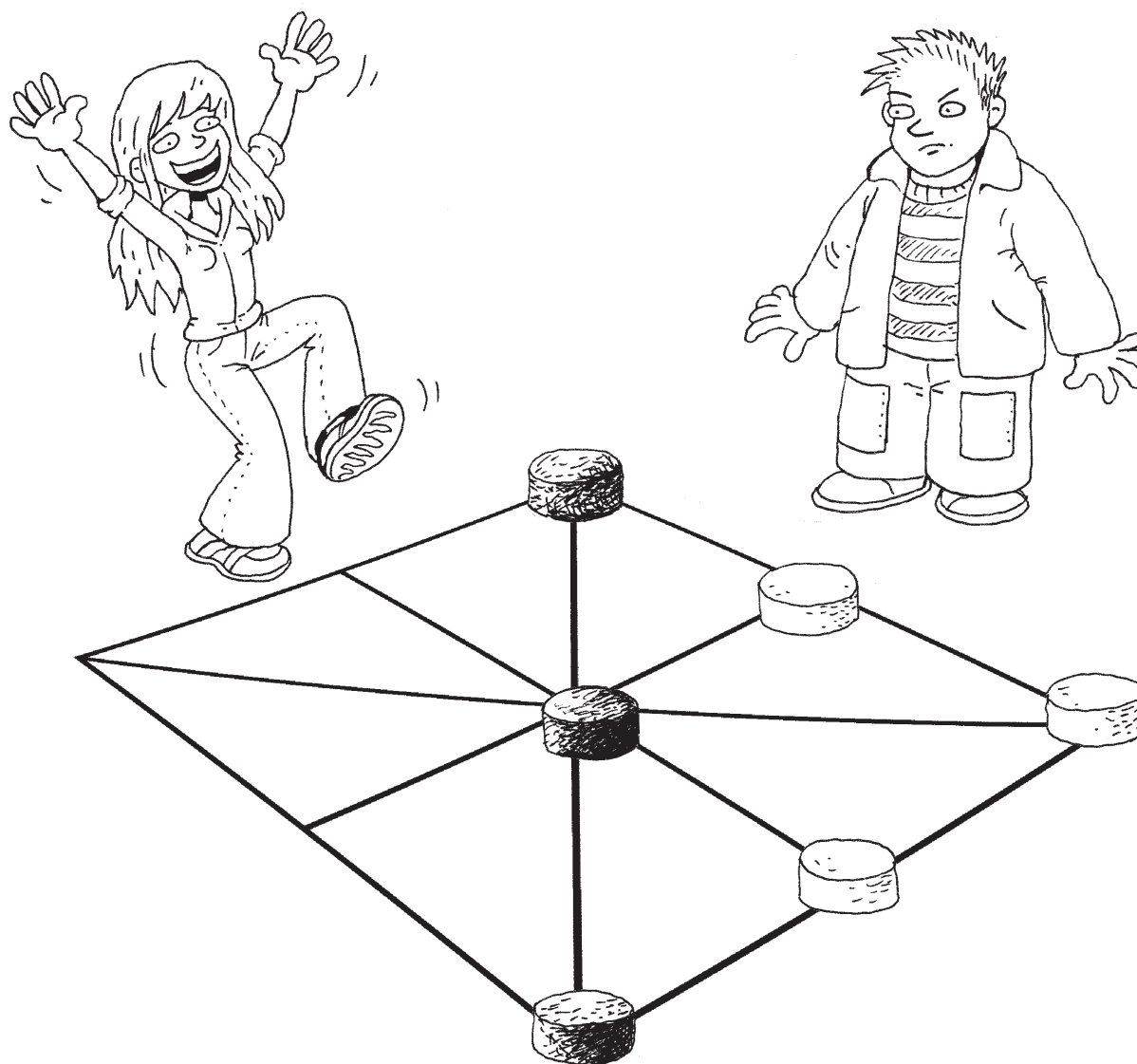
Mlýnek – pravidla hry

- POMŮCKY:** herní plán, 3 herní kameny stejné barvy pro každého hráče, čtvrtky, tužka, fixy, pravítko, křídly (pro venkovní variantu)
- POČET HRÁČŮ:** dva
- HRAJE SE:** v místnosti, venku na asfaltu

PRAVIDLA HRY:

Cílem hry je blokovat soupeřovy kameny a znemožnit mu tah.

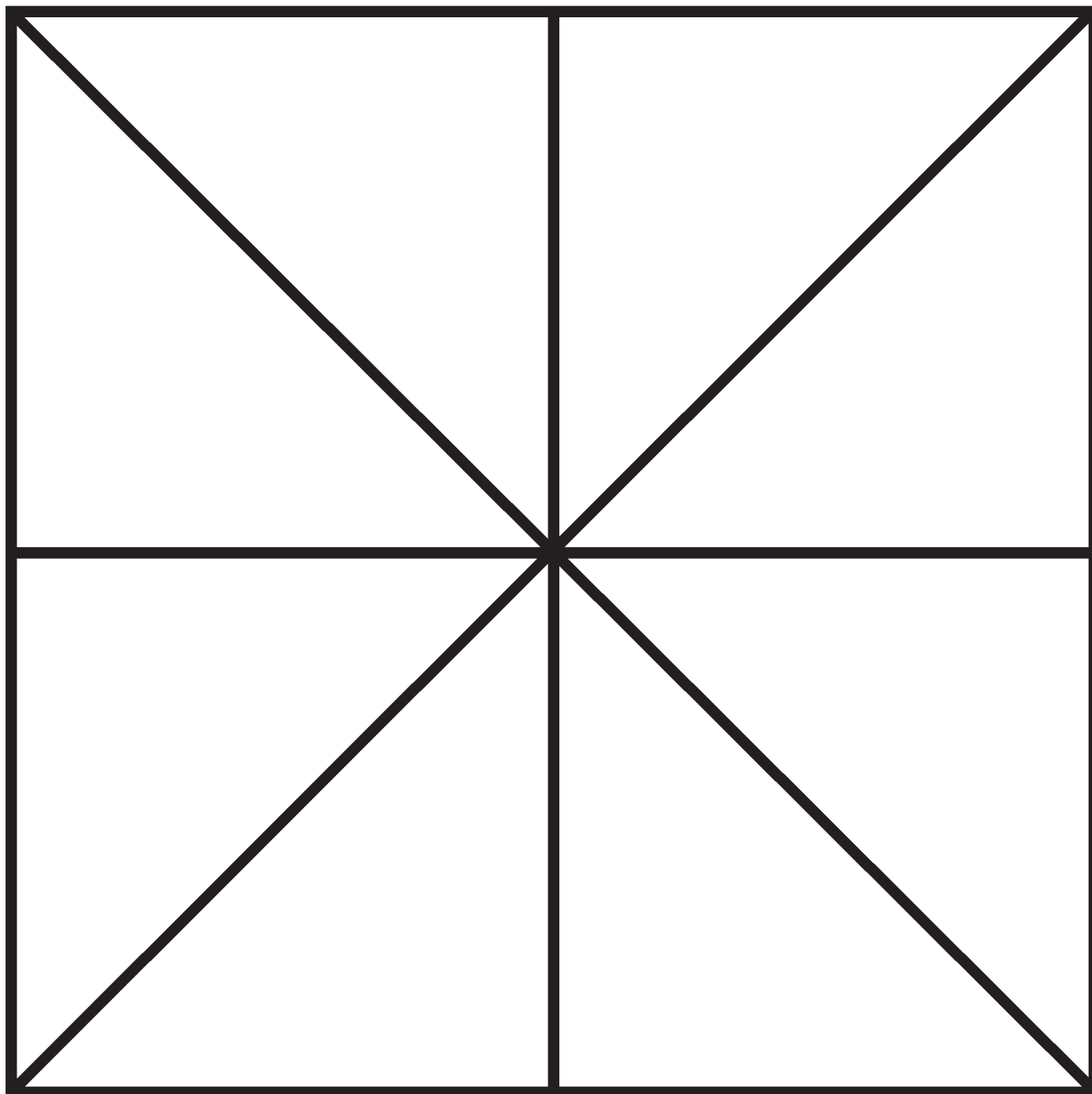
Hráči ve vylosovaném pořadí pokládají střídavě své kameny na herní plochu. Při sedmém tahu se začíná s kameny pohybovat po herní ploše a to pouze po spojnicích. Vítězem se stává hráč, který znemožnil soupeři další tah. Pokud se během hry podaří některému z hráčů umístit své kameny do jedné řady, má v příští hře výhodu prvního tahu.





Tady straším já

Mlýnek – herní plán



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

POMŮCKY:

látkové čtverce, kusy látek nebo koberce, nůžky, posuvný řezák

POČET HRÁČŮ:

není stanoven, závisí na počtu látkových čtverců, lze hrát i na více družstev jako soutěž

HRAJE SE:

v místnosti, venku na rovné travnaté ploše

PŘÍPRAVA:

Ke hře jsou potřeba tužší látkové čtverce. Lze je vystříhnout ze zbytku vhodné látky nebo koberce.

PRAVIDLA HRY:

Úkolem soutěžících je dostat se z jednoho břehu nebezpečné řeky na druhý. Mohou se přitom pohybovat pouze po kamenech, které představují látkové čtverce. Soutěžící pokládají do řeky své kameny, na nichž mohou stát, ale nesmějí šlápnout do vody. Řeka je ovšem širší, než kolik kamenů mají soutěžící k dispozici. Proto musí spolupracovat a vymyslet vhodnou strategii přechodu přes řeku. Hráč, který šlápně do vody, ze hry vypadává.

V případě varianty, kdy soutěží více družstev, vítězí to rychlejší a to s menším počtem ztrát na životě.

