

Dramatická výchova napříč Osnovami

Ukázky studentů, kdy metody dramatické výchovy spojují jednotlivé předměty, procházejí napříč osnovami a jsou využívány jako integrační prvek.

Tam, kde žijí divočiny

Věk dětí: 7 až 9let

Počet dětí: 15 až 25

Časový rozsah: 4 vyučovací hodiny

Prostor: školní třída s lavicemi vyklizenými ke stěnám

Použitá literatura: Maurice Sendak, Tam, kde žijí divočiny

Záměr projektu

Zjišťovat a rozvíjet:

a/ z hlediska dramatické výchovy:

- schopnost vyslechnout druhého, činit společná rozhodnutí
- porozumět druhému, vcítit se do jeho role, potěšit ho
- improvizace při procházce lesem
- přirozeně jednat při hře v roli
- koordinace pohybu a zvuku, schopnost soustředit se na daný podnět
- schopnost vyjádřit pohybem nebo zvukem hlavní rysy zadaného plavidla
- schopnost zhodnotit své jednání
- společná práce na závěrečném díle

b/ z hlediska českého jazyka a literární výchovy:

- porozumění neznámým slovům
- uvědomění si časové posloupnosti příběhu
- schopnost formulovat svoji myšlenku a vyjádřit svůj pocit
- popis objeveného zvířete
- napsat část příběhu podle obrázku

c/ z hlediska hudební výchovy:

- zesilování a zeslabování zvuku
- vytvoření zvuku mořských vln
- hra na hudební nástroje z Orffova instrumentáře

d/ z hlediska výtvarné výchovy:

- rozvoj obrazotvornosti, fantazie, vizualizace zvířete a jeho ztvárnění
- schopnost graficky zachytit svoji představu
- práce s barvami
- rozlišení mezi konkrétním a abstraktním vyjádřením

e/ z hlediska etické výchovy

- umět poslechnout
- omluvit se za špatné chování
- čestné jednání

Scénář

1. Seznámení s Maxem

Učitel řekne dětem základní informace o Maxovi a společně s dětmi kreslí jeho obrázek. Učitel mu v průběhu nakreslí kostýmní znak, např. šátek, čepici, který by mohl použít při vstupu do role.

2. Vlčí kůže

Teprve nyní ukáže učitel obrázek Maxe, který má na sobě vlčí kůži. Učitel se ptá, co znamená, když se řekne, že si někdo navlékl „vlčí kůži“. Všichni společně hledají vysvětlení. Potom děti po kruhu povídají, zda někdy zlobí, jak zlobí apod. Následuje hra VLČÍ KUŽE. Jakmile učitel řekne nasadit vlčí kůži, všichni začnou předvádět své zlobení, řekne-li štronzo, všichni zmrznou.

3. Zásah maminky

Učitel v závěru posledního zlobení vstoupí do role maminky /rekvizita/ a zavěsí: „A spát! Takový rámus! A bez večeře!“ Po chvíli vystoupí z role /odloží rekvizitu/ a ptá se, co se stalo, proč jsou tak potichu.

Následuje rozhovor o tom, jak je asi Maxovi, zda by mu chtěly něco říct. Učitel může dát do kruhu zástupný předmět (Maxovu čepici, šátek) a děti říkají svá přání.

4. Les

Všichni se stávají Maxem, lehnou si na zem, učitel do tiché hudby vypráví: „Tu noc vyrostl v Maxově pokoji les. Ze stromů vyrašily listy a les rostl a rostl, až strop zmizel pod listím a stěny se otevřely do světa. Listím prosvítá měsíc a obloha je posetá hvězdami. Max seskočí ze své postýlky a pomalu se tím lesem vydává.“ Nyní učitel vyzve děti, aby se zvedly a vydaly se do tohoto lesa. Následujeme narativní pantomima, kdy děti procházejí imaginárním lesem a na jeho konci uvidí moře.

5. Moře

Děti sedí v kruhu a postupně říkají své asociace na slovo moře. V průběhu nebo na závěr by měla zaznít představa mořské vlny. **Hra na mořskou vlnu.** Aby se celá třída proměnila v jednu velkou mořskou vlnu, je nutné děti na to připravit krátkými cvičeními. Každý si najde své místo, pohodlně se usadí, zavře oči. Učitel popisuje různou atmosféru panující na mořské pláži a děti ji dotvářejí zvukem moře, zvukem narážejících vln. Je důležité, aby děti dokázaly vystihnout rozdíly mezi klidným a rozbouřeným mořem, aby vystihly gradaci mořských vln.

Děti sedí v kruhu a diskutují o velikosti mořských vln, o jejich cestě k pobřeží. Všichni se chytou za ruce. Učitel začne první vlnu, která postupně narůstá, jak se děti přidávají, mizí a znovu roste. Jde o nekonečnou vlnu. Postupně se přidává zvuk, pouze však tam, kde vlna právě prochází. Je to obtížné cvičení, doporučuji ho několikrát opakovat.

6. Plavidlo

Učitel: „Max se vydává za svým dobrodružstvím na moře a nás chce vzít s sebou. Musíme se tedy podělit o plavidla, která máme k dispozici.“ Každé dítě si nyní vylosuje název

jednoho plavidla /kanoe, plachetnice, motorový člun, parník/, s nímž se vydá na moře. Po přečtení názvu plavidla se všichni zamyslí nad tím, jak nejlépe by toto plavidlo ztvárnili /pohyb, zvuk/. Na povel všechna plavidla vyrážejí na moře ve snaze najít stejný druh. Tím se vytvoří 4 pracovní skupiny, které mají za úkol vymyslet název plavidla a nakreslit výstižnou vlnku. Po dokončení práce se navzájem představí a ostatní určují typ plavidla. Tato část lekce je ukončena nástupem posádek a jejich hlášením o připravenosti k vyplutí.

7. Země „Divočin“

Děti sedí v kruhu a společně hledají význam slova divočina. Učitel vypráví, co se stalo s Maxem dál a jak se dostal do země Divočin.

Práce skupin: nakreslit a popsat zvíře – Divočinu, popřípadě ze svých těl vytvořit Divočinu, nacvičit její pohyb, zvuk, možno využít různé látky. Presentace práce.

Učitel pokračuje ve vyprávění, jak Max Divočiny zkontroloval a jak si ho zvolil za krále.

8. Oslavný tanec

Děti vymýšlejí hudbu a tanec na oslavu při příležitosti zvolení Maxe králem. Využití hry na tělo nebo nástrojů z Orffova instrumentáře. Učitel v roli Maxe přihlíží oslavnému tanci Divočin. Tu najednou vykřikne: „A spát! Takový rámus! A bez večeře! Pro sebe. Co asi dělá maminka? A co je asi k večeři?“

9. Návrat domů

Děti sedí v kruhu a diskutují o tom, proč se Maxovi stýská, proč se chce vrátit domů. Ze svých zkušeností vyprávějí, co dělají po zlobení ony, jak se omlouvají nebo co v takové situaci platí na maminku.

10. Shrnující hodina, reflexe

Děti znají příběh o Maxovi a nyní mají za úkol k sedmi ofoceným ilustracím z knihy Maurice Sendaka napsat text a uspořádat ho za sebe tak, aby vznikl příběh. Trojice dětí pracuje s jednou fotografií. Po složení fotografií a přečtení Maxova příběhu učitel ukáže dětem celou knihu s barevnými ilustracemi. Děti mají možnost porovnat vyprávění autora knihy se svým vlastním textem. Na úplný závěr, kdy děti srolují nakreslenou postavu Maxe, mu i sobě připomenou, že po zlobení je potřeba se omluvit.

Brněnské kolo

Věk: 8 až 11 let

Počet dětí: 15 až 30

Časový rozsah: 3 až 4 vyučovací hodiny

Pomůcky: mapa, znak města Lednice a Brna, balicí papír, pastelky, vosk, zápalky, kšiltovka, pravítko, kružítko.

Literatura: Šrámková, M. – Sirovátka, O.: Brněnské kolo a drak, Blok, Brno 1991.

Záměr lekce

a/ z hlediska českého jazyka a literární výchovy

- dovednost sepsat smlouvu
- dovednost dokončit a dopsat příběh
- schopnost vyjádřit svůj názor
- schopnost zdvořile jednat s ostatními, spolupráce
- schopnost argumentovat

b/ z hlediska vlastivědy

- dovednost orientovat se na mapě a určit vzdálenost dvou míst za pomoci měřítka
- vysvětlit pojem cech, řemeslník
- vést k úctě k práci
- získat znalosti o historických řemeslech a jejich významu
-

c/ z hlediska výtvarné výchovy

- rozvoj obrazotvornosti, tvořivosti a fantazie
- dovednost nakreslit cechovní znak
- schopnost spolupráce na společném díle a jeho dokončení

d/ z hlediska dramatické výchovy

- prohlubování schopnosti spolupráce ve skupině, schopnost vést ji i podřídit se
- schopnost zformulovat a říci své myšlenky
- schopnost aktivně se zapojovat do diskuse
- soustředěně a přirozeně jednat při hře v roli
- schopnost rozehrát situaci v dramatické improvizaci
- schopnost soustředit se na gesto v prostoru a vytvořit prostorovou kompozici /živé obrazy/
- rozvoj neverbální komunikace

e/ z hlediska matematiky

- schopnost odhadu vzdálenosti
- zvládnutí učiva o přímé úměrnosti
- schopnost rozvíjení úsudku

Scénář

1. Orientace na mapě

Práce ve dvojicích. Děti vyhledají na mapě město Brno a Lednici, určí jejich vzájemnou vzdálenost a odhadnou, za jak dlouho by tuto vzdálenost překonaly pěšky. /Závěr 45 - 50 km, 11 - 12 hodin/. Na protilehlé zdi učitel pověsí znak města Brna a města Lednice.

2. Přiblížení doby

Práce celé skupiny. Učitel poskytne základní informaci: „ Náš příběh začíná tam dole v Lednici, nedaleko rakouských hranic, za časů třicetileté války.“

Přiblížení doby se zaměřením na okolnosti důležité pro toto drama – doprava /př. nebyla auta, lidé se téměř nepřepravovali na velké vzdálenosti s výjimkou panovníků, jaká v té době existovala řemesla, čím se platilo .../.

3. Kresba města Lednice

Práce celé skupiny. Učitel vede rozhovor s dětmi o obyvatelích města - prostí lidé, řemeslníci, měšťané. Na velký arch balicího papíru kresba města Lednice /domy pro řemeslníky, kostel, potok, dobytek .../. Učitel podporuje fantazii dětí otázkami. Např.

- Co všechno musí ve městě být, aby v něm mohli žít lidé?
- Co nutně potřebují k životu mlynáři?_
- Na co byla vázána řemesla např. řezníků, pekařů?

4. Vytvoření postavy

a/ Práce celé skupiny. Děti se stanou obyvateli - řemeslníky města Lednice. V pantomimické hře si zkoušejí jednotlivá řemesla - pekaře, kováře, švadleny, ševce a mlynáře.

b/ Práce menších skupin. Každá skupina zastupuje jedno řemeslo. Úkol skupiny - vytvořit jeden živý obraz, jenž vystihuje, jak to vypadá v dílně daného řemesla. Učitel předem upozorní, že nechá obraz na chvíli oživit /tlesknutím/ - rozehrát do krátké akce, v níž mohou použít i slova.

5. Výroba cechovního znaku

Práce menších skupin. Učitel poskytne dětem informaci, že se řemeslníci stejného oboru sdružovali v cechy. Každý cech měl svůj cechovní znak. Úkol pro skupiny - vyrobit cechovní znak, zvolit svého mistra a promyslet výhody a nevýhody řemesla.

6. Představení cechovního znaku

Práce celé skupiny. Lavice uspořádané do tvaru U tak, aby na sebe všichni viděli. Místo děje - hospoda. Učitel představí ostatním rychtáře - jedno dítě v roli (kostýmní znak), ten řídí průběh diskuse. Jednotlivé cechy představí svůj znak, výhody či nevýhody řemesla. Ostatní jim mohou klást otázky, které je zajímají, rychtář dotazy usměrňuje.

Učitel v roli koláře Birka /jednoduchý znak - kšiltovka/ vstoupí až na závěr do diskuse a sugestivně vychválí svůj znak, řemeslo, svou šikovnost, chlubí se. Vyprovokuje hádku o nejšikovnějšího řemeslníka. V bodě, kdy hádka kulminuje, učitel v roli koláře řekne: „ Oč se vsadíte sousedi, že udělám kolo k vozu za dvanáct hodin a ještě je dokutálím až do Brna, než tam zavřou městské brány.“

7. Sepsání sázky

a/ Práce menších skupin. Jednotlivé cechy se domluví a zapíší na listinu - název sázky a o co se vsadí. Všichni řemeslníci daného cechu sázku stvrdí podpisem.

b/ Práce celé skupiny. Každý cech přečte svou sázku, učitel v roli přečte celou smlouvu:“ Já, Birk, mistr kolářský, se sázím o tolik beček vína a piva, kolik sousedé za jeden den vypijí. Ráno o šesti hodinách, jak vyjde slunko, porazím v lese strom, udělám kolo a dokutálím je do Brna, ještě než slunko zapadne. Pokud sázku vyhraju, sousedé mi vyplatí své sázky.“ Sázku stvrdí podpisem a rychtář voskem zapečetí. Všechny sázky jsou uložena u rychtáře.

8. Sny koláře Birka

Práce menších skupin. Úkol pro skupiny - připravit etudu na téma: Co se asi zdálo koláři noc před splněním sázky?

9. Den koláře Birka

Práce celé skupiny. Všechny děti vstoupí do role koláře Birka. Učitel popisuje průběh dne - vstávání, hygienu, výběr stromu, výrobu kola, únavu, kutálení kola do Brna, brněnskou bránu, bušení na vrata - a podle jeho narace děti pantomimicky předvádějí dané úkony.

10. Brněnská radnice

Kolektivní postava koláře Birka. Učitel v roli brněnského purkmistra /kostýmní prvek klobouk/, žák v roli koláře Birka / kostýmní prvek čepice/. Kolář žádá brněnského purkmistra o potvrzení svého příchodu a vysvětlí mu důvod, proč za ním přichází. Žáci v roli koláře Birka se postupně mění.

11. Vyplácení sázek

Práce celé skupiny. Děti v roli řemeslníků v hospodě očekávají příchod koláře a těší se na vyplácení sázek. Birk /učitel v roli/ přichází a oznamuje, že sázku vyhrál, na důkaz předkládá potvrzený list samotným starostou města Brna. Sázky se čtou a imaginárně plní.

12. Kolářova budoucnost

Úkol pro jednotlivce - napiš o tom, jaký byl kolářův další osud. Zveřejnění. Zde je možno rozdělit děti do skupin a zadat přípravu etudy na totéž téma.

Přečtení konce příběhu v knize.

13. Reflexe

Volná reflexe dětí k dramatu, učitel může též zvolit otázky / př. Jak se vám pracovalo ve skupinách, jaká byla spolupráce? Kdo se lépe cítil v roli koláře a kdo v roli řemeslníka? Co jste cítili, když Birk vyhrál sázku ? .../

(Věra Robotková)

Pipi Dlouhá punčocha

Projekt zahrnující sloh, dramatickou, literární, výtvarnou, pracovní, hudební, tělesnou a etickou výchovu.

Věk dětí: 8 – 10 let

Počet žáků: 10 – 25

Časový rozsah: 3 vyučovací hodiny

Prostor: místnost pro DV, tělocvična nebo třída

Pomůcky: bubínek, batoh s dvěma kapsami, v jedné budou předměty Pipi – plechovka, zrcátko, šroubky, ozdobná gumička do vlasů a mince, v druhé budou rozstříhané obrázky z knihy o Pipi, přesně podle počtu žáků; kostým Pipi – zrzavá paruka, šaty, černá a hnědá punčocha, černé boty, tužka na malování pih; kniha Pipi Dlouhá punčocha; papíry na poznámky, tužky na psaní, truhlička se zlatými čokoládovými mincemi, papírové tácky nebo talířky (pro všechny žáky), balicí papír nebo starší ubrusy, novinový papír, barevné papíry, lepenka, lepidlo, lepící páska, nůžky, provázky, pastelky, fixy

Literatura: Lindgrenová, A.: Pipi Dlouhá punčocha. Albatros, Praha 1985.

Záměr lekce: seznámit žáky s literárním dílem Astrid Lindgrenové Pipi Dlouhá punčocha, dovednost žáků popsat hlavní hrdinku knihy jak ústně, tak písemně, učit se spontánně vstupovat do role a akceptovat roli učitele, rozvíjet smysl pro zodpovědnost a zájem o druhého.

1. Pravidla

Učitel se s žáky přivítá a na začátku lekce stanoví pravidla, která se budou muset dodržovat. Zdůrazní, že jejich důsledné dodržování je opravdu důležité pro to, aby se jim společná práce vydařila.

1. pravidlo – „Pravidlo zvednuté ruky“ – učitelova zvednutá ruka nad hlavou znamená mlč, sleduj učitele a zvedni ruku také.
 2. pravidlo – Kouzelné slůvko „štronzo“ (slovo vypůjčené z divadelní hantýrky), kterým učitel může zastavit jakoukoliv aktivitu a při jeho vyslovení musí všichni žáci okamžitě znehybnět a zůstat v té pozici, ve které je pokyn zastihl. Můžeme jeho vyslovení ještě doplnit zvukem tamburíny nebo bubínku. „Štronzo“ většinou používáme pro přerušování příliš hlučné a chaotické činnosti. Budeme ho rušit opětovným bouchnutím do bubínku.
 3. pravidlo – Když mluví jeden, ostatní mlčí a naslouchají mu.
 4. pravidlo – Použitím rekvizity jde učitel do role, stává se někým jiným.
- „Pravidlo zvednuté ruky“ a „štronzo“ doporučuji hned vyzkoušet.

2. Batoh Pipi

(v kruhu na koberci)

Učitel vejde do místnosti s batohem a ptá se: „*Děti, je to váš batoh? Ne? Zůstal ležet na chodbě. Či by asi mohl být? Zkusíme se tedy podívat dovnitř a podle věcí v něm poznat, či asi je?*“ Měli by to rozhodnout žáci. Do batohu můžeme umístit plechovku, zrcátko, šroubky, ozdobnou gumičku do vlasů a minci. Žáci se snaží uhádnout, kdo je vlastníkem batohu.

Pak si budou postupně tahat z batohu jednotlivé předměty a podle nich se bude hádat a tipovat, komu by batoh mohl patřit. Může se u toho sedět v kruhu na zemi, příslušný předmět si všichni důkladně prohlédnou. Žáci zde mají možnost popustit uzdu své fantazii a říkat vše, co je napadá. Učitel jim může pomoci otázkami: „*Mohl by daný předmět patřit spíše chlapci, nebo dívce? K čemu by jim mohl sloužit?...*“

3. Obrázky

(práce celé skupiny)

Pokud žáci majitele batohu neodhalili, tak jim ještě napovíme. (Jestliže žáci již vlastníka batohu odhalili, zařadíme i přesto tento bod do lekce, protože rozvíjí mimoslovní komunikaci, spolupráci všech žáků a také nám pomůže rozdělit žáky do skupin.) Učitel má v boční kapse batohu připravené rozstříhané obrázky z knížky Pipi Dlouhá punčocha. Musí být nachystané přesně podle počtu žáků, neboť spojením všech částí vzniknou obrázky, které nám zároveň rozdělí žáky do skupin. Ovšem musíme zdůraznit, že při hledání kamarádů s potřebnými částmi obrázků nesmí nikdo promluvit ani slovo.

Až se skupina, tvořící dohromady jeden celý obrázek, najde, sedne si na zem, aby učitel věděl, že je již hotova. Po splnění úkolu se učitel zeptá, zda už žáci nyní ví, komu batoh patří. Teď už by měli všichni poznat, že majitelkou batohu je Pipi Dlouhá punčocha.

4. Vytvoření Pipi

(v kruhu na koberci)

Učitel se žáků zeptá, zda Pipi znají a co o ní všechno vědí. Dá žákům příležitost sdělit ostatním své zkušenosti a znalosti. Má nyní možnost zjistit, kdo četl knihu nebo kdo viděl seriál v televizi. Postupně se bude žáků ptát, jak Pipi vypadá a přitom se v ni také bude měnit.

„*Jaké má Pipi boty?*“ – Černé, veliké a takové bude mít i učitel.

„*Co nosí na nohou?*“ – Punčochy – jednu černou a jednu hnědou. Učitel si sundá kalhoty a pod nimi budou právě takové punčochy.

„*Jaké má Pipi šaty?*“ – Modré s červenou latou. Učitel si sundá košili a bude pod ní mít podobné šaty.

„Co ještě Pipi chybí? Nos plný pih, ale ty já nemám. Pomůžeš mi?“ Učitel požádá o domalování pih jednoho z žáků. Žáci se tak mohou sami podílet na vytvoření Pipi.

„Ještě chybí to nejdůležitější, bez čeho by to ani Pipi nebyla – zrzavé vlasy spletené do dvou copů.“ Nasazením zrzavé paruky vchází učitel do role Pipi. Je velmi důležité být v roli přesvědčivý, aby ji žáci přijali.

5. Seznámení s Pipi

(v kruhu na koberci)

„Ahoj děti, já jsem Pipi. Znáte mě? Co o mně víte?“ Pipi bude chodit pozpátku. Zde je dána žákům opět příležitost k vyjádření, ale tentokrát mají možnost komunikovat přímo s Pipi. Mohou jí sdělit, co si o ní pamatují.

„Proč se na mě tak díváte? Divíte se, proč chodím pozpátku? Copak si nemůže každý chodit, jak se mu líbí? V Egyptě tak chodí každý a nikoho ani nenapadne se tomu divit. A v Indii chodí po rukou. Víte, co se mi jednou stalo? Jela jsem jednou vlakem a najednou dovnitř vletěla kráva. Na ocase se jí houpal kufr. Sedla si naproti mně a začala hledat v jízdním řádu, kdy jede vlak do Falköpingu. Jedla jsem zrovna chleba se salámem, tak jsem ho té krávě nabídla. Hned se do něj pustila. Co říkáte, děti, zažili jste něco takového?“

Je předpoklad, že zde žáci odhalí první typickou vlastnost Pipi, neustálé vymýšlení a upozorní ji na to. Jestliže ne, Pipi si vymýšlí dál takové nehorázné lži, až ji žáci zastaví. Potom může lekce dále pokračovat. „**Dobře, občas si trochu vymýšlím. Já vím, že se lhát nemá, ale já za to nemůžu. Vždyť jsem jenom dítě, má maminka je andělem, tatínek černošským králem a celý svůj dosavadní život jsem strávila na moři s piráty. Ted' bydlím s opičkou panem Nilsonem a s koněm ve vile Vilekule. Také mám dva výborné kamarády, Tomyho a Aniku, kteří bydlí hned vedle mě.**“

6. Pomoc Pipi

(práce ve skupinkách)

Pipi: „Jenomže ted' si nevím rady. Lidem z města se nelíbí, že tady žiji sama a poslali pro mě dva strážníky, aby mě odvedli do dětského domova. Děti, vy víte, co je to dětský domov? Líbilo by se mi tam?“ Žáci zde dostanou možnost seznámit Pipi se svým pohledem a názorem na dětský domov. Mohou mezi sebou diskutovat a říkat své zkušenosti a radit Pipi. Ať je rada jakákoli, Pipi říká: „**Já chci zůstat ve své vile. Je mi tu moc dobře a umím se o sebe postarat. Moc vás tedy, děti, prosím, abyste mi poradily, jak mám na ty strážníky vyžrát, abych do dětského domova nemusela.**“

Učitel může zůstat v roli Pipi. Žáci půjdou do svých skupin (jak se rozdělili podle obrázků) a společně se budou radit, jak by Pipi mohla na strážníky vyžrát. Cílem je, aby ji strážníci nechali v její vile Vilekule a odešli zpět. Žáci dostanou papíry a všechny své nápady si budou zapisovat. Pipi může skupinky obcházet a upřesňovat úkol. Může také dohlédnout na to, aby byla dána každému ve skupině příležitost říci svůj nápad, názor nebo připomínku, aby pracovala celá skupina.

Když žáci dokončí svou práci, vyberou ve skupinkách řečníka, který bude jejich nápady a rady prezentovat a sesednou se do kruhu. Pipi se může ke každému návrhu vyjádřit, jak se jí líbí. Na závěr žákům poděkuje a prozatím se rozloučí. „**Moc vám děkuji za vaše výborné nápady. Ještě si ale musím promyslet, který z nich na strážníky vyzkouším. Jestli vás zajímá, který to bude, určitě se to dočtete v knížce o mně.**“

Pipi odejde a přijde učitel. Ptá se, kdo tady byl, co po dětech chtěl, apod. Nechá žáky, aby mu pověděli, co se událo. Učitel shrne všechny nápady a konstatuje, že desetileté dítě nemůže bydlet samo. Nechá žáky, aby se vyjádřili k tomu, proč je rodina tak důležitá, co všechno rodiče žákům poskytují a umožňují. Následně vede s žáky diskusi o dětských

domovech, o možnosti adopce, pěstounské péče, atd. Každý žák by měl dostat prostor k vyjádření se k tématu a k obohacení ostatních svými zkušenostmi.

7. Záchrana Vilíka

(práce ve skupinkách)

Učitel: „*Jednoho dne šli Pipi, Tomy a Anika na procházku. Najednou vidí jejich malého kamaráda Vilíka, jak utíká před dvěma velkými kluky, kteří ho chtějí zbit.*“

Honička: Učitel vybere dva žáky (dva zlí kluci z knížky), kteří budou honit a ostatní žáci budou Vilíci. Koho se honič dotkne, odchází si sednout ke stěně. Honičku můžeme dvakrát zopakovat.

Při honění posledního žáka učitel udeří do bubínku a zvolá: „Štronzo!“

Nasadí si paruku, doběhne k honícím dětem, v náznacích je silou přemůže a vysvobodí tak malého Vilíka. Pak si sundá paruku (stává se opět učitelem) a zruší štronzo. S žáky si nyní sedne do kruhu a rozebere s nimi situaci, která se právě odehrála. Pipi Vilíka zachránila svou silou, použila na kluky zpětně také násilí. Žáků se zeptáme na to, zda by se tato situace dala vyřešit i jinak. V diskusi můžeme navodit i téma šikany.

Úkolem bude ve skupinkách danou situaci zahrát i s jejich verzí řešení. Mají vymyslet a zahrát situaci, jak se dá malému Vilíkovi pomoci, aniž bychom použili násilí (lstí, domluvou, dohodou, vyhledáním někoho staršího, dospělého,...).

Žáci půjdou do svých skupin, ve kterých se nejdříve domluví, jak danou situaci vyřeší, a pak se ji pokusí zahrát. Po časovém limitu utvoří půlkruh a postupně zhlédnou, jak by jednotlivé skupiny situaci vyřešily. Případně můžeme hrající skupinu požádat o vysvětlení nebo upřesnění jejího řešení.

Na závěr si znovu zopakujeme všechna možná řešení situace. Žáci zde dostanou opět prostor k vyjádření. Můžeme si také říci, proč asi Pipi použila násilí. (Vyrůstala na moři mezi piráty a nic jiného než využít své síly ji ani nenapadlo. Nikdo jí nikdy neřekl, že z podobných situací existují i jiná východiska.)

8. Oslava Tomíkových narozenin

(individuální práce, případně podle zájmu práce ve dvojicích)

Učitel: „*Při návratu z procházky pozvali Tomy a Anika Pipi na neděli k nim domů, protože Tomy bude slavit své narozeniny.*“ Dokud žáci sedí v kruhu, můžeme s nimi pohovořit o tom, co takové uspořádání oslavy znamená, co na ní nesmí chybět. Řekneme si, jak bychom se na oslavě měli chovat a můžeme žáky seznámit s pojmem etiketa.

Zdůrazníme tato pravidla chování:

- donést dárek oslavenci, popřát mu, poděkovat za pozvání
- být zdvořilý, vždy poděkovat, poprosit, dovolit se, pochválit hostitelku
- jíst slušně, nemlaskat, ...

9. Příprava slavnostní tabule

Žáci si sami nachystají hostinu. Každý dostane jeden papírový talířek, na který si může nakreslit své nejoblíbenější jídlo. Žáci dále mohou z předem připraveného materiálu (noviny, barevné papíry, lepenka, lepidla,...) vyrábět různé dorty, moučníky a chlebičky podle jejich chuti a fantazie. Doporučuji zde zařadit přestávku, aby se žáci mohli nasvačit.

Po dokončení všech lahůdek a po skončení přestávky s žáky rozprostřeme na zemi ubrusy a připravíme si tak tabuli. Tu pak společně slavnostně prostřeme. Každý žák bude mít u stolu místo se svým talířkem a jedno místo necháme volné pro Pipi. Vše je nachystáno, oslava by už mohla začít, ale Pipi nikde. Učitel tedy navrhne, že se zajde po Pipi podívat. Nasadí si paruku a zpět se vrátí už jako Pipi.

Žáci nejdříve uslyší zvolání: „*Do zbraně! Pochoděm vchod!*“ A dovnitř vpochoduje Pipi. „*Zastaví stáát!*“ A zůstane stát u stolu s truhličkou plnou zlatých čokoládových mincí, které začne žákům rozdávat (můžeme zde zmínit bohatost Pipi – má doma kufr zlatých mincí). Při tom říká: „*Já jsem ještě na žádné oslavě nebyla a kdybych si neporučila, tak bych si sem vůbec netroufla přijít.*“ Když obejde všechny žáky, sedne si na své místo a zhodnotí situaci: „*Tady se mi líbí, tolik dobrot. Dáme se do toho? Hurá, kdo dřív!*“ Pipi se vrhne ke stolu a začne rukama pojídat vše, na co dosáhne. Dá si nohy na stůl, jí s plnou pusou a začne z dortu slízávat šlehačku. Pak zvolá: „*Jéje, to jsem to vyvedla. Teď je dort celý poničený, tak já ho tedy sním sama.*“ A hned se do něj také pustí. Pipi se prostě bude chovat tak, jak by se žáci vůbec chovat neměli. Bude zde záležet na nich, jak se k dané situaci postaví. Učitel musí být připraven na dvě varianty.

první varianta

Žáci zareagují tak, že Pipi zastaví a upozorní ji na její špatné chování. Buď jí sami poradí, jak se má chovat nebo je o radu Pipi požádá sama. Nechá si od dětí povědět, co všechno udělala špatně a co se dělat nesmí. Všichni pak společně oslavují už tak, jak se má. Po hostině se Pipi rozloučí, poděkuje a odchází.

druhá varianta

Žáci se buď chováním Pipi budou pouze dobře bavit, nebo se k ní i přidají a budou ji napodobovat. V tom případě si Pipi sundá paruku, udeří do bubínku a zvolá: „*Štronzo!*“ Bubínkem opět štronzo zruší a už jako učitel k žákům promluví: „*To už ale maminka Tomíka a Aniky nevydržela. Řekla Pipi, že dokud nezmění své chování, už k nim vícekrát nesmí. Pipi se omluvila, sklopila hlavu a smutně odešla. Nyní si každý pro sebe, děti, řekněte, kdo z vás by na této oslavě mohl zůstat. Kdo z vás se choval tak, jak se má?*“ Žákům promluvíme „do duše“ a necháme je vyjádřit se. Učitel se jich pak zeptá, proč se asi Pipi chovala tímto způsobem. Žáci by sami měli přijít na to, že celý dosavadní život prožila s piráty na moři a tudíž nic o správném chování nemůže vědět. Na koho tedy padá vina?

Na žáky a ti by si to měli uvědomit. Navrhne jim tedy, že bychom si mohli celou situaci ještě jednou zopakovat, aby už maminka nemusela Pipi poslat pryč. Pokud budou souhlasit, učitel „zajde“ pro Pipi. Celá situace na oslavě se odehraje ještě jednou s tím rozdílem, že nyní by už žáci měli Pipi opravovat, usměrňovat a radit jí, jak by se měla správně chovat. Ta žákům nakonec moc poděkuje a odchází.

Učitel se ptá žáků, jaká byla oslava a co se na ní odehrálo. Nechá si všechno vyprávět a pak společně po oslavě uklidí. Žáci si vezmou podložky a polštářky a připraví se na čtení.

10. Rozhodování Pipi

(individuální práce)

Učitel ukáže knihu Pipi Dlouhá punčocha i s jejími ilustracemi. Představí žákům autorku Astrid Lindgrenovou a zmíní se i o jejích dalších knížkách. Počká na úplné zklidnění a začne předčítat vybrané úryvky z knihy:

„Jednoho letního večera seděli Pipi, Tomy a Anika u Pipi na schodech verandy a jedli jahody, které si dopoledne natrhali. Byl překrásný večer, ptáci cvrlikali, květiny voněly a ano, jahody chutnaly. Všude vládl klid a mír. Děti jedly a téměř nepromluvíly. Tomy a Anika v tichosti přemýšleli o tom, jaká je to nádhera, že je léto a do konce prázdnin je ještě daleko. O čem přemýšlela Pipi, to nikdo neví. „Pipi, bydlíš už ve vile Vilekule celý rok,“ řekla najednou Anika a stiskla Pipi ruku. „Ano, utíká to, utíká a my stárnem,“ řekla Pipi. „K podzimku mi bude deset, takže nejlepší léta má už člověk za sebou.“ „Myslíš, že tu budeš bydlet pořád?“ zeptal se Tomy, „totiž až do té doby, kdy budeš tak velká, že se staneš námořním lupičem?“ „Kdopak ví,“ odušila Pipi. „Já myslím, že tatínek na tom černošském

ostrově nezůstane věčně. Jen co si postaví novou loď, tak si asi pro mě přijede.“ „Koukejte, tamhle zrovna jde,“ řekla a ukázala prstem k vrátkům.

Třemi skoky byla u nich. Tomy a Anika šli váhavě za ní a najednou viděli, jak se Pipi vrhá kolem krku velice tlustému pánovi v modrých kalhotách a se zrzavými, krátce přistřiženými kníry. „Táto Efraime!“ křičela Pipi, a jak mu visela kolem krku, klátila nohama ve vzduchu, až jí spadly boty. „Táto Efraime, ty jsi ale vyrostl!“

„Pipiloto Citrónie Cimprlíno Mucholapko Dlouhá punčocho, drahé dítě moje! Právě jsem ti taky chtěl říct, že jsi vyrostla!“ „Já jsem si to myslela,“ řekla Pipi, „a právě proto jsem to řekla první, hahá!“

.....

„Ale božínku,“ vyhrkla Pipi, „já jsem úplně zapomněla, že se neznáte! Tohle je Tomy a Anika a tohle je můj otec, kapitán a Jeho Veličenstvo Efraim Dlouhá punčocho – vid’, že jsi černošský král, táto?“

„Přesně tak,“ přisvědčil kapitán Dlouhá punčocho. „Jsem král černochoů kmene Kurekuredutů na ostrově, který se jmenuje ostrov Kurekuredutů. Vyplavil jsem se tam na břeh, když mě tehdy vítr smetl z lodi do moře, jestli se na to ještě pamatuješ.“ (Lindgrenová, 1985, s. 161 – 162)

Učitel doplní: „A teď jsem si přijel pro tebe, Pipi, novou princeznu Kurekuredutů.“

.....

„Zbývá nám deset minut času,“ řekla Pipi. To už se Anika málem položila na bednu a plakala, až srdce usedalo. Tomíkovi už nezbyl ani kamínek, který by mohl nakopnout. Zat’al zuby a kabonil se na celý svět. Kolem Pipi se shlukly děti z celého městečka. Vytáhly okaríny a zahrály jí písničku na rozloučenou. Znělo to nevýslovně smutně, taková to byla žalostná písnička. Anička přitom plakala a plakala. Vtom si Tomy vzpomněl, že pro Pipi složil báseň na rozloučenou. Vytáhl z kapsy papírek a začal předčítat. Škoda že se mu tolik třásl hlas:

*„Smutno je nám, že nám zmizíš
v cizí zemi pryč odjíždíš.*

*Můžem ti jen zamávat
a pak dlouho vzpomínat.“*

„Na mou duši, všechno se to rýmuje,“ pochvalovala si Pipi. „To se naučím nazpaměť a večer u táboráku to budu Kurekuredutům vyprávět.“

.....

„Sbohem, Aniko, sbohem,“ zašeptala. „A neplač!“ Anika jí dala ruce kolem krku a zavzlykala. „Sbohem, Pipi,!“ Vypravila ze sebe mezi vzlyky. Pak Pipi vzala za ruku Tomyho a dlouze mu ji tiskla. Potom přeběhla přes můstek na loď. Tomymu se po nose skutálela slza. Zat’al zuby, ale nepomáhalo to, přišla další slza. Vzal Aniku za ruku a tak tam stáli vedle sebe a hleděli za Pipi.“ (Lindgrenová, 1985, s. 179 – 181)

Učitel dočte úryvek, zavře knihu a promluví k žákům. „Pipi nyní přechází po můstku na loď a váhá. Nemůže se rozhodnout, zda zůstat se svými nejlepšími kamarády a všemi těmi dětmi, se kterými jí je tak dobře, tady v městečku, nebo jestli má odjet s jejím tatínkem na vysněný černošský ostrov. Budete jí muset poradit. Sami si promyslete, co byste dělali vy na jejím místě, jak byste se asi rozhodli.“

Učitel žáky rozdělí na dvě poloviny a postaví je do špalíru. Vytvoří tak pro Pipi most rozhodnutí (ulička svědomí). Pipi bude pomalu po tomto mostě přecházet a u každého žáka se zastaví. Ten jí pošeptá svou radu, jak se má Pipi zachovat. Ta vše vyslechne, na konci špalíru se zastaví a nechá je chvíli v napětí. Pak se k žákům otočí a řekne své rozhodnutí.

první varianta

Většina žáků Pipi poradí, aby odjela s tatínkem. Poděkuje jim tedy za radu a poprosí je, zda by jí mohli na rozloučenou zazpívat nějakou písničku. Po písni se s žáky rozloučí a odchází.

druhá varianta

Většina žáků je pro to, aby s nimi Pipi zůstala v městečku. Ta se bude moc radovat a děkovat jim. Z radosti je naučí písničku (já jsem zvolila veselou píseň od Jaromíra Nohavici), kterou si společně v kruhu zazpívají s doprovodem hry na tělo. Učitel vždy část písně předzpívá a žáci opakují. Probíhá tak celá píseň. Při refrénu si učitel bude vymýšlet různé pohyby a hru na tělo, což budou žáci napodobovat. Případně jim dá možnost vlastní tvorby pohybů.

„Byl jeden pán, ten kozla měl, velice si s ním rozuměl.
Měl ho moc rád, opravdu moc, hladil mu vous na dobrou noc.

Jednoho dne se kozel splet, rudé tričko pánovi sněd.
Když to pán zřel, zařval jéje, svázal kozla na koleje.

Zapískal vlak, kozel se lek. „To je má smrt,“ mečel, „mek, mek.“
Když tak mečel, vykašlal pak rudé tričko, čímž stopnul vlak.“

Po písni Pipi žákům poděkuje, rozloučí se s nimi a poradí jim, že jestli se s ní chtějí ještě potkat, ať otevřou knížku o ní. Tam se spolu shledají.

11. Závěrečná reflexe

Učitel si sedne s žáky do kruhu. Následuje slovní reflexe. Zeptá se, jak se jim dopoledne s Pipi líbilo, dá prostor k vyjádření. Společně si zopakují, co se dnes všechno dozvěděli, naučili a co všechno prožili.

Na tuto lekci může navazovat slohová hodina, ve které žáci vytvoří popis Pipi. Popíše Pipi takovou, jakou ji poznali. Nejdříve napíše, jak vypadá. Připomeneme žákům, aby zachovali určitý směr popisu. Následně by měli zmínit její charakteristické vlastnosti a její chování. Na závěr napíše, co se jim na Pipi líbí, či nelíbí a proč. Pokud lekci s žáky nedělá jejich učitel a čas pro ni již vypršel, lektor se s žáky rozloučí a ti odejdou. Popis napíše učitel s žáky ve škole.

(Lucie Kadlčíková)

KOLUMBOVO VEJCE

Projekt zahrnující vlastivědu, sloh, dramatickou, literární, výtvarnou, pracovní, hudební, tělesnou a etickou výchovu.

Věk dětí: 8 – 11 let

Počet dětí: 15 až 30

Časový rozsah: 4 vyučovací hodiny

Prostor: Školní třída s dostatečně volným prostorem a kobercem vzadu.

Pomůcky: Židle, vejce, papírové tácky, kreslířský nebo malířský materiál, arch balicího papíru do skupiny, bílé prostěradlo, mapa světa, globus, španělská vlajka, zpěvník Já, písnička, Orffovy nástroje pro hudební doprovod, plášť, kompas nebo buzola, královská koruna, 3 šátky, knihy, kytara, seznam všech světadílů a oceánů.

Použitá literatura: Ilustrované dějiny světa 8 – Dobývání nových světů, Gemini, Praha, Velká dětská encyklopedie – Dějiny světa, Nakladatelství Slovart, Praha, 1995. Jiří Černý, Ervín Urban: Obrázky z dějin zeměpisných objevů, Albatros, Praha, 1999. M. V. Kratochvíl: Objevitelé a dobyvatelé, Albatros, Praha, 1997. Hana Doskočilová: Diogenes v sudu, Albatros, Praha 1993.

Záměr lekce: rozvoj fantazie, snaha pomoci jiným, rozvoj skupinové citlivosti, snaha o kreativní řešení problémů.

1. Honička

- práce se skupinou (se třídou)

Honí 2 stálí honiči a jsou určeni 2 pomocníci, kteří mají na papíře napsaný seznam všech světadílů (event. oceánů). Koho se honič dotkne, ten musí příběhnout k volnému pomocníkovi a vyjmenovat všechny světadíly (varianta: oceány). Pomocník vše kontroluje podle seznamu. Po splnění úkolu může hráč pokračovat ve hře. Po nějakém čase je možno honiče i pomocníky vystřídat.

2. Zavedení pravidel

Žáci sedí v kruhu. Učitel je seznámí s pravidly pro plynulejší průběh lekce.

- Když řeknu slovo „štronzo“, všichni zkamení – zůstanou v poloze, ve které se právě nacházejí; pokud žáci neznají obsah slova „štronzo“, je lépe vysvětlit ho a vyzkoušet v prostoru.
- Jestliže bude někdo z dětí mluvit, ostatní budou zticha a budou ho poslouchat.
- Pořádně si mě prohlédněte, protože když budu mít na sobě kostýmní prvek nebo rekvizitu (plášť, korunu nebo čepici), budu představovat někoho jiného než vaši učitelku.

3. Uvolnění (Seznámení lektora s dětmi)

Učitel přinese žákům velký arch papíru a výtvarné potřeby (různé). Každé z dětí má za úkol vybrat si tužku, fix, nebo voskovku a napsat na papír své jméno nebo přezdívku. Po napsání se děti rozmístí do kruhu kolem archu tak, aby na něj všichni viděli. Pak si každý vybere jedno jméno a řekne, proč ho zaujalo (velikost, tvar a barva písma, umístění, protože je to kamarád ...).

4. Cestování strojem času

Učitel s dětmi sedí pohodlně na koberci a navozuje u dětí představu, že všichni sedí ve stroji času, který je schopen přemístit nás v čase i prostoru, takže můžeme cestovat do budoucnosti, minulosti kamkoli na světě. Děti zavřou oči a učitel pustí stroj pozpátku. Připoutáme se, do startu zbývá 10 s (deset, devět, osm, ... START). Odečítají se roky: rok 2002, 2001, 2000, 1999, ..., 1992 – někteří z nás se narodili, ...rok 1492. Připravíme se na přistání v roce 1492 ve středověkém Španělsku za vlády Izabely Kastilské a Ferdinanda Aragonského.

5. Rozdělení do skupin

Děti se rozdělí podle barvy očí do tří skupin, ve kterých budou v průběhu lekce pracovat.

Učitel oznámí, že za chvíli přijde jeden námořník a bude najímat schopné námořníky do svého mužstva, se kterými se pak vypraví na svých třech lodích objevovat nové cesty po moři.

Každý si nachystá, čím by na lodi chtěl být. Učitel s žáky zopakuje povolání, která jsou na lodi potřeba (důstojník, lodník, kormidelník, kuchař, plavčík, lodivod, veslař, lodní písař, hvězdář, obchodní agent, hvězdář, lékař, zlatník, tlumočník atd.). Poté se zeptá, zda znají námořnický pozdrav. Pokud ho nikdy žádný neslyšeli, společně ho vymýšlejí. Je nutné, aby každý, kdo se chce přihlásit k němu do služby, bezpodmínečně znal všechny světové strany. Potom společně určí správně světové strany ve třídě (učitel jim zadá sever) a žáci postaví doprostřed třídy. Učitel zadává žákům kolik jakých kroků a jakým směrem mají udělat, např. dva sloní na sever, čtrnáct mravenčích na jih, pět žabích na východ, osm želvích na jih, tři vrabčí na západ, dva slepičí na východ, jeden tygří na sever, dva hadí na západ, čtyři kachní na jih atd.

6. Nábor mužstva

Učitel přijde v roli Kryštofa Kolumba (má na sobě plášť), pozdraví je námořnickým pozdravem a představí se: *„Jsem kapitán Kryštof Kolumbus a přišel jsem do vašeho přístavu Palos, abych tu nabral odhodlané a všeho schopné námořníky, kteří by byli ochotni se se mnou plavit pod španělskou vlajkou (ukáže španělskou vlajku) do Indie. Chci zkusit plout pro změnu na opačnou stranu a ne kolem Afriky. Doufám, že tam budeme o hodně dřív, neboť já věřím, že je země kulatá. Nebudu s sebou brát žádné budižkničemu, ani žádné vyvrhele. Chci najmout jen staré mořské vlky, kteří vědí, co se od nich na velké námořní plavbě očekává. Jako kapitán a vůdce celé výpravy potřebuji schopného důstojníka, lodníka, kormidelníka, kuchaře, plavčíka, veslaře, lodního písaře, hvězdáře, lodivoda, dále pak obchodního agenta, lodního písaře, lékaře, zlatníka atd. Teď se můžete postavit do řady a ukázat mi, co umíte. Samozřejmě může jet jen ten, kdo o plavbu na trojstěžníku stojí. Tak co dokážeš ty? ... To se mi líbí, беру tě jako svého kormidelníka.“* Atd. až je celé mužstvo pohromadě.

7. Stavba a vybavení lodí

Učitel v roli Kolumba rozdělí mužstvo námořníků tak, aby na všech třech lodích byl stejný počet, pak řekne: *„Dostali jsme od naší dobré královny Izabely materiál na tři karavely, jsou to středně velké lodě, na každé se tyčí tři stěžně, zadní paluba je vyvýšená. Nemají velký ponor, což nás bude chránit před najetím na skaliska, které číhají pod hladinou neznámých břehů. Zde je stavební materiál (učitel ukáže na židle) a můžete se ihned pustit do stavby lodí. Dbejte na to, aby byly nachystány co nejdříve v přístavu Palos, který se nachází zde (učitel ukáže na jednu stranu třídy). Dejte se do práce.“*

Žáci staví lodě ve skupinách, učitel v roli jim může pomoci radou. Pak je vyzve, aby si své lodě pojmenovali. Pokud znají realitu, mohou dát skutečný název Kolumbových korábů. Pokud ji neznají, vymyslí si své vlastní originální názvy.

Kolumbus jim dále řekne, aby se sešli vždy námořníci z jedné lodě a sepsali 10 – 15 nejdůležitějších věcí, které budou nezbytné pro plavbu, věci, bez kterých se námořníci neobejdou. Po sepsání se vše v kruhu přečte.

8. Nástup na loď a zpěv námořnické písně

Učitel v roli Kolumba postaví námořníky do „latě“ a vyzve je k nástupu na loď. Pozdraví se s nimi námořnickým pozdravem a pak společně zazpívají námořnickou píseň, např. ‚Hudsonské šifý‘ (viz Já, písnička 2, str. 71) s využitím kytary. Žáci mohou sami tvořit doprovod pomocí Orffova hudebního instrumentáře, nebo hry na tělo.

9. Hra na lodě

Učitel informuje o pravidlech plavby. Úkolem Kolumbových mořeplavců je připlout na pevninu (do Indie) a neztratit ani jednoho člena posádky. Kdo spadne do moře, utopí se. Během plavby se nesmí mluvit, protože by nevál příznivý vítr, ale uragán, který by ničil loď

(mohl by zlomit stožár, roztrhnout plachtu, nebo rozlomit loď). Musíme tedy plout co nejtížeji. Který trojstěžník přistane jako první u pevniny, zakřičí: „*Země!*“

Učitel v průběhu hry vystoupí z role Kolumba a vstoupí do role uragánu, který při sebemenším hluku zničí část loď tak, že si vezme jednu židli, tím trestá mluvení a bouchání židlí o sebe. Učitel musí tolerovat zvuky vyvolané prací dřeva, např. vrzání židlí, parket atd.

Celá hra probíhá na židlích, námořníci se přeplavují tak, že si podávají židle zezadu dopředu. Každá skupina pluje na plachetnici, kterou si postavila.

Hra začíná Kolumbovým povelom: „*Vytáhnout kotvu, napnout plachty a vyrazit, každý si hledí své práce.*“

Uprostřed hry ji učitel přeruší slovem „štronzo“. Oznamí zprávu, že v důsledku špatné stravy, která při tak dlouhé plavbě už pomalu dochází, jeden člen posádky oslepl (učitel zaváže jednomu námořníku z každé loď oči šátkem). Je tedy nutné se o něho postarat, protože úkol na začátku plavby zněl: neztratit ani jednoho námořníka. Hra pokračuje dál.

Jestliže se dětem hra nedaří (jsou jim odebrány židle a důsledkem toho popadají do moře), může jim učitel dát možnost vyplout znovu.

10. Přistání a prohlídka nové krajiny

Učitel oznámí žákům, že úspěšně přistáli na pevnině, ptá se, kdo se hlásí na prozkoumávání zdejší krajiny (mohou jít všichni). Narativní pantomima (žáci nemluví), učitel vypravuje: „*Pomalou procházíte zemi, na které jste se právě vylodili. Nevíte, co nebo koho potkáte, co uvidíte. Váš kapitán Kolumbus vám dal úkol, abyste si všeho pozorně všímali. Obdivujete se cizokrajným stromům, květinám, zvířatům. Pozor, něco slyšíme. Nejsou to lidské hlasy?*“ Učitel ukončí narativní pantomimu slovem „štronzo“. Na koho z dětí sáhne, ten odpoví na otázku. Např. Co vidíš, námořníku? Co obdivuješ? Co tě tak překvapilo? Jak toto krásné místo nazveš? ...

Učitel v roli Kolumba svolá námořníky k sobě a řekne: „*S krajinou jste se už seznámili, proto mi teď nakreslete něco zajímavého, co jste na svém putování po krajině objevili.*“ Následuje samostatná práce a její prezentace.

11. Příprava na návrat a sepsání věcí, které přivezeme královně

Učitel oznámí žákům, aby si každá skupina našla své místo a sepsala, co jako objevitelé přivezou z této země španělské královně Izabele. Děti si nachystají příchod před královnou, kdo a co bude mluvit, kdo ponese dary, jaké dary to budou apod.

12. Návrat do Španělska

Učitel v roli Kolumba požádá námořníky: „*Námořníci, jste připraveni zvednout kotvy? Tak se prosím se všemi věcmi nalod'te a odplouváme. Zpáteční cesta ubíhá vždy rychleji a my si na ní ještě zazpíváme námořnickou píseň.*“ Všichni zpívají píseň „Hudsonské šífy“ a přemísťují se do přístavu.

Po dozpívání písně učitel v roli Kolumba dá povely k ukončení plavby a vylodění ve španělském přístavu.

13. Přijetí Kolumbovy výpravy královnou

Učitel v roli královně Izabely (má na hlavě korunu) přijímá námořníky, kteří jí nosí a předávají dary. Královna je chválí a ptá se na problémy, které se při plavbě a prozkoumávání pevniny objevily. Za dobře odvedenou práci je pozve na banket.

14. Kresba hostiny

Učitel rozdává žákům papírové tácky, na které mají nakreslit nebo namalovat pochoutky všeho druhu. Děti si mohou vybrat podle své fantazie tak, aby jim jídlo chutnalo. Jakmile práci dokončí, nachystají tácky na velké bílé prostěradlo – královskou tabuli.

15. Královský banket

Učitel v roli královny Izabely pozve všechny námořníky na královskou hostinu a vyzve je, aby si brali, co hrdlo ráčí a nic se neostýchali. Komentuje, co vidí za jídlo, na co má největší chuť. Na vše se také ptá žáků. Požádá je, aby se chopili imaginárních číší s vínem a připíjí Kolumbovi na další mořeplavecké úspěchy.

Když je hostina v plném proudu, učitel vystoupí z role a začne vyprávět: *„Hodoval zde také jeden kardinál. A ten kardinál možná Kolumbovi jeho úspěch u královny záviděl, proto se nechal slyšet, že Kolumbova cesta do neznáma nebylo vlastně nic tak obtížného.“* Učitel se žáků zeptá, co by na to řekli, kdyby byli Kolumbem. Pak pokračuje ve vyprávění: *„Kryštof Kolumbus ani na chvíli nezaváhal a odpověděl, že to bylo stejně obtížné jako postavit vejce na špičku. A pak navrhl kardinálovi, aby se o to pokusil. Zde je vajíčko. Má někdo odvahu ho postavit na špičku?“* Zde nastávají dvě možnosti:

- a) Pokud se některému z dětí podaří splnit úkol, zvolá učitel: *„Ty jsi pravý Kolumbus!“*
- b) Jestliže si děti s postavením vejce na špičku neporadí, vstoupí učitel do role Kolumba a předvede jim to.

Nakonec učitel dovypráví scénu s vejcem do konce. *„Když Kolumbus vejce naklepl a tím ho postavil na špičku, kardinál se rozzlobil a řekl, že tohle by dokázal taky. Kolumbus se usmál se slovy, že poprvé je to objev, a podruhé ... to dokáže i kdejaká kuchařka.“*

16. Konec hostiny

Učitel opět vstoupí do role královny Izabely a rozloučí se se svými hosty: *„Děkuji vám, že jste přišli na tuto malou hostinu, ale musím se omluvit, protože mě čekají vladařské povinnosti.“*

17. Stroj času

Učitel požádá žáky, aby vstoupili do stroje času, se kterým se dostanou zpátky do roku 2002. Ti se posadí na koberec, zaujmou příjemnou polohu a připoutají se jako v letadle, pak zavřou oči, učitel odpočítá start a komentuje let časem, upozorní je na přistávací manévry a přivítá je v současnosti.

18. Shrnutí

Učitel: *„Kde jste dnes celé dopoledne byli? Co jste dělali? Zkusíte mi vše ukázat tak, jako bych se díval na fotografie? Postupně vytvářejte fotografie, které zachytí nejdůležitější okamžiky vaší cesty.“*

Během fotografování a rekapitulace dává učitel žákům další informace. Ukazuje podrobnosti cesty na mapě a globusu. Vysvětlí jim, že Kolumbus chtěl plout do Indie a přitom objevil v roce 1492 celý nový světadíl – Ameriku a ani o tom nevěděl. S tím souvisí i to, že obyvatele nazval indiány, protože si myslel, že připlul k indickým břehům. Nový světadíl byl nazván podle italského cestovatele Ameriga Vespucci, který prozkoumal pobřeží Jižní Ameriky a tím se proslavil. Kolumbus vycházel z představy, že je země kulatá, o čemž ale nebyli přesvědčeni ostatní lidé. I jeho námořníci si mysleli, že za oceánem je velký vodopád a voda zde padá do pekla. Plavil se se třemi loďmi, dvě byly rychlé karavely: Pinta, Niña, třetí, které velel Kolumbus, byla karaka Santa Maria, loď pomalejší než karavela, ale lépe přizpůsobena pro přepravu zboží, které chtěli Španělé vyměnit za zlato. Za svůj objev získal Kolumbus hodnost admirála, vícekrát a guvernéra ostrovů a zemí, jež objevil na své cestě.

19. Závěrečná reflexe

Učitel požádá žáky, aby se vyjádřili k průběhu celé lekce a sdělili si navzájem své pocity a reakce. Co se jim líbilo, nelíbilo, kdy se cítily nejlépe, kdy hůře, zda ve svém životě zažili něco, co jim Kolumbův příběh připomíná? Co si z dnešního dne zapamatují?

20. Na výpravě s Kolumbem

Učitel rozdá žákům papíry a požádá je, aby napsali krátké vyprávění o tom, co zažili na výpravě s Kryštofem Kolumbem.
Tuto práci lze dát za domácí úkol.

21. Četba Kolumbovo vejce od Hany Doskočilové

Učitel seznámí žáky s knihou spisovatelky Hany Doskočilové Diogenes v sudu. Rozdá jim nakopírovanou ukázkou z knihy a společně si celý příběh přečtou. Učitel může doporučit další knihy, ve kterých se mohou dozvědět zajímavosti z Kolumbova života.

22. Album s názvem Naše výprava s Kolumbem

Každý žák si zvolí zajímavý okamžik z mořeplavecké cesty s Kolumbem a výtvarně ho ztvární. Sám si zvolí velikost výkresu, malířský nebo kreslířský materiál. Žáci mají možnost pracovat i ve skupinách, pokud se dohodnou na společném námětu. Učitel pak s nimi vytvoří obrázkové album – dokument z výpravy.
Tento bod je možné zařadit jiný den v hodině výtvarné výchovy.

(Martina Pokorná)

