



Na ostrově

Jedná se o akci v podobě bojovky s tím, že je v našem případě striktně vázaná na konkrétní místo – Císařský ostrov v Praze (příloha 1). S menšími obměnami lze však program použít i v jiném prostředí.



- **Pro koho:** děti od 8 do 12 let
- **Časová náročnost:** 5 hodin
- **Personální náročnost:** podle velikosti skupiny, minimálně však 5 lidí, ideálně 6–7

Kostymovaní herci/herečky:

- | | |
|-------------------|---|
| ■ pirátova vnučka | ■ cestovatelka |
| ■ rybář | ■ duch piráta |
| ■ kuchař | |
| ■ podkoní | (lze samozřejmě mít místo rybáře rybářku a obdobně) |
| ■ zahradnice | |

Potřebné materiály:

- kostýmy pro výše zmíněné role
- kousky skládačky, které jednotlivé postavy darují dětem
- logická hádanka
- úvodní dopis (příloha 2)
- láhev s mapou a se vzkazem (příloha 2)
- papírové kartony na „ostrůvky v močálu“
- provázky na pletení sítě
- „ryby a prut“ (stanoviště 3)
- banány
- plodiny a hádanky (stanoviště 4), tip na typ hádanky je v příloze č. 3
- plyšový pes (stanoviště 5), plyšový/papírový apod. kůň (stanoviště 6)
- sazenička (stanoviště 7)
- kyblík, kelímky (stanoviště 8)
- plyšáci a další předměty do džungle
- hádanka k rozkládání odpadků (stanoviště 10)
- rukavice a pytle na sbírání odpadků
- „perly“ a poklad – měšec se srdci a závěrečným dopisem (příloha 2)



Úvodem

- **seznámení se navzájem, hry na zapamatování jmen a tzv. ledolamky**
- **společné nastavení pravidel, která budeme během dne dodržovat**
- **nástin harmonogramu**

Tipy na konkrétní „ledolamky“, tipy týkající se části nastavení pravidel a představení harmonogramu jsou uvedeny v samostatných pracovních listech.

Přímá řeč, kterou si samozřejmě organizátor/ka musí upravit podle terénu a situace, bude dále odlišena barevně:

Rybář

Kuchař

Podkoní

Zahradnice

Cestovatelka

Lektorující

Stanoviště č. 1: úvodní hry u řeky

Při úvodních hrách skupinu náhodou potká holčička (postava pirátovy vnučky), která hledá někoho na pomoc. Její děda jí někde tady poblíž nechal dopis. Prý má být pod kamenem v zahradě trojské, nedaleko zámečku, hlídá ho lev...

Děti by měly přijít na to, že musí vstoupit do parku trojského zámku, a pár metrů od vchodu najdou dopis (příloha 2). Z dopisu zjistí, že mají najít láhev se vzkazem ->

Úkol: vlézt do vody a odvázat láhev se vzkazem a mapou (příloha 2). Z mapy a vzkazu zjistí, že mají jít za „močál“.

Stanoviště č. 2: cesta za rybářem

Po cestě za rybářem děti musí překonat močál po ostrůvcích ->

Úkol: celá skupina má tolik ostrůvků (z kartonu), aby byly pro každého dva + jeden navíc pro celou skupinu. Jsou určeny startovní a cílová čára (například provazy na trávníku nebo křídou na chodníku). Soutěží 2 skupiny paralelně. Celá skupina se musí co nejrychleji dopravit na druhou stranu řeky suchou nohou. Aktivitu je dobré udělat minimálně 2x a reflektovat, co mají udělat pro to, aby to šlo rychleji (většinou jde o komunikaci, domluvu a vzájemnou pomoc ve skupině).



Stanoviště č. 3: rybář

Rybář je starý, nemůže už sám lovit prutem, potřebuje síť. Také má hlad, potřebuje rybu, aby se najedl a mohl vám říct víc ->

Úkol: 1) uplést síť z provázků, předem určit, kolik oček by síť měla mít

2) ulovit rybu – více dětí drží jeden prut (tyčku s háčkem), na ten musí ulovit papírovou rybu

Legenda (řeč z úst rybáře): „Vidím, že umíte spolupracovat. Tím, že jste upletli síť, jste odčinili hřích starého piráta, který kdysi napadl loď a roztrhal jim síť. Pomohli jste mi, rád bych vám proto dal kousek skládačky, kterou si u mě pirát uschoval. Myslím, že více o pirátovi by vám mohl říct kuchař. Musíte mu ale donést plodiny na vaření, ty byste mohli najít u banánové plantáže. Na banánové plantáži si také každý pro sebe můžete utrhnout jeden banán. Ale pozor, kuchař je stará škeble a pedant. Když mu neřeknete, odkud co pochází, tak vás pošle tam, odkud jste přišli. A taky by bylo dobré vědět, jak se jmenuje jeho pes, ten je jeho věrným společníkem a bez něj se kuchař nikam ani nehne.“

Stanoviště č. 4: banánová plantáž

Na stromě budou předem rozvěšené banány, každé dítě si může vzít jeden.

Na jednom stromě bude vzkaz: „Pod palmou najdeš 6 různých plodin, které pochází ze 3 různých kontinentů. Které to jsou kromě toho, kde se právě nacházíte?“ Pod stromem jsou pak tyto plodiny: banán, káva, rajče, brambora, pepř, skořice ->

Úkol: 1) děti by měly přiřadit vždy 2 plodiny ke každému kontinentu. Pokud nebudou vědět, dostanou nápo- vědu u poslední palmy (např. červená plodina pochází z Ameriky...). Tuto informaci spolu s plodinami donesou kuchaři.

banány – Afrika

káva – Afrika

rajčata – Amerika

brambory – Amerika

pepř – Indie

skořice – Indie

2) vyluštit jméno kuchařova psa – na dalším stromě je zavěšena nějaká jednoduchá šifra – pes se jme- nuje KRAKEN (tip na typ šifry je v příloze č. 3)



Stanoviště č. 5: kuchař

Legenda (řeč z úst kuchaře): „Co mi to nesete? Aha, tak to se hodí. A odkud ty plodiny jsou?“

Děti předají plodiny a řeknou, odkud která plodina je.

Děti: „Nevíte, kde je tu poklad? Nebo kam máme jít dál?“

Kuchař: „Nevím, ale že jste tak šikovní a vyznáte se v kuchyni, co se z čeho vaří a odkud ty potraviny pochází, tak vám prozradím, že mám pro vás kus skládačky od piráta Tárípa, ale střeží ho můj pes... leč zapomněl jsem, jak se jmenuje...“

Děti vykřiknou jméno psa tak, jak ho rozluštily, a pes vyskočí k nim (plyšák hozen seshora). Na krku bude mít kus skládačky.

Kuchař: „Poslyšte, děti, tamhle naproti, jak se pasou koně, tam byste mohly potkat podkoního, kterej toho dědu taky znal, ten by vás mohl navést dál.“

Stanoviště č. 6: podkoní (část 1)

U cesty stojí podkoní, v ruce má plyšového/papírového koně.

Děti: „Nevíte, kde je tu poklad? Nevíte něco o pirátovi? Nebo kam máme jít dál?“

Podkoní: „Víte co, já jdu teď tady vedle do zahrady pro seno, pojd'te se mnou, bývá tam i zahradnice, která piráta znala.“

Stanoviště č. 7: zahradnice

Zahradnice: „Jo, starej pirát. Moc dobře si vzpomínám. Ve svém životě udělal hodně chyb, vykácel i vypálil husté lesy... Ale ve stáří, když se usadil tady na našem ostrově, se snažil hříchy svého mládí odčinit – zasázel hodně stromů tady po celém ostrově. Díky němu se z pustého ostrova stala tahle zelená oáza. Daroval mi tenkrát jedno semínko, z něžž mi vyklíčila malá rostlinka. Bylo by fajn tu rostlinku teď zasadit. Co vy na to? Pomůžete mi? Kam byste tu rostlinku dali?“

Procházka zahradou – společné zasazení malého stromku.

Zahradnice pak daruje dětem za odměnu kus skládačky.



Stanoviště č. 8: podkoní (část 2)

,...’”

Podkoní děti doprovázel po cestě zahradou, nyní se zastaví a řekne jim, že stará herka po pirátovi má žízeň a potřebuje napít.

Podkoní: „Piráť mi vyprávěl, že na jedné výpravě, když s koněm došli až do hloubi Sahary, zvíře pošlo žízni, protože ho cestou ani nenapadlo zastavit a podat koni vodu. Nikdy si to neodpustil a do konce života se tu na ostrově vzorně staral o řadu zvířat. To on se zasadil o výběh pro slepice i pro kozy. Choval tu kromě koní i další živočichy. No nic, tady je pár kelímků a přes cestu je řeka. Zkuste naplnit tamhle ten kýbl, co je u plotu. Odnést k řece ho nemůžete, je tam přikován.“

Úkol: Děti by měly naplnit kýbl vodou – ideálně by měly přijít na to, že pokud si předávají kelímek štafetově, jsou rychlejší.

Podkoní je nadšen a podá jim další díl skládačky, který jakoby našel pod podkovou svého koně.

Náhodou jde okolo cestovatelka.

, ~ , ° * “ ”

Stanoviště č. 9: cestovatelka (část 1)

Cestovatelka: „Co to tu děláte?... To je zajímavé. Jojo, piráta jsem taky znala, potkala jsem ho několikrát na svých cestách, když už byl starší. Vyprávěl mi, že dřív také cestoval, ale tehdy ho nezajímalo nic o místech a lidech, které navštívil, chtěl se jen bavit a loupit. No když jsme se skamarádili, tak už byl jiný. Chybí mi, mám radost, že jsem teď potkala vás, můžu si konečně zase s někým dobře popovídat. A zahráli byste si se mnou i nějakou hru? Jo? Tak pojďte, znám dobré místo.“

Cestovatelka odvede děti na louku a tam si zahrájí různé hry dle návrhu dětí (pokud děti nic nenavrhnou, tak mrazík/honěná...).

Cestovatelka: „To jsem si s vámi dobře zahrála. Za odměnu vám ukážu místní džungli, pojďte se mnou. Musíte být ale úplně potichu. A schválně, čeho zvláštního si každý z vás po cestě všimne.“

Po cestě na další stanoviště děti prochází „džunglí“ – po cestě jsou zavěšené různé předměty (plyšáci, hračky...).

Stanoviště č. 10: cestovatelka (část 2)

Po průchodu džunglí řekne cestovatelka: „Co jste po cestě viděli? Co sem patří a co ne úplně? A co odpadky, patří do džungle? Víte, jak dlouho trvá, než se v zemi rozloží slupka od banánu? A jak dlouho kapesník?“ ->

Úkol: 1) hádanka na rozklad odpadků – lektor si dopředu připraví sadu kartiček s obrázky několika předmětů (jablko, dětská plena, plechovka...) a sadu kartiček s napsanými časovými úseky (1 týden, 3 roky...). Děti mají za úkol pospojovat předměty s délkou jejich rozkladu v přírodě.

2) společný sběr odpadků v okolí

> ^ - , ° * “ ”

Cestovatelka: „Také jsem měla dílek skládačky od piráta, ale někde jsem ho ztratila. Možná to bylo dnes dopoledne na pláži, když jsem se šla koupat do řeky. Pojd'te se se mnou podívat, jestli tam neleží.“

, ... ' ”

Stanoviště č. 11: pláž

Na pláži na děti zpoza stromu vybafne duch piráta Tárípa a hodí na ně kus chybějící skládačky. Děti tak mají všechny kousky a mohou složit skládačku – získají symbol. Přemýšlí, co s tím a kde hledat poklad.

Lektor: „Hledáte přeci poklad piráta, kde asi bude zakopán? – Na pláži, ale tady není. – A není tu ještě jiná pláž?“

Děti by měly objevit druhou pláž, tam uvidí cestu z perel, symbol na kameni a pod kamenem bude poklad – měsíc se srdci. V měšci bude také vzkaz (příloha 2).

Závěr a reflexe
