



Nicky a Věra

Je to výprava přísně vázaná na konkrétní místo – v závěru se má dojít na hlavní nádraží v Praze, na 1. nástupiště k památníku Nicholasi Wintonovi (mapka trasy je v příloze č. 1). Výpravu ale lze realizovat i kdekoliv jinde s tím, že ideální by bylo nějaké místo, které je alespoň částečně spojené s historií Židů, holocaustem apod.



Pro koho: děti od 8 do 12 let

Časová náročnost: 4–5 hodin

Personální náročnost: podle velikosti skupiny, 1–2 lidé

Potřebné materiály:

- kniha: Petr Sís: *Nicky & Věra*. 2021, Labyrint.
- papíry, tužky, pastelky
- sepsané morální situace
- fotky a mapky
- „mikrofon“ a papírky na představení této aktivity
- kruhy z kartonu (průměr ve velikosti lidské nohy) v počtu dvojice na osobu + 1
- seznam obecných lidských typů
- šátek na zavázání očí
- svíčky, sirky + zapalovač/sirky
- popis cesty k Stolpersteine
- kartičky s popisem cestujících
- příklad papíru s hrdinou

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.

1. část – uvnitř

Ledolamka pro seznámení se

Účastníci si stoupnou do kruhu, postupně říkají své jméno a svého oblíbeného hrdinu (+ proč je to jejich oblíbený hrdina/ka).

Účastníci mají za úkol se seřadit dle prvního písmena svého jména (podle abecedy), aniž by spolu mluvili.



Nastolení tématu, brainstorming

Já jako hrdina / Já jako hrdinka (převzatá aktivita, zdroj 1): *Kdybych byl hrdina, jak bych se jmenoval, jaké bych měl zvláštní schopnosti a jaké dobro bych s nimi konal? / Kdybych byla hrdinka, jak bych se jmenovala, jaké bych měla zvláštní schopnosti a jaké dobro bych konala?* Papír tužkou rozdělte na čtyři části a vepište odpovědi na tyto tři otázky. Kdo chce, může si svého hrdinu/hrdinku nakreslit. Zbývající čtvrtou část papíru zatím nechte prázdnou.

- nakreslit příklad

, ... ' "

Závěrem je, že všichni mají představu, jakými hrdiny by chtěli být a jak by se svými zvláštními schopnostmi naložili (rychlý, umí vylovit cokoliv ze dna moře...). Někteří budou vymýšlet „hlouposti“. U těch smysluplnějších a vážněji laděných nápadů je vhodné vyvolat krátkou diskuzi o schopnostech a cílech jejich hrdinů (např. *Jak by tvůj hrdina řešil světový hladomor? Kdyby přišly povodně, jak by mohl zasáhnout tvůj hrdina?*).

Kdo by nejlépe vyřešil tuto situaci?

Děti mají mezi sebou určit, který z hrdinů, které vymysleli v předchozí aktivitě, by nejlépe vyřešil následující situace:

- v jídelně připálili oběd a za půl hodiny má přijít 5 tříd na oběd,
- padá žižkovská věž - je už nakloněná a do 3 hodin má spadnout,
- blíží se povodňová vlna, která zaplaví Prahu,
- následky klimatických změn.

, ~ - , ° * " "

Moje „zvláštní schopnosti“

Co ale reálný svět? Mají zde lidé zvláštní schopnosti? V čem spočívá ta tvého kamaráda (po levici)? Zkuste vymyslet jednu nebo víc věcí, ve které vyniká, která ho baví. (Porad'te si ve dvojici.) Poté si prohlédněte, co napsali ostatní. Pokud si myslíte, že nějakou svou schopnost vynechali, napište jim ji.

Práce s knihou

Nicky a Věra – začátek příběhu – nejdřív je dobré se zeptat, zda příběh znají.

Čtení z knížky – část Nicky – přečtení úvodu o Nickym (končí to: *„Nicky měl jet lyžovat, ale kamarád mu zavolal, co se v Československu děje – Nicky se rozjel do Prahy.“*) – rozhodl se udělat to, co musel.

Následně se rozehrají scénky – **morální situace a rozhodnutí** (několik předepsaných situací, ve kterých se účastníci ve skupinkách mají rozhodnout, jak by jednali nebo co by v takové situaci udělali; příklad: *Karla nemáte moc rádi, protože s ním nemáte společné zájmy. Jeho baví věda a vás spíš sport. Když jste se po škole potkali při venčení psa, tak utekl, protože se psů bojíte... Jednoho dne přijdete do školní jídelny a vidíte skupinu*



žáků z paralelní třídy, která si z Karla utahuje. Když nese tác s jídlem, drknou do něj a polévka se mu rozleje na zem... Co uděláte?]

Jsou 2 varianty: řešit to verbálně, tedy po poradě skupiny představit možné řešení, nebo zahrát celou scénku (u hraní jsou také 2 varianty – celou scénku zahrají žáci, nebo lektorující předehtají začátek a žáci pak vstoupí do živé situace).

Možné situace:

- *Bezdomovec sedí v parku na lavičce, nikomu nic nedělá. Zjevně ale zapáchá. Kolem jde kluk nebo holka, který/á po něm začne házet žaludy a řvát: „Smrdíš!“... Agrese se postupně zvyšuje. Vy jdete náhodou kolem, jak se zachováte?*
- *Jedete v tramvaji a před vámi sedí postarší pán, kterému před výstupem z tramvaje vypadne dvoustovka. Nemáte peněz nazbyt. Co uděláte?*

Čtení z knížky – část Věra – dočtení po místo, kde „si sbalila kufr“

Následně kreslení postavy viz obálka knihy (účastníci se seskupí do párů a v páru mají nakreslit siluetu jeden druhého, zároveň si u toho mají povídat a zjistit 3 nejdůležitější věci v životě toho druhého; ty 3 věci pak zobrazí v siluetě dotyčného). Pokud jsou ve skupině menší děti, doporučujeme připravit siluety jako šablony.

2. část – venku

Historický flashback

Na náměstí Jiřího z Poděbrad: *Když Nicky přijel do Prahy, nevypadalo to tady tak, jak to vidíme dnes. Máme tu několik fotografií, nevíme úplně přesně, z jaké jsou doby, některé z nich jsou určitě focené i dříve než za druhé světové války.*

Úkol: Dáme účastníkům staré fotky, popisky a úsek mapy (příloha č. 2). Jejich úkolem bude přiřadit popisky k dané fotce, pak místo najít a vyfotit to samé místo v dnešní době. Také zakreslit tečkami do mapy, kde se fotka fotila. Ve skupinkách – rozchod, sraz pak na kraji Riegrových sadů, před Sokolem – projdeme řešení, každá skupinka ukáže svoji fotku.

Stolpersteine

Od sokolovny k soše Františka Riegra přes ulici Mánesova.

Účastníci dostanou popis cesty (jdi rovně, zahni doprava atd. připravený dle terénu a potřeby) s tím, že hledají na chodníku před zelenými dveřmi v úseku ul. Mánesovy něco, co je spojené s příběhem Nicholase Wintona a té doby obecně. Děti by měly objevit cedulky se jmény a daty narození a úmrtí. *Co si myslíte, že to znamená? V jaké době zemřeli a jak?*

Je možné k tomu přidružit rituál omytí kamene.



Riegrový sady

Na louce v Riegrových sadech: *Nickyho práce v Praze a v Londýně – musel spolupracovat s řadou lidí (např. Doreen Warrinerová), museli si předávat informace ve ztížených podmínkách (i utajovaně, kolikrát přes někoho, docházelo k informačnímu šumu).* -> hry na spolupráci, děti se rozdělí na 2 skupiny

Představení legendy a aktivit proběhne formou hry s mikrofonom: lektorující předá mlčky prvnímu dítěti falešný mikrofón a papír s textem, po cca 3 větách je na papírku napsané „předej dalšímu“ – dítě dá papír dalšímu účastníkovi, ten pokračuje a tak si předávají mikrofón a představí legendu a aktivitu v podstatě oni sami.

Aktivita č. 1: Jak se dostat přes řeku

,...’”

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 trávniku 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).

Aktivita č. 2: Tichá pošta jinak

, ~ - , ° * “ ”

Nejdříve ve dvojicích, pak ve čtveřicích: jeden je vždy „vodič“, ostatní ve skupině mají zavázané oči. Vodič a ostatní si domluví poklepávací signály – např. zaklepu na pravé rameno = otoč se doprava, na levé rameno = otoč se doleva, poklepu na hlavu = jdi, zatahání za tričko = stůj. Pak zkusí spolu projít vyznačenou cestu. Pro dvojici je to jednoduché, pro čtveřici pak už míň – přenos signálu od vodiče k prvnímu (všichni stojí za sebou) trvá déle, dochází tam k informačnímu šumu. Po chvíli se had posune tak, aby ten, co byl vodič, měl zavázané oči. Každý ze čtveřice by si měl vyzkoušet všechny pozice – na 1., 2., 3. místě slepých i na místě vodiče – každá ta role je jinak těžká. Pak reflexe: je to i simulace zadávání úkolů od úplného šéfa přes vedoucí až po řadového pracovníka – každá ta role má svoje těžkosti.

Aktivita č. 3: Zastav robota

Hra na roboty spočívá v tom, že dva účastníci (roboti) stojí zády k sobě, v jeden moment se oba pomalým krokem rozejdou. Koordinátor přebíhá od jednoho k druhému, vždy jednoho robota může otočit jen o 90°, poté musí zase běžet ke druhému. Jeho úkolem je, aby se jeho „roboti“ střetli čelně. Pak si vymění role.

Cesta z Riegrových sadů přes Rajskou zahradu, náměstí W. Churchilla až na nádraží

Aktivita č. 1: Koho si vezmu s sebou na cestu

Nicky a jeho spolupracovníci dělali seznamy dětí, které mohou poslat vlakem do Anglie. Děti, které se dostaly do „Wintonova“ vlaku, musely strávit ve vlaku mnoho hodin, déle než celý den, a své spolucestující (další děti) si rozhodně nemohly vybrat. Stejně jako my, když někam jedeme vlakem. *Asi už jste zažili, že se vám*



projekt **NAŠE ČTVRTĚ 2 – Dobrodružná výprava**

pracovní list

9

s nějakými cestujícími nejelo vlakem příjemně. A teď pro vás máme radostnou novinu – v této hře budete mít takové spolucestující rovnou 3!

Skupinky dětí si vždy vylosují **3 kartičky s popisem různých cestujících**:

- celou cestu spí a chrápe
- hodně upovídaná, která si chce s vámi povídat
- mlaská
- silně zapáchá
- roztahuje se až k vaší sedačce
- pořád otevírá okno
- pořád telefonuje
- poslouchá nahlas hudbu
- cestuje s malými dětmi, které skáčou po sedačkách, i přes vás
- přio opilý pán, který má v ruce další pivo
- dva upovídaní pánové, kteří si spolu nahlas něco vypráví
- kluk s batohem, snowboardem a psem, který zabírá spoustu místa



Úkolem je zamyslet se, jak by s každým z nich řešili konfliktní situaci, která může nastat.

Aktivita č. 2: Vlak jede

Všichni si stoupnou do kruhu a každý jeden po druhém řekne název nějakého města (Praha, Londýn atd.). Lektorující pak postupně říká: „Vlak jede z Prahy do Londýna.“ A účastníci, kteří si vybrali tato města, si musí rychle vyměnit místa. Začíná se pomalu a postupně se zrychluje. Hlášení lze také obměnit občasným „vlak couvá“, „vlak má poruchu“, „střet vlaků na trati“ atd.

Cesta přes náměstí Winstona Churchilla do Fantovy kavárny

Na náměstí: Víte, čím je tu památník? Kdo je to Winston Churchill? Případně nějaké citáty, z nichž se mají vybrat ty, které byly řečeny Churchillem.

Hlavní nádraží – Fantova kavárna

Práce s knihou (přečteme si konec příběhu, vracíme se k tématu hrdinové).

Upozornění na památník (ruce) v průhledu z Fantovy kavárny. *Co to znamená?*

