

Záhada hlavolamu

Jedná se o akci v podobě bojovky s tím, že je v našem případě striktně vázaná na konkrétní místo – pražskou čtvrť Žižkov (viz mapa v příloze 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 4 lidé, ideálně 8

Kostymování herci/herečky:

- Rychlé šípy – 2 průvodci
 - učitel
 - malíř
 - kořenářka (jde udělat i přes dopis)
 - herečka
 - metařka – Alenka
 - Široko
- (lze samozřejmě mít místo učitele učitelku a obdobně)

Potřebné materiály:

- kostýmy pro výše zmíněné role
- kousky mapy (příloha 1)
- logická hádanka (příloha 2)
- křída
- dárky pro Alenku – pero, ozdobný kamínek, malířský baret, ubrousek
- dopis od sochaře
- papíry a pastelky
- mobil na natáčení videa, případně rekvizity (paruka, filmová klapka...)
- hlavolam ježek v kleci s plánkem stroje (příloha 4)

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

Rychlé šípy (lektorující)

Učitel

Stanoviště č. 1: náměstí Barikád

Již dopředu jsou na náměstí poschovávané kousky mapy (příloha 1) a lístečky s logickou hádankou (příloha 2). Na chodníku je křídou nakreslený hlavolam „ježek v kleci“ – pokud si těchto věcí děti všimnou, tak je lektorující zatím komentuje jen v nejasných narážkách.

Proběhnou seznamovací aktivity – ledolamky.

Legenda (řeč úvodem z úst lektorujících, kteří jsou oblečení do kostýmů někoho z Rychlých šípů):

„Jsme rádi, že jsme se s vámi seznámili, možná, že byste nám mohli pomoci. Naši dědečkové chodili kdysi do klubu Rychlých šípů, byl to moc slavný klub, slyšel jste o něm někdo? (ukázat časopisy, některé děti je asi budou znát) My jsme na to hrdí a snažíme se jít v jejich stopách. Děda mi jednou povídal, že prý tady na Žižkově kdysi bydlela jedna dívka, která vynalezla důležitý stroj. Návod pro tento stroj ukryla do hlavolamu ježka v kleci, ale potom jí ten hlavolam někdo ukradl a nikdo neví, kam s ním zmizel. Je to už řada let, ale právě nedávno se tady po žižkovských ulicích začaly objevovat obrázky toho hlavolamu. Viděli jste něco takového? Nám se dokonce podařilo najít tu dívku, která vynalezla ten stroj, dnes už je to dospělá paní. Bohužel si ale nic moc nepamatuje, je v depresích, nic jí nedělá radost. Myslíme si, že by ji potěšilo, kdyby věděla, že na ni myslí její přátelé, které už dlouho neviděla. Snad by si pak i vzpomněla na něco, co by nám mohlo pomoci v pátrání po hlavolamu. Víme, že se kamarádila s nějakým učitelem, sochařem, malířkou, kořenářkou a herečkou. Neznáme ale jejich jména ani nevíme, kde bychom je mohli najít. Ta paní vynálezkyň ale mluvila hodně o náměstí Barikád, asi se tady často scházeli, není tady v okolí nějaká stopa, co dál?“

Děti hledají kousky mapy a logické hádanky. Až najdou všechny kousky mapy (příloha 1), měly by mapu sestavit (puzzle). Na mapě je vyznačené, kde mohou potkat např. pana Skamene, paní Červenou atd. Vyluštěním logické hádanky by pak měly získat pospojovaná příjmení a povolání jednotlivých postav. Lektorující následně děti navede, koho by měly navštívit nejdříve – nejbližší je Komenského náměstí, kde by měly potkat pana učitele. Takto poté děti postupně navštěvují jednotlivá stanoviště.



Stanoviště č. 2: Komenského náměstí

Učitel řekne: „Ano, Alenku znám, už jsem ji ale dlouho neviděl. Jak se má? Víte co, než mi to všechno řeknete, já si vás vyzkouším.“

,...’“

Učitel zadává úkoly – například spočítejte počet oken školy, udělejte 10 dřepů, proběhněte co nejrychleji tuto dráhu apod. Poté, co děti zadané úkoly splní, jim dá pero jako dárek pro Alenku a úkol – po cestě na stanoviště č. 3 (Prokopovo náměstí) si mají děti zapsat název ulice a číslo domu, kde jsou: restaurace U 3 trojek, ovce na domovním štítu apod.

Stanoviště č. 3: Prokopovo náměstí

> ~ , ° * “ ”

Lektorující děti navede, že jim možná sochař nechal zprávu, když tu není osobně -> U sochy Jaroslava Haška najdou děti dopis od sochaře (příloha č. 3).

Podle zadání v dopisu děti sestaví sousoší, vyfotí jej a pošlou fotku panu sochaři. Ten jim následně odpoví s poděkováním a se zprávou, kde najdou ozdobný kamínek jako dárek pro Alenku (lektorující jej na to místo nenápadně ukryje).

Stanoviště č. 4: u malíře – v okolí hospody U Vystřeleného oka

Zadání úkolu od malíře – děti si mají navzájem namalovat portréty. Malíř dá dětem za odměnu svůj malířský baret s tím, ať jej odnesou Alence, že ji tím určitě potěší.

Stanoviště č. 5: Kostnické náměstí

Na náměstí čeká na děti zmatená kořenářka, které se rozsypalo koření – požádá děti, aby jí pomohly koření sesbírat a roztřídit (bobkový list, kuličky pepře...). Také řekne, že se jí ztratili koně, které potřebuje, aby ji odvezli zpátky na vesnici – kolik koní děti z náměstí uvidí? Z náměstí je kromě namalovaných koní na domech vidět i jezdecká socha Jana Žižky na Vítkově.

Za odměnu dá kořenářka dětem pytlíček koření pro svoji kamarádku Alenku.

Stanoviště č. 6: před divadlem Járy Cimrmana a Štítného ulice

U divadla Járy Cimrmana najdou děti vzkaz, že si herečka odskočila do kavárny (Ize pak domluvit přímo s kavárnou, že děti za herečkou budou moci dovnitř, nebo herečka vyjde z kavárny a pozdraví děti na ulici).

Herečka zadá dětem úkol, ať konkrétní repliku řeknou s různou emocí (jednou smutně, jindy radostně nebo našťavaně). Poté jim rozdá filmové role – režisér/ka, klapka, herci/herečky, kameraman/ka – a nechá je natočit krátký dialog.

Nakonec dá dětem pro Alenku malý dárek (například ubrousek s obtisknutou rtěnkou) a řekne jim, že ji nedávno potkala, když zametala chodník na Havlíčkově náměstí.

