



Záhada v Pražské tržnici

Jedná se o akci v podobě bojovky s tím, že je v našem případě striktně vázaná na konkrétní místo – Pražskou tržnici v Holešovicích. S menšími obměnami lze však program použít i v jiném prostředí. Přibližná trasa bojovky v areálu Pražské tržnice je v příloze č. 1. Je potřeba mít na mysli, že některá místa už pravděpodobně ani neexistují (např. žlutý karavan byla sezónní kavárna), takže jednotlivá stanoviště doporučujeme přizpůsobit na míru prostorám, které pro akci zvolíte.



Pokud se sejde zhruba osm dětí, pracují v jedné skupině. Při větším množství účastníků doporučujeme vytvořit dvě skupiny.

- **Pro koho:** děti od 8 do 12 let
- **Časová náročnost:** 5 hodin
- **Personální náročnost:** podle velikosti skupiny, minimálně však 4 lidé, ideálně 8

Tato výprava je koncipovaná jako kostýmovaná bojovka, takže je potřeba si připravit rekvizity, které by zobrazily role Sherlocka Holmese, tlumočnicka/nice, řezníka, čajových číšníků atd.

Kostýmovaní herci:

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| ■ Sherlock Holmes | ■ Číšník/ce č. 1 |
| ■ Tlumočnick/ce | ■ Číšník/ce č. 2 |
| ■ Průvodce/kyně / vedoucí č. 1 | ■ Řezník/ce / duch řezníka |
| ■ Průvodce/kyně / vedoucí č. 2 | ■ Policajt/ka |

Potřebné materiály:

- kostýmy pro výše zmíněné role
- neviditelný vzkaz na začátek – cokoli jednoduchého napsaného mlékem nebo citronovou šťávou na papír A4
- svíčka velká + zápalky
- drahokam – nějaký lesklý kamínek
- truhla se zámečkem
- kancelářské spony/kolíčky
- kartičky z tvrdého papíru
- tužky/pastelky
- polštářek na razítka na otisky prstů
- 3 pachové stopy – v plátnu např. uzená paprika, benzín v lahvičce, levandule nebo cokoli silně zapáchajícího
- provázky na opičí dráhu + kelímky s vodou nebo plastové láhve uříznuté do poloviny
- obrázky Sherlocka Holmese – příloha č. 2
- fixy na textil
- kousky prostěradla nebo jiné látky
- 2 lupy



- křídý
- obálky
- papíry
- izolepa
- 2 šálky
- 2 konvičky s čajem
- čelovky
- jitrnice
- klíčenky nebo něco na přicvaknutí kartičky na krk podle počtu dětí
- nůž
- šifra – viz příloha č. 3
- fotky 3 řezníků pokaždé jinak – viz příloha č. 4
- šifra – viz příloha č. 5

, ... , ”

> ~ , ° * “ ”

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.

Vzkazy:

- 1) FIND THE SQUARE WITH 9 FLOWERPOTS – STOPREWOLF 9 HTIW ERAUQS EHT DNIF** – pokud možno křídou na zemi
- 2) Hledejte českého lva. Je z kamene. A na kameni také lidská postava.** – napsáno rukou
- 3) Milí kolegové a milé kolegyně, vedete si věru dobře. Zapomněl jsem však zdůraznit, že budete pravděpodobně potřebovat některé nezbytné nástroje na rozluštění záhady. Jedním z nástrojů může být třeba lupa. Víte, jak vypadá? Zkuste udělat formaci lupy tak, aby se všichni zapojili. Jinak když jsem přijížděl z nádraží dnes ráno, všiml jsem si, jak se něco lesklo na Jatkách... ach... ach... 78.** – v obálce
- 4) Šel jsem si odložit kufr do hotelu a cestou se mi zjevila taková šifra, kterou jsem stihl jen rychle načrtnout, a vůbec nemohu přijít na to, jak na ni... Spoléhám na vás, že to spolu dáte dohromady. Nechal jsem ji za kamenem.** – napsáno co nejmenším písmem, aby vzkaz byl čitelný jen lupou
- 5) Hledej žlutý karavan.** (případně nějaké jiné místo dle terénu) – v šifře
- 6) Ukázalo se, že místní oddělení policie už na případu pracovalo. Ti chlapíci zadrželi několik lidí, kteří pracují v Pražské tržnici. Máme tu tedy čtyři otisky. A víme, že jedny z nich patří pachateli, zloději,**



který asi ukradl drahokam přátelství. Tyto otisky byly nalezeny hned před Jatky 78, kde jsem i já viděl záblesk toho magického jedinečného světla. Tedy, přátelé, dejte se do toho. Věřím, že zjistíte, kde náš zloděj pracoval nebo se pohyboval. + několikery otisky – v obálce

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

Organizátor

Sherlock Holmes – případně tlumočeně

Tlumočnick/nice za sebe

Řezník

, ... ,”

, ~ , ° * “ ”

Legenda (řeč úvodem z úst lektorujícího/organizátora):

„Milí přátelé, vítáme vás zde v Pražské tržnici, kam jsme vás povolali, abychom společně vyřešili záhadu.

Ve svatováclavské koruně chybí jeden drahokam!! A není to drahokam ledajaký. Je to drahokam přátelství. Je to vzácný kámen s názvem Amicitia Firma. Je to právě on, který drží lidi pohromadě a dává jim naději, že spolu zvládneme všechno. Když tento kámen v koruně chybí, znamená to *(Co to znamená? Co myslíte?)*, že lidé se začnou hádat a nastane doba sporů a neshod. *(A když se lidé hádají, jaké nebezpečí hrozí?)*

My jsme se tu sešli, abychom našli drahokam Amicitia Firma, tedy **kámen přátelství**. A proč právě zde? Protože vyšetřovatelé, kteří byli povoláni k tomuto úkolu, spatřili jeho záblesk právě tady – u vchodu do Pražské tržnice. A potom už o něm nikdo nic neslyšel. Od té doby je tržnice obklíčena kordony policistů, kteří ji hlídají ve dne v noci *(jsou v civilním oblečení, proto je nemůžete poznat)*. Domníváme se tedy, že drahokam je někde tady. Nebylo možné ho vynést. Hledali jsme, kde jsme mohli, prolezli jsme všechny kouty, ale stále nic.

Tato situace je vážná, a proto jsme museli požádat o zahraniční pomoc! *(Koho si myslíte, že jsme mohli povolat na takovou akci? Znáte nějaké detektivy?)* Ano, Sherlocka Holmese.

No jo, jenže Sherlock není tady odsud a neumí česky. *(Jakým jazykem mluví?)* Ano, anglicky, a také jazykem detektivů. Některé techniky vyšetřování jsou totiž univerzální, a když se ovládnou, tak se dají použít kdekoliv na světě a člověk tak může přijít na stopu zlodějům i na druhé straně zeměkoule.

My anglicky nemluvíme, a ani vlastně neovládáme ty detektivní finty.

A tak jsme povolali vás – hbité, chytré, pozorné a také mnoha jazyky mluvící děti! Pomůžete nám???

Než dorazí Sherlock Holmes, pojd'me se seznámit!“



Ledolamky



Bang!

Všichni si stoupneme do kroužku a zvolíme jednoho, který bude stát uprostřed. Ten se otáčí dokola a ruce má sevřené do tvaru pistole. Jakmile ukáže na někoho, dotyčný si musí co nejrychleji dřepnout. Hráči vedle dřepícího na sebe namíří spojenýma rukama ve tvaru pistole a vystřelí na sebe s pokřikem BANG! Ten, kdo vystřelí dříve, v tomto duelu zvítězil a pokračuje dále ve hře. Hráč, který duel prohrál, vypadává ze hry, opustí kruh.

TY! / YOU!

Stojíme v kruhu a jeden je vždy uprostřed a ukáže na někoho, jehož jméno nezná, ten se představí a jde do prostřed. Řekne ještě jednou své jméno, zatočí se dokola a poslepu zase ukáže na dalšího a vykřikne: „You!“

Najednou přichází Sherlock – „Ty! You!“ – „Sherlock.“ („velkom Sherlock“ ... špatnou angličtinou přivítá lektorující a předá tlumočnici).

Sherlock na scéně (mluví jazykem, který se podobá angličtině nebo přímo anglicky a tlumočnice překládá)

„Hello. blablabla...“



„Milé děti, pozvali mne sem, abych pomohl najít zločince, který ukradl vzácný drahokam. Jenže já se ztratil už na nádraží... pak jsem si půjčil auto, vyjel a málem naboural – tady se jezdí vpravo!! No ale nakonec jsem tu.

Mám pro vás tedy rychlovýcvik. Ukážu vám několik tipů, jak na to, a vy pak vyrazíte po stopách. Ano?

Ve svém životě jsem se setkal se spoustou různých případů a musel jsem si pomoci různými technikami. Ale základem všeho je určitě dobrý zrak, dobrý čich, rychlost a hbitost, dobrý postřeh i dobrá paměť. Jste připraveni na bleskový zácvik?

- **Umíte číst neviditelné zprávy?** (Předá jim bílý papír s neviditelnou zprávou. K ruce bude několik pomůcek, mezi nimi svíčka a zápalky, ale také jiné věci a děti musí přijít na to, kde a jak přečíst zprávu.)
- **Umíte se neslyšně a rychle pohybovat?** (cukr, káva, limonáda... / Red Light, Green Light, 1, 2, 3!)
- **Poznáte po čichu, co to je?** (3 různé vůně – a přiřadit k profesi: ředidlo, koření, čokoláda/kytka?)
- **Zde máte 2 zdánlivě stejné, ale různé obrázky. Rozdělím vás do dvojic: která nejrychleji najde 5 rozdílů?** (příloha č. 2)

No dobrá, tak tedy jste připraveni a asi byste mohli rozjet pátrání, zatímco já si skočím pro tabák do své dýmky.



projekt **NAŠE ČTVRTĚ 2 – Dobrodružná výprava**

pracovní list

11



Ale ještě než vyrazíte, potřebujete si vyrobit svůj vlastní průkaz. Dnes je tu v tržnici hodně rušno, a tak tu prý probíhají namátkové kontroly. Každý z vás si musí vytvořit svou identifikační kartičku. Vymyslete si krycí jméno, zde namočte prst a otiskněte ho.“

- Děti si ve dvojici vyrobí svůj pas – jeden nakreslí druhého do rámečku. Společně si vymyslí nějaká krycí jména, která napíšou do pasu, a obtisknou si tam svůj prst.
- Dále se děti rozdělí (ideálně) na dva vyšetřovací týmy. Každý tým si vymyslí nějaký název a vybere 1 barvu. Všichni účastníci si pak na paži uvážou šátek (kus prostěradla), který pokreslí či popíšou fixem na textil. Každý tým má 1 hlavního vyšetřovatele na dohled (někdo z vedoucích).

Sherlock mezitím zmizel.



Tlumočnice řekne:

„Přátelé, Sherlock je opravdu pryč! Ale zde je od něj **zpráva**.“ (ideálně křídou na zemi, pokud to ale nejde, tak na papíře)

FIND THE SQUARE WITH 9 FLOWERPOTS – STOPREWOLF 9 HTIW ERAUQS EHT DNIF

Poté tlumočnice může odejít a první tým se přesune na určené stanoviště.

Stanoviště č. 1: překážková dráha mezi květináči

(Mezi květináči natažené provázky, nitě apod. a pod provazem kelímky s vodou – děti budou mít zavázané oči a budou se navzájem navádět tak, aby 3x přešly na jednu stranu a 3x na druhou – slalom.)

Všichni (to znamená každý člen skupiny) musí projít touto uličkou, aniž by se dotkli provázků a nití. Když prolezou mezi provazy všichni ze skupiny a nikdo se provazů nedotkne, na konci této nebezpečné dráhy najdou další stopu.

A najednou tam na zemi bude jitrnice.



A v jitrnici vzkaz:

Hleďte českého Iva. Je z kamene. A na kameni také lidská postava. – napsáno rukou

Stanoviště č. 2: u památníku 1914–1918

Vzkaz od zmizevšího Sherlocka:

Milí kolegové a milé kolegyně, vedete si věru dobře. Zapomněl jsem však zdůraznit, že budete pravděpodobně potřebovat některé nezbytné nástroje na rozluštění záhady. Jedním z nástrojů může být třeba



lupa. Víte, jak vypadá? Zkuste udělat formaci lupy tak, aby se všichni zapojili. Jinak když jsem přijížděl z nádraží dnes ráno, všiml jsem si, jak se něco lesklo na Jatkách... ach... ach... 78.

Zatímco děti tvoří formaci lupy, tak vedoucí/průvodce nenápadně položí lupu na památník. Vedoucí/průvodce týmu najde u památníku lupu a předá ji vyšetřovatelům.

Vyšetřovatelé vyrazí směrem k Jatkům, ale zastaví je tlumočnice, která přiběhla od Sherlocka.

Stanoviště č. 3: u dvou stromů



„Kam spěcháte? Mám pro vás důležitý vzkaz. Jenže jak jsem spěchala a tady je takové horko, tak jsem celá určená a už si ani nepamatuji, co jsem vám to měla vzkázat... Hmm... Mám děsnou žízeň a jsem z Anglie, takže bych se potřebovala napít čaje. Donesete mi ho, prosím? Tamhle u těch stromů zrovna jsou dva waiters.“

Čaj rozlévají 2 číšníci, kteří stojí u protějších dvou stromů – taková štafeta, každé dítě musí s prázdným hrnkem naproti, tam mu to z konvičky nalije číšník a ono jde zase zpět. Tlumočnice to vypije a řekne: „Mmm... to je ale výborný čaj (hihi)... ale chtělo by to ještě... No, tak už jsem si asi vzpomněla... Nebylo to, že se máte podívat k nějaké dvouramenné lampě? Nebo byla trojramenná? Ano, byla to trojramenná lampa.“

Stanoviště č. 4: u trojramenné lampy

Vzkaz bude přímo na lampě, bude miniaturním písmem a zde budou muset vyšetřovatelé použít lupu.

Šel jsem si odložit kufr do hotelu a cestou se mi zjevila taková šifra, kterou jsem stihl jen rychle načrtnout, a vůbec nemohu přijít na to, jak na ni... Spoléhám na vás, že to spolu dáte dohromady. Nechal jsem ji za kamenem.

Stanoviště č. 5: za žulovým kvádrem

Bude tu kus zkrvavené zástěry – na ní bude červený otisk (který pak budou srovnávat s otisky v obálce) + vzkaz přilepený v obálce a tam bude šifra (příloha č. 3) a z šifry vyleze:

Hledej žlutý karavan.



Stanoviště č. 6: ve žlutém karavanu (v jakékoliv prodejně či kavárně)

Přímo ten prodavač bude mít u sebe obálku s otisky a se vzkazem:

Ukázalo se, že místní oddělení policie už na případu pracovalo. Ti chlapíci zadrželi několik lidí, kteří pracují v Pražské tržnici. Máme tu tedy čtyři otisky. A víme, že jedny z nich patří pachateli, zloději, který asi ukradl drahokam přátelství. Tyto otisky byly nalezeny hned před Jatky 78, kde jsem i já viděl záblesk toho magického jedinečného světla.

Tedy, přátelé, dejte se do toho. Věřím, že zjistíte, kde náš zloděj pracoval nebo se pohyboval.

Podle otisku prstu by vyšetřovatelé měli poznat, o kterou halu se jedná.

Stanoviště č. 7: před halou 17

,...’”

V hale bude na děti čekat Sherlock Holmes.

1. tým bude čekat na druhý před vstupem do haly. Zatímco 2. tým je na cestě, 1. tým může kreslit Sherlockův portrét.

Stanoviště č. 8: uvnitř haly 17

Sherlock je přivítá: „Přišli jste na něco? Už víte, kdo by to mohl být? Jaké povolání má zloděj?“

Může jim říct: „Právě jsem viděl lesk drahokamu v uličce za rohem. Stihl jsem vyfotit několik lidí.“ A předá jim 3 fotky (příloha č. 4) – 3x řezník, ale pokaždé trochu jinak. „Který si myslíte, že asi bude náš zloděj?“ Ten správný bude mít v ruce jitřnici, na sobě tu správnou zástěru.

Ve chvíli, kdy děti uhodnou, který to je, zhasnou světla a objeví se duch Pražské tržnice – řezník Pepa.

Na konci, když se objeví řezník, se děti musí chytit za ruce (jako skuteční kamarádi) a všichni jako jeden ho obklíčit. Mezitím se z ducha stane dobrý řezník (probere se jako ze sna... setře make-up – děti se chytly za ruce, vytvořily kruh přátelství a to ze zlého ducha udělalo dobrého řezníka Pepu). Jak je zmaten, tak si nic nepamatuje.

„Kde je truhla?“

> ~ - , ° * “ ”

Sherlock děti navede nahoru. Tam je zavřená truhla a pod truhlou matematická úloha, jejímž řešením je kód zámku (příloha č. 5).

Až zjistí číslo, tak otevřou truhlu a najdou drahokam.

Sherlock ho převezme. „Výborně. Vy jste ale skvělý tým. Zachránili jste ten nejvzácnější drahokam koruny. Drahokam přátelství. Vrátil ho do svatováclavské koruny na své místo, aby lidé ve vaší zemi už nevedli žádné spory, nezáviděli si a byli k sobě kamarádští.“

Závěr a reflexe
