



Čas přípravy
30 minut



Čas realizace
60 minut



Prostor
venku i uvnitř



Roční období
kdykoliv



Počet účastníků
2-20



Věková kategorie
12-14 let

STAVEBNÍ SLOHY - ARCHITEKTURA

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: k učení, k řešení problémů, komunikativní, pracovní.

Konkrétní cíl: Naučit se orientovat ve stavitelství – rozpoznat stavební slohy, seznámit se s neznámějšími staviteli.

Motivace: Ze starých desek sfoukávám prach a začínají se objevovat obrázky nádherných staveb. Co to je? Že by zámek?

Potřeby: Obrázky (pohledy) stavebních slohů, obrazy neznámějších kulturních památek, pexeso Hrady a zámky. K tomuto metodickému listu jsou dva pracovní listy U8A a U8B.

Provedení: Děti už od 4. třídy probírají ve vlastivědě základy stavitelství a to opakují ve všech ročnících. Navazujeme na skutečnost, že děti mají již povědomí o základních stavebních slozích.

Vedoucí děti seznámí se základními stavebními slohy – Egypt, antika, románský sloh, renesance, baroko, gotika. U každého stavebního slohu vedoucí poukáže na nejdůležitější prvky stavební architektury a základní prvky oblečení. K tomuto metodickému listu poslouží pracovní list, ve kterém jsou z každého výše uvedeného stavebního slohu jedna stavba a jedno oblečení. Děti mají za úkol přiřadit správné číslo ke správnému písmenku.

Správné znění tajenky je POHODA, kde klíč je: 1-P, 2-O, ...

Vedoucí mohou čerpat k tomuto tématu z webových stránek např. wikipedie, www.czech.cz a mnoho jiných.

Dětem připomeneme nejen základní prvky architektury, ale měli bychom se zmínit o známých českých i světových stavitelích, o malířích i o sochařích.

PEXESO Klasická hra u stolu uvnitř klubovny, použijeme pexeso Stavební slohy. Tábornické pexeso je řešeno originálním způsobem tak, aby se děti při hraní pexesa zároveň zdokonalovaly ve znalostech toho kterého oboru. Obsahují tedy dvě sady kartiček, z nichž na jedné je vždy vyobrazení prvku daného stavebního slohu a v druhé sadě je k tomu příslušný slovní nápis. Takže ke hře je potom nutná nejen dobrá paměť, ale také určitá znalost.

PEXESO VENKU Rozstříháme pexeso a jednotlivé části kvůli ochraně zalaminujeme. Připravené pexeso můžeme použít při hře venku i v nepříznivém počasí. Pexeso rozdělíme a jednu část poházíme v lese a druhou část si účastníci vylosují před startem. Děti mají za úkol najít protějšek pexesa v lese. Hra se hraje štafetově a vítězí družstvo, které je první se všemi svými dílky.

Obdobně se dá tato hra hrát i tak, že vyběhnou všichni najednou a které družstvo se vrátí dříve do cíle, vyhrává.

SKLÁDÁME OBRÁZEK Rozstříháme pohled nějakého architektonicky zajímavého díla (ideálně pro každou družinu jeden pohled) a děti ho na čas skládají. Vítězí družstvo, které je první a které pozná, co je na obrázku vyobrazeno. Popřípadě můžeme předem stanovit pravidla, co všechno musí rozpoznat – jaký stavební sloh, jaké prvky, kdo dílo postavil...

Obdobná jsou puzzle – od nejjednodušších až po ta složitá.

Na schůzce můžeme použít například také společenské hry deskové:

Kde leží Kulíkov?

Moderní zábavná zeměpisná společenská hra Kde leží Kulíkov pro 2 až 6 hráčů. Herní postup vás zaujme tím, že napodobuje skutečné postupy, se kterými se můžete setkat v běžném životě. Náhoda hraje v této hře pouze malou roli. Hra, která obsahuje příběh a zápletku, je zasazena do konkrétního prostředí. Hra, při které se budete se svými kamarády, rodinou, dětmi společně bavit. Máte jedinečnou možnost strávit hraním příjemné odpoledne nebo večer. Součástí hry jsou podrobná, jasná pravidla pro vysvětlení a rychlé pochopení.

Vydejte se na společnou cestu po Česku. Víte, kde leží Kulíkov? Zahrajte si tuto hru a brzo se to dozvíte. Komu není cizí český zeměpis, bude mít výhodu s umístěním herních karet hradů, zámků a klášterů na správná místa. Tápete v zeměpisu? Můžete se pomocí hry hodně dozvědět.

**Společenská stolní hra Česko**

Česko je naučná společenská hra především pro starší děti od 12 let. V tomto souboji vědomostí odpovídají hráči na otázky ze šesti základních okruhů – historie, kultura, věda a příroda, geografie, sport a různé. Hráč musí správnými odpověďmi získat žetony všech šesti okruhů a dostat se do cílového pole uprostřed hrací desky jako první. Pro 2–6 hráčů.

V návaznosti na Pionýrskou stezku by měly děti znát následující stavby:

rotunda sv. Jiří – Říp	socha sv. Václava – Václavské náměstí Praha
Vyšehrad – Praha	hrad Karlštejn
Pražský hrad – Praha	Betlémská kaple – Praha
Špilberk – Brno	Národní divadlo – Praha
Karlův most – Praha	Lednice
Vladislavský sál – Pražský hrad	socha Jana Husa – Staroměstské náměstí
Zlatá ulička – Pražský hrad	Hluboká
Petřínská rozhledna – Praha	
Znojemská rotunda	zámek Telč
České Budějovice	Trosky
Červená Lhota	Křivoklát
Velké Losiny	Rábí
Hradec nad Moravicí	

V této oblasti si děti mohou splnit také odznak odbornosti – Ochránce kulturních památek

Podmínky získání odznaku odbornosti II. stupeň Ochránce kulturních památek:

1. Máš přehled o památkových objektech v místě svého bydliště a jejich historii.
2. Navštívuješ a seznamuješ se s historií památkových objektů ve svém okolí (hrady, zámky, tvrze, městské památkové rezervace, lidová architektura, památníky, muzea).
3. Víš, co je restaurování kulturních památek a proč se dělá. Měl jsi možnost navštívit restaurátorskou dílnu.
4. Víš, co je to kulturní památka. Znáš instituce a zařízení, která jsou pověřena správou kulturních památek. Umíš vysvětlit, proč kulturní památky chráníme.
5. Znáš stavební slohy a umíš k jednotlivým stavebním slohům najít podle možností ve svém okolí příklady.
6. Vedeš si deník s dokumentací o navštívených kulturních památkách (z výletů, zájezdů apod.). Máš zpracovanou dokumentaci k některému z blízkých památkových objektů.
7. Navštívuješ podle svých možností besedy, přednášky a jiné kulturní akce zabývající se ochranou kulturních památek, jejich historií a současností.
8. Volitelná podmínka.

Mnoho kulturních památek a ukázek stavebních slohů lze najít v Praze při účasti na akci Ledová Praha, která se koná vždy o pololetních prázdninách.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Poznání a Paměť.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Bez výraznějších rizik u dětí se specifickými vzdělávacími potřebami. U dětí s lehkým mentálním postižením volit jednodušší varianty her a využívat zážitků dětí (kde byly, co tam zažily, co se jim kde líbilo, kde to bylo...).

Rovněž napomůže, když si děti vytváří mnemotechnické pomůcky (např. gotický oblouk – sepnuté ruce, baroko – baculaté apod.) Doporučuji nechat na viditelném místě po delší dobu to, chceme, aby si děti zapamatovaly.

Pozor na:

Hru lze uvést na začátku nějaké akce jako seznamovací aktivitu, mnohem hlubší vyznění (a samozřejmě jiné okruhy otázek) přináší, je-li uvedena až poté, co se účastníci seznámí a získají vzájemnou důvěru.

Moje poznámky: