

**Vyrazte na cestu** – cestou si můžeš dělat poznámky, nahrávat zvuky nebo video, fotit nebo sbírat zajímavé věci (třeba přírodniny).

**Z tvój výpravy vytvoř report** – může to být blog, vlog, fotoalbum nebo cokoliv si vymyslíš. Jestli chceš, nakresli mapu místa. Report ukaž kamarádům. Samozřejmě můžete pracovat společně – je na vás, jak se domluvíte.

**Napiš svůj vlastní příběh, který se odehrává na nově objeveném místě:**

- každý příběh má tři základní části: úvod, stať a závěr
- v úvodu představ aktéry tvého příběhu a načrtni základní situaci
- prostřední část – stať bude nejspíš popisovat situaci, kvůli které se něco zkomplikuje a ty budeš hledat, jak z toho
- v závěru bude problém nějak/někým vyřešen a příběh skončí

**Příběh přečti kamarádům nebo rodičům.**

## TAK DO TOHO!

### CO JE KOMIKS?

Komiks se považuje za umění. Pomocí obrázků nebo fotografií zobrazuje obvykle nějaký příběh. Bývá doprovázen textem, který je součástí obrázku. Text, ale i zvuky nebo myšlenky jsou většinou vloženy do tzv. bublin.

Krátký komiks o 3-5 políčkách se nazývá strip.

Komiks má původ v dávných dobách. Za první komiksy můžeme považovat třeba i egyptské hieroglyfy (zápisy v obrázkovém písmu, které byly psané v pruzích). První tištěné komiksy se objevily v tisku v 19. století, největší boom komiksu byl ale v 60. a 70. letech 20. století. Naše – české Rychlé šípy vycházely od roku 1938, byly ale zakázány během okupace nacistickým Německem i v době komunistické nadvlády. Po roce 1989 začaly vycházet původní díly znovu.

## NAKRESLI KOMIKSOVÝ STRIP, KTERÝ SE ODEHRÁVÁ NA PRAŠINĚ:

## KLICPEROVY PRACOVNÍ LISTY

# • PRAŠINA •

## ČÁST 1:

### PŘED NÁVŠTĚVOU DIVADELNÍHO PŘEDSTAVENÍ

#### VOJTĚCH MATOCHA

- *narodil se v roce 1989 v Olomouci*
- *je programátor, matematik a spisovatel*
- *své vlastní příběhy začal psát jako vedoucí skautského oddílu a četl je dětem – tak se zrodila Prašina*
- *v roce 2018 vyšel první díl Prašiny, a ihned zaznamenal obrovský úspěch, byl dokonce nominován na prestižní cenu Magnesia Litera*
- *v současnosti jsou na světě už tři díly, komiksová vydání s novými příběhy a audiokniha*

#### O PRAŠINĚ

Vojtěch Matocha se při psaní Prašiny volně inspiroval příběhy dětské party Rychlé šípy – pětice hrdinů, kteří byli populární díky komiksu a knihám spisovatele Jaroslava Foglara (1907-1999), přezdívaného v jeho skautském oddílu Jestřáb. Matocha ale na rozdíl od Foglara do party neobsadil jen samé kluky. Hlavními hrdiny jsou dospívající dívka En a její dva kamarádi – Jirka a Tonda.

Prašina je fiktivní místo, které Matocha v románu umístil do centra Prahy. V této podivné čtvrti, nefunguje elektřina, nejedí tramvaje, nehraje rádio a také tu není mobilní signál.

#### OSOBY A OBSAZENÍ:

Jirka --- Vojtěch Říha  
En --- Martina Czyžová  
Tonda --- Martin Klapil  
Hrouda --- Filip Richtermoc  
Děda --- František Staněk  
Anna --- Maria Leherová  
Kraus --- Jakub Tvrdík  
Navrátil --- Michal Lurie  
Monika --- Martina Nováková  
Knihovnice --- Marie Kleplová  
Přízrak --- Josef Čepelka  
Hanuš Nápravník --- Josef Čepelka

#### TVŮRČÍ TÝM:

režie: Pavel Khek  
dramatizace: Lenka Smrčková a Pavel Khek  
dramaturgie: Martin Satoranský  
scéna a kostýmy: Jozef Hugo Čačko  
pohybová spolupráce: Marek Zelinka  
hudba: Ivan Acher  
asistentka režie: Lenka Smrčková



# ČÁST 2:

## O PRAŠINĚ

1) Které postavy z naší inscenace pochází z Prašiny?

.....

.....

.....

.....

2) V Prašině se prolíná minulost se současností.  
Napiš, které postavy bys zařadil do minulosti a které do současnosti?

.....

.....

.....

.....

3) Jaké je tajemství Prašiny? A proč ho někdo chrání před prozrazením?

.....

.....

.....

.....

4) Napiš plusy a mínusy Prašiny. Co se na Prašině líbí tobě a co naopak ne?

.....

.....

.....

.....

5) Myslíš si, že kdyby ses zeptal svojí babičky nebo dědy, měli by na to stejný názor?  
Co by se asi líbilo, nebo naopak nelíbilo jim?

.....

.....

.....

.....

6) Hanuš Nápravník je fiktivní postava. Ty se ale můžeš seznámit s opravdovými vynálezci.  
Vyhledej si informace o těch nejznámějších. Použij internet nebo knihy:

Nikola Tesla: .....

František Křižík: .....

Thomas Alva Edison: .....

# ČÁST 3:

## PO NÁVŠTĚVĚ DIVADELNÍHO PŘEDSTAVENÍ – ÚKOLY

Existuje v tvém okolí nějaké místo nebo čtvrť, kde jsi ještě nebyl?  
Zamysli se, proč, vydej se na výpravu a zažij své vlastní dobrodružství.

Jak se jmenuje místo, kam se vydáš? .....

.....

Zkus ho popsat vlastními slovy: .....

.....

.....

.....

Proč jsi na tomhle místě vlastně ještě nebyl? Napiš aspoň dva nebo tři důvody: .....

.....

.....

.....

## NEŽ SE VYDÁŠ NA VÝPRAVU:

**Porad' se** – řekni rodičům o svém záměru a domluv se s nimi, jestli na vybrané místo můžeš jít sám nebo s kamarády – ne každé místo je přístupné, některé může být na soukromém pozemku nebo nemusí být úplně bezpečné. Je proto třeba, aby ses s rodiči poradil předem.

**Příprav se** – každá výprava trvá jinak dlouho, na některé se můžete umazat, jinam zas musíte dojet (na kole, autobusem nebo jinak). Proto je třeba si vzít vhodné oblečení, možná svačinu nebo lahev vody do batůžku, a pokud vyrazíš do přírody, možná oceníš i repelent proti hmyzu nebo kapesní nožik.

### VÍTE, CO JE KPZ?

*Krabička poslední záchrany je malá pohotovostní krabička s věcmi pro přežití v přírodě nebo na výpravě. KPZ vymyslel spisovatel Jaroslav Foglar, napsal o ní v časopise Mladý hlasatel v roce 1935 a od té doby se krabička rozšířila do běžné výbavy skautů. Termín KPZ se vžil a používá se v ČR pro různé sady pro přežití (anglicky označované jako survivalkit). Obsah krabičky se mění, ale ty si můžeš snadno vygooglovat, co do ní patří a přizpůsobit obsah svým potřebám.*

**Promysli, koho si vezmeš na výpravu s sebou** – s kým bys chtěl zažít takové dobrodružství? Vezmeš kamaráda, bráchu, ségru nebo někoho úplně jiného? A proč?