



Čas přípravy  
1 hodina



Čas realizace  
2 hodiny



Prostor  
venku



Roční období  
léto



Počet účastníků  
10–30



Věková kategorie  
od 6. třídy/12+

## SPOLEČNÁ MALBA

**Obecný cíl:** Rozvoj těchto kompetencí: sociální a personální, komunikativní, k řešení problémů.

**Konkrétní cíl:** Společnými silami výtvarně zpracovat zadání – rozvoj týmové spolupráce, kreativity, výtvarného cítění. Tělesný kontakt, zábava.

**Motivace:** Pointilismus je druh výtvarného umění, kdy jsou obrazy na plátnech tvořeny nanášením barevných skvrn. Obrazy jsou mozaikou od sebe oddělených barevných teček, které teprve v určitém množství a vzdálenosti od obrazu vyvolávají barevný souzvuk a modelují tvar. Pojďme takový obraz společně vytvořit.

**Potřeby:** Velké balicí papíry na podložce, igelit, velké množství vodou ředitelných (nejlépe prstových) barev, kbelíky, kelímky, hadry, hudba.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

**Provedení:** Hráči jsou rozděleni do skupin po 5–10 členech. Každá skupina má vlastní „malířský ateliér“, kde jsou nachystány barvy a ostatní pomůcky a malířské plátno, vzdálené od ateliéru asi 10–20 metrů. Zadáme skupinám téma obrazu (motivované např. námětem CTH). Malba musí být provedena v pointilistickém stylu, tj. jednotlivými tečkami, které hráči tvoří otiskováním prstů, nosů, loktů a dalších částí těla. Hra je rozdělena na několik fází, prokládaných pauzami. V určité fázi smí hráči používat pouze zadanou část těla. Barvu k plátnu lze transportovat vždy jen na zadané části těla, žádné pomůcky (kelímky, štětce) nesmí opustit ateliér. Jednotlivá časová období a způsob malby jsou oznamovány instruktorem. V pauzách zůstávají všichni hráči v ateliérech, mají čas namíchat barvy, dohodnout další postup atd. Pozor! Hráč, který má na sobě barvu, je pouze štětcem, tzn. nesmí barvu na obraz nanášet sám. K tomu potřebuje malíře, který štětcem maluje. V praxi to vypadá tak, že hráč-štětec má barvu např. na nose, druhý hráč-malíř pohybuje jeho hlavou tak, aby při dotyku nosu na plátno vznikaly tečky mozaiky.

1. fáze (10 min): skicování – malují se pouze obrysy a prostorové rozvržení obrazu, maluje se pouze palcem pravé ruky. V této fázi se mohou dělat palcem tahy (nejen tečky).

Reflexe v ateliéru: 3 min

2. fáze (10 min): pointilistická malba – maluje se nosem a lokty.

Reflexe v ateliéru: 3 min.

3. fáze (10 min): pointilistická malba – maluje se nosem a palci u nohou (povoleno nošení na zádech, případně „trakař“).

Reflexe v ateliéru: 3 min

4. fáze (10 min): dokončování – poslední úpravy na obraze – maluje se všemi prsty.

Po skončení soutěžní části hry následuje prohlídka obrazů, jejich slavnostní představení, fotografování apod. Porota může vyhodnotit kvalitu malby, technické provedení apod., ale v této hře vyhrávají všichni.

Po skončení hry se obvykle rozpoutá honička, při níž jsou zbytky barev použity na pomalování hráčů, kteří v průběhu hry zvládli zůstat aspoň přiměřeně čisti.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Přátelství, Pomoc, Překonání.

### Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Tato aktivita může být zátěží u dětí s poruchami autistického spektra, zejména pro prožívání zmatku, nutnost navazovat fyzický kontakt a dotyky s druhými. Je potřebné jim po krocích a stručně vysvětlit, co se bude dít, být jim nablízku. U dětí úzkostněji laděných (strach ze špíny, zamazání se, kontakt s něčím, co je nepříjemné) je vhodné pokusit se motivovat je k alespoň částečnému překonání. Pomoci vybrat to, co je pro ně snesitelné. Vhodné je vymyslet nějakou činnost, kterou by dítě mohlo ve prospěch skupiny a celkového díla dělat. Nenutit, přiznat právo se účastnit aktivity zpovzdálí. Respektovat právo říct ne.

**Pozor na:** Při hře se osvědčily prstové barvy (netoxické). Malířská plátna by měla být natažena na tvrdé podložce (desky, stěna domu atd.). Před začátkem hry je třeba upozornit hráče na to, že se umažou, mohou si znehodnotit oděv. Vše, co má zůstat čisté, je třeba odklidit z dosahu nebo přikrýt fólií. Nejvhodnějším oděvem jsou plavky. Atmosféru hry a motivaci hráčů posílí dynamická hudba. Po skončení hry je třeba vyhradit dostatečný čas na mytí a odstraňování barev – vzájemné sprchování přímo na louce nebo koupání v řece patří ke koloritu hry.

## Moje poznámky: