



Čas přípravy  
20 minut



Čas realizace  
60 minut a více



Prostor  
venku, uvnitř



Roční období  
kdykoliv



Počet účastníků  
6 a více



Věková kategorie  
15+

## POINTILISMUS

### Obecný cíl:

Rozvoj těchto kompetencí: ke komunikaci, pracovní, sociální a personální, občanská.

### Konkrétní cíl:

Rozvoj kreativity, týmové spolupráce, výtvarného citění, vnímání tělesného kontaktu, zábava.

### Motivace:

Jestliže v obrazech impresionistů světlo rozkládalo tvar předmětů, došli pointilisté k rozkladu světla v souladu s poznatky tehdejší optiky. Pointilisté nanášeli na plátna skvrny čistých barev. Jejich obrazy jsou mozaikou od sebe oddělených barevných teček, které teprve v určitém množství a vzdálenosti od obrazu vyvolávají barevný souzvuk a modelují tvar. Tvorba výtvarného díla obdobnou technikou v týmu.

### Legenda:

Planeta Překonání – viz příběh v úvodu metodiky.

### Potřeby:

Velké balicí papíry, igelit, barvy ředitelné vodou (např. Remacol), kbelíky, kelímky, hadry, štětce, lepicí páska, předlohy obrazů, hudba.

### Provedení:

Hráči jsou rozděleni do skupin po 5–7 členech. Každá skupina má vlastní „malířský ateliér“, kde jsou nachystány barvy, ostatní pomůcky a malířské plátno vzdálené od atelieru asi 10–20 metrů. Každá skupina si vybere předlohu, podle které bude tvořit obraz. Úkolem je vytvořit co nejuvhodnější reprodukci zadané předlohy. Malba musí být provedena v pointilistickém stylu, tj. jednotlivými otisky rtů, loktů, nosů, a dalších částí těla. Hra je rozdělena na několik fází, prokládaných pauzami. V každé fázi mohou hráči k malbě používat pouze zadanou část těla. Barvu k plátnu lze transportovat vždy jen na označené 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 se o dalším postupu apod. Jednotlivé fáze hry:

- 1. fáze** (10 minut): Skicování – malují se pouze obrysy a prostorové rozvržení obrazu; maluje se pouze palcem pravé ruky. Reflexe v ateliéru (3 minuty)
- 2. fáze** (10 minut): Pointilistická malba – maluje se nosem a lokty. Reflexe v ateliéru (3 minuty).
- 3. fáze** (10 minut): Pointilistická malba – maluje se nosem a palci u nohou (povoleno nošení na zádech). Reflexe v ateliéru (3 minuty)
- 4. fáze** (10 minut): Dokončování – poslední úpravy na obraze, maluje se všemi prsty.

Po skončení následuje prohlídka obrazů, jejich slavnostní představení, fotografování apod.

Účastníkům je potřeba dobře popsat, jak se budou měnit pravidla v průběhu procesu a jak dodržovat způsob tvorby. Je dobré mít výrazný hudební či zvukový prvek k ohlášení změny. Při hře lze rovněž navodit výtvarnou atmosféru pomocí hudby v pozadí. Je nutné zřetelně oddělit plochy, kde hráči mají barvy a zázemí, vytyčit jejich „atelier“ a upozornit je, že žádné jiné prostředky k dispozici mít nebudou. Pokud si tedy barvy vyplývají, jiné nebudou mít k dispozici, a tím nebudou moci dokončit dílo, tedy splnit zakázku. Týmům není umožněno půjčovat si navzájem barvy.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Přátelství, Poznání a Překonání.

### Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

účastníkům.

Tato aktivita nevytváří bariéry pro jedince se speciálními vzdělávacími potřebami. Vedoucí musí dbát na individuální přístup k těmto

### Moje poznámky:

**Pozor na:**

Dovoleno je vytvářet pouze body. Proto je nutný dozor instruktora i u plátna. Ke konci hry je vhodné u dětí časové limity zkracovat, tím tak dát hře dynamičtější rozměr. Děti totiž při delším časovém trvání ztrácejí pozornost a ne všichni se zcela zapojují. Je třeba je stále motivovat a upozorňovat na zkracující se časový limit. V posledních minutách, na úplný závěr je možná obměna tím, že mohou přenášet barvu jakoukoliv částí těla, nemělo by se však stát, že budou malovat prsty linky, či jinak vytvářet souvislé obrysy.

**Moje poznámky:**