Náměty pro domácí výtvarné tvoření - leden 2021

téma: Deskové hry

1. Vlastní desková hra

1. a 2. ročník ZUŠ: PO 14 – 16,15 Křtinská
ST 14 – 16,15 J.Růžičky
3. - 4. ročník ZUŠ: ÚT 14 – 16,15 Křtinská

Tento týden si zkusíme navrhnout a vytvořit vlastní deskovou hru.
Úkol, který je nejen o výtvarném navrhování a tvoření, ale především o vymýšlení příběhu a pravidel.
Zapátrejte ve svých pokojících a skříňkách, které deskové hry máte doma? Které jsou vaše oblíbené?

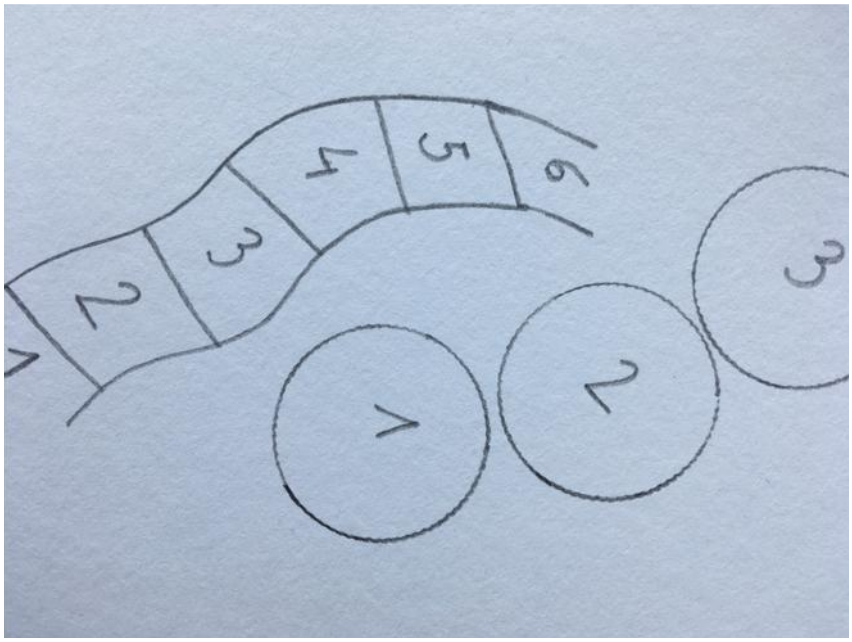
Víte, že deskové hry mají velmi dlouhou historii? Provázejí člověka již více než 5000 let. Staré kresby, připomínající hrací plány, byly objeveny už v pravěkých jeskyních, vyryté do stěn. Sloužily však spíše jako pomůcka šamana při obřadech.
Nejstarší opravdu „hrací“ hry byly nalezeny ve vykopávkách ve starém Egyptě, Mezopotámii, starověkém Řecku a Římě.

Hra na fotografii se nazývá „Ur“ nebo také „Hra králů“ a pochází ze starověké Mezopotámie. Byla nalezena v královské hrobce ve městě Uru a je stará asi 4500 let. Zachovala se kompletní a vědci dokonce zrekonstruovaly i její pravidla.

Tyto kostky pocházejí ze starého Říma. Jsou 2000 let staré a jsou vyrobené z kamene nebo kostí.

A nyní se pustíme do práce. Nejprve si promysli téma hry a prostředí, kde se bude hra odehrávat: závod automobilů, hledání pokladu, vesmírné dobrodružství, cestování v pohádce, v pralese, cesta kolem světa, bloudění po hradu, pod zemí, ve městě, dobrodružství na moři….
Můžeš rozpracovat některý z uvedených nápadů, ale určitě přijdeš na mnohé další. (My jsme v naší ukázce zpracovali téma - putování mezi dinosaury.)

Pokud máš vybrané téma a představu o hře, na čtvrtku nebo karton si nakresli cestu – políčka jdoucí za sebou (např. obkreslením víček z PET lahví).



Je na tobě, jak komplikovanou cestu zvolíš - může se větvit, může být plná zacházek a zkratek, nesmí se však zvrhnout v chaos – hráči by se neměli v herním plánu ztrácet.
Hra v naší ukázce nemá uzavřený okruh – tudíž nelze hrát víc kol v jedné hře, což je nevýhoda!
Zkratky a zacházky jsou pro lepší orientaci odlišeny (od hlavní cesty) jinou barvou a jinou velikostí políček (obkreslením menšího víčka).

Na čtvrtce by měl také zůstat dostatečný prostor na okolní obrázky - ilustrace, které dělají hru atraktivní.
Vymysli si pravidla hry a sepiš je! Promysli si, která políčka budou pro hráče nástrahy, a která jim naopak pomohou v postupu k cíli.
„Dobrá“ a „špatná“ políčka by měla být ve hře rovnoměrně zastoupena. Měla by být zvýrazněna a označena značkou (symbolem) – drobnou a velmi zjednodušenou kresbičkou, která hráčům naznačuje, co je čeká.

Pokud máš hotovou cestu včetně značek. Zaplň si herní plán obrázky, které vytváří prostředí hry nebo ilustrují některá „dobrá a špatná“ políčka.
Pozor – cesta by neměla barevně zaniknout v obrázcích a pozadí herního plánu! Nezapomeň označit - START/CÍL!

A pokud tě vytváření celé hry vyčerpá, už se ti nebudou chtít vyrábět figurky, vymysli, kterými drobnými předměty je můžeš nahradit.

Přeji ti, aby vymýšlení, „výroba“ hry a její používání, přineslo spoustu zábavy a radosti.

CÍL
START
Staň se vládcem Fantazie!
POČÍTÁNÍ DO 10
Od pradávna je zvykem, že každý vládce Fantazie létá na mocném Dragenovi. Z výšky shlíží na svou zem a stará se, aby vše bylo v naprostém pořádku. Kdo získá draka? Kdo se stane králem?
Skřítek Tikytak tě pustí dál, až vyčistíš všechny zaprášené hodiny. Jedno kolo stojíš.
Pozor! Kouzelná duha je kluzká! Padáš až na pole s výsledkem 10.
Duhová panenka ti dělá na hřebínek. Házej ještě jednou.
Pochutnáváš si na sladkém koláči. Jedno kolo stojíš.
Cukrář Fredík tě ladí sladkostmi. Jedno kolo stojíš.
Zajíc Hopsálek ti nedovoluje jít dál. Skoč zpět na START.
Bílý jednorožec tě odnese až tam, kam dopadají jiskry jeho zlatých kopyt.
Tvá květinová šála udělala hučení vlk velkou radost. Házej ještě jednou.
Při pohledu na draka ti úlekem skamenějí nohy. Můžeš jít dál, až budeš lentilka. V každém koše budeš mít tři pokojné hody.
Únavou usínáš. V pohodlných peřinách promíjíš jedno kolo.
Starého Pařezáka probudí tvůj dupot. Vrať se potichu zpět, odlesí přicházejí.
Dědeček hříbeček ti dovolí pouzoucí se o 3 pole vpřed, pokud vymyslíš tři různé příklady s výsledkem tři.
Pomoc bobrům z cesty odvalit spadlý kmen. Za odměnu se můžeš pouzoucí o 6 polí vpřed.

zvesela

2. Hrací figurka

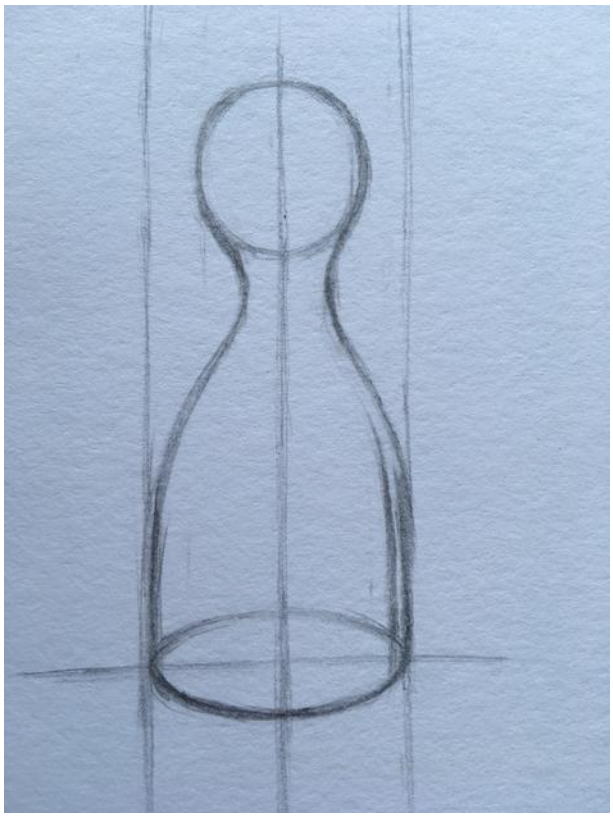
5. - 6. ročník ZUŠ: ST 16,25 – 18,40 J. Růžičky

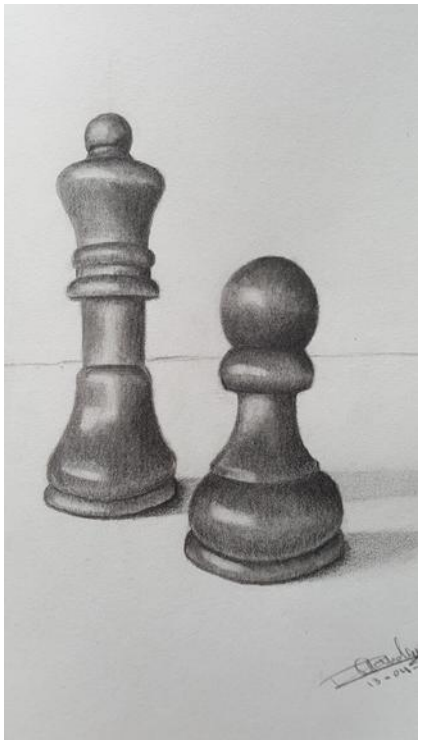
6. ročník ZUŠ až II. Stupeň: PO 16,25 – 18,40
ÚT 16,25 – 18,40

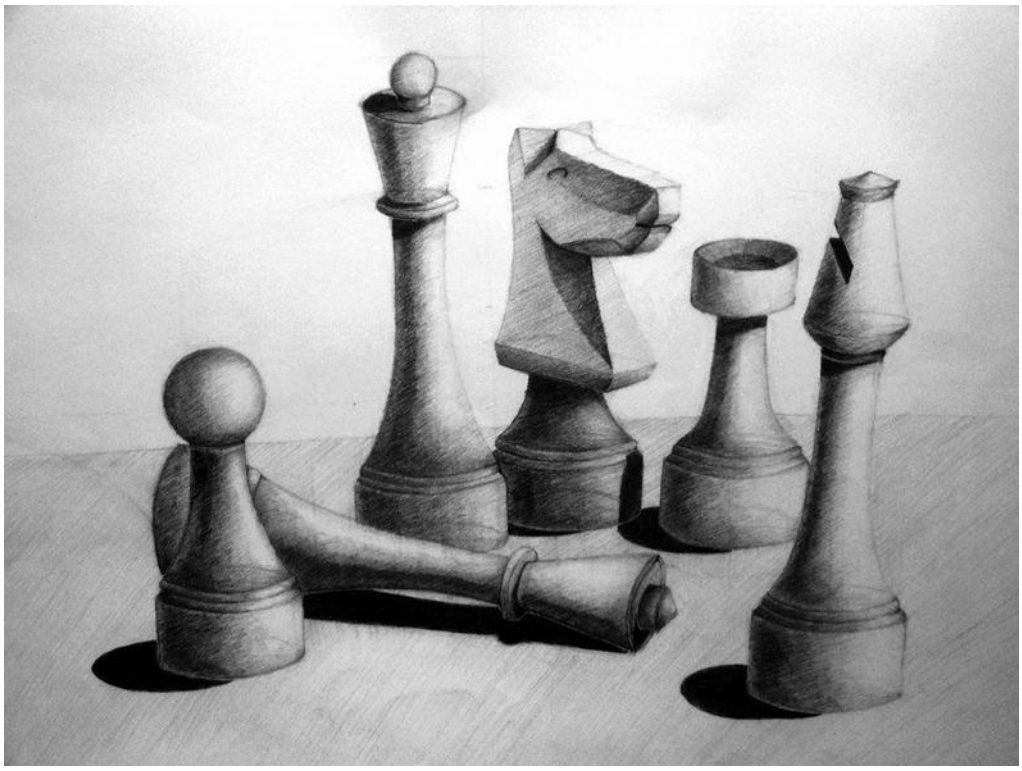
varianta A

Kresba figurky

Nakresli přezvětšenou figurku deskové hry (např. z „Člověče, nezlob se!, šachů atd.)
Pokud nemáš žádné figurky k dispozici, jako model poslouží i obyčejná PET lahev.
Z figurek si můžeš sestavit i větší kompozici – zátiší.
(Pokud zvládneš - šachovou figurku nakresli i s výřezem šachovnice.)
Při kresbě používej pomocné čáry (viz obrázek) a figurku si rozkresli do jednoduchých geometrických tvarů.
Až budeš stínovat, nezapomeň na stín, který figurka vrhá na podložku.







varianta B

Hrací figurka jako výtvarný objekt

Navrhni originální šachovou figurku (figurky), která by mohla být součástí celé sady autorských šachů nebo kamenů ke hře dáma. Sady, kterou bychom mohli označit za výtvarný nebo designový objekt.
Vydat se můžeš cestou stylizace (zjednodušení).
(Ve fotopříloze posílám šachy od současného designéra Jaroslava Juřici , inspirované kubismem).
A nebo naopak - postavy „oblékni“ do historických kostýmů a pojmy je např. jako loutky pro animovaný film.
Inspiraci čerpej ve světě zvířat, rostlin, inspirovat se lze i architekturou a z figurek udělat malé stavby...
Možností je opravdu spoustu a těším se na tvé nápady. Pokud tvůj návrh bude velký “odvaz“, pro jistotu připoj text, o jakou figurku z šachů, se jedná. :-))

Kubistické šachy Jaroslava Juřici

Porcelánové šachové figury - Dobro proti Zlu výtvarníka Adama Kovalčíka. Figury jsou významné osobnosti, rozdělené do dvou černobílých táborů dobra a zla.