

ŠIJEME AZUROVÉ KONÍKY

Vzdělávací oblasti a průřezová témata:

Umění a kultura – Výtvarná výchova

Člověk a jeho svět – Lidé kolem nás – Základní globální problémy

Etická výchova – Základní komunikační dovednosti – Komunikace citů

Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech – Evropa a svět nás zajímá

Osobnostní a sociální výchova – Sociální rozvoj – Kooperace a kompetice

Anotace:

Děti si na příkladu výroby koníka vyzkoušejí, jak probíhá pásová výroba hraček. Zamyslí se nad podmínkami, za jakých hračky v čínských továrnách vznikají.

Cíle:

Žáci

- na základě vlastní zkušenosti posoudí, za jakých podmínek vznikají hračky;
- popíší srozumitelně ostatním své pocity;
- odhadují, zda je možné, že i ti, kteří šijí (vyrábějí) hračky, pracují za podobných podmínek, za jakých si žáci sami v této lekci vyzkoušeli pracovat.

Časová dotace: 2 × 45 minut

Pomůcky: pastelky, papíry, [pracovní list 3: Vzor koníka](#)

Postup:

Lekci můžete zařadit po četbě první kapitoly Jeden jako druhý, nebo jako samostatnou aktivitu po četbě celého příběhu. Je to vhodná evokace k tématu pracovních podmínek (nejen) v Číně, kterou se zabývá následná lekce Jaká je odměna za práci?

• Diskutujte s dětmi:

Jak se mohlo stát, že má koník cedulku na zádech, zatímco ostatní ji mají na noze?

Pojďme společně zjistit, jak se takový koník šije.

- Rozdělte děti do skupin po šesti až osmi. Každá skupina musí v krátkém časovém intervalu nakreslit obrázek koníka. Kreslení symbolizuje výrobu hračky, která probíhá jako pásová výroba. Je vhodné, aby každá skupina seděla u svého stolu v kruhu.
- Každý ve skupině dostane svůj papír a tužku/pastelku a přidělenou roli, resp. se dozví, jakou část koníka má kreslit (nekreslí nic jiného). Mohou to být jednotlivé části jako např. tělo, krk, hlava, přední nohy, zadní nohy, hřívá, ocas a cedulka. Dle počtu dětí ve skupině je třeba upravit počet rolí.

Tip: Každé dítě ve skupině má přiřazené číslo, a abychom předešli nedorozuměním, můžeme na tabuli napsat, kterou část koníka jaké číslo/dítě kreslí (např. jedničky kreslí hlavu a šestky zadní nohy).

- Všichni začínají kreslit ve stejnou dobu na svůj papír, takže některý koník vzniká od hlavy, jiný od nohou atd. Jakmile vedoucí směny vydá signál, každý posune papír ke členovi skupiny sedícímu po jeho pravé ruce. Mladší děti mohou obkreslovat vytečkovanou předlohu koníka (viz příloha).

Pedagog je v roli vedoucího směny, který kontroluje čas, provádí kontrolu kvality a nutí dělníky, aby pracovali rychleji a plnili normu. Je třeba splnit zakázku pro evropské obchodní domy na Vánoce a musí se pracovat tvrdě.

Posunutí papíru určuje vedoucí směny tlesknutím.

Děti papír posouvají, i když nejsou zcela spokojeny se svým výsledkem či nestihly dokreslit vše.

Během práce vloží vedoucí směny do řetězu výroby čistý papír, který musí být také pokreslen, tudíž v sedmičlenné skupině může vzniknout více než 7 koníků.

- Hra končí na povel vedoucího směny, třeba i v momentě, kdy nejsou všichni koníci došití. Je však vhodné, aby alespoň jednoho koníka každá skupina dokončila. Délka bývá cca 15 minut.

Jana Blažková (ZŠ a MŠ Lobodice)
„Žáci při hře na pásovou výrobu zpočátku vše považovali za zábavu, ale s přibývajícím časem a stresujícími podněty se do činnosti zapojili intenzivně. Byli překvapeni, že kontrolou kvality žádná skupina neprošla beze ztrát.“

- Vedoucí směny ohodnotí ušité koníky. Upozorní na nedokonalosti, kvůli kterým klesá odměna za práci. Je vhodné, pokud se do role vedoucího směny vžijete a jste opravdu přísní. Hodnotí se, jak na sebe jednotlivé části koníka navazují, zda tvary odpovídají předloze, zda děti nepřetahovaly atd.

- Bezprostředně po hře dejte dětem prostor mluvit o svých emocích.

Jak se cítíte? Co prožíváte?

Co jste prožívali během hry?

Pamatujte také na vystoupení z rolí – např. tím, že se děti postaví, proskočí se a setřepou ze sebe roli dělníků.

- Následně s dětmi společně popište, co se ve hře dělo. Nezapomeňte probrat moment, kdy jste přidali papír do řetězce.

- Diskutujte s dětmi o tom, **jak vznikají hračky**. Můžete je navést otázkami:

Dokázali jste pracovat pod časovým tlakem bez chyby?

Bylo to obtížné?

Co by vám pomohlo, abyste pracovali lépe?

Vrátíme se k úvodní otázce:

Jak se mohlo stát, že má koník cedulku na zádech, zatímco ostatní ji mají na noze?

Na závěr dejte každému dítěti čistý papír, ať si nakreslí svého azurového koníka s cedulkou na zádech. Nechejte dětem dostatek času na vypracování.

Poznámka:

Mladší děti mohou koníka místo kreslení vybarvovat. Tzn. každé dítě dostane papír s předlohou (viz [pracovní list 3: Vzor koníka](#)) a vybarvuje svoji část koníka.

Pokud budete chtít, lze na závěr místo kreslení vlastního koníka hračku vyrobit podle vzoru v příloze. Ušít nebo třeba jenom slepit dva koníky z modrého papíru a vložit mezi vrstvy hřívu a ocas z vlny.

Starší děti si mohou vzor koníka zvětšit pomocí čtvercové sítě.

- Dejte dětem prostor pro reflexi a zeptejte se jich:

Jaké otázky vás po této aktivitě v souvislosti s výrobou hraček napadají?

Poznámka: Téma pracovních podmínek rozvíjí následující lekce Jaká je odměna za práci?

Doporučení dalších zdrojů:

Informace k tématu dětská práce

– www.nazemi.cz/cs/detska-prace



