



Za Žižkou na Vítkov

Trasa výpravy by měla vést přes vrch Vítkov tak, aby konečným stanovištěm byla socha Žižky. Sled stanovišť vychází ze života Jana Žižky, jejich rozložení může být v podstatě libovolné. Je ale potřeba mít na mysli, že některé aktivity a hry jsou přizpůsobené konkrétnímu terénu.



Pro koho: děti od 8 do 12 let

Časová náročnost: 4–6 hodin

Personální náročnost: podle velikosti skupiny, minimálně 2 lidé

Potřebné materiály:

- projektor, připojení k internetu (PC, NTB)
- na tvoření: klacky, toaletní ruličky, nůžky, lepidlo, provázek, tvrdý papír, čtvrtky, pastelky nebo fixy
- vytištěný komiks o Žižkovi (Zdeněk Adla, Jiří Černý, Pavel Zátka: *Obrázky z českých dějin a pověstí*. 2022, Albatros.) na tvrdém papíře
- listy různých stromů zatavené do fólie ve formátu A4 (4 libovolné listy, z nichž jeden je dubový)
- slepá mapa ČR na papíře A4 nebo A5
- kolíčky (počet by měl odpovídat počtu účastníků)
- šátky na zavázání očí, dřívka na stavění věže (např. hra Jenga)
- mapa ČR (pokud možno historická) na tvrdém papíře, kompas
- kopie s textem písně *Ktož jsou boží bojovníci*
- připravené možné otázky na Žižku
- převlek Žižky – čepice, kabát/vesta/kožešina, páska přes oko
- luk a šípy, terč z kartonu, provaz nebo guma

Úvodem:

- **seznámení se navzájem, hry na zapamatování jmen a tzv. ledolamky**
- **společné nastavení pravidel, která budeme během dne dodržovat**
- **nástin harmonogramu**

Tipy na konkrétní „ledolamky“, tipy týkající se části nastavení pravidel a představení harmonogramu jsou uvedeny v samostatných pracovních listech.

Začátek:

Lektor pustí dětem dvě krátká videa z řady *Dějiny udatného českého národa* o [Husovi](#) a o [husitství](#) a následně podnítky diskuzi („Kdo ho zná?“, „Kdo to je?“, „Znáte nějakou jinou podobnou historickou postavu, třeba z jiné země?“, „Co chtěl Hus změnit?“).

Následuje tvořivá dílna na výrobu vlajky a cepů. Je dobré, aby si děti zvolily barvu i podobu vlajky dle sebe. Spíše by měla být jejich symbolem než husitským. Je možné se pobavit o symbolu husitské vlajky.

S vlajkou a s cepem se vyrazí na výpravu ven.



Stanoviště č. 1

Děti se podívají na komiks o Janu Žižkovi a zkusí převyprávět jeho příběh. Možná varianta: každá dvojice popíše jeden obrázek.

Stanoviště č. 2

Tato zastávka by ideálně měla být nedaleko nějakého dubu, případně u jakéhokoliv jiného stromu.

Děti si přečtou legendu o Žižkově dubu. Následně jim lektor ukáže herbář obsahující 4 různé listy. Děti musí hádat, který z nich je dubový.

Stanoviště č. 3

Lektor se zeptá dětí, jaká česká města začínají na písmeno T. Pokud žádné neznají, vyjmenuje čtyři města: Turnov, Trutnov, Trocnov, Tábor. Zeptá se, ve kterém z těchto měst se narodil Jan Žižka. Děti pak zkusí označit všechna čtyři města na slepé mapě ČR. Kdo se přiblíží nejvíce skutečné poloze měst, vyhrává. Společně si ukáží, kde leží Tábor.

Stanoviště č. 4

Na tomto stanovišti se hraje pohybová hra, která má připomenout mládí Jana Žižky, kdy se živil jako zbojník neboli lapka. Lektor může použít přirovnání k Robinu Hoodovi a vysvětlit, co znamená slovo lapka.

Každé dítě dostane kolíček, který si připne kamkoliv na oblečení (může být nahoře i dole). Úkolem je druhému ukrást kolíček. Každý další kolíček si dítě připne na jinou část oblečení (postupně tak může mít dva, tři, čtyři atd.). Kdo přijde o kolíček, vypadává ze hry. Vyhrává ten, kdo zůstává poslední v kole, nebo ten, kdo má nejvíce kolíčků.

Stanoviště č. 5

Lektor zmíní, že Jan Žižka se stal žoldněrem ve službách krále – tedy bojoval pro polského krále za peníze. Za jaké peníze asi Žižka tehdy bojoval? Za koruny, eura, kameny, nebo groše?

Stanoviště č. 6

Na tomto stanovišti lektor vypráví dětem, jak Žižka přišel o jedno a postupně i o druhé oko.

„V jedné bitvě přišel Jan Žižka o jedno oko a musel se s tím naučit žít i bojovat. Jaké to asi je? Žižka později přišel o zrak úplně a velel vojsku i poslepu.“

Děti ve dvojicích mají za úkol projít překážkovou dráhu a na konci postavit poslepu „hrad“. Jeden z dvojice má zavázané oči a druhý ho naviguje jak po cestě, tak i v závěru při stavbě věže z kostek/dřívěk.

Překážková dráha může být buď přirozená mezi stromy, nebo se do cesty mohou postavit velké plastové láhve plné vody, případně pohodit mikiny.

Stanoviště č. 7

Lektor krátce povypráví o husitství a vysvětlí bojovný pokřik husitů „Hrr na ně!“. Děti mají za úkol (ve dvojicích či jednotlivě) vymyslet svůj vlastní bojovný pokřik. Následně postupně proběhnou tunelem a u toho nahlas zakřičí své heslo (malý tunel na Vítkově).

Stanoviště č. 8

Lektor vypráví, že husité používali velmi speciální zbraně jako například palcát, cep, prak, ale také luk a kuše. Děti si vyzkoušejí střelbu z luku na terč. Terč se připevní ke kmeni stromu.

Stanoviště č. 9

Nejlépe na nějakém místě s výhledem na Žižkov. Lektor se zeptá dětí: „Jak se čtvrtě jmenuje a proč?“, „Kterou dominantu znáte?“ (vysílač, kostel...)

Lektor vypráví o Vítkově, kde se právě nacházíme. Po vítězství na Vítkově se Žižka vydal do Lomnice nad Lužnicí, do Prachatic, do Vodňan, do Písku. Vyzve děti, aby se podívaly do mapy a zjistily, jakým směrem to bylo. „Na sever, na západ, na jih, nebo na východ?“, „Kudy se tedy odsud Žižka musel vydat?“ Děti to mají zjistit pomocí kompasu. K ruce dostanou mapu ČR.

Stanoviště č. 10

Pod památníkem. Nahoře je Jan Žižka. Lektor se zeptá: „Na jakém zvířeti sedí?“, „Co má přes obličej?“, „Chtěli byste Žižku potkat osobně?“ Lektor děti vyzve, aby spolu zazpívaly popěvek, který používali husité při svých taženích. S pomocí textu zazpívají „Ktož jsou boží bojovníci“ a objeví se Žižka. Následuje krátký „divadelní“ výstup – otázky na Žižku, povídání.

Závěr a reflexe
