[3. Úkol. Vlaštovka](https://dl1.cuni.cz/course/view.php?id=10939#section-6)

**Zadání dílčího úkolu:**  
Navrhněte potisk vlaštovky. Pokuste o jednoduchý, čitelný koncept (písmo, grafický prvek, ilustrace). Pro navrhování se přidržte přístupu drobného zásahu, nechte vyznít čisté plochy . Váš návrh by měl vyjadřovat pouze jednu ideu (postoj, princip). Využijte obě strany archu papíru. Můžete použít přiloženou šablonu.

**Doplňkový úkol:**  
Promyslete charakter soutěže, závodu nebo přehlídky vlaštovek. Let z balkónu, přelet přes překážku (zídka, potok, živý plot apod.), rychlostní závody, nejdelší let, akrobacie. Podle možností ověřte v praxi a dokumentujte.

**Průběh práce:** Tuto vlaštovku jsem vytvořila já sama podle video návodu. Dala jsem ji miniaturní potisk DRAMA a dvou masek. Na jedné straně je to černobílé a na druhé straně jde o barvenou kombinaci zelené a žluté. Byl to záměr, aby si lidé, co uvidí tuto vlaštovku řekli, černobílá-> den a noc, zelenožlutá-> země a nebe. Jde o dva protiklady, tak jak jsou masky svým protikladem, tak k tomu je i barevné vyjádření, které podtrhuje protikladnost. Důvod je takový, divadlo a dramatická výchova je oblast o kterou se zajímám, ráda chodím do divadel, čtu knihy a lektoruji dramatický kroužek. Moje idea je na vlaštovce dobře viditelná a každému dobře pochopitelná (každý pochopí, jaký je můj postoj, každý si na to udělá svůj názor, ale odhadne skrytý princip).

**Doplňkový úkol:** Charakter soutěže/závodu/přehlídky

**Charakter soutěže:** Soutěž o vydržení co nejdéle ve vzduchu. Účastníci na startu, jeden po druhém pustí svou vlaštovku do vzduchu a začne se stopovat její čas, jak dlouho je schopna vydržet ve vzduchu. Účastníci musí přemýšlet nad tím-> jak sestavit takovou vlaštovku, která bude tak lehká že vydrží nejdéle ve vzduchu, jakým grifem ji poslat do vzduchu, aby nespadla k zemi a vznášela se, to všechno si účastník musí promyslet a vytvořit si strategii, aby mohl vyhrát.

**Charakter závodu:** Závod v lese. Účastníci dostanou mapy, kde budou označené místa a na těch stanovištích budou stát strážníci závodu. Na stanovištích bude představitel s vlaštovkou plnit různé úkoly (namalovat vlaštovku, vyrobit vlaštovku, nechat vlaštovku vzlétnout, proběhnout s vlaštovkou vyznačený okruh, nechat vlaštovku přeletět překážku a další). Až si účastník podle mapy projde všechny stanoviště a dorazí do cíle, tak se bude počítat jeho skóre ze stanovišť a výsledný zaběhnutý čas, nejvyšší skóre a nejkratší čas vyhrává.

**Charakter přehlídky:** Přehlídka o nejkrásnější oblek vlaštovky. Tato přehlídka bude probíhat tak, že v dílnách si účastník vytvoří oblek pro svou vlaštovku něco jako její plášť. Až budou všichni hotový, tak se v kruhu účastníci posadí a jeden po druhém nasadí své vlaštovce plášť a nechává vlaštovku promenádovat v kruhu. Ostatní komentují, co vidí, co je napadá (postřehy, nápady, komentáře) a také zvedají svá čísla od 1-10. Učitel spočítá konečný výsledek pro danou vlaštovku. Po přehlídce účastník krátce poví, proč si vybral tento plášť a co charakterizuje. Vyhrává vlaštovka, která má nejvíce bodů.

**Reflexe:** Tento úkol mě bavil, mohla jsem kreativně myslet a vymýšlet různé druhy závodů/přehlídek u vlaštovek. Horší byla realizace, nevěděla jsem, jak své nápady momentálně vyfotografovat, tak aby se vystihl moment mé soutěže, obtížné také bylo, že momentálně nemám dostupné okolí, které by mi mohlo pomoci s fotodokumentací. Tak jsem jen vymyslela doplňkový úkol a vyfotila mou vytvořenou vlaštovku s potiskem.

* **Hotový výsledek:**

**Obsah obrázku obálka

Popis byl vytvořen automatickyObsah obrázku taška, stojící

Popis byl vytvořen automatickyObsah obrázku vsedě, stojící, taška, deštník

Popis byl vytvořen automaticky**