

METODICKÝ LIST PRO PEDAGOGY A KNIHOVNÍKY

Detektiv Vroubek a nevyřešený případ Karla IV.

Interaktivní detektivní hra pro děti přibližně 6–12 let. Vhodné pro knihovny, školy i skupinové programy (např. Noc s Andersenem).



Cíl programu

Rozvoj čtenářské gramotnosti, logického uvažování a spolupráce. Seznámení s osobností Karla IV. hravou formou a podpora vztahu ke knihám a knihovně.

Doporučená délka

45–90 minut podle věku dětí, velikosti skupiny a zvoleného tempa.

Organizace

Hru mohou děti řešit samostatně nebo ve skupinách. Nejlépe fungují týmy po 2–4 dětech.

Příprava před hrou

Vytiskněte pracovní listy (detektivní spis, detektivní list, podezřelý a bonusovou stránku). Připravte psací potřeby a podložky na psaní. Do knihy Ferda Mravenec vložte obálku nebo kartičku se šifrovacím klíčem. Pokud chcete využít i nápovědu z knihy Detektiv Vroubek Služba ve dne v noci, připravte ji na dostupné místo.

1

Úvod do hry

Přineste dětem „nalezený královský spis“ (například v obálce nebo převázaném balíčku) a nahlas přečtete úvodní příběh. Vysvětlete, že se z nich stává vyšetřovací tým detektiva Vroubka a že případ byl znovu otevřen.

Seznámení s případem

Stručně projděte informace „Co víme o případu“ a představte podezřelý. Ujistěte se, že děti rozumějí, že za každý vyřešený úkol získají jedno písmeno, které si zapíší do detektivního listu.

Samostatné pátrání

Děti řeší jednotlivé úkoly. Podporujte spolupráci a diskusi, ale neprozrazujte správné odpovědi. Pomáhejte pouze s orientací v textu nebo se čtením u mladších dětí.

Mravenčí stopa

Po vyřešení úkolů děti zjistí, že potřebují šifrovací klíč. Ten je ukryt v knize o nejslavnějším mravenci. Děti knihu v knihovně vyhledají a objeví v ní obálku s klíčem. Aktivita přirozeně zapojuje pohyb a práci s knihovním fondem.

Odhalení pachatele

Děti seřadí získaná písmena podle šifrovacího klíče. Vzniklé slovo je dovede k pachateli. Společně potvrďte správné řešení a slavnostně oznamte, že případ byl vyřešen.



Bonusová aktivita

Na závěr děti kreslí, co podle nich Karel IV. ukrýval v tajné komnatě. Aktivita rozvíjí fantazii a slouží jako klidné zakončení programu. Lze ji využít i jako soutěžní část.

Soutěž — zaslání obrázků

Vytvořené obrázky z bonusového úkolu lze vyfotit a zaslat detektivu Vroubkovi.

Děti se tak mohou zapojit do slosování o ceny — například knížku *Detektiv Vroubek: Služba ve dne v noci* nebo detektivní workshop pro celou třídu či knihovnu. Podrobnosti o zaslání a aktuální podmínky soutěže najdete na webu www.vroubek.cz.

Jak hru oživit

Pro silnější zážitek pomáhá jednoduchá atmosféra. Můžete použít obálky s razítkem „Přísně tajné“, převázaný balíček, symbolický klíč, detektivní rekvizity (lupa, klobouk) nebo tlumené osvětlení. Není nutná žádná náročná příprava.

Práce s různě starými dětmi

Mladším dětem čtete zadání nahlas a umožněte práci ve skupinách. Starší děti mohou pátrat samostatně a lze jim nastavit časový limit nebo je vyzvat k vysvětlení jejich úvah.

Závěr programu

Program zakončete společným shrnutím a oceněním dětí jako „královských vyšetřovatelů“. Lze přidat diplom, malou odměnu nebo prezentaci obrázků z bonusového úkolu.

Řešení hry

Po vyřešení jednotlivých úkolů děti získají tato písmena: T E P A L A.

Po jejich seřazení podle šifrovacího klíče 3 — 6 — 5 — 2 — 1 — 4 vznikne slovo: PALETA. Tato indicie odkazuje na malíře. Pachatelem je tedy Lorenzo Pastelino, italský malíř.

