

výrazu performerů. Kombinace lze využívat jako samostatnou aktivitu nebo v rámci jiných aktivit. Lze jimi obohatit klasický pohybový trénink i podpořit tvorbu choreografie. S kartami lze opět pracovat na základě nahodilosti (losování), vlastního výběru, či připraveného výběru lektorem. S kombinacemi si lze různě hrát, nacházet ty, které jsou velmi funkční, postupně je vrstvit (např. první vylosují prvek, poté kvalitu pohybu, poté emoci) atd.

TIPY PRO TRÉNINK S KARTAMI A DALŠÍ ROZVOJ

- vylosuj dvě a více karet a vymysli, jak je plynule a/nebo kreativně propojit
- vyber si trik, který ti jde a vymysli nástup a výstup z něj, případně variace
- vyber si trik, který neovládáš a chceš se ho naučit nebo se v něm zlepšit
- použij karty jako inspiraci, pokud hledáš nový impuls pro trénink nebo choreografii

Upozornění: Karty nenahrazují metodologickou výuku jednotlivých cirkusových disciplín a neslouží studentům k samostudiu. Nezbytná je přítomnost zkušeného lektora a dodržování bezpečnostních pokynů. Zvláště u závěsné akrobacie je nutné dbát na správnou instalaci a kontrolu závěsných bodů a materiálů, odpovídající jistění, bezpečný dopadový prostor a přizpůsobení aktivit věku, zkušenostem a aktuálním schopnostem účastníků.

Tento materiál je součástí projektu Young Voice - cirkusová metodika, který byl podpořen z grantového programu Ministerstva kultury, reg. č. projektu 22904522



MINISTERSTVO
KULTURY

Cirkusová laboratoř

inspirační karty pro kreativní cirkusové učení

Materiál, do kterého právě nahlížíte, je sada autorských ilustrovaných karet určená k podpoře výuky cirkusových disciplín. Součástí sady je také tzv. Inspiromat – soubor tipů a námětů pro práci s kartami.

Karty fungují jako zásobník prvků různé obtížnosti, archiv pohybového materiálu, pomůcka pro herní aktivity i zdroj inspirace pro obohacení výuky cirkusových disciplín. Jejich cílem je oživit lekce nového cirkusu a trénink tak, aby podporovaly motivaci studentů k učení, nabízely nové a rozmanité pohybové výzvy a rozvíjely kreativní přístup k vlastnímu učebnímu procesu i tvorbě.

Materiál vychází z principů cirkusové pedagogiky a přispívá k rozvoji pohybové gramotnosti i mnohostrannému rozvoji jedince.



V této sadě naleznete:

- sady s ilustracemi prvků jednotlivých disciplín
- 3 doprovodné sady k rozšiřujícím aktivitám (kvality pohybu, emoce, prostředí)
- Inspiromat - tipy na aktivity s kartami

Sety s ilustracemi prvků

Každý set je rozdělen do rodin triků. Každá rodina pracuje s jedním prvkem či principem a obsahuje několik konkrétních triků různých obtížností, které je rozvíjejí.

Karty mohou sloužit jako rozšiřující výukový materiál ke konceptu *dovednostních úrovní*, který nabízí přehlednou a efektivní metodologii výuky cirkusových disciplín.

Doprovodné sety

Doprovodné sety neobsahují konkrétní prvky ani triky. Karty pracují s pojmy z různých oblastí a jsou rozděleny do tří tematických okruhů: **KVALITA POHYBU**, **EMOCE** a **PROSTŘEDÍ**. V kombinaci s kartami triků vzniká prostor pro téměř nekonečné množství kombinací – skutečná cirkusová laboratoř. Jejich zapojení do výukových aktivit podporuje kreativitu, invenci a osobitě umělecké vyjádření studentů.

Inspirovat

Zde v inspiromatu naleznete náměty na aktivity s kartami. Ty vám a vašim studentům mohou sloužit jako archiv triků pro trénink, inspirace pro oživení výuky, soubor námětů pro tvorbu nových pohybových výzev a rozvoj kreativního přístupu k pohybu, pomoc při tvorbě choreografie atd.

Karty můžete použít pro aktivity individuální, ve dvojicích či skupinách. Můžete se nechat vést našimi náměty a zároveň přicházet s novými, vlastními nápady, jak karty pro svou práci využít. Kreativité se meze nekladou.

NÁHODNÉ LOSOVÁNÍ

Účastníci si náhodně losují z karet, vybrané triky plní.

*Koncept dovednostních úrovní vznikl v pražském CIRQUEONU a naleznete jej v publikaci TěloCIRK JARCHOVSKÝ, A., KLUSÁKOVÁ, K. (2022) TěloCIRK: Využití prvků cirkusové pedagogiky v tělesné výchově. Online dostupné na: www.cirqueon.cz/_publication/_telocirk-využití-prvku-cirkusove-pedagogiky-v-tesne-vychove

VÝBĚR TRIKŮ ÚČASTNÍKY

Účastníci si v rámci volného tréninku vybírají z rozložených karet na základě obtížnosti/ oblíbenosti/ toho, na čem víc pracovat atd.

VÝBĚR TRIKŮ LEKTOREM

Lektor předem vybere karty, se kterými chce v lekci nebo její části se studenty pracovat.

PEXESO

Pro pexeso je potřeba mít dva sety stejných karet. Karty jsou smíchané dohromady, rozložené ilustracemi dolů. Hráči otáčejí vždy dvě kartičky. Triky, které jsou na otočených kartičkách, splní. Dvojice stejných karet se sbírají.

Pexeso lze hrát samostatně či ve dvojicích. Lze kombinovat disciplíny.

CHOREOGRAFIE

Účastník řadí prvky na vybraných kartách za sebe do choreografie. Choreografie může vzniknout nahodile - karty jsou náhodně vylosovány a řazeny, nebo záměrně - karty jsou účelně vybrány a řazeny.

STANOVIŠTĚ: ČLOVĚČE NEZLOB SE / CASINO / KRUHOVÝ TRÉNINK ...

Karty lze využít jako součást komplexnějších aktivit, kde mohou sloužit na jednotlivých stanovištích k vizuálnímu zadání úkolů, která se na stanovištích plní. Daný úkol může být určen náhodným losováním karty z balíčku, vlastním výběrem účastníka nebo zadáním lektora v podobě konkrétní/ch karty/karet.

Při tvorbě aktivity pouze s danou disciplínou, mohou karty posloužit k rozdělení stanovišť podle skupiny triků nebo jejich obtížností.

KOMBINACE KARET

Kombinací karet triků a doprovodných karet emocí, kvalit pohybu a prostředí vzniká unikátní prostor pro rozvoj kreativity a zároveň

