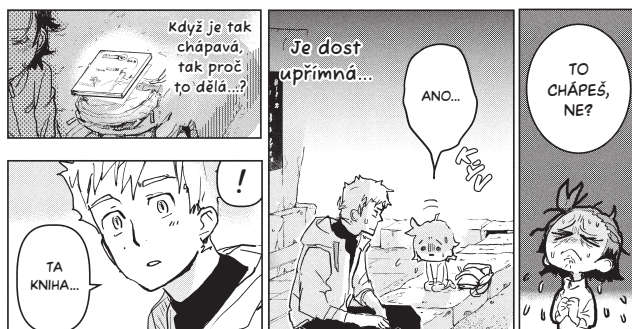


Medailistka

Japonsko je krasobruslařská velmoc. Pouze hrstka vybraných bruslařů má šanci startovat na japonském národním šampionátu, kde se soutěží na světové úrovni. Na ledě se potkávají i mladík Cukasa, který obětoval bruslení celý svůj život, ale jeho sny se rozšířily, a dívka Inori, která se na vlastní pěst snaží stát krasobruslařkou. Jejich osudy se proplétají, když se Inori stane závodnicí a Cukasa jejím trenérem. Společně s obrovskou vášní touží po světovém úspěchu!

Curumaikada je japonská mangaka, tedy autorka mangy, známá především jako tvůrkyně sportovní série *Medailistka*. Série začala vycházet v roce 2020 v časopise *Monthly Afternoon* nakladatelství *Kodansha* a sleduje svět závodního krasobruslení. Curumaikada je autorkou scénáře i kresby. Pro *Medailistku* je charakteristické detailní zachycení pohybu na ledě, výrazná mimika postav a důraz na jejich emoce, ambice a překonávání vlastních limitů. Manga si v Japonsku získala výrazné uznání a obdržela mimo jiné *Shogakukan Manga Award* a *Kodansha Manga Award*.



Japonská manga

Manga je označení pro komiksy pocházející z Japonska, kde tvoří významnou součást populární kultury a vycházejí pro děti, dospívající i dospělé. Na rozdíl od většiny evropských a amerických komiksů se **tradiční manga čte zprava doleva** – tedy od „zadní“ strany knihy směrem k levé a stejným směrem se obvykle čtou i jednotlivé panely a bubliny.

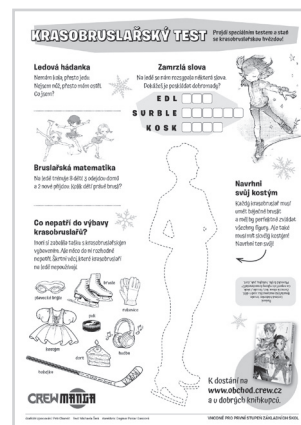
Manga bývá často černobílá a je typická výraznou prací smímkou, pohybem, emocemi, tempem vyprávění a vizuálními symboly. Výjimečná je také obrovskou žánrovou rozmanitostí: může vyprávět o sportu, škole, historii, fantasy, romantice i každodenním životě a není určena pouze dětskému publiku.

Pracovní list Krasobruslařský test

PRVNÍ STUPEŇ ZÁKLADNÍCH ŠKOL

Tento list je čistě zábavný, vhodný pro žáky prvního stupně základních škol. Provádí děti několika jednoduchými úkoly, které mají řešení vepsané přímo u zadání úkolů.

Kreativní je pouze poslední úkol, kde má čtenář navrhnout svůj vlastní krasobruslařský kostým. K dispozici má obrys postavy, na kterou může svůj kostým vtisknout. Je vhodné použít tužku a pastelky, případně fixy. Doporučujeme vyvarovat se temperám nebo vodovkám, aby nedošlo k případnému zničení zbytku testu.



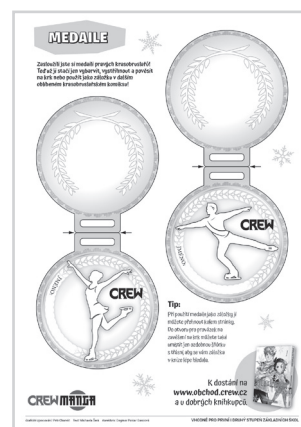
Pracovní list Medaile

PRVNÍ I DRUHÝ STUPEŇ ZÁKLADNÍCH ŠKOL

Tento list je odměňový. Čtenáři motivovaní pracovními listy si mohou medaili vybarvit a použít právě jako medaili, případně také jako záložku. Doporučujeme tento list vytisknout na tvrdý papír nebo výslednou medaili podlepit.

Medaile má v horní části naznačený otvor. Je vhodné jej prorazit děrovačkou, prošít jehlou, případně opatrně vystříhnout nůžkami nebo vyříznout papírenským nožkem. Otvorem můžete protáhnout stuhu nebo provázek, aby se medaile mohla zavěsit na krk.

Jako záložka se dá ohnout napůl a do jejího záhybu lze vložit stranu knihy. Případně se otvorem může protáhnout ozdobný provázek, tráseň nebo šnůrka s korálky, aby záložka v knize vypadala pěkně.



K dostání na
www.obchod.crew.cz
a u dobrých knihkupců.



Pracovní list Můj velký sen

Věk: 3.–5. třída

Čas: přibližně 30–45 minut

Témata: sen, motivace, překážky, podpora, vytrvalost, neúspěch

Forma: samostatná práce + možnost závěrečné diskuse ve třídě

Vzdělávací cíle

Žák charakterizuje motivaci hlavní postavy, rozlišuje mezi cílem, překážkou a prostředkem k jeho dosažení, vyhledává souvislosti mezi jednáním postavy a následky, formuluje vlastní názor a dokáže jej jednoduše zdůvodnit. Zároveň přenáší téma literárního příběhu do vlastní zkušenosti.

Nehodnotíme velikost dětského snu. „Chci se naučit zavazovat tkaničky“ je stejně legitimní odpověď jako „chci vyhrát olympiádu“. Cílem je pochopit princip *sen → konkrétní krok → překážka → pomoc → postup*.

Úkol Inori má sen

Netrváme na formulaci konkrétního sportovního titulu nebo soutěže. Smyslem otázky je ověřit, že dítě pochopilo základní motivaci hlavní hrdinky.

U části s kroužkováním slov není pouze jedno správné řešení. Za nejvýstižnější lze považovat vytrvalá, odhodlaná, snaživá, případně odvážná. Důležitější než přesný výběr je schopnost jej zdůvodnit.

Úkol Co Inori pomáhá a co jí stojí v cestě?

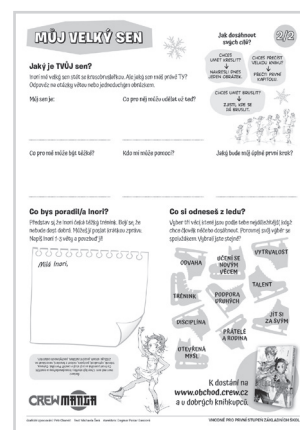
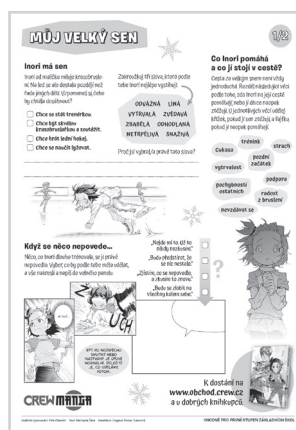
Čtenáři zde rozdělují pozitivní a negativní prvky, které Inori stojí v cestě za velkým snem. Správné řešení naleznete u úkolu. Některé odpovědi mohou být předmětem diskuse. Například strach nemusí člověku pouze překážet – někdy ho může motivovat k přípravě. Důležité je, zda žák dokáže svůj výběr vysvětlit.

Úkol Když se něco nepovede...

Metodický cíl úkolu je práce s neúspěchem a uvědomění, že vytrvalost neznamená, že člověk nikdy nezažívá negativní emoce.

Nejvhodnější odpověď: Zjistím, co se nepovedlo, a zkusím to znovu. Žádná odpověď ale není špatně. Je důležité možnosti s dětmi probrat a zjistit, proč zvolili právě takovou možnost.

V prázdném panelu pak čtenáři dokreslí, co by podle nich Inori měla udělat dál. Mohou využít pouze jednoduchou grafiku, nemusí to být výtvarně propracované, důležitá je myšlenka.



Úkol Jaký je TVŮJ sen?

Děti zde přemýšlí nad vlastními kroky ke svému snu.

Důležité je dětem vysvětlit rozdíl mezi snem a prvním dosažitelným cílem.

„Chci být slavný fotbalista“ je sen.

„Budu třikrát týdně trénovat práci s míčem“ je konkrétní krok k dosažení cíle.

Úkol Co bys poradil/a Inori?

Práce s psaným projevem. Tento úkol je bez jednoznačně správné odpovědi. Hodnotíme především schopnost formulovat podporující a smysluplné sdělení.

Pro mladší děti lze nabídnout začátky vět:

Nevzdávej se, protože...

Nezapomeň, že...

Když se ti něco nepovede...

Podle mě dokážeš...

Úkol Co si odneseš z ledu?

Tady neexistuje správné řešení. Právě rozdílné odpovědi jsou materiálem pro následnou diskusi.

Tip:

Jedna otázka pro společnou diskusi.

„Když se svého snu vzdám, znamená to vždycky, že jsem selhal/a?“

Zajímavější otázka než jednoduché poselství „nikdy se nevzdávej“. S dětmi můžete dojít k tomu, že vytrvalost je důležitá, ale změnit svůj sen nebo zjistit, že nás něco už nebaví, není prohra. Z této věty může vzniknout překvapivě dobrá debata.



K dostání na
www.obchod.crew.cz
a u dobrých knihkupců.

Pracovní list

Můj cíl, moje cesta

Věk: 6.–9. třída

Čas: 30–45 minut

Témata: ambice, talent × úsilí, sebedůvěra, překážky, rozhodování

Forma: samostatná práce + závěrečná diskuse

Vzdělávací cíle

Pracovní list rozvíjí především čtenářskou gramotnost, práci s příběhem, sebepoznání a schopnost přemýšlet o cílech, motivaci a překážkách. Žák si prostřednictvím příběhu uvědomuje, že cesta k cíli obvykle zahrnuje motivaci, postupné kroky, úsilí, překážky, neúspěchy i pomoc druhých a že samotný neúspěch nemusí znamenat konec cesty.

Nehodnotíme správný názor, hodnotíme cestu k názoru a schopnost odpovědět, přemýšlet nad zadáním.

Úkol Sen nestačí

Možné odpovědi žáků na otázku:

pravidelný trénink, trenéra, vytrvalost, čas, fyzickou kondici, podporu okolí, talent, disciplínu, peníze a zázemí, možnost trénovat na ledě, schopnost zvládat neúspěchy...

Lze doplnit otázkou:

Kterou z uvedených věcí považuješ za nejdůležitější? Zdůvodni svou odpověď.

Neexistuje jedna správná odpověď. Podstatná je argumentace. Učitel může následně odpovědi zapisovat na tabuli do kategorií:

VNITŘNÍ PŘEDPOKLADY – talent, odhodlání, disciplína...

VNĚJŠÍ PODMÍNKY – trenér, finance, čas, ledová plocha, podpora rodiny...

Můžete také otevřít důležitou otázku: *Má každý člověk stejné podmínky pro dosažení svého snu?*

Úkol Talent nebo úsilí?

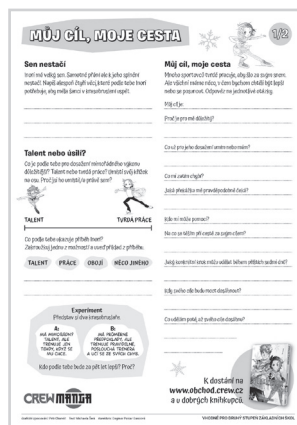
Diskusní úkol o důležitosti talentu a úsilí při dosažení cílů. Zároveň zjišťuje, jak čtenáři vnímají Inorin příběh v samotném titulu.

Při části **Experiment** nejde o to dojít k jednoduchému závěru „práce vždy porazí talent“. Správnější závěr je, že výkon vzniká kombinací mnoha faktorů.

Učitel může přidat:

„A co kdyby A začal trénovat stejně tvrdě jako B?“

Tím se problém záměrně komplikuje.



Můj cíl, moje cesta

Děti zde přemýšlí nad vlastními kroky ke svému cíli.

Důležité je žákům vysvětlit rozdíl mezi snem a prvním dosažitelným cílem.

Úkol Čtyři panely, jeden okamžik

V tomto úkolu mají děti za úkol vytvořit pomocí čtyř panelů situaci, kdy sportovec prochází složitým sportovním prvkem. Žáci se mají zaměřit především na styl čtení mangy, ne na výtvarnou část. Soustředíme se na vizuální vyprávění.

Můžeme použít otázky:

Který panel je ve tvém komiksu nejdůležitější a proč?

Který panel byl největší a proč?

Autor mangy rozhoduje, co nám ukáže, co skryje, jak dlouho se u okamžiku zastavíme, odkud scénu sledujeme a kdy nechá promluvit obraz místo slov.



KRASOBRUSLAŘSKÝ TEST

Projdi speciálním testem a staň se krasobruslařskou hvězdou!

Ledová hádanka

Nemám kola, přesto jedu.
Nejsem nůž, přesto mám ostří.
Co jsem?

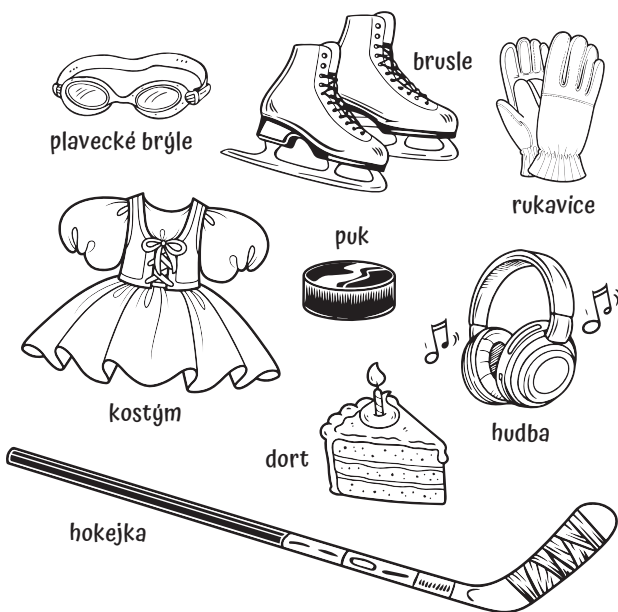


Bruslařská matematika

Na ledě trénuje 8 dětí. 3 odejdou domů
a 2 nové přijdou. Kolik dětí právě bruslí?

Co nepatří do výbavy krasobruslařů?

Inori si zabalila tašku s krasobruslařským vybavením. Ale něco do ní rozhodně nepatří. Škrtni věci, které krasobruslaři na ledě nepoužívají.



Zamrzlá slova

Na ledě se nám rozsypala některá slova.
Dokážeš je poskládat dohromady?

EDL
SURBLE
KOSK



Navrhni svůj kostým

Každý krasobruslař musí umět báječně bruslit a měl by perfektně zvládat všechny figury. Ale také musí mít skvělý kostým! Navrhni ten svůj!



Řešení:
Ledová hádanka: brusle.
Bruslařská matematika: sedm dětí.
Zamrzlá slova: led / brusle / skok.
Co nepatří do výbavy krasobruslařů?
Plavecké brýle, hokejka, puk, dort.



K dostání na
www.obchod.crew.cz
a u dobrých knihkupců.

CREW **MAIKADA**

MEDAILE

Zasloužili jste si medaili pravých krasobruslařů!
Teď už jí stačí jen vybarvit, vystříhnout a pověsit
na krk nebo použít jako záložku v dalším
oblíbeném krasobruslařském komiksu!



Tip:

Při použití medaile jako záložky ji můžete přehnout kolem stránky. Do otvoru pro provázek na zavěšení na krk můžete také umístit jen ozdobnou šňůrku s třásní, aby se vám záložka v knize lépe hledala.

CREW **MAJITEL**

K dostání na
www.obchod.crew.cz
a u dobrých knihkupců.



Inori má sen

Inori od malička miluje krasobruslení. Na led se ale dostala později než řada jiných dětí. Vzpomeneš si, čeho by chtěla dosáhnout?

- ☐ Chce se stát trenérkou.
- ☐ Chce být skvělou krasobruslařkou a soutěžit.
- ☐ Chce hrát lední hokej.
- ☐ Chce se naučit lyžovat.

Zakroužkuj tři slova, která podle tebe Inori nejlépe vystihují.

ODVÁŽNÁ LÍNÁ
VYTRVALÁ ZVĚDAVÁ
ZBABĚLÁ ODHODLANÁ
NETRPĚLIVÁ SNAŽIVÁ

Proč jsi vybral/a právě tato slova?

Co Inori pomáhá a co jí stojí v cestě?

Cesta za velkým snem není vždy jednoduchá. Rozděľ následující věci podle toho, zda Inori na její cestě pomáhají, nebo ji dívky naopak ztěžují. U jednotlivých věcí udělej křížek, pokud jí sen ztěžují, a fajfku, pokud jí naopak pomáhají.

trénink
strach
Cukasa
pozdní začátek
vytrvalost
podpora
pochybnosti ostatních
radost z bruslení
nevzdávat se

Když se něco nepovede...

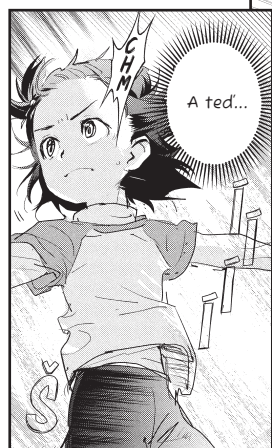
Něco, co Inori dlouho trénovala, se jí právě nepovedlo. Vyber, co by podle tebe měla udělat, a vše nakreslí a napíše do volného panelu.

„Nejde mi to. Už to nikdy nezkusím.“

„Budu předstírat, že se nic nestalo.“

„Zjistím, co se nepovedlo, a zkusím to znovu.“

„Budu se zlobit na všechny kolem sebe.“



BÝT PO NEÚSPĚCHU SMUTNÝ NEBO NAŠTVANÝ JE ÚPLNĚ NORMÁLNÍ. DŮLEŽITÉ JE, CO UDĚLÁME POTOM.

CREW MANGA

K dostání na
www.obchod.crew.cz
a u dobrých knihkupců.



MŮJ VELKÝ SEN



Jaký je TVŮJ sen?

Inori má velký sen stát se krasobruslařkou. Ale jaký sen máš právě Ty? Odpověz na otázky větou nebo jednoduchým obrázkem.

Můj sen je:

Co pro něj můžu udělat už teď?

Co pro mě může být těžké?

Kdo mi může pomoci?

Jak dosáhnout svých cílů?

2/2

CHCEŠ UMĚT KRESLIT?
↓
NAKRESLI DNES JEDEN OBRÁZEK.

CHCEŠ PŘEČÍST VELKOU KNIHU?
↓
PŘEČTI PRVNÍ KAPITOLU.

CHCEŠ UMĚT BRUSLIT?
↓
ZJISTI, KDE SE DÁ BRUSLIT.



Jaký bude můj úplně první krok?

Co bys poradil/a Inori?

Představ si, že Inori čeká těžký trénink. Bojí se, že nebude dost dobrá. Můžeš jí poslat krátkou zprávu. Napiš Inori 1–3 věty a povzbud' ji!

Milá Inori,

Rěšen:
Inori má sen: Chce být skvělou krasobruslařkou a soutěžit.
Co Inori pomáhá a co jí stojí v cestě? Pomáhá: Cukasa.
trénink, vytrvalost, podpora, radost z bruslení, nevzdávat se.
Ztěžuje: strach, pozdní začátek, pochybnosti ostatních.

Co si odneseš z ledu?

Vyber tři věci, které jsou podle tebe nejdůležitější, když chce člověk něčeho dosáhnout. Porovnej svůj výběr se spolužákem. Vybrali jste stejné?

ODVAHA

UČENÍ SE NOVÝM VĚCEM

VYTRVALOST

TRÉNINK

PODPORA DRUHÝCH

TALENT

DISCIPLÍNA

PŘÁTELÉ A RODINA

JÍT SI ZA SVÝM

OTEVŘENÁ MYSL

CREW MANGA



K dostání na
www.obchod.crew.cz
a u dobrých knihkupců.



MŮJ CÍL, MOJE CESTA



1/2

Sen nestačí

Inorí má velký sen. Samotné přání ale k jeho splnění nestačí. Napiš alespoň čtyři věci, které podle tebe Inorí potřebuje, aby měla šanci v krasobruslení uspět.

.....

.....

.....

Talent nebo úsilí?

Co je podle tebe pro dosažení mimořádného výkonu důležitější? Talent nebo tvrdá práce? Umísti svůj křížek na osu. Proč jsi ho umístil/a právě sem?



TALENT



TVRDÁ PRÁCE

Co podle tebe ukazuje příběh Inorí?
Zakroužkuj jednu z možností a uveď příklad z příběhu.

TALENT

PRÁCE

OBOJÍ

NĚCO JINÉHO

.....

.....

Experiment

Představ si dva krasobruslaře.

A:

MÁ MIMOŘÁDNÝ
TALENT, ALE
TRÉNUJE JEN
TEHDY, KDYŽ SE
MU CHCE.

B:

MÁ PRŮMĚRNÉ
PŘEDPOKLADY, ALE
TRÉNUJE PRAVIDELNĚ,
POSLOUCHÁ TRENÉRA
A UČÍ SE ZE SVÝCH CHYB.

Kdo podle tebe bude za pět let lepší? Proč?

Můj cíl, moje cesta

Mnoho sportovců tvrdě pracuje, aby šlo za svým snem. Ale všichni máme něco, v čem bychom chtěli být lepší nebo se posunout. Odpověz na jednotlivé otázky.

Můj cíl je:

Proč je pro mě důležitý?

Co už pro jeho dosažení umím nebo mám?

Co mi zatím chybí?

Jaká překážka mě pravděpodobně čeká?

Kdo mi může pomoci?

Na co se těším při cestě za svým cílem?

Jaký konkrétní krok můžu udělat během příštích sedmi dnů?

Kdy svého cíle budu moci dosáhnout?

Co udělám poté, až svého cíle dosáhnou?



K dostání na
www.obchod.crew.cz
a u dobrých knihkupců.



MŮJ CÍL, MOJE CESTA



2/2

Čtyři panely, jeden okamžik

Komiks nám neříká všechno jen pomocí slov. Výraz tváře, postoj těla, velikost panelu nebo způsob kresby nám mohou napovědět, co postava právě prožívá.

Představ si, že kreslíš vlastní sportovní mangu. Hlavní postava se právě chystá předvést prvek, který se jí ještě nikdy dokonale nepodařil.

Máš pouze ČTYŘI PANELY, abys celý okamžik odvyprávěl/a. Panely nakreslí tak, jak bys je chtěl/a velké, a nezapomeň, **manga se čte zprava doleva!**



Použít můžeš například:

**POHYBOVÉ
ČÁRY**

**ZVUKOVÝ
EFEKT**

ROZMAZÁNÍ

**ZMĚNU
ÚHLU POHLEDU**



Tip:

Pokud si nevíš rady, můžeš se držet tohoto postupu:

PANEL 1 – PŘED Ukaž, co postava cítí těsně před pokusem.

PANEL 2 – POHYB Postava se rozjede.

PANEL 3 – OKAMŽIK ROZHODNUTÍ Povede se postavě prvek nebo ne? Znázorni klíčový okamžik.

PANEL 4 – POTOM Jak se rozhodneš zobrazit výsledek prvku? Medailí, detailem na postavu nebo jejíma očima? Novinovýmí výstřížky o celé události, zprávami na sociálních sítích nebo třeba oslavou s přáteli?