
Prohlídkou to nekončí!



www.clam-gallas.cz

Doprovodné samoobslužné aktivity pro rodiče s dětmi navazující na program O šlechtě, šlechtění a jednom šlechtickém rodu.

Tvoje cesta po stopách ušlechtilosti, šlechtění a šlechty nemusí skončit, jakmile opustíš palác Clam-Gallasů. Pokud chceš, nabízíme ti možnost, jak se svými zážitky a získanými vědomostmi pracovat i doma.

MMP, Clam-Gallasův palác, 2024.

Text a kresby Markéta Gausová Zörnerová, Grafické zpracování: Kateřina Puncmannová.

Hrabě jede! – vystřihovánka

Doporučený věk: 7-12 let

Časová dotace: 60 minut

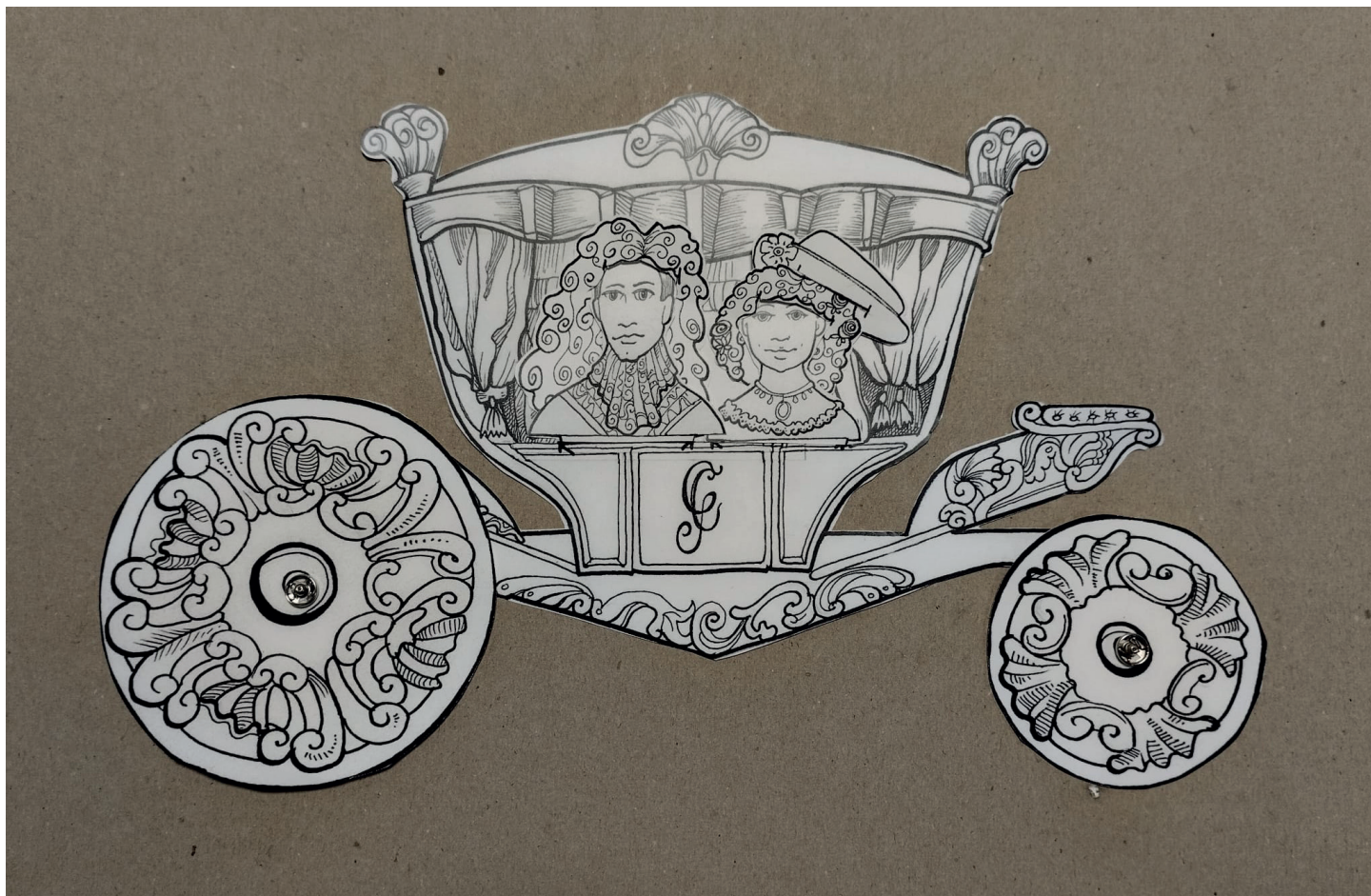
Pomůcky: vytištěné PDF, nůžky, pastelky, 2 patentní knoflíky, jehla, řezák

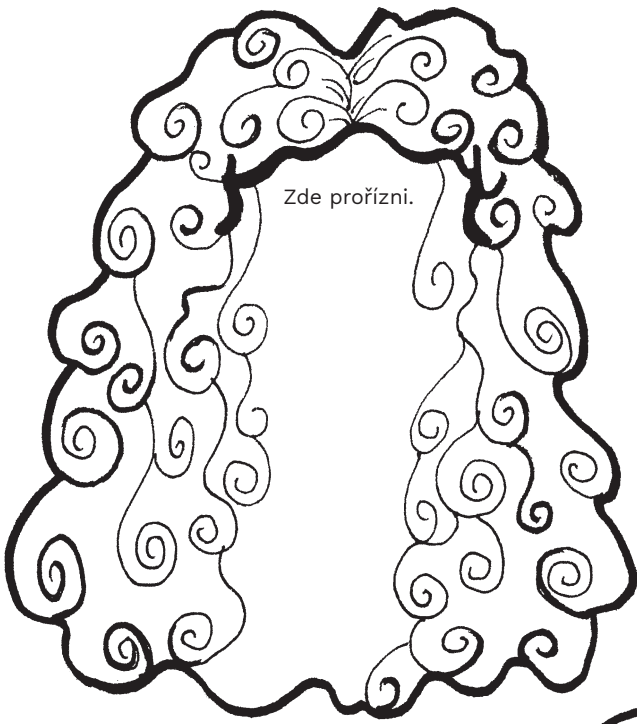
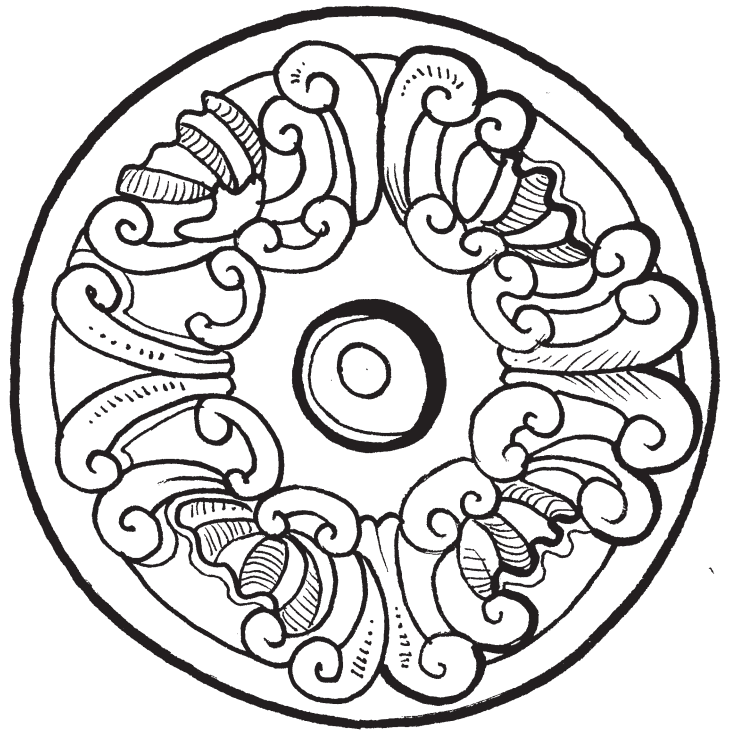
Na nádvoří paláce Clam-Gallasů jste si jistě všimli velikých vrat. Za nimi bývaly kočárovny a stáje. V nich bylo kdysi až čtyřicet koní a také několik kočárů. Vytvoř si pojízdný kočár, do kterého posadíš pana hraběte s paní hraběnkou. Podle toho, kam pojedou a za jakého počasí, jim můžeš vyměnit paruky nebo přidat klobouk.

Návod:

Nejprve je třeba vytisknout obrázky na papíry formátu A4 (pokud máš možnost, použij na kočár papír vyšší gramáže). Kočár, postavičky, paruky i klobouky vybarvi podle své vlastní fantazie. Potom obrázky pečlivě vystřihni. Pokud můžeš, podlep kočár čtvrtkou nebo lepenkou). V naznačených místech opatrně prořízni kočár, paruky i klobouk. Postavu pana hraběte a paní

hraběny prostrč vyříznutým otvorem tak, aby vykukovaly z kočáru, a pouze zezadu je ke kočáru přilep. V naznačených místech propíchni kočár a také obě kola. Nyní připoj kola ke kočáru s pomocí patentek. Pokud jedou hrabě s hraběnkou na bál, nasad' jim slavnostní paruky. A jestli prší, raději jim dej klobouk. Kam povede tvoje první cesta?

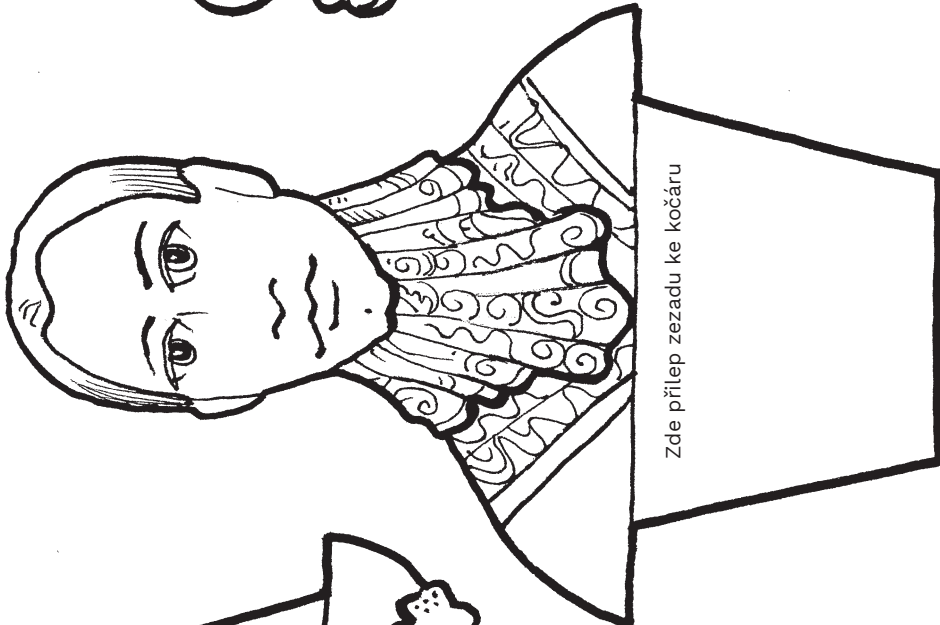




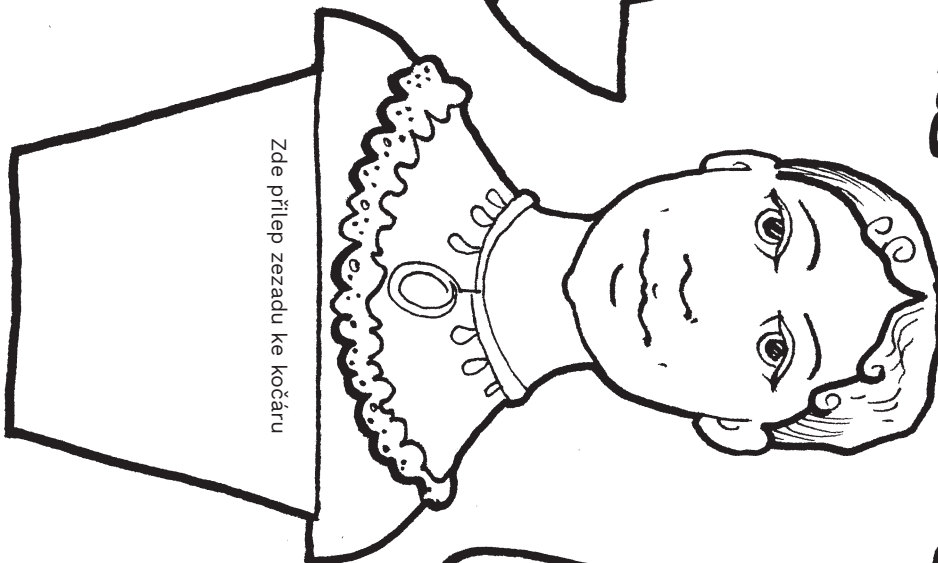
Zde prořízni.



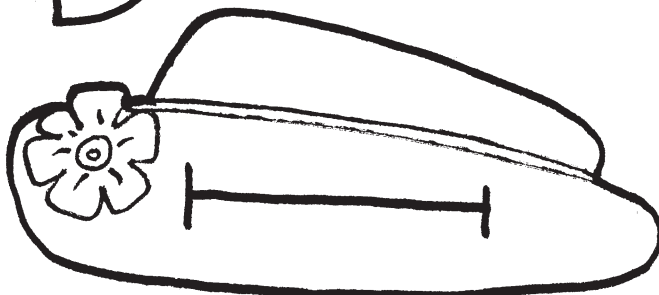
Zde prořízni.

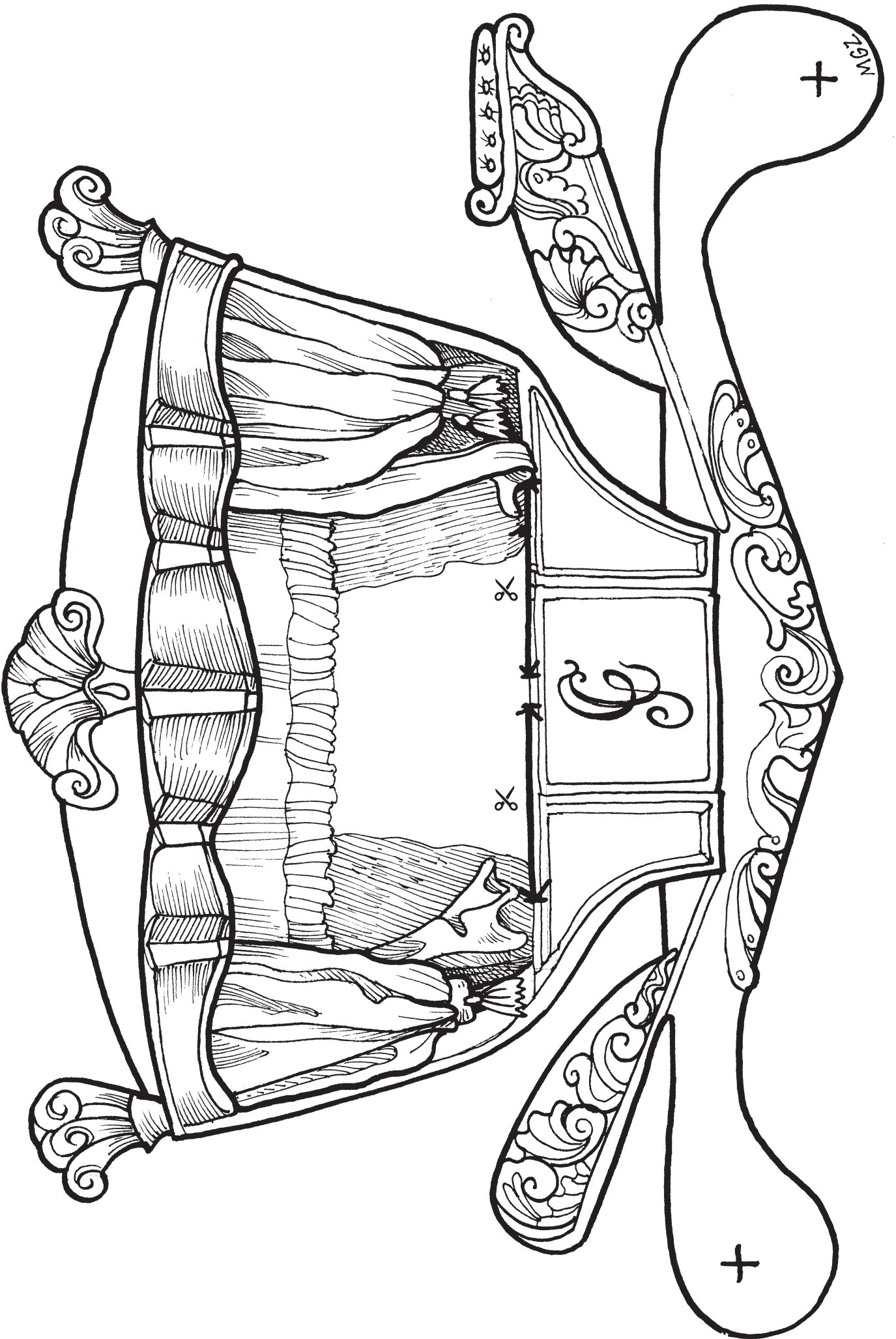


Zde přilep zezadu ke kočáru



Zde přilep zezadu ke kočáru





Erb mého rodu – projekt

Doporučený věk: 9-12 let

Časová dotace: jedná se o projekt; sběr informací od členů rodiny může trvat delší dobu, promýšlení a tvorba erbu bude trvat alespoň 60 minut. Činnost lze přerušit a zas se k ní vrátit.

Pomůcky: vytištěná nebo přepsaná tabulka pro zaznamenávání údajů, vytištěná osnova erbu, tužka, pastelky (fixy, vodové barvy, tempery apod.)

Už víš, že Gallasové, Pörgerové i Clamové měli svůj vlastní erb. Za erbem se skrývá příběh rodiny. Je to znak, který říká, jaké byly minulé generace, i to, jaké silné stránky by rodina chtěla mít. Vytvoř erb své rodiny.

Návod:

Nejprve **použij tabulku**, kterou jsme pro tebe připravili. Oslov členy své rodiny a zaznamenej si do tabulky zjištěné údaje.

Na základě získaných informací si **vyber 5 symbolů** (každý symbol do jednoho pole + jeden symbol do klenotu). Zamysli se, **jaké barvy použiješ** na přikryvadla.

Pak **vytiskni předkreslený erb a použij ho jako osnovu** pro vytvoření erbu své rodiny. Až budeš mít erb hotový, **pozvi rodinu, ukáž jim erb a vysvětli jim jeho příběh**.

Hrdost = každý z nás je hrdý na něco jiného. Někdo skutečně vykonal statečný čin (třeba zachránil něčí život), ale většina z nás k takovému hrdinství ani neměla příležitost. Hrdí můžeme být na to, že jsme pomohli spolužákovi s těžkým úkolem nebo umíme

upéct báječný koláč pro sousedy, vyšli jsme pěšky na Sněžku nebo umíme každého rozesmát.

Symbole a barvy = neexistuje návod, který by stanovil, jaké symboly a barvy máš v erbu použít. Vše je jen na tvé fantazii! Pokud chceš mít erb podle heraldických pravidel (heraldika = nauka o erbech), pak pamatuj, že zlatá (žlutá) a stříbrná (bílá) nesmějí být vedle sebe.

Erby šlechtických rodů = tady máš ukázkou tří erbů rodu Clam-Gallasů, Hrzánů a Nosticů. Jak vidíš, ve štítu může být jedna figura (tj. věc, zvíře, bytost), nebo jen barva a nebo může být díl rozdělený na jednotlivé díly. Záleží jen na tobě, zda a jak štít rozdělíš.

Nezávazný návod, jak je možné pracovat s tabulkou:

Moje rodina	Na co je hrdá/ý	Vlastnost / charakteristika	Symbol	Barva
maminka	Dostudovala, i když jsme se jí už narodili.	Vytrvalost	Kniha (studium) Býk (umanutost) Kapka vody (vytrvalost)	Modrá
tatínek	Každé léto vede tábor pro děti.	Statečnost	Stan (tábor) Vztyčená pěst (vůdce)	Zlatá

Na co jsme hrdí

Moje rodina	Na co je hrdá/ý	Vlastnost	Symbol	Barva
maminka				
tatínek				
babička				
dědeček				
babička				
dědeček				
bratr				
bratr				
sestra				
sestra				
Já				

Nosticové

Rodový erb je čtvrcený.

Dva stříbrně
a červeně šachované
volské rohy



Klenot

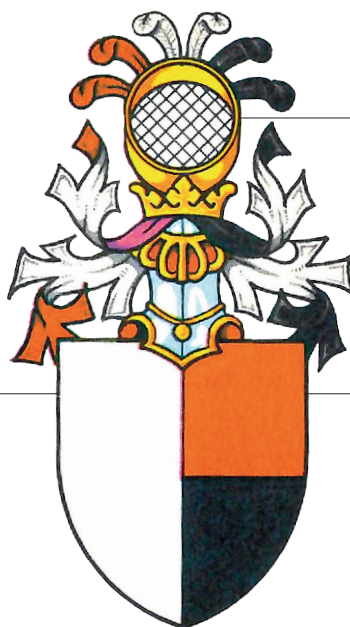
Černé křídlo
se zlatým břevnem

Zlatomodrá kotva

Hrzánové

Štít je polcený (půlený)
a od středu dělený.

Pravá část má
stříbrnou barvu



V klenotu je síto

Levá polovina se
dále dělí na horní
červené a dolní
černé pole

Clam–Gallasové

Jejich znak vznikl spojením
gallasovské orlice a zlatého
břevna v modrém poli a
clamovské kočky ve skoku
a černo stříbrného kosmo
děleného pole.

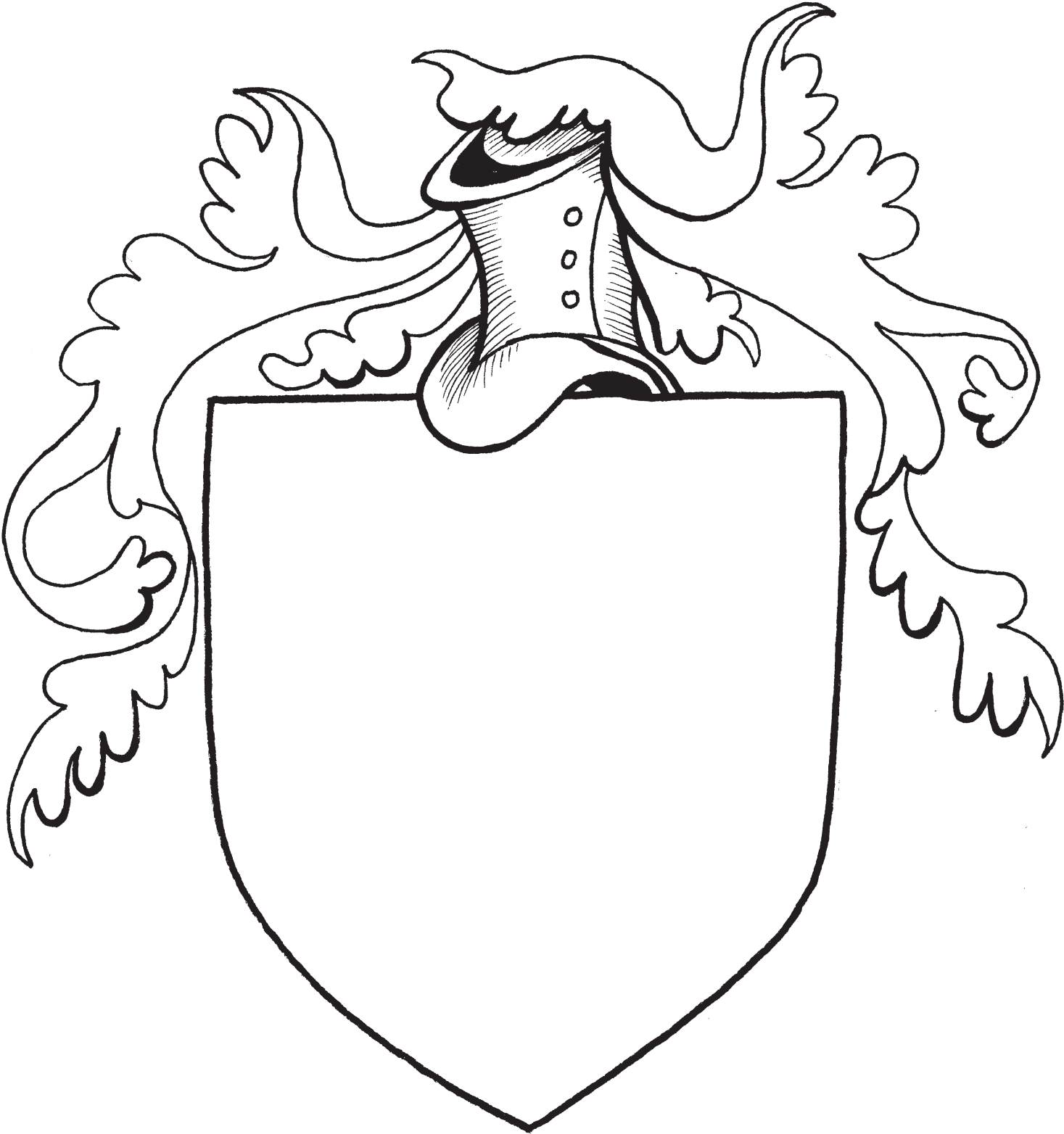
Gallasovská
orlice

Pörgerovská
panna držící
parohy



Clamovská kočka

Stříbrně a černě
kosmo dělené pole



Hrdinové na obraze – koláž

Doporučený věk: 9-12 let

Časová dotace: min. 60 minut, činnost lze přerušit a zas se k ní vrátit.

Pomůcky: (balicí) papír nebo papír formátu A3, vytištěné bubliny, fixy/pastelky, nůžky, lepidlo, starší komiksy na vystřihování nebo okopírované stránky z komiksů

Každá doba má své hrdiny. Gallasové se nechali inspirovat bohy a hrdiny z antické mytologie. V paláci jsme během programu zkoumali velkou nástropní fresku Apollónův triumf. Hrdinou obrazu je sluneční bůh Apollón. Zjistili jsme, že na fresce jsou i další postavy: laskaví nebešťané, „záporáci“ i obyčejní lidé. Také jsme viděli, že celý obraz je složený vlastně ze tří pruhů, a tak trochu připomíná komiks: v každém pruhu na sebe postavy reagují a my je během programu „rozmluvili“ komiksovými bublinami. V dnešní době hledáme své nadpřirozené hrdiny ve fantasy, sci-fi nebo manze. Vytvoř si svůj vlastní hrdinský obraz.

Návod:

Popros rodiče, ať ti **stáhnou a vytisknou „bubliny“**. Mezitím se zamysli, jaký příběh budeš chtít vyprávět. **Příběh bys**

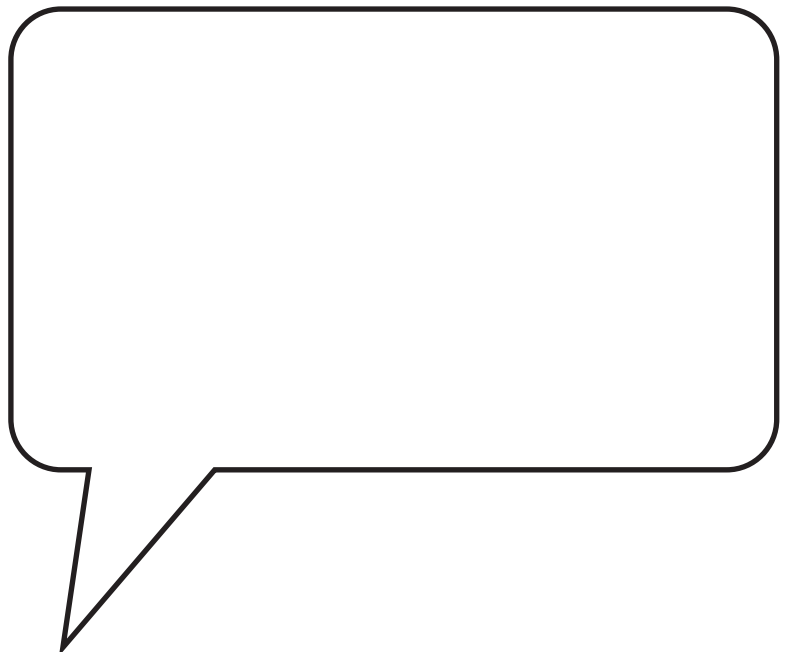
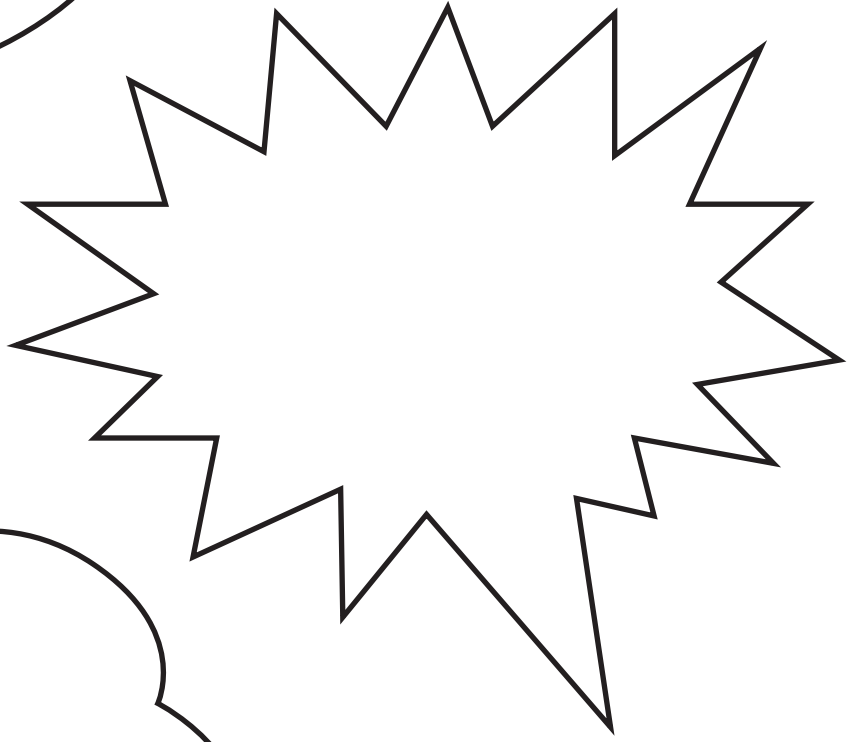
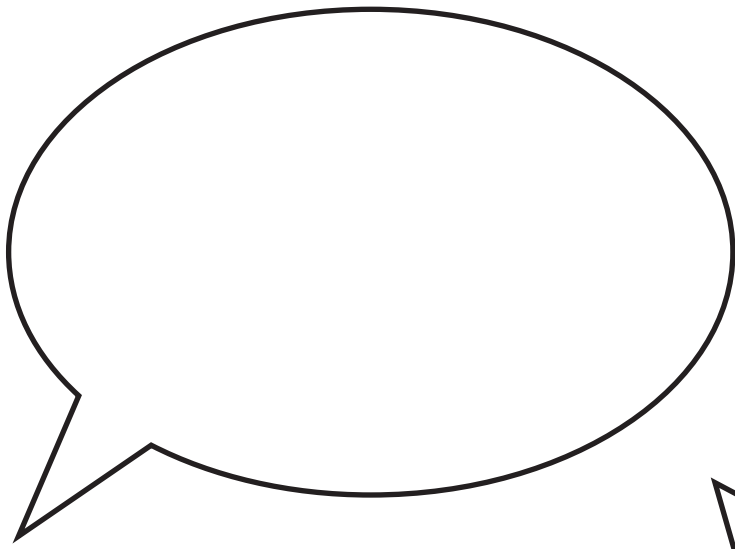
měl/a sám/a vymyslet! Najdi komiksy nebo dětské časopisy, které už máš přečtené a nebude ti jich líto.

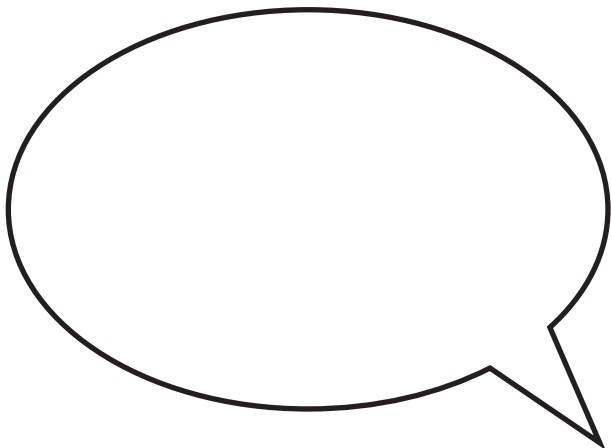
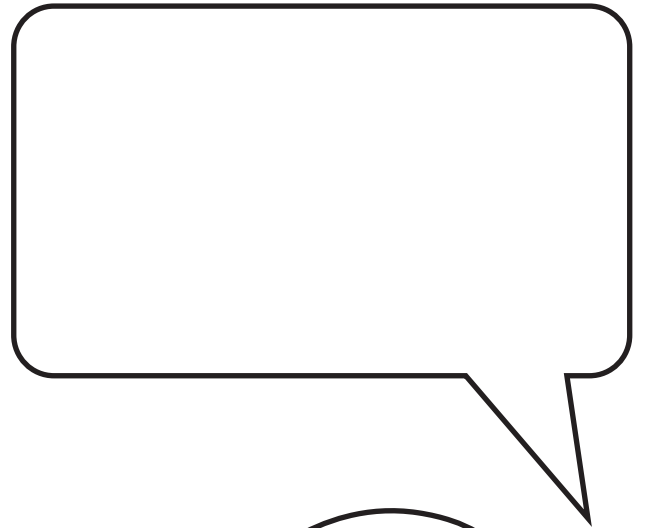
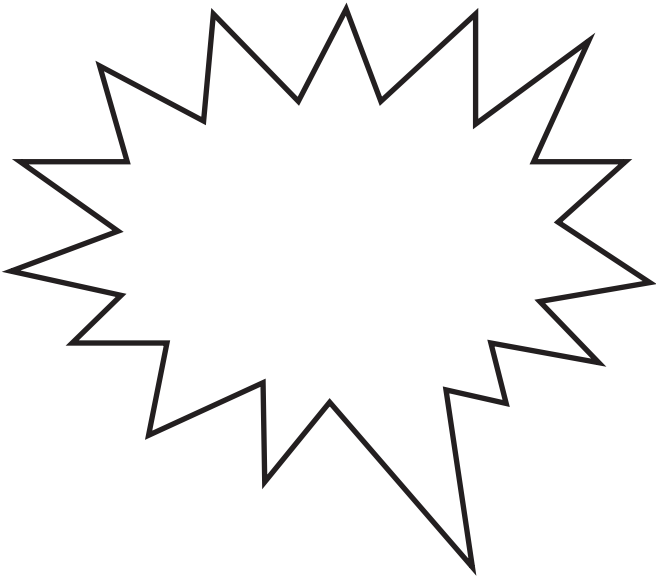
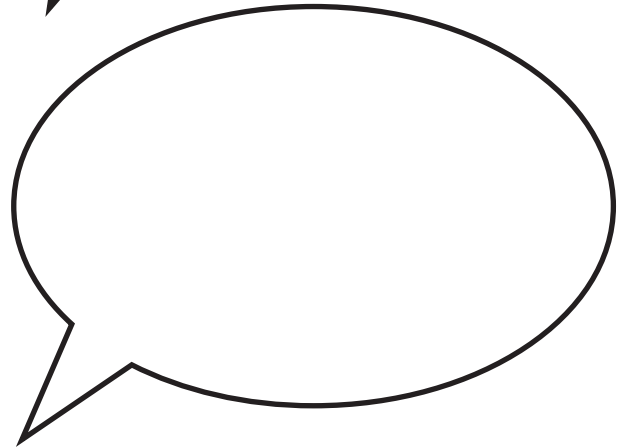
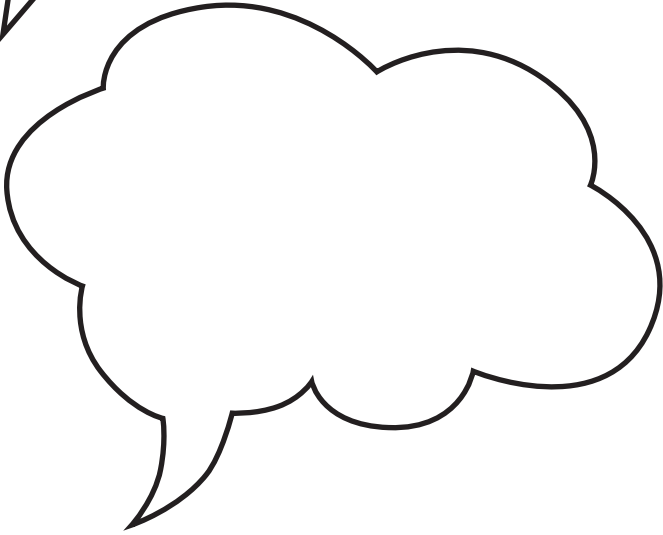
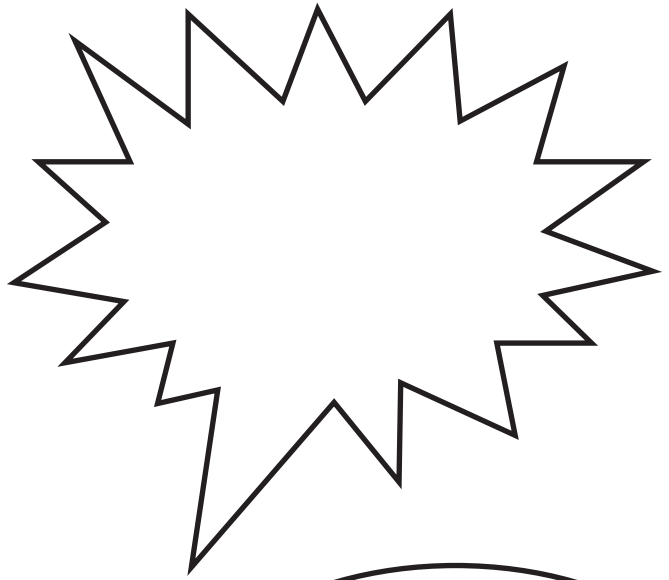
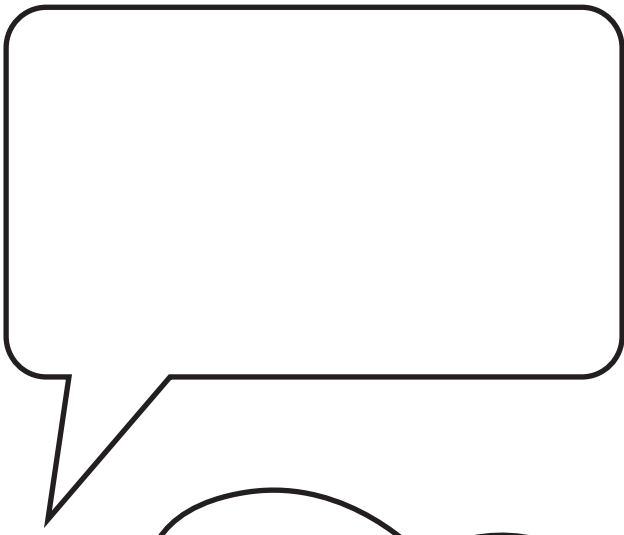
Pomůcka pro formulování příběhu:



Jakmile budeš mít příběh vymyšlený, **vystřihej z komiksů/časopisů postavy**, věci, rostliny, zvířata a cokoliv, co se Ti bude do tvého příběhu hodit. Neboj se použít postavy z různých komiksů a časopisů a kombinovat je! Na papír velikosti A3 (můžeš použít i obyčejný balicí papír) **rozlož vystřihané figury** a vymysli jejich nejlepší umístění. Potom **vystřihej „bubliny“** pro ty

postavy, které budou mluvit. **Vymysli a napiš do bublin text. Bubliny zakomponuj do svého obrazu.** Jakmile budeš spokojená/ý, postupně figury a bubliny přilep na papír. Na závěr můžeš obraz dotvořit pomocí pastelky a/nebo fixek. **Zeptej se rodičů, zda ti dovolí připevnit obraz na strop nad tvou postel nebo psací stůl.**





Nezávazná ukázka, jak vytvořit svůj hrdinský obraz:

