

# SLAVNÉ DNY

PŘÍBĚHY, KTERÉ PSALY HISTORII



## Dobytí jižního pólu (14.prosinec 1911)

**AKTIVITA:** ZŠ  
**NÁZEV:** DOBYTÍ JIŽNÍHO PÓLU

### ANOTACE:

Aktivita vede k zamyšlení nad mimořádnou osobností Roalda Amundsenova a zabývá se nejen jeho objevitelskými, ale i morálními vlastnostmi.

### VZDĚLÁVACÍ OBLASTI A OBSAHOVÉ VZDĚLÁVACÍ OKRUHY:

ZV: český jazyk a literatura, dějepis, výchova k občanství

### PRŮŘEZOVÁ TÉMATA:

ZV: osobnostní a sociální výchova, výchova demokratického občana

### KLÍČOVÉ KOMPETENCE:

ZV: k učení, komunikativní, sociální a personální, občanské

### CÍLE:

Žáci:

- se seznámí s klíčovými okamžiky Amundsenova života,
- se zamyslí nad motivací, která vede k podstupování rizika ve jménu posunutí mezí lidského poznání,
- skrze výrobu deskové hry se blíže seznámí s reáliemi Antarktidy.

### DÉLKA:

2 vyučovací hodiny (cca 80 minut včetně projekce filmu)

### POMŮCKY:

- Pracovní list 1, 2
- Text k videu
- Přístup k internetu pro práci doma
- Psací potřeby
- Tabule nebo flipchart
- Kniha **Slavné dny 50+2 příběhy, které psaly historii (str. 320)**

### POSTUP:

Aktivita před filmem:

1) Požádáme žáky, aby doma vyhledali informace o životě Roalda Amundsenova.

2) Na začátku následující hodiny v několika bodech na tabuli na základě odpovědí žáků vypíšeme klíčové okamžiky Amundsenova života.

3) Pustíme video: <http://www.stream.cz/slavedny/539114-den-kdy-byl-dobyt-jizni-pol-14-prosinec> nebo rozdáme text z knihy "**Slavné dny 50+2 příběhy, které psaly historii**".

4) Rozdáme text + PL 1 s následujícími úkoly:

a) *Co vás nejvíce zaujalo?*

b) *Co vede lidi k tomu, že se vydají na podobné výpravy?*

c) *Vydali byste se i vy za podobně nejistým a nebezpečným dobrodružstvím? Proč ano? Proč ne?*

5) Odpovědi ba bod b) žáci píší na tabuli (trváme na co nejpřesnějším vyjádření), následuje společná diskuze nad všemi třemi body.

6) V závěru hodiny rozdáme pracovní list 2 s úkolem – žáci ve dvojicích vymyslí a vyrobí jednoduchou deskovou hru

Příklad (je součástí PL 2)

- 1) *Zuří bouře a vám se nedaří přistát. Čekejte, až hodíte šestku.*
- 2) *Našli jste ztracené tučňáčí mládě a odnesli ho zpět k hejnu, postupte o tři políčka vpřed.*
- 3) *Ztratili jste část zásob, musíte zabít a sníst mandžuské poníky – vraťte se o osm políček zpět.*
- 4) *Našli jste zásoby, které zde ztratila předchozí výprava – postupte o osm políček vpřed.*
- 5) *Jeden člen výpravy zabloudil ve vánici, vydali jste se ho hledat a našli ho v pořádku – postupte o čtyři políčka vpřed.*
- 6) *Během blizzardu se vám ztratili tažní psi – dvě kola stojíte.*
- 7) *Albatros stěhovavý vám doručil dopisy z domova – rozjaření postupujete o tři políčka vpřed.*
- 8) *Narazili jste na funkční a lehce ovladatelný létající talíř, který zde zanechala neznámá mimozemská civilizace – ODLETÍTE K PÓLU A VÍTĚZÍTE.*
- 9) *Ztratili jste rukavice a omrzly vám ruce, nemůžete pokračovat, HRU JSTE PROHRÁLI.*
- 10) *Zachvátila vás „ponorková nemoc“, své kamarády nemůžete vystát – stojíte jedno kolo.*

# SLAVNÉ DNY

PŘÍBĚHY, KTERÉ PSALY HISTORII



## DOPORUČENÍ:

Fotky a mapy jednotlivých expedic naleznete v knize **Slavné dny 50+2 příběhy, které psaly historii.**

Zpracovala:

**Monika Stehlíková**