



VELKÝ PROJEKT 2 – 1. ČÁST



1. **!! Než se pustíš do projektu, pusť si toto video:**

<https://www.youtube.com/watch?v=ghC38Xk4ctk>

2. **Hotovo?** V tom případě se můžeme pustit dál. Právě se z tebe totiž stal **ARCHEOLOG!** A správný archeolog neustále hledá a vykopává různé prastaré předměty, nebo alespoň jejich části. Mohou pocházet ze staré osady nebo třeba i z hrobu, kam lidé svým zemřelým dávali jejich oblíbené věci.

Právě i ty jsi ve svém okolí vykopal starý artefakt. Co je to? To nechám zcela na tobě. 😊



ÚKOL:

VYROB (jakkoliv - z hlíny, papíru, dřeva, alobalu...z čehokoliv, použij klidně i barvy, fixy...fantazii se meze nekladou) **předmět, nebo jeho větší část** tak, aby vypadal jako starý artefakt, který pochází z doby od pravěkých lidí až do doby Velké Moravy (tuto kapitolu si ještě přečti v učebnici, tu jsme společně už neprobírali).



Zkrátka si vyber jedno z těch období, vzpomeň si, jaký materiál se v té době používal, jaké předměty lidé tehdy vyráběli (určitě to byly jiné věci v době kamenné a jiné například u Keltů). A pak takový předmět vyrob. Důležité je, aby opravdu bylo možné podle jeho vzhledu (barvy, materiálu, kreseb...) poznat dobu, ze které pochází. A nezapomeň, že je z našeho území (ne z egyptský apod.)

Až budeš mít předmět hotov, vyfoť ho a fotku si vytiskni, aby byla veliká přibližně jako malý deníček na úkoly. Potom si připrav opět dvě čtvrtky A4, nebo pokud nemáš, můžeš klidně i desky (takové ty papírové, co jsme do nich vkládali Osobnosti). Dál si přichystej lepidlo nůžky, izolepu, pastelky, fixky... a co dál?

...počkej na **čtvrtek ráno**, kdy přijde **druhá část úkolu!** 😊



3. **Při čekání na další část zadání si pusť díl č. 9 a 10 z našeho oblíbeného pořadu:**

<https://www.youtube.com/watch?v=TGKV84pzdco>

<https://www.youtube.com/watch?v=JBRT57xwMe4>

P.S. Pokud nezvládneš z jakéhokoliv důvodu svůj artefakt vytvořit, můžeš ho případně namalovat. Obrázek udělej opravdu pečlivě a také ve velikosti zhruba malého deníčku na úkoly. V případě, že nemáš možnost vytisknout fotku, do projektu ji dodáš kdykoliv později.