Edukační programy pro školy
objednávejte na edukace@moravska-galerie.cz

Pro mateřské školy:
SE ZVÍŘÁTKY ZA UMĚNÍM
Uvidíte věci nevídané. Uměním vás provedou zvířátka, sklouznete se strojem času, vyrobíte si masku nebo vyzkoušíte psát na psacím stroji. Že neumíte psát? Nevadí, tady si hlavně všichni budeme společně hrát.

PRVNÍ OTISK
Sdělme světu otiskem, kdo jsme! V nové expozici poprvé objevíme současné umění, které odkazuje k nejstarším kořenům lidské přirozenosti. Vytvoříme stopy a otisky vlastním tělem, dechem anebo dotykem.

JAK SE DĚLÁ GALERIE?
Galerie je místo, kde je kromě výstav spousta dalších zajímavých míst, např. knihovna, depozitář nebo ředitelna. Potkáte se zde s kurátorem či kustodem. Popovídáme si o jejich práci. Vysvětlíme si, jaký je rozdíl mezi obrazem, sochou a instalací. Pří poznávací hře prozkoumáme všechna důležitá místa, na vítěze čeká odměna.

Pro 1. stupeň ZŠ:
NA STOPĚ Pojďte najít zatoulaná zvířátka v galerii! Společně si připravíme četnické čepice, vyrobíme lupy a vydáme se po stopách zvířátek. Uvidíme, jak zvířátka stráží obrazy, najdeme lupiče, a cestou necestou se taky sklouzneme na skluzavce.

DO AKCE!
Jaké umění můžeme najít v galerii? Ukážeme vám, že to nejsou pouze obrazy a sochy. Propojením malby, divadla a každodenní zkušenosti si doslova na vlastní kůži vyzkoušíme, co je to happening a performance. Budete se bavit.

JAK SE DĚLÁ GALERIE?
Galerie je místo, kde je kromě výstav spousta dalších zajímavých míst, např. knihovna, depozitář nebo ředitelna. Potkáte se zde s kurátorem či kustodem. Popovídáme si o jejich práci. Vysvětlíme si, jaký je rozdíl mezi obrazem, sochou a instalací. Při poznávací hře prozkoumáme všechna důležitá místa, na vítěze čeká odměna.

OBRAZ JAKO PUZZLE
Někdy obraz vypadá jako puzzle, poskládané z různých tvarů a barev. Obrazy vypadají jako sestavené ze spousty malých krychliček. Podle krychlí – kubusů nazvali celý výtvarný směr. Po prohlídce části expozice českého kubismu si trochu zasoutěžíme a také poskládáme a dokreslíme svůj kubistický obraz.

NÁHODNÁ SETKÁNÍ

Někdy se nám stanou nečekané věci, náhodná setkání, takţe si připadáme jako ve snu. Sny jsou někdy podivné, kouzelné a fantastické. Pojďme si je společně vyprávět. Vyzkoušíme si triky a hry malířů. Inspirováni jejich obrazy se pokusíme vytvořit kolážˇ a kresbou svůj zvláštní neočekávaný snový svět.

Pro 2. stupeň ZŠ:

SOCHY BEZ PODSTAVCE

V expozici, depozitáři i na nádvoří Praţákova paláce: všude vidíme sochy. Na sochách z tradičních i netradičních materiálů si představíme proměny, význam a vývoj sochařského řemesla. S pracovním listem nahlédneme do osudů umělců a jejich tvorby a zamyslíme se, proč se v současném digitálním světě můţe i světlo stát sochou.

VZPOMÍNKA NA VZPOMÍNKU

„Bylo a bude," řekl Dalibor Chatrný svým dílem a Jiří Valoch zase dostal poštou neviditelnou sochu. Ţe je to moc divné a nepochopitelné? Hravou formou a za pomoci pracovního listu se s uměním slova a textu seznámíme. Dozvíte se, proč umění nemusí být vidět a proč myšlenka je pro některé umělce důleţitější neţ malovaný obraz. Na závěr si vytvoříme dílo z vlastních textů.

O KONSTRUKCI, INSTALACI A UMĚNÍ

Ţivot ve městě, rychlý vývoj vědy a technologie. Chcete vědět, jak toto vše ovlivnilo podobu moderního umění? Pokud ano, ukáţeme vám, ţe umělec můţe být i vědec nebo konstruktér. Inspirováni dílem v expozici si vytvoříme vlastní prostorovou instalaci.

STROM MŮŢE BÝT ČERVENÝ NEBO MODRÝ

Malíři začali vybírat barvy pro své obrazy podle pocitů. Dokázali tak vyjádřit napětí, pláč, radost, smutek a jiné emoce. Červená je barva utrpení a pokušení a modrá nekonečna, ţlutá naděje. Společně si prohlédneme obrazy v expozici, sestavíme barevný kruh a vytvoříme kolážˇ z barevných papírů.

MALOVÁNÍ 3D

Pablo Picasso objevil na počátku 20. století kubismus. Tento výtvarný směr charakterizuje geometrická stylizace a omezená barevnost. V českém umění ho najdeme v tvorbě Bohumila Kubišty a Emila Filly. Kubistické principy zobrazování si vyzkoušíme ve vlastní kresbě.

TAJEMSTVÍ A SNY

„Nic není krásnějšího neţ náhodné setkání šicího stroje a deštníku na pitevním stole," to jsou slova malíře Salvadora Dalího. Surrealisté rádi spojovali věci, které spolu nesouvisejí, coţ se někdy stává ve snech. Seznámíme se s představiteli českého surrealismu a necháme se inspirovat jejich obrazy pro nakreslení svého snu.

Pro střední školy:

A SVĚTLO SE SOCHOU STALO

Sochy jsou všude, kam se podíváš – v expozici, depozitáři, na nádvoří Praţákova paláce. Pomocí tradičních i netradičních materiálů si představíme proměny, význam a vývoj sochy během 20. a 21. století. Nahlédneme do osudů umělců a jejich tvorby. Porovnáme výhody a nevýhody různých

materiálů a zamyslíme se nad sochou v současném virtuálním světě. Součástí programu je pracovní list.

SLOVO JE (SLOVO JE SLOVO)
„Bylo a bude," řekl Dalibor Chatrný svým dílem a Jiří Valoch dostal poštou neviditelnou sochu, která má větší cenu neţ jiný malovaný obraz. Hra se slovy, texty a přeměny jejich významů se staly přirozenou součástí umění a také současného „reálného" světa sociálních sítí. Ve společné diskusi upozorníme na tenkou hranici mezi uměleckou hrou v minulém století a nebezpečím současného virtuálního světa.

MODERNÍ SVĚT UMĚNÍ
Moderní ţivot počátku 20. století změnil výtvarné umění. Generace mladých malířů se snaţila prosadit „umění čisté, bez poţadavků náladovosti a dekorativnosti". Malíři se pokoušeli zachytit novou zkušenost, experimentovali s barvou i tvary. Pojďte s námi na prohlídku expozice českého moderního umění a nových výtvarných směrů. Během prohlídky si vytvoříme vlastní myšlenkovou mapu české moderny.

V RŮZNÉM ČASE, Z RŮZNÝCH POHLEDŮ
Picasso a Braque opustili iluzi prostoru a tradiční perspektivu. Plochu obrazu rozbili hranatými tvary a liniemi, spojovali různé detaily viděné z různých stanovišť. Kubismus se ukázal jako jeden z nejvíce průkopnických směrů. V českém prostředí se objevil nejen v malířství, ale i v sochařství, architektuře a uţitém umění. Mnohopohledovou kresbu si také můţeme prakticky vyzkoušet.

AUTOMATICKÉ KRESBY
Manifest surrealismu z roku 1924 zdůrazňuje roli lidského podvědomí. Svět se stává snem. Seznámíme se s principy tvorby surrealistů a vyzkoušíme hru „Cadavre exquis", podporující charakteristický princip surrealismu – psychický automatismus.