OD PRODUCENTŮ FILMU **PRINCEZNA ZAKLETÁ V ČASE**

MÁMA A TÁTA JSOU BOŽÍ



OFFICIAL SELECTION
66 ZLÍN FILM FESTIVAL
2026

OFFICIAL SELECTION
i-FEST
INTERNATIONAL FILM FESTIVAL
2026

AWARD
THE GALACTIC IMAGINARIUM FILM FESTIVAL
2026

OFFICIAL SELECTION
Giffoni Macedonia Youth Film Festival
2026

TRAILER

METODICKÉ A PRACOVNÍ LISTY

ČESKO / 2026 / 105 MINUT / REŽIE: ADAM HOBZIK, JAN CHRAMOSTA/ DOPORUČENÝ VĚK 8+ / ČESKY

VYTVOŘENO PRO FESTIVAL OTY HOFMANA. / AUTORKA MATERIÁLŮ: MGR. IVANA LIPOVSKÁ

HLAVNÍ PARTNEŘI · KOPRODUCENTI · MEDIÁLNÍ PARTNEŘI · DISTRIBUTOR · PARTNEŘI · ZA PODPORY

DESIGNED BY: JAN POUKAR /POUKARDESIGN/ PHOTOGRAPHY BY: JIŘÍ JEVICKÝ 2026

TÉMA:
Když se staroslovanští bohové probudí v tělech rodičů, musí rodina společně zvládnout chaos, tajemství i dobrodružství, které do jejich života vstoupí.

VYUČOVACÍ PŘEDMĚTY:
společenskovědní základ, dějepis, filmová výchova, výtvarná výchova, český jazyk

ČASOVÁ DOTACE:
45/90 minut podle zvolených úkolů + projekce

CÍL LEKCE:

Porozumění příběhu a žánru – i obyčejní lidé mohou být výjimeční

- Jak film prostřednictvím vizuálních prostředků komunikuje s dětským divákem – barva, atributy žánru.

Sociální a osobnostní rozvoj

- Děti reflektují, jak se chovají členové rodiny ve filmu.
- Diskutují o spolupráci, odpovědnosti a empatii.
- Uvědomí si, že „božské schopnosti“ mohou být metaforou pro lidské dovednosti (trpělivost, odvaha, laskavost).

Kulturní a historické cíle

- Děti se seznámí se základními postavami slovanské mytologie (Perun, Veles, Morana, Svarog, Lada, Mokoš).
- Porovnají jejich vlastnosti s filmovými hrdiny.
- Uvědomí si, jak se staré příběhy dají přenést do současného světa.

Kreativní a estetické cíle

- Děti dokáží propojit barvy, symboly a emoce s významem postav.
- Mohou vytvořit plakát slovanského boha, komiksový strip, mapu postav.

PŘED PROJEKCÍ

Aktivita před projekcí má aktivovat pozornost a nastavit kontext filmu. Plakát promítneme na plátno a položíme jednoduchou otázku: *Co vás na plakátu zaujme jako první?* Odpovědi zapisujeme viditelně na tabuli/flipchart, sbíráme dojmy, nehodnotíme.

Potom děti rozdělíme do skupin a rozdáme pracovní list s aktivitou před projekcí. Děti společně pracují na vizuální analýze plakátu. Děti pracují samostatně, jednotlivé plány mohou jednoduše zakreslit nebo popsat. Společně jednotlivé plány rozebereme.

Dominantní postavy: dva rodiče stylizovaní jako bohové – žena s červeným krystalem, muž s modrými blesky. Jasná barevnost (červená × modrá) pomáhá dětem rychle číst role a napovídá i žánr.

Pozadí: nezřetelné město, světelný portál, kosmické světlo. Vytváří pocit dobrodružství, magie.

Druhá linie postav dole: čtyři hrdinové v různých kostýmech. Naznačuje týmovost, různé typy.

Potom pustíme trailer k filmu a hledáme žánrové charakteristiky. Děti pracují s listem ve skupinkách.

1) Barevnost a symbolika

- Červená: energie, vášeň, nebezpečí, síla.
- Modrá: klid, moudrost, božská moc, technologie.
- Zlaté světlo: naděje, zázrak, magie.

2) Název filmu

Název pracuje s běžnou větou „jsi boží“ = jsi skvělý, úžasný, výjimečný. Tady je ale význam posunutý do fantasy roviny: rodiče nejsou jen „super“, ale doslova bohové.

Dvojí čtení názvu:

- metaforické (rodiče jsou úžasní)
- doslovné (rodiče mají božské schopnosti)

3) Žánrové signály

- Fantasy prvky (magie, bohové, světelný portál, amulet, blesky).
- Rodinný film (rodiče jako hrdinové).
- Humor + dobrodružství (výraz postav, barevnost).

PO PROJEKCI

PŘÍBĚH FILMU

Rodina Novotných žije docela obyčejný život. Máma zvládá práci i domácnost, táta by měl nejradši klid a děti Simona s Petrem řeší školu, kamarády a vlastní malé velké starosti. Až do chvíle, kdy se po tisíci letech probudí dva teenageři do dnešní doby. A spolu s nimi i dva slovanští bohové, kteří se vtělí právě do rodičů Novotných. Z poklidné rodiny se tak stává domácnost plná podivných proměn, zvláštních schopností a komických situací, které občas nedávají žádný smysl. Tedy alespoň ne v 21. století! A co teprve, když se Simona a Petr s jejich dvěma „staronovými" přáteli snaží vypátrat, proč se z jejich táty stal Bůh Perun a z mámy Bohyně Černaja. Rázem má celá rodiny postaráno o pořádnou zábavu i dobrodružství. (Bontonfilm)

ŽÁNR

Pokud se chceme hlouběji zabývat filmovými žánry, můžeme dětem pustit krátký film Zaniklý svět rukavic - iVysílání | Česká televize, který je představuje velmi originálním způsobem. V krátkých scénkách mohou děti hledat typické žánrové charakteristiky.

Potom se děti mohou zaměřit na jednotlivé žánry u filmu, který viděly.

Žánr	Typické prvky	Hlavní témata	Příklady
Fantasy	magie, bohové, mytologie, alternativní světy, nadpřirozené schopnosti	střet obyčejného a neobyčejného, odvaha, osud, hledání identity	*Harry Potter, Pán prstenů, Narnie, Avatar...*
Rodinný film	rodina jako hlavní postavy, humor, každodenní situace, generace	vztahy, spolupráce, porozumění, řešení konfliktů	*Já, padouch, Coco, V hlavě, Encanto, Sám doma, Paddington...*
Dobrodružný film	cesta, pátrání, mise, překážky, napětí, dynamické scény	odvaha, vytrvalost, překonávání strachu, objevování	*Indiana Jones, Jurský park, Jumanji...*
Komedie	humor, nadsázka, přehánění, trapasy, nečekané situace	lidské slabosti, radost, uvolnění, přátelství	*Krotitelé duchů, Pelíšky, S tebou mě baví svět, Encanto...*

U každého žánru si s dětmi povídáme o příkladech/filmech, které znají. Většinu filmů můžeme zařadit k vícero žánrům, stejně jako film, který viděli.

POSTAVY

S mapou postav mohou děti pracovat ve skupinách nebo ji překreslíme na tabuli a pracujeme společně. Ve středu je rodina - Máma, Táta, Simona a Péťa, děti šipkami označí jejich vzájemné vztahy.

Například:

rodinné vztahy = tenké černé linky

pomoc = zelené šipky

konflikt = červené šipky

přátelství = modrá šipka

nebo

Máma ⟷ táta: partnerský vztah, společná proměna v bohy

Rodiče ⟷ děti: ochrana, humor, rodinné konflikty, společné dobrodružství

Dcera ⟷ syn: sourozenecká dynamika (podpora × škádlení)

MYTOLOGIE

Pokud se nechceme věnovat tématu slovanské mytologie, netiskneme poslední list s tabulkou.

Jméno boha / bohyně	**Na starosti (oblast vlivu)**	**Přírodní symbol**
Perun	Hrom, blesk, válka, spravedlnost	Blesk, dub, oheň
Veles	Země, voda, dobytek, podsvětí	Voda, had, strom
Morana	Smrt, zima, konec cyklu života	Zima, led, noc
Svarog	Oheň, slunce, řemesla, tvorba	Oheň, kov, slunce
Lada	Láska, krása, jaro, plodnost	Květ, pták, jaro
Mokoš/Živa	Život, úroda, příroda, zdraví	Klas, voda, země

AKTIVITY

1) Vytvořte **komiksový strip** o setkání Peruna s dnešními lidmi.
   - **Strip je jedna komiksová věta**, která popisuje nějaký krátký příběh, vytvořený v několika okénkách, spojených časem, prostorem a scénkou, která je většinou humorného charakteru (např. Kocour Garfield).

2) Napište krátký příběh: *„Když se Morana (Veles, Mokoš) probudí v našem městě…“*

3) Natočte krátké video nebo podcast: *„Jak by vypadal svět, kdyby bohové žili mezi námi?“*
   - Tato aktivita je vhodná jako projekt k filmové výchově, není vhodná pro žáky a učitele, kteří s FAV začínají

4) Vytvořte plakáty slovanských bohů
   - Každá skupinka vytvoří plakát jednoho boha, z plakátu bude poznat, co má na starosti, jaké má atributy.