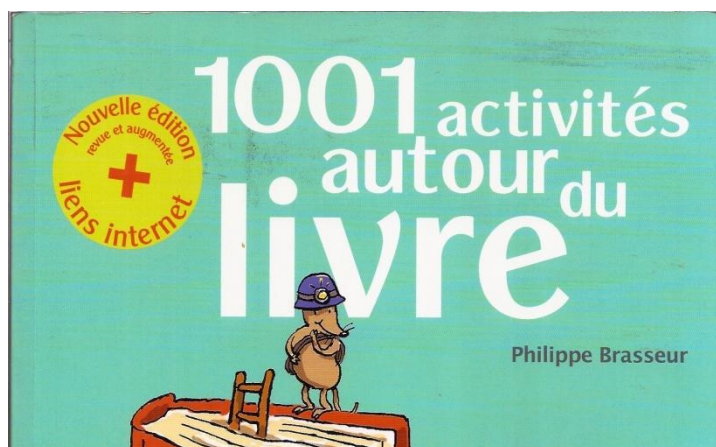


1000 a 1 nápad
pro práci s knihou.

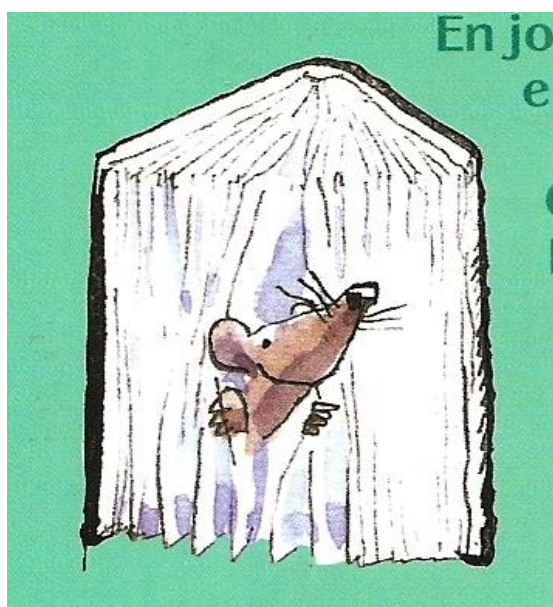
Vyprávíme,
objevujeme,
hrajeme si
a tvoříme



BRASSEUR, Philippe. *1.001 activités autour du livre: raconter, explorer, jouer, créer. Nouvelle édition revue et augmentée.* Bruxelles: Casterman, 2013. ISBN 9782203066311.

© Editions Casterman S.A./Philippe Brasseur

Pro Novou školu, o.p.s. z knihy vybrala a přeložila Hana Holubková v roce 2018 včetně doprovodných obrázků v tomto textu.



Knihy je zaměřena na podporu čtení a rozvoj čtenářství.

Je určena rodičům, učitelům, vychovatelům (družina, DDM apod.), zkrátka těm dospělým, kteří chtějí podporovat u dětí radost ze čtení a směřovat je ke čtenářství jako zábavné a objevné aktivitě.

Vybrané inspirace (nejen) pro čtenářské kluby

- **Jak dítěti spolehlivě zkazít radost ze čtení aneb Nevážný úvod**
 - Nepouštějte ho ke knihám. Mohlo by je poničit, hlavně ty výpravné.
 - Čtete mu nahlas maximálně jednou týdně, jinak by mohlo být časem na vašem předčítání závislé. A vůbec, na zábavu má televizi.
 - Nikdy si nečtete před dítětem. Mohlo by si myslet, že to děláte pro zábavu, ale čtení znamená především poučení.
 - Zakažte mu „špatné knihy“. A to jsou rozhodně komiksy, časopisy a další humorné knihy, které dítě odvádějí od „dobré“ literatury.

- Neustále se ho ptejte, abyste si ověřili, že všechno dobře pochopilo a knihu dočetlo.
- Jakmile se dítě naučí číst, přestaňte mu vyprávět pohádky a příběhy.
- Nuťte ho do čtení. Deset stránek denně, a to jen knihy, které jste mu vybrali vy, dobře napsané, obsahově na výši a „hodnotné“.
- Přinut'te ho, ať knihy dočítá... stejně jako musí dojídat. Co by za to daly chudé děti, kdyby měly nějakou knihu!

A teď vážně...

• Reklamy na čtení

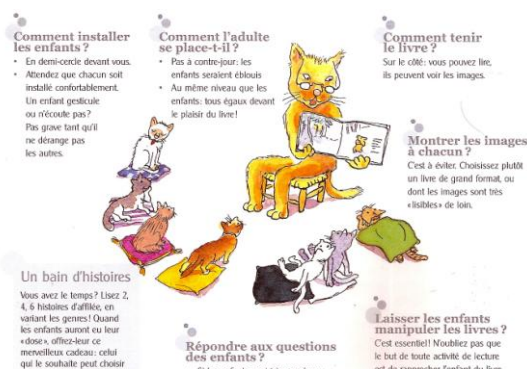
- Vydejte se s dětmi do města a fotografujte lidi, kteří si čtou (v metru, v parku, v kavárně, na ulici). Uvidíte, že jich bude víc, než jste čekali!
- Můžete se také s dětmi fotografovat navzájem, jak čtete na neobvyklých místech. – Z fotografií vytvoříte plakáty (koláž).
- Rozdělte se na dvě skupiny. Jedna vymýšlí *e lire* postavy čtenářů, druhá čtenářská prostředí čím bláznivější nápady, tím lépe. Nápady si můžete také hledat v knihách. Každý si pak vylosuje postavu a prostředí a nakreslí reklamního čtenáře: zelená myš si čte na nočníku; dvouhlavý obr si čte v raketě...



• Jak předčítat skupině (menších) dětí

- Jak děti usadit? Do půlkruhu před sebe. Počkejte, dokud si všichni neudělají pohodlí. Někaké dítě gestikuluje nebo neposlouchá, co čtete? Nevadí to, pokud neruší ostatní.
- Jak se posadím já? Ne do protisvětla, děti by to oslňovalo. Sedím stejně vysoko, jako sedí děti – před knihou jsme si všichni rovni!
- Jak knihu držím? Po straně, abych mohl/a číst a děti při tom viděly na obrázky.
- Mám ukazovat obrázek každému dítěti? To byste neměl/a. Vyberte si raději velký formát nebo knihu s velkými obrázky, aby byly dobře vidět i z dálky.

- Mohou děti sahat na knihy? Ale samozřejmě! Právě to je cílem každé společné čtenářské aktivity. Pochopitelně počkají, až skončí předčítání.
- Mám odpovídat dětem na otázky během čtení? Pokud je dětí hodně, nechte odpovědi na konec. Pokud je skupina menší, je to možné. „Právo promluvit“ by rozhodně mělo mít každé dítě, i když jej třeba nevyužije.
- **Tip!** Přečtěte dětem dva, tři či více příběhů z knih různých žánrů, dokud udrží pozornost. Pak navrhněte dětem, že si vždy jedno z nich může vybrat z těchto knih právě přečtený příběh a „podle knihy“ jej všem vyprávět (u vás na klíně nebo na „čtenářské židličce“).



• Jak číst nahlas (technika předčítání)

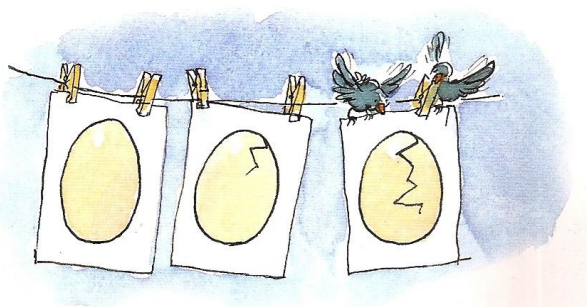
- Hlasité čtení by mělo působit stejně jako například nahrávka zvukové stopy k filmu! Využijte tedy všechny své hlasové možnosti, ale nepřehánějte to (jinak z toho bude karikatura).
- Barva hlasu: hrdelní, flétnový, sladký, nosový, mečivý...
- Zvuk (hudba): monotónní, melodický, kolísavý, ukňouraný...
- Přízvuk: pražský, moravský, anglický, francouzský...
- Rytmus: pomalý, rychlý, koktání, „rapování“ – a nezapomínejte na pomlky, udržují napětí!
- Síla: mluvte, křičte, šeptejte...
- Zvuky: vítr, vlny, kroky...
- Zpěv: zpívejte říkačky nebo rýmované pasáže v textu
- **Tip** na hru: přečtěte dětem stejnou (nejlépe klíčovou) větu z příběhu s různou emocí: nadšeně, zlostně, s obavami, zpěvavě, ve stresu...

• Předvídání obsahu knihy – podle čeho a jak

- Název knihy
- První strana textu
- Ilustrace (zakryjte text včetně názvu)
- Knižní obálka
- Zadní strany obálky

- Obsah knihy (vymyslete příběh podle názvů kapitol)
- Novinový článek (o knize)
- Anotace (v katalogu knihovny, na webu...)
- Tip na hru pro skupinky dětí: jiná kniha v každé skupině, děti předvídají, o čem je; stejná kniha, ale různé indicie (viz výše); stejná kniha a stejné indicie. Sdílení je důležitou a zábavnou součástí hry!

• Rozlož a slož příběh



- Najděte napínavé příběhy, kde na sebe jednotlivé události jasně a logicky navazují. Stránky knihy okopírujte, vzniknou tak dílky skládačky. Nachystejte prostor, kde děti budou příběh skládat: na podlaze, na stole, na prádelní šňůře... Děti pak skládají příběh z jednotlivých

částí:

1. jen z obrázků; 2. najdou k sobě správné dvojice text-obrázek; 3. skládají okénka komiksu. Varianta: každému dítěti přišpendlete jednu část příběhu na záda. Pak se děti seřadí ve správném pořadí. Protože děti svou část nevidí, musí se navzájem domlouvat a popisovat si části příběhu.

• Knižní domino

- Hra: Rozložte na stůl knihy titulní stranou nahoru. Vyzvěte děti, ať si vyberou jednu (dvě) knihu, která je zaujala (a kterou neznají). Pak se s knihami posadíte do kruhu na podlahu, položíte na zem jednu knihu a k ní jako příklad další. Každé dítě postupně přikládá knihu k předchozí (princip hry domino), vždy musí předtím zdůvodnit, co má jeho kniha společného s tou předchozí: barva obálky, téma knihy, kresba na obálce (např. zvíře), velikost knihy, tloušťka knihy, edice, ilustrátor, spisovatel, druh ilustrace (vodovky, perokresba)...

a plat
ez
endre

pas).
in



Exemples:
La couleur d'un élément
l'épaisseur - horizontale)
- le type d'in
(Donnez un

il
:
ser

i
ser

:

i



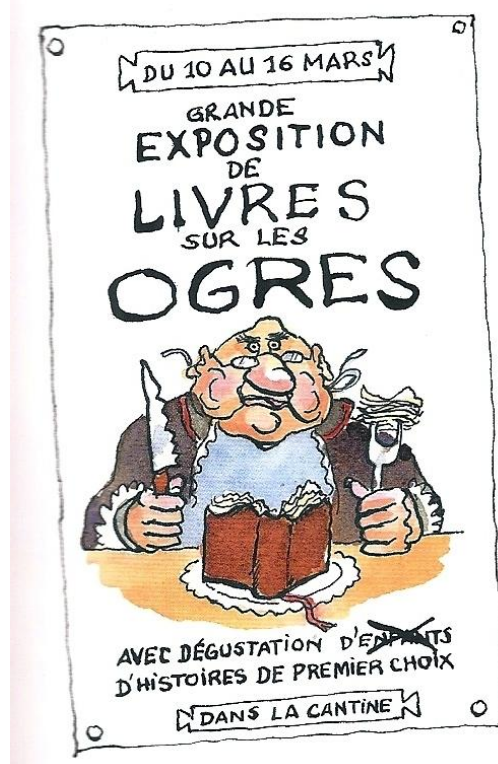
• Hry na detektivy

- Tajemná kniha: najdi podle indicí knihu mezi deseti až dvaceti různými tituly (jsou vidět jen titulní strany). Nalepte na sadu kartiček indicie (viz též předchozí hra domino), podle kterých lze každou knihu určit a najít. Děti si vylosují po jedné kartičce a hledají. – Indicie pro nečtenáře: zmenšená fotokopie titulní strany, obrázek hlavní postavy, kopie ilustrace z knihy. Pro věk 5–6 let: kopie názvu knihy z titulu, ofocený detail z titulní strany. 7–8 let: úryvek textu bez ilustrace, jméno spisovatele nebo ilustrátora, předsádka, hádanka („Jsem ilustrovaná barevnými křídami.“) apod.
- Která to je? Dítě si v duchu vybere jednu z rozložených knih. Ostatní se ho na ni ptají, dítě odpovídá jen ano/ne.
- Každé dítě přinese „knihu, kterou nikdo jiný doma nemá“. Staré knihy, umělecké, rodinné kroniky, knihy v cizím jazyce, s věnováním... Ostatní hádají, co je na knize zvláštního, jaký příběh se kolem ní odehrál, apod.

• Hra na knihkupectví

Zadání: Jste majitel knihkupectví a chcete vystavit knihy na stoly tak, aby si je lidé chtěli přečíst (a koupit). Jak je uspořádáte? Vyzkoušejte víc možností, nebojte se experimentovat! – Připravíme předem knihy všech žánrů, beletrii i naučnou literaturu, pro děti i dospělé...

- Příklady třídění: věk čtenáře, téma – obsah, literární žánr, počet stran, formát, množství textu nebo obrázků, černobílé vs. barevné, brožované vs. vázané, abecedně podle příjmení autora, rok vydání, nakladatelství, edice, technika ilustrace, voňavé vs. „nevoňavé“ atd.
- Doporučujeme později v návaznosti na „knihkupectví“ navštívit nejbližší knihovnu pro děti a pro srovnání se podívat, jak třídí knihy tam.



• Výstava knih



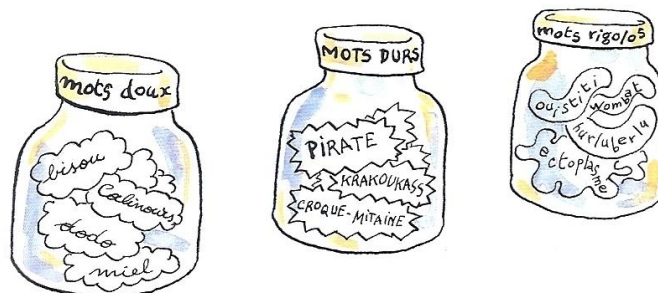
○ Na výstavu, podporující čtení, vyber knihy podle originální společné myšlenky: obsah (divoká zvířata, jídlo, hry se slovy...), jak působí na čtenáře (budeš se bát, smát, prohlížeš si mě...), vzhled knihy (maličké nebo obrovské, rozkládací a panoramatické), knihy jednoho autora, vůně knih, jejich barvy...

○ V souvislosti se zvoleným tématem výstavy vytvořte také vhodné prostředí, výzdobu, pozvánky, občerstvení...

○ **Tip:** Knihy lze například zavěsit svisle do prostoru, aby se daly snáz prohlížet!

• Sbírka slov

○ Sbírejte s dětmi slova, na která jste narazili v knihách, pište na papírky a dávejte je do krabiček, obálek, zavařovacích sklenic



apod. Tříděte je dále na tvrdá (sekera, bum), měkká (houbička, mňam), legrační (krutibrko, pidižvík), divná, dlouhá, začínající na „A“, jemná, zlá, smyšlená, teplá, studená...

○ Povídejte si o tom, proč dané slovo působí právě takhle? Např. jak zní (jablíčko: je kulaté, malé), jaký má význam (narozneniny: rádi je slavíme), tvar (táta působí mile, TÁTA jako s vyceněnými zuby), ve slovech někdy najdeme slova úplně jiná (naMOČený, KAKAbus)

○ **Tip!** Vymyslete si příběh, složený ze všech slov v jedné krabičce, např. jen z „měkkých“ slov.

○ **Tip!** Zapisujte si postupně vlastnosti (charaktery) postav (lakomec, hodný), prostředí příběhů (město, rodina, džungle, Německo), druhy vztahů mezi postavami (láska, závist), dobu příběhu (minulost, pravěk, 60. léta, za sto let) apod. Až budete mít slov dost, děti si vylosují z každé krabičky jednu kartičku a pokusí se napsat příběh.

- **Obraz oblíbené věty**

- ...který výtvarně vyjadřuje její obsah.



- Je v knize nějaká věta, kterou mají děti zvláště rády? Podle slov ve větě, postavy, která je říká, emoce apod., si pohrajte s tvarem písmen, barvou, umístěním na „obraz“. Nekreslete ale žádné obrázky! Povolena jsou jen písmena.

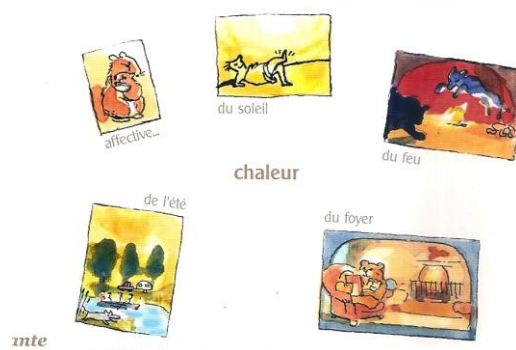
- Oblíbenou větu také můžeme zapsat jako ve středověkém rukopisu: první písmeno, iniciála, je zakomponované do obrázku, zlatá barva (fixa), ozdobné písmo, redispero...

- **Najdi dvojici!**

- Okopírujte obrázkovou knížku, kde je na jedné straně text a na druhé ilustrace. Rozdejte dětem, ty hledají svou dvojici. Začněte s jednoduchými, popisnými obrázky, později zkuste více abstraktní ilustrace.
- Zakryjte text v obrázkové knize a zapisujte příběh, který vám děti budou vyprávět podle obrázků. Pak text odkryjte a také přečtete – co děti víc bavilo, vymýšlet příběh, nebo ho poslouchat?

- **Hledáme obrázky**

- Najdi v knihách různá zobrazení téže věci (bota, strom...). Až děti najdou ilustrace, položíme knihy s obrázky jedné věci na podlahu a srovnáme: technika malby, barvy, rámeček, jak odpovídá realitě... Jak na vás jednotlivé obrázky působí?
- Najdi v knihách zobrazení téhož pojmu (úkol pro větší děti): teplo (viz ilustrace), láska, násilí, štěstí, strach, dospělost, táta, dobro, zlo...



- **Co všechno ještě nevíš o knižním hrdinovi?**

- Vystavte mu občanský průkaz: přeložte papír A4 na třetiny. Vyplňte: fotografie (obrázek), jméno, příjmení, věk, adresa; co dělám nejraději, co nejvíc nesnáším, můj nejlepší přítel, můj největší nepřítel apod.
- Rodový strom postavy (rodokmen)
- Čínský portrét: co by byl, kdyby byl barva, zvíře, hra, jídlo...
- Fiktivní interview knižního hrdiny s novinářem

71 Jouer avec les images des livres

Voici mon héros

S'approprier un personnage, apprendre à le connaître

Pour présenter son personnage préféré, il n'y a qu'à faire sa carte d'identité!

Nombre Individuel
Âge 3 ans+
Matériel Matériel de dessin
Durée 50'

D'autres manières de présenter son héros:

- L'arbre généalogique: ses parents, ses frères et sœurs
- Le portrait chinois: si c'était une couleur, un jeu, un aliment, un animal...
- La fausse interview: l'enfant se fait questionner comme s'il était le héros.

D'après Éloïse, K. Thompson et H. Knight, éd. Gallimard.

<http://activitesautourdulivre.blogspot.fr>

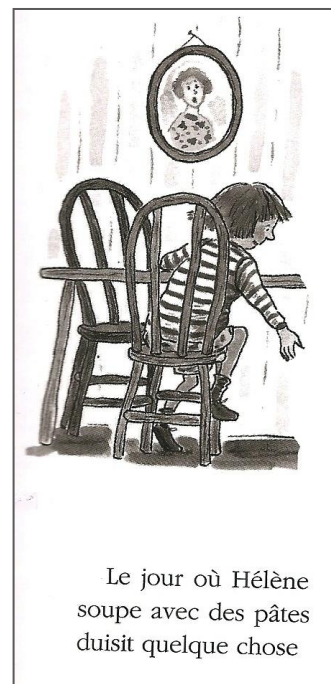
- **Akční abeceda – speciální knižní slabikář**

- Příklad tématu: čarodějnice. Nejprve přečtete dětem několik příběhů o čarodějnících, aby se naladily na téma. Na tabuli nebo flipchart napište písmena abecedy, u každého nechte dost místa na slova. Zeptejte se dětí, co dělá čarodějnice. Postupně ke každému písmenu zapisujte slovesa, do zbývajících políček už musíte pomoci něco vymyslet vy. Čím bláznivější nápady, tím lépe! (Př. azimutuje, blázní, civí, čeká, dřímá, elektrizuje...)
- Když dopíšete slovesa, sepište ještě předmět (který se váže ke slovesu a ideálně začíná stejným písmenem, př. azimutuje na autě, blázní pro bulíky, civí na cácoru...).
- Když je abeceda hotová, každé dítě vytvoří alespoň jednu stránku slabikáře. Opíše větu a nakreslí k ní ilustraci, jako by to byla část příběhu – na obrázku bude nakreslená akce, prostředí a detaily.
- Když docházejí nápady, podívejte se do slovníku. Nenašli jste např. sloveso na písmeno A? Vymyslete si ho: araratovat, andělovat...

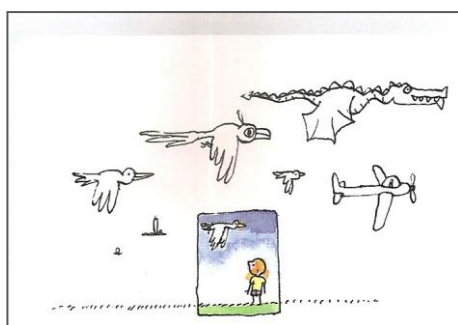
• Roztržená stránka

- Doplně utržený obrázek (domaluj) / text (dopiš).
- Najděte knihy, kde obrázek je součástí vyprávění-textu. Okopírujte několik stran a vždy zakryjte buď ilustraci, nebo text. Děti mohou pracovat i ve skupinkách po dvou až třech. Sdílíme. Pak ukážeme dětem chybějící části, ale rozhodně nekomentujeme „správnost“. Autor má právo vymyslet si cokoli.

Menší děti dokreslují chybějící polovinu obrázku.



• Co je za obrazem?



- Okopírujte celou ilustraci nebo její část a nalepte na papír. Vyzvěte děti, aby domyslely a pak dokreslily, co kolem obrázku chybí. Nejdřív si s nimi o tom můžete pohovořit, abyste podpořili imaginaci. Příklady: drak u stolu (co dobrého si asi drak dá?), trosky domu (jak by to šlo dostavět?), mimozemšťan (kde a v čem asi bydlí?), vyděšený člověk (čeho se tak bojí?), jeskyně (kdo se asi skrývá uvnitř?)...

- **Tip!** Nekonečný obraz. Okopírujte (barevnou) ilustraci a nalepte na velký arch papíru (A3 a větší), můžete i připevnit na zeď. Děti ji společně dotvoří, nejdříve se s nimi ale zase pobavte, co je při pohledu na ilustraci napadá, aby měly jako skupina nějakou představu.

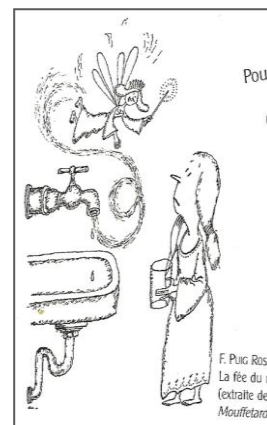
• Nekonečný příběh

- Freska, tapiserie – příběh kolektivně kreslený na nekonečný pruh papíru; může začít i jako příběh vyčtený z knihy, který děti dále rozvedou.



• Obrázku, obrázku, kdo v tobě přebývá?

Ukážeme dětem obrázek-ilustraci, na kterém se právě něco děje. Pokud je příliš malý, předem jej okopírujeme a zvětšíme. Děti se ptají na to, co na obrázku není, nebo co z něho není jasné. (Proč z kohoutku vyletěla víla? Co hledá? Kdo je ta holčička? Co to drží v ruce? Bojí se? Voní ta víla?). Děti pak vymýšlejí na každou otázku alespoň tři odpovědi (čím bláznivější, tím lepší...jako vždy). Pak si skupinky dětí vyberou různé odpovědi a vymyslí příběh, zapíšou jej. Navzájem si příběh předvedou (čtení, dramatizace, zvuky...).



• Najdi dům/zahradu pro knižní postavu

○ Touto aktivitou propojujeme fantazii a okolní reálný svět.

○ Kdyby Pipi Punčochatá

bydlela v naší čtvrti/vesnici, jaký dům by se pro ni nejlépe hodil? V jakém domě by asi bydlel Harry Potter? Vydáme se na procházku a najdeme je.

Před procházkou prolistujte s dětmi jejich oblíbené knihy, aby si mohly vybrat postavy. Vezměte s sebou fotoaparát, abyste pak mohli se snímky pracovat; děti mohou radit, jak fotit, nebo fotit samy.

Y a-t-il un grand arbre au calme pour accueillir toute la famille Chouette?
Et monsieur Canard, qui lui trouvera une maison?



Commentaire

- Avant de partir, laissez-les s'imprégner de leurs albums afin qu'ils aient quelque chose qu'ils devront chercher.
- L'adulte tient l'appareil photographique, sous lequel les enfants lui indiquent quel cadrer, etc.
- Plusieurs promenades se sont avérées nécessaires pour trouver du matériel intéressant.
- Et si vous montez une e

• Příběh ze šesti knižních obálek

○ Děti si vyberou knihu, která se jim líbí. Šest dětí položí své knihy náhodně do řady (na obálce první knihy by měla být postava). Vysvětlíme dětem, že budou vyprávět příběh podle šesti knih, na té první je postava. Jak se jmenuje, jaká je? Začne se vyprávět. Druhá kniha představuje to, co postavě schází. (Proč to vlastně potřebuje?). Obálka další knihy zobrazuje první akci: tak příběh začíná. Poté hodíme kostkou, sudá – postava se

přiblíží k cíli svého snažení, lichá – objeví se problém, překážka. Totéž provedeme se třemi následujícími obrazy-knihami. Jak příběh skončí, určí opět kostka...

- **Kdybych měl kouzelnou hůlku...**

- Představte si, že máte kouzelnou hůlku. Najděte v knize obrázek nebo



úryvek, kde se vyskytuje (nadpřirozená) vlastnost, kterou byste chtěli mít (např. létat, změnit se v malou myšku, skákat jako blecha, stát se obrem, ocitnout se na dvou místech najednou, cestovat v čase, dýchat pod vodou, změnit se v jablko...). Sdílení v kroužku.

Nekomentujeme nápady ostatních, jde o vymýšlení, představivost.

-

- **Postava, předmět, prostředí, akce!**

- ...aneb jak vymyslet příběh ve čtyřech obrazech.
- Vystavte na stoly knihy titulní stranou nahoru. Děti se rozdělí na čtyři skupiny. V každé skupině si děti rozdělí, kdo hledá postavu, kdo věc, prostředí, akci. Až si dítě vybere, posadí se do kroužku a vybranou obálku nikomu neukazuje.
- Ukažte na dítě z nějaké skupiny. To představí svou postavu, pojmenuje ji a popíše její charakter. Dítě z jiné skupiny ukáže svůj předmět – to, co postava nutně potřebuje. Společně vymyslete, proč. Náhodné prostředí ze třetí skupiny – proč postava ke získání předmětu musí být v tomto prostředí? A nakonec „akce“ – co musí postava udělat, aby předmět získala (přidá dítě ze čtvrté skupiny)? – Takto vymyslíme další tři příběhy.
- Důležité! Je třeba dbát na to, aby děti nemluvily jedno přes druhé. První nápad platí. Průběžně opakujeme vznikající příběh, aby se v něm děti neztratily.

• Červená Karkulka stokrát jinak



Vyberte příběh, který znají všechny děti (nejlépe pohádku). Vysvětlete, že příběh společně

přepracujete: ponecháte linii příběhu, ale pozměníte postavy, předměty i prostředí. Společně s dětmi najdete hlavní prvky příběhu a vypíšete je nebo raději nakreslete na kartičky: Červená Karkulka, košíček s bábovkou a vínem, babička, les, vlk, myslivec.

- Nyní tyto prvky pojmenujte obecně a pohádku stručně převyprávějte: (malá postava) nese (předmět) (ženské postavě). Musí přejít přes (prostředí) a potká tam (zlou postavu). Ta to nastaví tak, že (malou postavu) i (ženskou postavu) sežere. Zachrání je ale (mužská postava).
- Rozdělte děti do skupin, které budou hledat v knihách takto zobecněné prvky příběhu. Každá skupina nakreslí, co našla, na kartičku, a tu vymění s původní.
- Výsledek je například následující: (ježeček Viktor) nese (klec s ptáčkem) (víle Emilii). Musí přejít přes (rozkvetlou louku) a potká tam (lidožrouta Bernarda). Ta (zde:ten) to nastaví tak, že (ježečka) i (vílu) sežere. Zachrání je (kouzelník Gandalf).



• Mapa příběhu



○ Vytvořme s dětmi prostor, ve kterém se odehrává příběh z knihy.

S jednoduchými loutkami nebo předměty zde pak mohou celý příběh odehrát.

○ Děti tak mohou společně nakreslit „mapu příběhu“ buď v podobě dlouhé cesty s vyznačením všech důležitých

událostí, postav, prostředí, nebo jako klasickou mapu fiktivní země (např. pohádka o Zlatovlásce: země se zámek krále, les, jezero, kudy projížděl Jiřík, zámek Zlatovlásky na ostrově apod.)

