



# Interplay IV.

## *Z pohádky do pohádky*

Privítáme se s dětmi a představíme se jim a také jim představíme, proč jsme se zde sešli a co budeme v kroužku dělat.

Naším společným cílem je hrát si a zároveň u toho zlepšovat češtinu.

**Jazyková úroveň: A1**



Realizace projektu byla podpořena Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy v rámci Výzvy na podporu vzdělávání v regionálním školství a podporu aktivit integrace cizinců na území ČR v roce 2020.



# *Privítání se s pohádkou*

**Čas:** 15 minut

**Organizační forma:** skupinová práce, plénum

**Studijní cíl:** řečové dovednosti

**Pomůcky:** Vytištěná pohádka O řepě na A4 nebo větším formátu.

**Místo:** židle uspořádané do kroužku

Lektor\*ka sedí s dětmi v kroužku a vyzve je, aby si našli pohodlnou pozici, tak aby se jim dobře poslouchala pohádka, kterou si společně přečteme/poslechneme. Lektor\*ka přečte/pustí pohádku O řepě. (video pohádka dostupná např. zde: <https://www.youtube.com/watch?v=Y6noz8e2IOM>).

Po poslechu/shlédnutí se lektor\*ka zeptá dětí, zda se s pohádkou O řepě již někdy dříve setkaly a zda se jim líbila. Lektor\*ka vybídne děti, aby shrnuli o čem pohádka byla. Poté se zeptá, zda vědí, že skoro každá pohádka v sobě skrývá nějaké ponaučení a jestli bylo i nějaké ponaučení v této pohádce? Například, že si máme pomáhat.

Lektor\*ka uvede děti do další aktivity, ve které budeme dál s pohádkou O řepě pracovat. Lektor\*ka začne vyprávět příběh od začátku, ale něco se v něm změnilo. "Představte si děti, že taková velká řepa vyrostla na zahrádce vám. Dědeček s babičkou, Aničkou, kočičkou, pejskem i myší odjeli zrovna na prázdniny a my je nemůžeme poprosit, aby nám pomohli řepu, která je pro nás samotné moc velká, vytáhnout. Můžeme ale zkusit poprosit někoho dalšího. V pohádkové říši je spousta dalších pohádkových postav, které můžeme poprosit, aby náms řepou pomohli." Doprostřed kroužku rozložíme vytištěné obrázky s pohádkovými bytostmi a vyzveme děti, aby si je dobře prohlédli a pak si každý může vybrat, koho by on poprosil o pomoc a vzít si danou kartičku do ruky.

Lektor\*ka společně s dětmi začne vyprávět příběh odznova s novými postavami (místo dědečka jsme tu my, a pak doplňujeme postavy, které si děti vybrali). Před sebou máme obrázek s vytištěnou pohádkou O řepě a přidáváme na něj pohádkové postavy, které jsme požádali o pomoc s vytáhnutím řepy. Lektor\*ka pomáhá rozvíjet děj pomocí návodných otázek, např. "Koho poprosíme jako prvního aby nám šel pomoci tahat řepu? Která pohádková postava?" Jednu postavu vybereme a společně odříkáváme "X a Y tahal\*a a tahal\*a ale řepu nevytáhl\*a". Přidáváme postupně další a další postavy, až tam máme všechny pohádkové postavy, které si děti vybraly a těm se konečně podaří společně řepu vytáhnout.

# Bylo nebylo...

**Čas:** 15 minut

**Organizační forma:** skupinová práce, plénum

**Studijní cíl:** řečové dovednosti

**Pomůcky:** Papíry A4, kreslicí pomůcky, lepidlo, (vzorové řešení)

Lektor\*ka vyzve děti, aby si nachystali kreslicí pomůcky a lepidlo a rozdala dětem papíry. Doprostřed kroužku umístíme obrázky s pohádkovými bytostmi a děti si opět mohou každý dvě až tři pohádkové bytosti vybrat (mohou být z různých pohádek a prostředí).

Lektor\*ka vyzve děti, aby vybrané pohádkové bytosti nalepili na své papíry a vysvětlí dětem zadání: "Vaším úkolem je teď vymyslet krátký příběh o tom, jak se vaše pohádkové bytosti potkají. Můžete na papír dokreslit pozadí - potkali se v lese, na zámku nebo třeba pod vodou? Co by si asi při takovém setkání řekli? Povídaly by si, nebo by si spolu hrály nebo spolu bojovaly?"

Dáme dětem čas na práci a pak je vyzveme, aby své příběhy představily ostatním. Lektor\*ka pomáhá návodnými otázkami: "Jaké pohádkové postavy máš na obrázku? Co si povídají?"

# Pohádkové kvarteto

**Čas:** 25 minut

**Organizační forma:** skupinová práce, plénum

**Studijní cíl:** řečové dovednosti

**Pomůcky:** pohádková kvarteta

**Místo:** stoly/lavice a židle

Lektor\*ka rozdělí děti do menších skupin po čtyřech až šesti hráčích. Každá skupina dostane jednu sadu karet na kvarteto (my používáme Dino Kvarteto: Pohádky z Večerníčků). Lektor\*ka vysvětlí pravidla hry kvarteta a společně s dětmi prozkoumají jednotlivé karty a zaměří se na pojmenování jednotlivých symbolů (výhodou kvarteta, které používáme my je označení symboly a nikoliv čísly a písmeny, takže je vhodné i pro děti, které ještě neumí číst a počítat). Pokud děti hru neznají, je důležité si i předvést jedno kolo hry, aby pochopili princip hry a osvojili si jak se mohou ptát ostatních po kartách, které potřebují. Hru je možné i několikrát opakovat. Po skončení hry se ještě lektor\*ka může dětí doptávat, zda znají postavičky z karet, zda se dívají na večerníčky a který mají rádi.

# Rozloučení a shrnutí

**Čas:** 5 minut

**Organizační forma:** skupinová práce, plénum

**Studijní cíl:** řečové dovednosti

**Pomůcky:** zvoneček

**Místo:** sedíme v kroužku na zemi nebo u stolu v kruhu

Lektor\*ka zazvoní na zvoneček a řekne: "Zazvonil konec a pohádce je konec." A společně s ní už končí i naše dnešní setkání. Lektor\*ka vyzve děti, aby se podělily s ostatními, co se dnes naučily nového a co se jim dnes nejvíce líbilo. Poděkuje za pěkné společně strávené chvíle a připomene, že se uvidí zase za týden, a že se mohou těšit na další nové hry.

