

# POHÁDKY

## EXPERIMENTÁLNÍ SKUPINA ŽÁKŮ

### LEKCE:

1. POHÁDKY
2. LIDOVÉ POHÁDKY A SBĚRATELÉ
3. MODERNÍ POHÁDKY A JEJICH AUTOŘI

### VÝUKOVÉ CÍLE:

Žáci:

- ⇒ vyjmenují typické prvky klasických pohádek,
- ⇒ vysvětlí rozdíl mezi klasickou pohádkou a autorskou pohádkou,
- ⇒ sami zformulují možný začátek pohádky,
- ⇒ vyjmenují autory pohádek pro děti a sběratele pohádek.

## POHÁDKY

(Literární výchova, 6. ročník,  
1. lekce, experimentální skupina)

### VÝKLAD A ŘÍZENÝ ROZHOVOR

Učitel čte ukázkou klasické pohádky.

*Odpovězte na otázky:*

Jaké jsou typické rysy pohádek?

Jaké znáte pohádky? Jmenujte jejich názvy.

Kterou pohádku máte nejraději?

Jaké postavy vystupují v pohádkách?

Jaké pohádky se často opakují o Vánocích v televizi?

Proč máme pohádky tak rádi?

### HRA

*Pohádkové dvojice*

Učitel předem připraví na lístečky **nápisy jmen** jednotlivých **pohádkových postav** podle (počtu žáků ve třídě).

Aby byla hra obtížnější, může učitel žákům připevnit lístečky **na záda špendlíkem** k oblečení. Žáci tak nevědí, co mají na svém lístečku.

Úkolem žáků je pohybovat se **mlčky** v prostoru třídy, všímat si jednotlivých nápisů na zádech svých spolužáků a hledat toho, kdo k sobě nemá mezi ostatními dvojici – ta pohádková postava, kterou má onen žák na svých zádech, patří pravděpodobně k pohádkové postavě hledajícího žáka.

Je zakázáno jakýmkoliv způsobem radit ostatním – pokud žák vidí dvě pohádkové postavy, které k sobě patří, nesmí je na to upozorňovat, ani je k sobě vodit nebo cokoliv jiného. Každý si musí svoji dvojici najít sám.

Když si žáci myslí, že už svoji dvojici našli, zůstanou spolu stát někde **mimo od ostatních** hráčů. Jakmile jsou všechny dvojice utvořené, dáme žákům určitý čas na přípravu vlastního **představení se před třídou**.

Dvojice by se měly zamyslet nad tím, ze které pohádky jsou, kde se postavy poprvé setkaly, v jakém jsou vzájemném vztahu, co spolu zažily apod. Žáci si mohou připravit také nějakou větu, kterou jejich pohádková postava v pohádce říká, nebo vymyslet, jakými slovy daná pohádka začíná.

Postupně se dvojice střídají u tabule a mluví o svých pohádkových postavách. Ostatní dávají pozor a poslouchají je. Vystřídat by se měli všichni.

**Příklady pohádkových dvojic:** Jeníček + Mařenka, Karkulka + vlk, Sněhurka + trpaslíci, Popelka + holoubci, Budulínek + liška, Smolíček + jelen, Zlatovláska + Jiřík, Maruška + 12 měsíčků, Čert + Káča, Pejsek + Kočička, Šípková Růženka + zlá sudička, rybář + zlatá rybka...

**Trojice v případě lichého počtu žáků ve třídě:** Dlouhý + Široký + Bystrozraký...

Pozn.: Námět hry podle ŠIKULOVÁ, R., RYTÍŘOVÁ, V. *Pohádkové příběhy k zábavě i učení*, str. 147.

## ZÁPIS DO SEŠITU

### POHÁDKY

**Dělení:**

- fantastické;
- novelistické;
- legendární;
- zvířecí.

**Prvky:** smyšlený příběh, typické postavy, dobrý konec, vítězství dobra nad zlem, pohádková čísla (tři zlaté vlasy, sedmihlavá saň, devět synů, sedmero hor a řek, tři úkoly...), neurčité místo a neurčitý čas...

## ÚKOL

Pracovní list č. 1.

*Přečtěte si společně několik pohádkových začátků:*

Žil jednou jeden vlk a jedna ovce. Ovečka se odtrhla od stáda a zabloudila v lese. A vlku, tomu je les jako rodný dům.

Před dávnými časy žil na velkém statku jeden bohatý pán. Všeho měl dostatek. V konírnách koně, ve chlévech krávy, ve stodolách nejlepší zrní. A pořád mu to bylo málo.

Za dávných dob zpívali všichni ptáci stejně. Povstal z toho veliký zmatek. Zaslechl třeba holub krásnou písničku a myslil si, že se to rozepěla jeho holubička. Vzlétl za hlasem a dostal se rovnou do drápů supovi.

Byl jednou jeden král a královna a tuze je rmoutilo, že nemají děti; život bez dítěte je jen půl života.

Vypráví se, že u jednoho boháče, který bydlel ve velkém, přepychovém domě, sloužily tři dívky.

## **PRÁCE S TEXTEM**

Pracovní list č. 1.

*Přečtěte si pohádku.*

*Možné otázky k textu:*

Jak končí pohádka?

Vítězí dobro nad zlem?

Líbí se vám konec této pohádky?

Proč autorka zvolila špatný (smutný) konec?

Před čím pohádka varuje malé děti?

Jak by asi končila pohádka **O poslušných kozlátkách**?

Znáte i jinou variantu této pohádky? Porovnejte.

## LIDOVÉ POHÁDKY

(Literární výchova, 6. ročník,  
2. lekce, experimentální skupina)

### **HRA**

#### *Zvuky zvířat*

Tato hra slouží k rozdělení žáků do **skupin**, ve kterých budou pracovat celou hodinu.

Učitel si připraví **lístečky**, na nichž jsou napsaná zvířata (například pes, kočka, kráva, prase, had, sova, ovce, koza, kůň, pták...). Podle toho, kolik je potřeba utvořit skupin, zvolíme názvy zvířat. Kolik žáků bude ve skupinách, tolikrát napíše učitel na lístečky jednotlivá zvířata. Dejme tomu, že je potřeba vytvořit 5 skupin po 4 žácích – učitel vybere 5 zvířat a každé napíše čtyřikrát.

Žáci na začátku hodiny dostanou každý jeden lísteček. Jméno zvířete si přečte každý sám pro sebe. Lísteček pak nikomu žáci neukazují, nesmí říct ostatním, jaké zvíře na lístečku mají.

Jakmile učitel zahájí hru, žáci musí začít **vydávat** takové **zvuky**, jako zvíře, které mají na svém lístečku (psi štěkají, kočky, mňoukají, krávy bučí, prasata chrochtají, hadi syčí...). Úkolem žáků je najít **všechna ostatní zvířata stejného druhu** a vytvořit s nimi jednu skupinu.

Při této hře je ve třídě chvíli zmatek, ale žákům se velmi rychle podaří najít všechny ostatní žáky stejného zvířecího druhu.

Na závěr si žáci najdou pro své skupiny pracovní místo, přenesou si k němu své věci a usadí se.

Pozn.: Námět hry podle ŠIKULOVÁ, R., RYTÍŘOVÁ, V. *Pohádkové příběhy k zábavě i učení*, str. 112.

### **PRÁCE S TEXTEM**

*Nejprve všichni nahlas přečtou ukázkou pohádky, poté zpracují na papír (do sešitu) odpovědi na otázky a úkoly.*

## **Jak hloupý Honza k princezně přišel**

Byl jeden král a ten měl moc hezkou princeznu. Král měl rád zábavy, rád se smál, hlavně když někdo lhal. Tak prohlásil jednou, když už mu nikdo na světě neuměl jaksepatří zalhat, kdo prý bude tolik prášit, až mu to nebude moci uvěřit a řekne: „Tohlenc, mordie, pravda není!“, ten že jako tu princeznu dostane za ženu a království že se mu k tomu přidá.

Tak jedenkrát usmyslí si hloupý Honza, že se tedy také o to pokusí. Táta povídá: „Honzo, dobře ti říkají hloupej, kampak s tou flintou? To tam už byli jináčí, měli víc než prostřední rozum. Vždyť ty neumíš lhát, každému řekneš pravdu do očí!“

Ale Honza že ne a ne a ne!

Jde tedy k panu králi. „Kdo je to?“ „Já, Honza.“ „A co ty tady, Honzo, pohledáváš?“

„Já tu nic nepohledávám, já si jdu pro vaši dceru, šlechetnou a spanilou princeznu.“

„E šlaka, šlakovče, šlahoune! Koukejte chlapíka! Ten Honza má ale kuráž, jen co je pravda! Buď ti zakřiknu, že lžeš, nebo ti uvěřím; buď ti dám dceru, šlechetnou a spanilou princeznu za ženu, nebo tě ožením s konopnou oprátkou.“ To povídal král. No tak je dobře.

Honza začíná: „Tak já onehdá jdu do lesa. Nesu si tvarohovou pilu, medovou sekeru a z ranní mlhy udělaný klínek.“ „To všecko může být,“ skočí do řeči král.

„Já řežu, řežu, řezy, řezy lípu, na tej lípě visela zlatá jablka. Ryc – lípa padla. Pařez byl tak velikánský, že dva regimenty se položily tu táborem a jedly ta jablka...“ „No ono tohle, semhle támhle-, může to taky být,“ usmíval se král.

„Teď jsem vzal ty piliny a soukal jsem z nich provaz k nebi tak silný jako věž na orlickém zámku. A – abych nezapomněl, když se mi nedostávalo toho provazu, tak jsem si ho dole uřízl a nahoře nadstavil.“ „Ale jak? No, no, je pravda, ono to taky může být, ptáci taky lítají, pročpak bys ty, Honzo, nemohl?“ usmíval se král.

„Ještě kousek, ještě drobet pilin – a hups do nebe! A koho nevidím, tatínka! E, pozdrav Pámbůh, tatínku, co tady děláte, prokristáčka?“ „To taky může být,

ale žeprý máš, jak slyším, tátu ještě naživu. No, a mého tatíka, nebožtíka krále, jsi tam, Honzo, neviděl?“

„I jakpak ne, kakramente, bodejř! Zrovna to chci povídat. Viděl, a jak by neviděl? Byli spolu s mým tátou.“

„A co dělal můj pantáta král s tvým tátou?“

„Co prý dělal – inu, co dělal – vy mi to, pane králi, sotva uvěříte, až to řeknu, co dělal.“

„Tak Honzo, nezlob a řeč neprotahuj! Co dělal pantáta, nebožtík král?“

„Co by dělal? Pásl s mým tátou na zelené louce na nebi – prasata.“

„Tohlenc, mordije, pravda není, to je lež!“ rozhněval se král.

„Tohle jsem chtěl slyšet a dost,“ řekl vesele Honza, „šlechetná a spanilá princezna bude moje žena, do smrti nejdelší má nejmilejší.“

Pozn.: Čítanka pro 6. ročník (Jinan), strana 20.

*Otázky a úkoly pro skupiny:*

Postavy, které v pohádce vystupovaly...

Jakými větami pohádka začíná a končí?

Jaký další konec by se pro tuto pohádku hodil?

Popište Hloupého Honzu.

Čím by se Hloupý Honza, který se jenom válí doma na peci, mohl živit?

Vymyslete pro něj nenáročný povolání (činnost).

Napište, co si pamatujete o pohádkách z minulé hodiny.

## **ZÁPIS DO SEŠITU**

### LIDOVÉ POHÁDKY

- patří k nejstarším a nejrozšířenějším pohádkám;
- záznamová pohádka (tradiční, vyprávěná mezi lidem), literární pohádka (umělecké převyprávění původního textu).

### **Sběratelé lidových pohádek:**

Božena Němcová

Karel Jaromír Erben

František Hrubín

Bratři Grimmové

## HRA

### *Lidská skládačka*

Žáci z vlastních těl vytvářejí písmena abecedy.

Každá skupina dostane 1–2 názvy **pohádek** nebo **pohádkových postav**. Tyto názvy musí u tabule předvést tak, že budou buď **postupně**, nebo (pokud to půjde) **naráz** předvedou jednotlivá **písmena vytvořená z vlastních těl**.

Nejprve budou mít žáci čas na to, aby se mezi sebou dohodli, aby si nacvičili jednotlivá písmena a aby zkoordinovali všechny pohyby.

Poté začnou předvádět „nápis z lidských těl“ před tabulí. Ostatní žáci jejich výkon sledují, písmena (nebo celá slova) čtou a zapisují si je do sešitu.

**Příklady:** Rumcajs, Rejpal, Popelka, Aladin, Mikeš, Ohnivák, Pejsek, Amálka, Lebeda, Otesánek, ježibaba, zrcadlo, drak, víla, vodník, princ, královna, čert, myslivec, krkavec...

Pozn.: Námět hry podle ŠIKULOVÁ, R., RYTÍŘOVÁ, V. *Pohádkové příběhy k zábavě i učení*, str. 52.

## ÚKOL

Do příští hodiny přineste libovolnou pohádkovou knihu. Z knih je možné udělat ve třídě malou výstavku.



## **AUTORSKÁ POHÁDKA**

(Literární výchova, 6. ročník,  
3. lekce, experimentální skupina)

### **PRÁCE S TEXTEM**

Pracovní list č. 2 totožný s pracovním listem č. 2 pro kontrolní skupinu.

#### **Jan Werich – O rybáři a jeho ženě**

Čtení textu, otázky k textu (nadpřirozené jevy, vítězí dobro nad zlem, nové komické prvky, moderní prvky).

### **VÝKLAD**

#### **Autorská pohádka:**

- jde o dílo autora, jehož jméno známe;
- oproti klasické lidové pohádce, ve které je vytvořen zcela imaginární svět a děj není časově ani místně vymezen, jsou v autorské pohádce více zastoupeny reálné prvky a konkretizace místa a času děje;
- kouzelné motivy se v těchto pohádkách stávají součástí každodenního reálného života;
- objevuje se ironie, humor, výsměch špatným lidským vlastnostem, parodie.

**Autor:** - vědomě narušuje některé základní principy lidové pohádky,

kompozici i styl,

- vnáší netradiční a aktualizované náměty,
- zřetelně projevuje myšlení a své postoje,
- užívá originální vypravěčský styl.

### **ZÁPIS DO SEŠITU**

#### **MODERNÍ AUTORSKÁ POHÁDKA**

- autor pohádky je známý,
- konkrétní čas a místo děje,
- prvky humoru, originální styl vypravěče.

## **Autoři:**

Václav Čtvrtek

Karel Čapek

Jan Werich

Ondřej Sekora

Hans Christian Andersen (souvislost s knihovnou: Noc H. Ch. Andersena)

Oscar Wilde

## **HRA**

### *Empatie*

Učitel klade žákům **otázky** o pohádkách a žáci musí odpovídat tak, jak si myslí, že by odpovědělo **nejvíc spolužáků**.

Úkolem žáků je napsat do sešitu (na papír) takové odpovědi, aby jich měli co nejvíc společných s ostatními žáky. Musí se snažit vcítit se do ostatních a odhadnout, jak by odpověděli oni.

Jakmile učitel položí všechny otázky, čtou se postupně jednotlivé odpovědi. Ten, kdo měl svou odpověď shodnou s nejčastější odpovědí, si zapíše jeden bod. Kdo měl odpověď jinou, než většina žáků, bod si nezapisuje.

Na konci hry si všichni sečtou body. Kdo jich má nejvíce, vyhrává.

### **Příklady:**

Napište JEDNU věc, kterou měla Karkulka v košíčku. **(květina, bábovka, láhev vína)**

Nejzajímavější kouzelná věc: hrnečku vař, ubrousku prostří se, nebo obušku z pytle ven? Vyberte jednu.

Kolik holoubků asi pomáhalo Popelce přebírat hrách? Napište číslo.

Napište JEDEN dopravní prostředek, který může používat princezna. **(kočár, kůň, koloběžka...)**

Napište, jaké jídlo má rád Hloupý Honza. **(buchty, koláče...)**

Nejoblíbenější princezna: Růženka, Sněhurka, nebo Zlatovláska? Vyberte jednu.

Nejoblíbenější vánoční pohádka? **(Popelka, Mrazík apod.)**

Napište cokoliv z pohádky, co se v dané pohádce vyskytuje třikrát. **(tři zlaté vlasy, tři synové, tři přání, tři oříšky...)**

Co (kromě kaše) by ještě mohl vařit hrneček v pohádce „Hrnečku vař“?

Jaká je asi nejoblíbenější barva Šípkové Růženky?

Napište jméno pro čerta z pohádky.

Na kolika matracích spala princezna v pohádce „Princezna na hrášku“?

Napište číslo.

Pozn.: Námět hry podle VALIŠOVÁ, A. *Asertivita v rodině i škole*, str. 156.