*Metodický materiál k Noci s Andersenom*

**Nápadník na aktivity**

**Aktivita 1: Rozprávkové tieňové kreslenie**

Pripravíme si niekoľko predmetov (postavičiek), ktoré budú charakterizovať min. 4 rozprávky (pre každú rozprávku aspoň dva predmety : napr prasiatko, domček - Rozprávka o troch prasiatkach, kačiatko a labuť - O škaredom káčatku a pod). Následne rozdelíme deti do dvoch družstiev. Predmety vložíme do vrecka. Z každého družstva si následne jeden hráč vyberie jeden predmet z vrecka až kým vrecko nie je úplne prázdne (pri 4 rozprávkach teda dostanú 4 hráči z každého družstva po jednom predmete). Hráč predmet nesmie ukázať ostatným deťom a odíde s predmetom do vedľajšej miestnosti, kde je pripravený papier a ceruzka a malá stolná lampa (alebo baterka). Hráč zasvieti na predmet lampou (alebo baterkou) tak aby tieň z predmetu dopadal na papier a tento tieň následne obreslí. Kresbu potom odnesie ukázať ostatným deťom. Keď budeme mať všetky “tieňové” kresby predstavené, družstvá budú musieť uhádnuť všetky rozprávky, ktoré sú v kresbách skryté a napísať ich názvy na papier. Vyhráva to družstvo, ktoré ako prvé uhádne všetky rozprávky.

**Aktivita 2: Zvieratá v príbehoch**

Krátka aktivita, ktorá mapuje zvieratá v známych rozprávkach. Organizátor pripraví na začiatok informácie o rôznych zvieratách žijúcich na Slovensku (napr. medveď, myška, líška a podobne). Na úvod sa môžeme o týchto zvieratkách s deťmi porozprávať. Predstavíme si ich prirodzené prostredie, čím sa živia, aký sú živočíšny druh, či už tieto zvieratká videli naživo a podobne. Následne deťom vysvetlíme, že v rozprávkach sa často tieto zvieratká vyskytujú aj mimo svojho prirodzeného prostredia a dokonca preberajú aj rôzne ľudské vlastnosti. Potom rozdáme deťom papiere a perá a ich úlohou bude napísať čo najviac rozprávok alebo príbehov, kde sa nachádza dané zviera (napr. medveď, najskôr si povieme kde žije, čím sa živí, ako vyzerá a potom povieme nech napíšu rozprávky v ktorých medveď vystupuje - napr. Trojruža, Tri medvede, Mrázik a pod.). Kolo vyhráva ten účastník (ak by ste deti rozdelili na družstvá tak to družstvo) ktorý / ktoré napísalo najviac rozprávok. V ďalšom kole budú hľadať v rozprávkach iné zviera. Vyhráva ten, kto má najviac rozprávok (prípadne družstvo, ktoré vyhrá najviac kôl).

**Aktivita 3: Hľadanie párikov**

Podľa počtu účastníkov si pripravíme krátke rôznorodé úryvky diel, ktoré následne rozdelíme na polovicu - rozstrihneme (každý účastník má mať jeden lístoček). Deťom jednotlivé lístočky s textom rozdáme. Úlohou detí je na základe čítania textu nájsť svoju druhú časť úryvku. Deti si medzi sebou porovnávajú a konfrontujú texty, kým sa nenájde “druhá polovica”.

**Aktivita 4: Naháňanie viet**

Pripravíme si príbeh, korý rozpíšeme - každá veta bude na samostatnom papieriku. Skupiny musia získať papierik s vetou, ktorú dostanú od lektora po splnení určitej úlohy.

Príklady úloh:

* sprav 5 drepov
* nakresli so zavretými očami domček
* obkresli si ruku

Po získaní všetkých viet môžu začať zoraďovať. Úlohou účastníkov je poskladať rozstrihaný text. Na uľahčenie môžeme prvú vetu označiť.

**Aktivita 5: Začiatok/koniec**

Vyberieme vhodný príbeh a rozdelíme ho na dve alebo tri časti podľa počtu skupín. Ak máme 2 alebo 4 skupiny, text (úryvky) rozdelíme na polovicu. Ak máme 3 alebo 6 skupín, rozdelíme ho na 3 časti (úvod - jadro - záver). Každej skupine dáme jednu časť. Skupina si prečíta svoju ukážku a má domyslieť zvyšok príbehu, ako si myslí, že začína (alebo končí). Ak skupina dostane jadro príbehu, jej úlohou bude vymyslieť úvod aj záver.

Ak máme väčší počet skupín (4 alebo 6) jeden príbeh môžeme zopakovať a rozdelený ho ponúknuť aj ostatným skupinám (Budete môcť porovnať rôzne verzie toho istého príbehu). Nakoniec si všetky príbehy prečítame (aj tie pôvodné) a vyhodnotíme najlepší. Je zaujímavé pozorovať, či sa niektorá skupina zhodovala s pôvodným textom a ako jednu časť príbehu stvárnili dve rôzne skupiny.

Príbeh by nemal byť veľmi známy, pretože hrozí, že by deti nevytvárali svoje vlastné texty, ale by interpretovali známy príbeh.

**Obmena:** Na začiatku hry povieme deťom v skupine, aby každý povedal jedno slovo. Všetky slová, ktoré deti v skupine povedali musia použiť vo svojom diele.

**Aktivita 6: Kreslenie**

Podľa počtu skupín si pripravíme rôzne jednoduché príbehy (môžu to byť napríklad aj správy z novín alebo krátke rozprávky). Úlohou detí v skupine je nakresliť príbeh (napríklad jednoduchou formou komixu) na základe textu, ktorý dostanú. V druhej časti si skupiny vymenia obrázky, na základe ktorých musia vymyslieť príbeh. Nakoniec sa vymyslené aj originálne príbehy prečítajú a porovnajú. Víťazom je skupina, ktorá sa najviac priblížila k originálu.

Pri väčšom počte skupín, môžeme dať jeden príbeh viacerým skupinám. Bude zaujímavé pozorovať, ako jeden príbeh nakreslia rôzne skupiny a následne, ako z obrázkov vytvorili príbeh zvyšné skupiny. Prípadne, ktoré časti sa zhodujú medzi skupinami a ktoré sú úplne odlišné.

**Aktivita 7: Jednoveršová báseň**

Účastníkov rozdelíme do skupín. Každý účastník napíše na papier dva verše básne, prvý verš zohne a pošle papier ďalej po ľavej ruke. Úlohou suseda je napísať rým k veršu, ktorý je odkrytý, potom predchádzajúci verš zakryje. Činnosť opakujeme až kým báseň nepríde k pôvodnému autorovi. Vytvorené diela si prečítame a vyhodnotíme najlepšiu báseň. Odporúčame usadiť účastníkov do kruhu.

**Aktivita 8: Cestovinová rozprávka**

Podľa počtu skupín pripravíme kratší text (napríklad úryvok z knižky). Každá skupina dostane písmenkové cestoviny (bude stačiť aj 0,25 - 0,5 balíčku). Úlohou detí je “prepísať” (vyskladať) text prostredníctvom cestovín. V prípade, že skupine niektoré písmenko chýba, snaží sa ho získať od druhej skupiny výmenou za iné. Skupina si môže slová rozdeliť - každý člen skupiny môže skladať svoju časť.

Písmenkové cestoviny sú drobné, preto odporúčame s cestovinami pracovať na väčšej podložke alebo kartóne, kedy to bude jednoduchšie upratať. Skupina, ktorá prvá poskladá text vyhrala.

**Aktivita 9: Knihovníček**

Deti sa zahrajú na knihovníkov. Pripravíme si niekoľko úloh súvisiacich s knižničným fondom a knihovníckymi činnosťami. Pripravte sa na malý prievan vo fonde (:

Úlohy predstavujeme postupne a účastníci ich plnia na rýchlosť. Skupina, ktorá prvá splní úlohu, získa bod. Víťazom je skupina, ktorá má najviac bodov.

Príklady úloh:

* Doniesť knihu s básničkami
* Doniesť najhrubšiu encyklopédiu
* Doniesť knihu v cudzom jazyku
* Roztriediť knihy na detské a dospelácke (každá skupina dostane kôpku kníh)
* Zoradiť knihy podľa abecedy (každá skupina dostane kôpku kníh - môžu to byť tie isté knižky, ktoré používali pri predošlej úlohe)
* Usporiadať noviny alebo časopisy podľa dátumu alebo čísla (každá skupina dostane kôpku novín/časopisov)
* …

**Aktivita 10: Logika**

Pripravíme (vymyslíme) text alebo pretvoríme existujúci text, v ktorom je niekoľko logických chýb. Text prečítame jedenkrát. Úlohou detí je nájsť všetky nelogické zvraty, ktoré sa v texte vyskytujú.

**Aktivita 11: Nálady**

Rozdelíme deti na niekoľko skupín. Každej skupine dáme na papieriku známu rozprávku alebo príbeh (pozor, všetkým skupinám rovnakú). Následne každej skupine pridelíme "náladu", v ktorej by mali text nacvičiť a buď prečítať alebo zahrať (smutne, veselo, unudene, nahnevane, prekvapene a podobne). Po každom “vystúpení” skupiny ostatné skupiny hádajú zadanú nálady.

**Aktivita 12: Zakázané písmenká**

Na lístočky napíšeme zopár najznámejších krátkych rozprávok (alebo príbehov). V každom kole určíme niekoľko zakázaných písmen (počet zakázaných písmen prispôsobíme vekovej kategórií účastníkov avšak max. tri písmená). Deti môžeme rozdeliť na skupiny alebo nechať odvážlivcov, aby sa sami prihlásili. Úlohou skupiny alebo dieťaťa následne bude prerozprávať vybranú rozprávku behom stanoveného času (napr. 1-2 minút) bez použitia slov, ktoré začínajú na zakázané písmeno. Ak sú napríklad zakázané písmená K - M - S, hráči nemôžu používať slová ako napríklad kniha/krajina/mapa/malý/stôl/strana/… Úlohou druhej skupiny alebo detí je kontrolovať, či sa v stanovenom čase rozprávač príbehu nepomýlil.

**Aktivita 13: Rozprávkové pexeso**

Traja až štyria hráči idú za dvere. Zvyšok detí (musí ich byť párny počet) vytvoria páry a stanú sa rozprávkami. Každú rozprávku tvorí pár pozostávajúci z dvoch najznámejších postáv (napr. Popoluška a holúbok, Červená Čiapočka a vlk, Kaj a Gerda, Janko a Marienka, Maruška a Holena a pod.). Rozprávkové postavy môžeme rozostaviť do kruhu alebo do útvaru (napríklad do “pexesovej siete”). Úlohou hráčov spoza dverí je nájsť, čo najviac párov. Princíp hľadania je rovnaký ako pri pexese - hráči na striedačku “odkrývajú kartičky”. Nájdený pár sa postaví za hráča, ktorý ho našiel. Vyhráva ten hráč, ktorý bude mať najviac dvojíc.

**Aktivita 14: Stratený svet**

V knižnici (či v inej miestnosti alebo v knižničnej záhrade) sa schová na nenápadnom mieste jeden hráč. Úlohou ostatných hráčov je hľadať ho. Ak ho niekto nájde, neoznámi to iným, ale schová sa k nemu. Takto postupne skončia v úkryte ("stratenom svete") všetky deti. Ten kto našiel úkryt ako posledný sa v ďalšom kole schováva.

Poznámka: treba deťom vymedziť priestor, aby sa neroztratili po celej knižnici.

**Aktivita 15: Rozprávkové písmenkové puzzle**

Vyberte 3 - 5 úryvkov z rozprávok H. CH. Andersena. Jednotlivé texty rozstrihajte na 5 - 6 častí. Rozdeľte deti do skupín a každej skupine dajte “balíček textov”. Úlohou detí je poskladať úryvky a priradiť názvy rozprávok. Aby úloha nebola príliš ťažká a zdĺhavá, odporúčame jednotlivé dieliky rozprávok farebne odlíšiť (dieliky 1. rozprávky obtiahnete na žlto, dieliky 2. rozprávky na červeno…, pripadne texty môžete vytlačiť na farebné papiere). Nezabudnite dať deťom názvy rozprávok, aby ich mohli priradiť k poskladaným úryvkom.

V prípade, že vyberiete texty známejších rozprávok, nemusíte dávať deťom názvy rozprávok - ich úlohou bude určiť názov.

*“Kvak!” povedala mladá žabka a znelo to práve tak, ako keby povedala “Ach!”.*

*Nesmierne túžila dostať sa na okraj studne, pozrieť sa do sveta, čo len zazrieť zelen tam hore. Nasledujúce ráno, keď vedro spustili, naplnilo sa vodou a znova ho vyťahovali, zastavilo sa na okamih pred kameňom s maličkou žabkou. Žabka sa zachvela, skočila do naplneného vedra a potopila sa až na dno. Potom ju vytiahli nahor a vyliali spolu s vodou.*

Názov rozprávky: Ropucha

*“Vidím, že chýry nesklamali. Látka je naozaj úchvatná!” uznanlivo pokyvoval hlavou. Pozeral, ako filiari usilovne pracujú na prázdnych krosnách a za nič na svete by nebol priznal, že žiadnu látku nevidí. Úradníci, čo obstali krosná zo všetkých strán, nevideli o nič viac, no pretekali sa v nadšených chválach: “Veľkolepé, znamenité, jedinečné!” a odporúčali jeho veličenstvu, aby sa na chystanú slávnostnú procesiu obliekol do odevu z tejto látky.*

Názov rozprávky: Cisárove nové šaty

*“Tá žltá” povedala vetvička. “Je jej príliš mnoho a keď dozrieva do semiačok, poletuje ako perie po cestách a zachytáva sa ľuďom na šaty. Je to len bylina, aj keď uznávam, že aj byliny sú potrebné, aby bolo s čím porovnávať. No som nesmierne vďačná, že som nenarástla ako bylina!”*

*Na pole prišiel zrazu zástup detí, najmladšie z nich bolo ešte také malé, že ho ostatné museli niesť. Keď ho posadili medzi zlaté kvietky, dieťatko sa od radosti rozosmialo, kopalo môžkami. Väčšie deti zapletali kvety do kruhov, kým z nich neboli zlatisté venčeky.*

Názov rozprávky: Jabloňová vetvička a púpava

**Aktivita 16: Vylúštite názvy rozprávok**

* **indície** - každá skupina dostane niekoľko indícií, podľa toho majú uhádnuť názvy rozprávok

Zadanie: pre každú súťažnú skupinu pripravte (nakreslite) nasledovné predmety:

* + krabička od zápaliek - Dievčatko so zápalkami
  + hrášok, korunka, vankúš (posteľ) - Princezná na hrášku
  + figúrka vojačika, baletka (z hracej skrinky) - Statočný cínový vojačik
  + trochu snehu/ kocka ľadu z mrazničky, rukavičky, korunka - Snehová kráľovná
  + nakreslený palec a lienka - Palculienka
* **šifry** - úlohou je vylúštiť názvy rozprávok, pri jednotlivých šifrách sa nachádza kľúč, ktorý deťom pomôže pri lúštení

šifra: ELJAPŠ JEVOSÁBOLK Z AKVEILOP

kľúč k rozlúšteniu šifry: ←

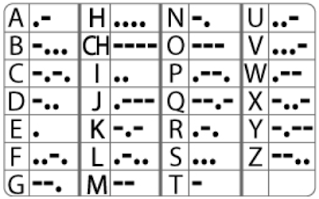
Poznámka pre knihovníkov/učiteľov: Názov rozprávky deti vylúštia tak, že písmenká budú čítať v smere šípky - odzadu.

Správna odpoveď: Polievka z klobásovej špajle

šifra v morzeovke:

--|.-|.-..|.- ||--|---|.-.|...|-.-|.-|| ...-|..|.-..|.-|

kľúč k rozlúšteniu šifry:



Poznámka pre knihovníkov/učiteľov: Písmená sa oddeľujú lomítkom, slová dvoma lomítkami. Existujú rôzne online prekladače, ktoré vám preložia text do/z morzeovky.

Správna odpoveď: Malá morská víla

šifra:

| O | D | I | E | V | Č |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ú | P | I | L | O | A |
| T | I | E | B | N | T |
| S | L | H | C | A | I |
| É | R | O | T | K | , |

kľúč k rozlúšteniu rozprávky:



Poznámka pre knihovníkov/učiteľov: Názov rozprávky deti vylúštia tak, že písmenká budú čítať v smere, ktorý je nakreslený na obrázku (pôjdu po špirále).

Správna odpoveď: O dievčati, ktoré stúpilo na chlieb.

**Aktivita 17: Meno/mesto/zviera/vec… bez papiera**

Na kartičky si napíšeme všetky písmená abecedy. Deti rozdelíme do skupín - v každom kole bude súťažiť jeden hráč zo skupiny.

Počas prvého kola vyzveme zástupov každej skupiny. Vyžrebujeme kartičku a pripravíme si zadanie (napríklad meno na písmenko, ktoré sme vyžrebovali; názov; spisovateľ; zviera; knižný hrdina; jedlo; rastlina…). Hráč, ktorý prvý povie správnu odpoveď na zadanie, získa písmenko. Skupina, ktorá bude mať najviac písmeniek (kartičiek vyhráva).

Môžeme deťom povedať aj ťažšie zadanie - vtedy môže nad odpoveďou premýšľať celá skupina.

**Aktivita 18: Divadielko**

Na úvod si spoločne prečítame jednu rozpávku. Následne si nakreslíme hlavné postavy na tvrdý papier, vystrihneme a nalepíme na špajdle. Môžeme si z kartónovej krabice vyrobiť aj samotné divadielko, v ktorom budú vystupovať postavy na špajdličkách a nakoniec si rozprávku opätovne rozpovieme a zahráme s našimi bábkami na špajdliach.

Obmena: ak počkáme na tmavú noc a použijeme baterku, môžeme si z divadielka spraviť aj tieňohru.

**Aktivita 19: Staň sa rozprávkovým hrdinom**

Malí účastníci sa premenia na rozprávkové bytosti. Knihovník/ organizátor im pripevní na čelo meno rozprávkovej bytosti (každému účastníkovi iné), ostatné deti potom radia určitým popisom, akú bytosť má napísanú na čele, aby ju hráč uhádol. Napr. dieťa má na čele napísané Škaredé káčatko. Ostatné deti mu radia: je to zviera, ma perie, ušlo z dvora atď, až kým hráč neuhádne, akú rozprávku má napísanú. Lístočky s rozprávkovými bytosťami lepíme na čelo tak, aby nositeľ nemohol prečítať text (môžeme použiť farebné lepiace papieriky).

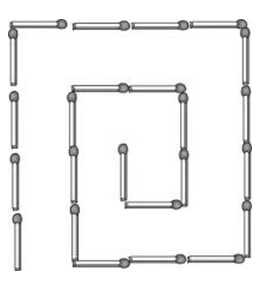
**Aktivita 20: Dievčatko so zápalkami - hlavolamy**

Hlavná postava z jednej zo smutnejších Andersenových rozprávok deťom ukáže, ako sa kedysi zabávali deti, keď nemali hračky. Keďže dievčatko nevlastnilo žiadne veci a predávalo jedine zápalky, tak zápalky boli i jedinou vecou, s ktorou sa mohlo zabaviť. A tak si dievčatko vytváralo hlavolamy. Skúste to aj vy:

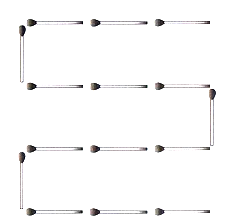
*Premiestnite 2 zápalky a odstráňte smeti z lopatky:*



*Premeňte špirálu preložením 4 zápaliek na 3 štvorce:*



*Preložte 4 zápalky tak, aby vznikli 2 štvorce (nemusia byť rovnaké):*



**Aktivita 21: Rozhádzané slová**

Do Andersenových rozprávok sa dostal nezbedný škriatok. Niektoré slová v rozprávkach úplne pozmenil a písmená v tých slovách zoradil abecedne. Treba preto do kníh vytvoriť erráta (a vysvetliť deťom čo to je ;)). Nasledujúce skupiny písmen, ktoré by mali tvoriť slovo môžeme ukázať deťom ako celok (napr. A H I K N ) alebo písmenka vystrihneme po jednom a dáme deťom nech z nich uhádnu potrebné slovo (napr. kniha). Napr. slová:

**A H I K N - kniha**

**A K L O Š - škola**

**A O R T U - autor**

**A Á C I I L R S T U - ilustrácia**

**A D H I N R - hrdina**

**A Á K O P R R V Z - rozprávka**

**Á B E Ň S – báseň**

**A C I I K N N Ž - knižnica**

**A Č I O P S S - časopis**

**Á C E I N N P R Z - princezná**

**A D R H - hrad**

**A Í L V – víla**

**Á K Ľ R - kráľ**

**B E H Í P R - príbeh**

**A Č I J K O V – vojačik**

**A I K K O R Š T – škriatok**

**A E E D N N R S - Andersen**

**A Č E I Í N T - čítanie**

Je na kreativite knihovníka/ organizátora, ktoré slová vytvorí a použije.

**Materiál vypracovali:** Lenka Čechvalová, Mirka Danková