

Karolina Václavíková

Za pokladem s medvídkem Borůvkou



čtení
s porozuměním

zábavné
úkoly a hry

tipy
pro rodiče
a učitele

Za pokladem s medvídkem Borůvkou

Vyšlo také v tištěné verzi

Objednat můžete na
www.fragment.cz
www.albatrosmedia.cz



Karolina Václavíková
Za pokladem s medvídkem Borůvkou – e-kniha
Copyright © Albatros Media a. s., 2017

Všechna práva vyhrazena.
Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována
bez písemného souhlasu majitelů práv.

ALBATROS  **MEDIA a.s.**

Za pokladem s medvídkem Borůvkou

Napsala
Karolina Václavíková

Ilustrovala
Bára Valecká



Milí rodiče a učitelé,

dostává se vám do ruky knížka aktivního čtení pro děti s vyprávěním o dobrodružstvích medvídky Borůvky. Jedná se o novou metodu aktivního čtení, kdy je souvislý text přerušován a doplňován nejrůznějšími úkoly a hrami. Čím se liší od klasického příběhu? Co přináší dětem navíc? V čem je knížka nová?

Malí čtenáři díky zábavným úkolům vstoupí do příběhu, budou ho vytvářet a vyzkouší si, jaké je být ilustrátorem. Na cestě je provází moudrý hradní skřítek Toník, který si pro ně vymýšlí nová zadání. Děti jimi procházejí jako hrou a zábavnou formou si rozvíjejí cit pro písmena, slova, věty, pro porozumění textu, samostatné vyjadřování a připravují se na přesnost v psaní a čtení, na hledání synonym i protikladů. Nejrůznější úlohy a hry tak podporují aktivní vnímání jazyka. Součástí příběhu jsou ilustrace blízké dětským kresbám. Děti tak mají možnost se při čtení do příběhu aktivně zapojit.

Úkoly jsou označené různými ikonami, podle jejich zaměření:



1. stupeň – první kostka v jazykové stavebnici. Úkoly jsou zaměřené na přesné vnímání **písmenek**, na seřazování, doplňování. Děti si uvědomí, že každé písmenko má dané místo, které je důležité. Ale zjistí také, že s písmenky si lze i hrát.



2. stupeň – úkoly pracují se **slovem** v různých situacích. Děti je rovnají do vět, připravují se na budoucí rozlišování slovních druhů, hledají slova příbuzná, protiklady. Je to nekonečná zábava.



3. stupeň – spojuje předchozí dovednosti. Děti pracují s celými větami, porovnávají je, vybírají správnou odpověď a nakonec samy tvoří **věty**. Úkoly jsou připravené tak, aby na jejich vrcholu stála schopnost vyjádřit vlastnosti postavy, jednoduše shrnout nějakou situaci nebo najít na základě souvislého textu správnou odpověď.



Žárovka – zde jsou zvlášť rafinované úkoly, které spojují více dovedností a často pracují s pamětí. Jsou také zaměřené na rozvíjení **porozumění textu**, ať už globální nebo detailní.

Za samotným textem je zařazeno osm **bonusů**. Každá kapitola tak přináší dárek od skřítky Toníka. Samostatný list s lehkým zábavným úkolem, který je spíše hrou za odměnu, vztahuje se k příběhu, doplňuje ho nebo rozvíjí. Také může být výchozím bodem pro další aktivity a hraní. Na závěr je zařazena metodika pro rodiče a učitele s popisem jednotlivých úkolů, jejich zaměřením a **řešením**, pokud se dá jasně vyjádřit. Cílem většinou není najít jednu přesnou odpověď. Smyslem aktivního čtení je prožít text a získat tak nejen spoustu nových zážitků a dovedností, ale hlavně trvalý vztah k četbě a k příběhům. Text přestane být abstraktním nepřítelem, ale novým kamarádem, který nabízí spoustu zábavy.

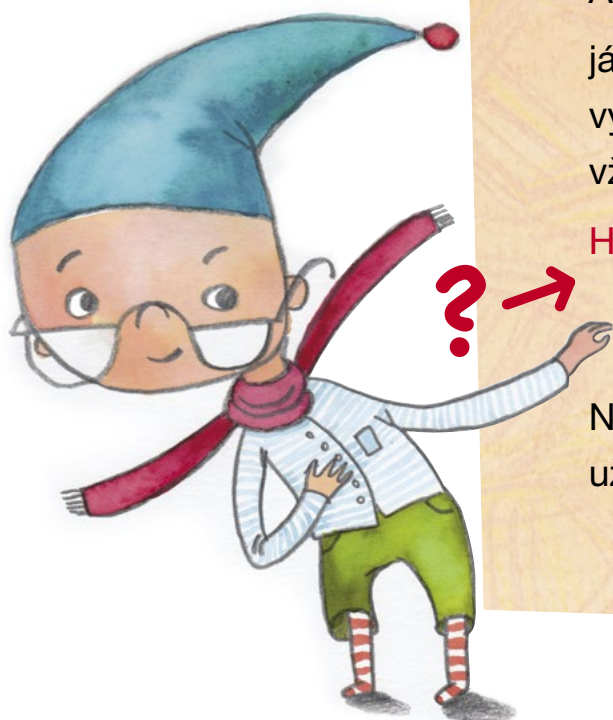
Text je určen **začínajícím čtenářům**. Záleží na vás, jestli budete s dětmi trávit čas společně nebo je necháte procházet cestou příběhů samotné. Pro učitele je připravený jako pracovní materiál do hodin čtení. Může být ale i skvělou přípravou **pro děti, které ještě nečtou a s rodiči** mohou aktivně plnit všechny hry. Společně tak zažijí spoustu hezkých chvil. Příběh je **otevřeným prostorem plným zábavy a dobrodružství**, v němž se malí čtenáři mohou aktivně pohybovat.

Hodně radosti ze čtení vám přeji

skřítek Toník a Karolina Václavíková

Kapitola první:

Výlet na hrad



Ahoj,

já jsem hradní skřítek **Toník** a budu ti vyprávět příběh. Aby u toho byla legrace, vždycky pro tebe budu mít nějaký úkol.

Hned si to zkusíme: Co mám rád k jídlu?

(*Pečené smrkové šišky s kapradovou omáčkou posypané žížalami!*)

Neuhodl jsi, co?! Nevadí, ty další úkoly už budou lehké jako soví pírkó.

Ale pozor, náš příběh začíná!



Jednou odpoledne na konci prázdnin přijelo ke starému hradu uprostřed lesa červené autíčko. Vystoupili z něj tatínek, maminka a holčička. Tatínek vzal za ruku maminku, maminka holčičku a holčička držela v ruce medvídko, jehož plyšový kožíšek připomínal svou barvou borůvky. Vyrázili si prohlédnout hrad.

Sluníčko nad korunami stromů ušlo pořádný kus cesty, než si návštěvníci hrad prohlédli. Nahlédli do všech oken a okýnek, vystoupali do věže, v jedné rozlehlé místnosti hráli na honěnou s ozvěnou.

A právě tam se stalo něco zvláštního! Holčička při hře nadržela medvídko pevně, nevšimla si, že jí vyklouzl z ruky a spadl do úzké mezery mezi prkny podlahy.



Borůvka
(ztracený)

Výlet na hrad

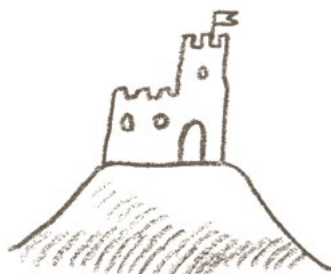
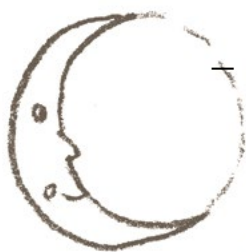
Zrovna v té chvíli **zahoukal sýček, zafoukal vítr a zavrzaly dveře**. Když se návštěvníci chystali k návratu, vzal tatínek za ruku maminku, maminka holčičku a holčička zjistila, že nemá medvídka. To bylo hledání a shánění, ale všechno marně. Medvídek ležel pod podlahou a nikdo o něm nevěděl. Nakonec tatínek s maminkou a holčičkou nasedli do svého červeného autíčka a po cestě mezi starými stromy se vraceli domů. Hrad zůstal opuštěný a tmavý. Ale úplně opuštěný nebyl. V díře pod podlahou ležel ztracený plyšový medvídek s modrofialovým kožíškem.

Když se snesla tma, na oblohu se vyhoupl kulatý měsíc Úplněk a zvědavě nakoukl do hradního pokoje.



Roztočte mozkové závity, máme tady první zkušební úkol!

→ **Úkol č.1:** Ve vyprávění hrají důležitou roli věci na obrázcích. Vzpomeneš si, jaké byly, a dokážeš je jedním slovem popsat? Příklad ti napoví (strom – vysoký) a další nápovědou je počet písmen. Pak si vezmi pastelky a obrázky vybarvi.



Příklad



v y s o k ý

Tak a tady pokračuje příběh.



Netrvalo to dlouho a po jeho paprsku se sklouzla doprostřed místnosti zvláštní postava. Byla celá bílá s vysokým špičatým kloboukem.

„Jemine, domine... saprlote, jak to bylo?“ rozléhal se místností nakřáplý hlas. Medvídek to ze své mezery tiše pozoroval.

„Čáry, máry, podkočáry, jemine, domine, co mě nemine, to mě pomine, marmeláda čokoláda, to já moc ráda, netopýr a žába, kotleta, jsem to ale popleta! Hepčíííík!“

Výlet na hrad

Něco škobrtlo, duplo a zacinkalo. Zároveň medvídko zastudilo a lehce ťuklo do čumáčku cosi chladného.

„Propánajána, kde je?!“ zaskřípal hlas. Ale vítr přihnul mrak a všechno zahalila tma. Zase ticho a klid.

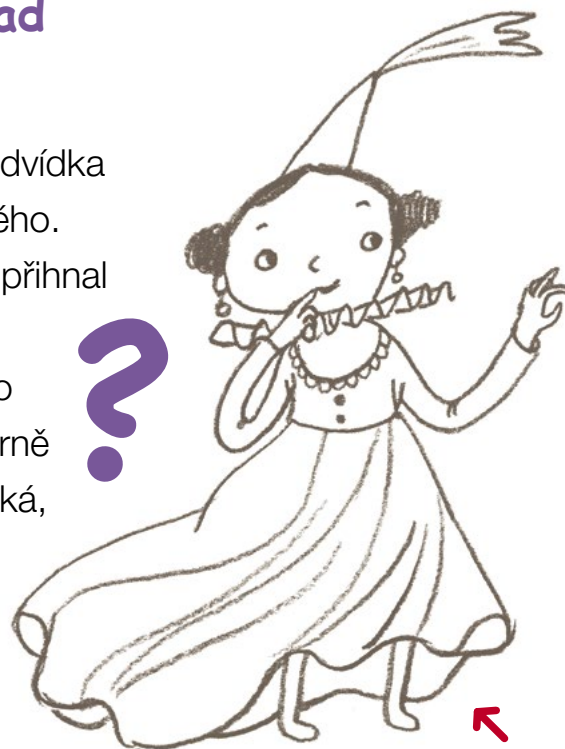
Když však měsíc za chvíli zasvítí a nahlédne do místnosti, co to nevidí? Z díry v podlaze nemotorně vylézá nahoru malý plyšový medvídek. Funí a heká, protahuje se, zavrtí ocáskem a roztančí se po místnosti.

„Hurá, můžu se hýbat, já plyšový medvídek Borůvka se můžu **hýbat**.“

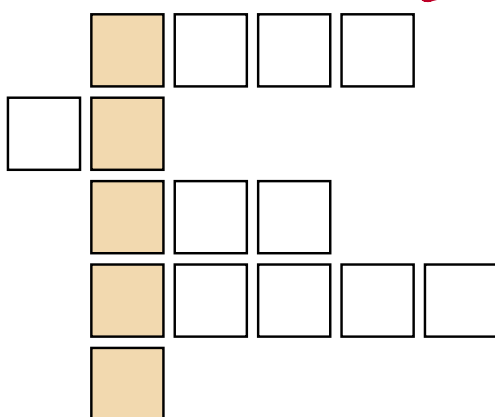
Měsíc na obloze se pousmál:

„To se té popletené Bílé paní s jejími zmatenými říkadly zase jednou něco povedlo. Oživila medvídko na hraní a to jsem, co svět světem stojí, ještě neviděl,“ brumlal si pro sebe měsíc Úplněk.

A tím končí náš příběh. **Nebo začíná?**



? → Úkol č.2: Určitě poznáš slavné hradní strašidlo, které v našem vyprávění vystupuje. Ano, je to B _ _ _ _ í. Co vlastně ztratila? Dopiš slova do mé doplňovačky a zjistíš, zda jsi hádal správně.



1. Bývalé obydlí z kamene, často postavené na kopci v lese, straší tam.
2. Když letí sova anebo chodí Bílá paní po ochozu, tak dělá...
3. Rozprostírá se to kolem starých opuštěných zřícenin a rostou tam houby.
4. Stavební materiál. Když to nakopneš, tak to bolí tebe a nikoho jiného ne.
5. Pokud se chceš zeptat, jak to bylo dál, musíš to písmeno dát na začátek věty. A nic lepšího mě nenapadlo, tvůj **Toník**.

Ted' už jistě víš, co Bílé paní chybí. Tak jí to můžeš dokreslit do obrázku.