

PRÁCE S KOMIKSEM PODPORUJÍCÍ POCHOPENÍ DĚJE

CO SE STALO V MEZEŘE MEZI KOMIKSOVÝMI OBRÁZKY?

Cíl: Děti si všimají změn mezi okénky a domýšlejí, co se mohlo stát. Učí se sledovat děj i tam, kde není přímo nakreslený.

VOJTĚCH ODCHÁZÍ Z PRAHY

Pracujeme se dvěma scénami z roku 983. Vojtěch říká, že nikdo nesmí prodávat člověka jako zboží a že silnější nemá ubližovat slabším. Na dalším obrázku lidé odmítají, aby jim biskup poroučel, a chtějí ho poslat pryč.

1. Ukažte první scénu.

Děti řeknou, co Vojtěch chce a komu by tím asi chtěl pomoci.

2. Zeptejte se

„Co se asi stalo potom? Poslechli ho všichni?“ Děti mohou předvést jednu krátkou reakci lidí.

3. Odkryjte další scénu.

Přečtěte si, jak to dopadlo, a co se mohlo stát mezi oběma událostmi? Co už ilustrátor nenakreslil?

4. Doplněte nové okénko.

Nakreslete nebo zahrajte děj mezi scénami. Vojtěch mluví s lidmi a někdo mu odpovídá. Stačí jedna věta z každé strany.

NÁVRAT DOMŮ

Pracujeme se scénami z let 992 a 993. Lidé prosí Vojtěcha, aby se vrátil, a slibují nápravu. Na dalším obrázku už stojí s Boleslavem u potoka a mluví o založení kláštera.

1. Ukažte první scénu.

Děti řeknou, co by Vojtěch ještě potřeboval slyšet, aby se vrátil?

2. Zeptejte se

„Myslíte, že se Vojtěch vrátí? Co by mu mohlo rozhodování usnadnit a z čeho by mohl mít obavy?“

3. Odkryjte další scénu.

Přečtěte si, co se stalo dál a co se mohlo stát mezi oběma událostmi? Co ilustrátor nenakreslil?

4. Doplněte nové okénko.

Děti nakreslí nebo ve dvojici zahrají první setkání Vojtěcha s lidmi po návratu do Prahy. Jeden řekne Vojtěchovu větu, druhý odpoví za někoho z Prahy.



PRÁCE S KOMIKSEM

PODPORUJÍCÍ POCHOPENÍ DĚJE

PROMLUV ZA POSTAVU, KTERÁ V KOMIKSU NEMLUVÍ

Cíl: Když děti dají hlas postavě bez bubliny, zkoušejí se na příběh podívat také jejíma očima.

Děti nebo dvojice dětí si mohou vybrat postavu, která je na nějakém obrázku z jakéhokoli důvodu zaujala, ale nemá bublinu. Můžeme pracovat všichni s jednou postavou, nebo s jejich výběrem podle možností. Základní postup se ale vždy opakuje. Např.



Vojtěch říká, co by chtěl jako biskup v Praze změnit. Za ním stojí muž v červených šatech, v komiksu nemá bublinu. Touto postavou, příp. jakoukoli podobnou, se můžeme zabývat následujícím způsobem:

1. Podívejte se na postavu.

Co se dá podle obrázku o té postavě poznat?

2. Vymyslete k postavě příběh.

Kdo by mohla být? Jak se jmenuje? S Vojtěchem souhlasí, nesouhlasí, není si jistá, nebo jí to nezajímá?

3. Dejte jí hlas.

Do bubliny na papíru napište otázku či větu, kterou by mohla říct.

4. Představte ostatním své nápady.

Položte bubliny k obrázku a nechte postavu promluvit.