

ČŠBH PAŘÍŽ: NOC S ANDERSENEM 2016

Téma: Přátelství v knihách i mezi námi

Večerní program

- **Seznámíme se** v kroužku
- Povíme si, kdo je to pan **Andersen** (a Malá mořská víla)
- **Zazpíváme si písničku** *Neopouštěj staré známé pro nové* a budeme si povídat o tom, co to je **přátelství**, jak vzniká, jaké slavné knižní kamarády znáte (Bob a Bobek, Mach a Šebestová, princezna Leontýnka a Dlouhý Janek, Harry Potter a Hermiona, ...)
- Povíme si o tom, co je to přátelství na facebooku
- Zahrajeme si hry důvěry a spolupráce
- **„Sudí knihu podle obalu“** – rozložíme oblíbené knihy, které si děti přinesly. Každý si vybere jednu, která ho zaujme na první pohled. Pak bude mít čas v ní trochu zalistovat, přečíst si kousek. Řekne, proč si knihu vybral a zda by si ji i po důkladnějším prolistování přečetl. Pak se k ní vyjádří majitel – vyvrátí / potvrdí, co bylo o knize řečeno, můžeme si přečíst kousek z knihy.
(~ nesoudit lidi dle prvního dojmu, dle vzhledu,...)
- **Dokončujeme příběh**
 - o 2 – 3 věkové skupiny (leporelo, pohádka, příběh)
 - o **Nejmenší** – Jak si štěňátko chtělo hrát - nedočteme, děti vymýšlí, co by mohlo dělat, aby si sním někdo hrál, jak najít kamaráda... Pak vytvoří leporelo pohádky (předpřipravíme texty v bublinách, závěr pomůžeme sepsat)
 - o **Větší** – Šípková Růženka – přestaneme číst ve chvíli, kdy děti poznají pohádku, děti dokončí (je množství verzí, jak se Růženka píchne, musí se na některé shodnout nebo vymyslet vlastní) – Dokončí pohádku do připravené „knihy“ (část vytiskneme + volné listy na dokončení)
 - o **Druhá verze pro starší** – Pouto – přečteme celé, vymyslet, jak upravit příběh, aby otec byl dceři příkladem / podporou, ale nemusel si přitom nechat propíchnout ucho – sepišou, ilustrují
- **HRA** - Kdo jsem já a kdo je můj kamarád
- **PANTOMIMA** (dvojice) – „rozumíme si i beze slov“
- **Přečteme si pohádku** dle výběru (Císařovy nové šaty)
- **Film** – Malá Mořská víla (Kachyňa) – starší a ti, co nechtějí spát, čtení druhé pohádky - mladší

Ráno

- Povíme si, jaké sny se nám zdály se, co znamenají, co dělat, když máme špatné sny,...
- Vytvořit co nejdělsí slovo po písmenech – jeden napíše jedno písmeno, má na mysli jedno slovo, druhý doplní písmeno, také si myslí slovo, ale může být jiné, až vznikne slovo (dvě družstva) / HRA – město, jméno, zvíře, věc, ale JMÉNO, ZVÍŘE, KNIHA (nebo spisovatel)
- Co si vzít na pustý ostrov (rozhodčí něco povolí, něco ne, proč?) – musí přijít na pravidlo hry (počáteční písmeno svého jména)