



Pracovní list v rámci aktivit Zlaté stuhu ([www.zlatastuha.cz](http://www.zlatastuha.cz))

vytvořila Nina Rutová

## Obrazy ze Starého zákona

**Renáta Fučíková**

Věk: od 9 let výše ...

Návrh, jak by se děti zajímavě a tvořivě mohly něco dozvědět o Starozákonním Bohu, Adamovi a Evě, Noemovi, Kainovi a Ábelovi, Izáku, Jákobovi, Mojžíšovi, Samsonovi, Šalomounovi, a leckteré z příběhů a jmen by si mohly zafixovat.

Evropská kultura je bohatá na příběhy, témata a symboliku, jež jsou zaznamenány v Bibli. Autorka Renáta Fučíková vypráví příběhy Starého zákona v krátkých kapitolách s vlastními ilustracemi a to od Stvoření světa až po návrat Izraelců do Jeruzaléma. Kniha je o těch, s nimiž se v průběhu života setkáváme a budeme nejspíš setkávat (alespoň v uměleckých dílech) i nadále.

**Projekt:** Obrazy ze Starého zákona

Motto: *Čtěte, přemýšlejte, vyprávějte si a kreslete.*

**Předměty:** literatura, výtvarná výchova, dějepis,

**Cíle projektu:**

Děti

- naslouchají příběhu a hledají v něm klíčové momenty.
- diskutují o tom, jak příběhu rozumějí.
- domlouvají se na klíčových událostech a smyslu příběhu.
- ilustrují příběh.
- naslouchají a chápou, co z příběhu je důležité pro ostatní, v případě, že nerozumějí, ptají se.
- tvoří společně PEXESO se starozákonními motivy.
- při hraní pexesa se i po delší době rozpomínají na důležité momenty, symboly, postavy ze Starého zákona.

**Před četbou celé knihy**

Ukážeme dětem obálku knihy a zeptáme se jich, o čem by tato kniha mohla být.

Nápovědou může být i několik celostránkových obrázků z knihy Renáty Fučíkové.

Co asi bude skrývat kniha, která se jmenuje Obrazy ze Starého zákona?

Nápady dětí můžeme sepisovat na flipchart.

(Můžeme se děti také doptávat, zda někdy slyšeli příběh o Adamovi a Evě, co je napadne, když se řekne Babylónská věž, kdo vymyslel desatero, co to znamená vymyslet šalamounskou odpověď, jestli někdy slyšeli pojem Starý zákon,...)

Proč se na to ptáme? Existují příběhy, které si v každé době lidé znovu a znovu připomínají a vyprávějí. Je v nich totiž obsaženo něco, co se nás lidí týká neustále, skrývají poselství či tajemství, které se znovu a znovu můžeme pokoušet rozlousknout.

Pak se děti zeptáme, s jakými tématy se již setkaly při hře PEXESO. (Očekávané odpovědi: Pohádky, hrady, auta, hračky, zvířata,...)

Jaké výhody by mohlo mít, kdyby si vyrobily pexeso k Obrazům Starého zákona?

### **Po četbě každé kapitoly z knihy Obrazy ze Starého zákona**

#### **děti pracují ve dvojicích**

1. Nejprve každý sám napíše nebo nakreslí, co z příběhu mu utkvělo, jakou má k příběhu otázku. (Nápomocná může být tvorba myšlenkové mapy nebo výběr klíčových jmen a pojmů.)
2. Dvojice dětí pak o ději, tématu a otázkách diskutuje.
3. Postřehy i otázky probereme v celé skupině. Z diskuse by měla vzejít domluva, jaké symboly z příběhu (mohou to být jména, písmena, obrázky míst, věci, zvířata,...) by jim nejlépe příběh připomínaly. Kartičky, které dvojice vytvoří, by neměly být stejné, ale v každé dvojici komplementární.

Příklad: Na jedné kartičce může být například jablko, na druhé had – Adam a Eva. Důležité je, aby děti dovedly zdůvodnit symboly, které vybraly a na nichž se ve dvojici domluví. Ať dobře zváží, jestli např. u příběhu Abrahama a Izáka použijí na kartičky jen jména (**Abraham/Izák**), nebo nakreslí na jednu kartičku oheň a na druhou beránka (**oheň/beránek**). Nebo budou na jedné kartičce napsána jména Abraham a Izák a na druhou kartičku nakreslí oheň a beránka? **Abraham a Izák / Oheň a beránek**)

4. Každé dítě ve dvojici namaluje na čistou kartičku to, na čem se domluvil se spolužákem. (Kartičky mohou mít velikost hracích karet nebo velikost kartiček z pexesa.)
5. Každá dvojice nechá své kartičky k příběhu vystavené na lavici a dáme dětem čas na prohlídku galerie. Během prohlídky by si děti měly zapamatovat, co se jim na výtvorech ostatních líbilo (obsahově, výtvarně) a ocenit nápady spolužáků, případně položit otázku, pokud něčemu neporozuměly.
6. Pak teprve si děti prohlédnou také ilustraci Renáty Fučíkové a vyjadřují se k ní. (Proč asi doprovodila autorka příběh zrovna tímto obrázkem, těmito symboly, touto barevností?)

7. Vlastní obrázky k příběhům si každá dvojice ukládá na své místo (do krabičky).
8. Až budou mít děti vyrobené kartičky k více příběhům, mohou je obrázkem nahoru rozložit na lavici a jiná dvojice může hledat symboly, které k sobě patří.

Poznámka: Ponechejme na naší domluvě s žáky, ke kolika příběhům vzniknou pexesové kartičky.

### **Po četbě několika kapitol, po četbě celé knihy**

#### **Fixace událostí a pojmů**

Děti se mohou vrátit ke svým obrázkům a připomenout si o čem příběh k obrázkům byl. Ověřují si, zda symboly na kartičkách fungují skutečně jako připomínka příběhu. Měly by mít možnost na kartičku ještě něco přimalovat, připsat, nebo ji vyměnit za jinou.

Pak si děti zahrají se svými kartičkami klasické pexeso – hledají dvojice k sobě patřících kartiček.

Obměny hry s pexesovými kartičkami:

Lze hrát také pexeso ve čtveřici, v šestici (kartiček k jednomu příběhu je dvojnásobek, trojnásobek) s úkolem najít ve skupině všechny kartičky, které se týkají daného příběhu. Bod dostává i ten, kdo správně uhodne, že tato kartička k hledanému příběhu nepatří.

Děti si mohou zahrát také pexeso, které vyrobili spolužáci.

Líbila se ti kniha? Můžeš napsat autorce své postřehy a chceš-li o autorce nebo o knize vědět něco dalšího, připiš také otázky.

Renátě Fučíkové můžeš napsat na tuto adresu: [renata.fucikova@volny.cz](mailto:renata.fucikova@volny.cz)

---