

PROLOG	9
PRAKTICKÉ APLIKACE NĚKTERÝCH POSTUPŮ TVOŘIVÉ DRAMATIKY V HODINÁCH LITERÁRNÍ (I JAZYKOVÉ A SLOHOVÉ) VÝCHOVY	13
VYVOLÁVÁNÍ ASOCIACÍ	14
1. Asociace vyvolané konkrétními smyslovými vjemy	14
2. Asociace vyvolané slovem	14
3. Asociace s "vnitřní fotografií"	15
HRY PROCVIČUJÍCÍ RYTMICKÉ CÍTĚNÍ	16
1. Rytmizace slov	16
1.1 Rytmický řetěz	16
1.2 Štafeta	16
2. Rytmizace říkadel	16
3. Využití poznatků o rytmu při recitaci	17
3.1 Skandování v říkadlech	17
3.2 Pozor na skandování při recitaci	18
4. Využití poznatků o rytmu k vlastní tvorbě	20
5. Rytmický vícehlas	20
VCIŤOVÁNÍ	22
1. Vcíťování do předmětů	22
1.1 Hra s reálným předmětem	22
1.2 Monolog věcí	23
1.3 "Štrachání"	23
1.4 Vcíťování do přírodnin	24
1.5 Vcíťování do věcí zobrazených na snímku, pohlednici, obraze	25
2. Vcíťování do literární postavy	26
2.1 Průpravná cvičení	26
2.1.1 Hledáme způsob vyjádření podtextu	26
2.1.2 Minimalizovaný dialog	26
2.1.3 Hry s vyloučením zraku	26
2.1.4 Hry simulující neschopnost samostatného pohybu - loutky	27
2.2 Praktické aplikace her	27
2.2.1 Alegorická postava v bajce	27
2.2.2 Dialog s literární postavou	28

2.2.2.1 Dialog dvou literárních postav z určitého díla	28
2.2.2.2 Dialog literární postavy se čtenářem	28
2.2.2.3 Dialog postav, které se ocitly v novém prostředí	28
2.2.2.4 Fiktivní rozhovor s těmi, kdo literárního hrdinu "znali"	28
2.2.2.5 Fiktivní dopis	29
CHARAKTERISTIKA	30
1. Charakteristika člověka podle fotografického snímku	30
2. Pokus o vlastní charakteristiku (využití akrostichu)	30
3. Pokus o charakteristiku kamaráda - (využití limericku)	32
4. Srážka (Nebezpečí dezinterpretace)	33
5. Jméno napovídá charakter	35
5.1 B. Němcová - K. J. Erben: Zlatý kolovrat	35
5.2 J. A. Komenský: Labyrint světa a ráj srdce	35
6. Dialog s literární postavou	35
HLEDÁNÍ INSPIRACE	37
1. Svět všemi smysly	37
2. Čím se inspiruje básník	37
METAFORA	40
1. Hledání metaforického vyjádření	40
2. Odhalování významu metafor	40
3. Funkčnost metaforického vyjádření	41
PŘESAHA A JEHO FUNKCE	44
MYLNÁ ETYMOLOGIE	48
NEOLOGISMUS (VYUŽÍVAJÍCÍ MYLNÉ ETYMOLOGIE)	49
1. Morgensternovy Nové názvy navržené přírodě	49
2. Projekt Země spánku	49
PODNĚTY K PRÁCI S POHÁDKOU A POVĚSTÍ	53
1. Hry k přeladění (soustředění + motivace)	53
1.1 pohybem - z pohádky do pohádky	53
1.2 zvukem, hudební ukázkou	53
1.3 obrazem	53
1.4 hmatovými vjemy	53

2. Hry asociační	54
2.1 Hrdinové z pohádek a pověstí	54
2.2 Dvojice	55
2.3 Řetěz	55
3. Hry pantomimické	55
3.1 Pojd' ke mně jako	55
3.2 Kameny	55
3.3 Sochy	55
3.4 Hledám tě, patříš ke mně?	56
3.5 Živý obraz	56
3.6 Probouzení z kteréhokoli zastaveného pohybu	56
3.7 Kdo vešel?	56
3.8 Loutkové divadlo	57
3.9 Zrcadla	57
4. Hry verbálně zvukové	57
4.1 Klíčové slovo	57
4.2 Kdo mě pozná?	57
4.3 Kdo mluví?	57
4.4 Pohádkové pexeso	57
4.5 Dabink	58
4.6 Ozvučení němého filmu	58
4.7 Pohádková štafeta I	60
4.8 Pohádková štafeta II	60
4.9 Pohádková štafeta III	60
4.10 Co by se stalo, kdyby...	60
5. Hry v roli	61
5.1 H. CH. Andersen: Císařovy nové šaty	61
5.2 Pohádka o Smolíčkovi	63
5.3 H. CH. Andersen: Pastýřka a kominíček.	64
PODNĚTY K PRÁCI S BÁJÍ	66
1. Začínáme poznávat svět řeckých bájí (Motivace k četbě)	66
2. Kdo ke mně patří? (Kontrola zadané četby)	66
3. Stavíme pomník bájným hrdinům (Charakteristika postav, hledání symbolických významů v bájích)	67
4. Putování s Odysseem	67
5. Projekt Potopa	68
5.1 Obraz potopy světa v nejstarších literárních památkách	69
5.2 Obraz potopy světa v populárně naučné literatuře	69

5.3	Obraz potopy světa v představách obyvatel amerického kontinentu	69
5.4	Alegorické využití obrazu potopy světa v novější literatuře	70
5.5	Jak žije dnešní lidstvo?	70
5.6	Tento způsob potopy ...	72
PODNĚTY K PRÁCI S DOBRODRUŽNOU LITERATUROU		74
1. Poznávání neznámé krajiny - prales		74
1.1	Večer v pralese	74
1.2	Noc v pralese	74
1.3	Ráno v pralese	74
2. Plavba po moři, přistání na ostrově		74
2.1	Námořník musí mít dobrou orientaci a postřeh	74
2.2	Námořník se nesmí bát vody	75
2.3	Lod' v mlze	75
2.4	Stavba lodi, najímání posádky	75
2.5	Zastávky v přístavech	75
2.6	Ztroskotání na ostrově	76
2.7	Ostrov	76
3. Cesta do vesmíru		77
3.1	Příprava na cestu	77
3.2	Start	77
3.3	Přistání na cizí planetě	77
PODNĚTY K PRÁCI S LITERATUROU S PŘÍRODNÍ TEMATIKOU		78
1. Projekty Jaro (podzim, zima) všemi smysly		78
1.1	Hledáme metaforické vyjádření pro konkrétní přírodniny	78
1.1.1	Jak by to pojmenovala Anička skřítek?	78
1.1.2	Kaligram	78
1.1.3	Hádanky	79
1.1.4	Malé příběhy, úvahy a pohádky	79
1.2	Inspirace procházkou podzimním (jarním) parkem - akrostich	80
2. Projekt Den Země (ochrana zvířat)		83
2.1	Příprava - práce s odbornou literaturou	83
2.2	Pohádka o Červené karkulce (ekologická)	83
2.3	Den Země - shromáždění ohrožených zvířat	84
2.4	Využití zážitků ze Dne Země	84
3. Projekt Den Země (stromy a les)		85
3.1	Příprava	85
3.2	Využití her	85

3.2.1 Hry pantomimické - Procházka (imaginárním) lesem	85
3.2.2 Hry verbálně zvukové	86
3.2.2.1 Lesní ticho	86
3.2.2.2 Strom je pták	87
3.2.2.3 Člověk v lese	87
3.3 Den Země	88
3.4 Využití zážitků ve školním časopise	88
3.4.1 Strom přání	88
3.4.2 Fiktivní deník	89
4. Projekt Den Země (voda)	89
4.1 Hledání motivu vody v beletrii	89
4.2 Setkávání se studánkami	90
4.3 Studánka - přírodní zrcadlo	90
4.4 Reportáž o stavu vody v ČR	91
4.5 Den Země - závěr projektu	91
PODNĚTY K VÝCHOVĚ K VLASTENECTVÍ A NÁRODNÍM HODNOTÁM	92
1. Rodina - rod - národ	92
1.1 Hry s písmeny a se slovy I - rodina	92
1.2 Hry s písmeny a se slovy II - rod	92
1.3 Co víme o životě svých prarodičů?	92
1.4 Lidská tvář je kronika života	93
1.5 Hry s písmeny a se slovy III - národ	93
1.6 K čemu nás inspiroval František Nepil	93
1.7 Anketa pro školní časopis	93
2. Jaké to je být jiný	94
3. Projekt Lípa	95
3.1 Lípa jako symbol (příprava úvahy v 9. ročníku)	96
3.1.1 Přípravné cvičení I - co je symbol	96
3.1.2 Přípravné cvičení II - setkávání se stromy	96
3.1.3 Stylizujeme vlastní úvahu	96
3.2 Reportáž	97
3.2.1 Přípravné cvičení - hra na reportéry	97
3.2.2 Zadáváme nové téma reportáže - Lípy v naší obci	97
EPILOG	99
LITERATURA	100