



Hráme sa s poéziou so ZITOU RÝMOVOU

Mgr. Rút Dobišová Adame



Čitateľský denník – úloha



zvyšovanie čitateľskej kompetencie

zdokonaľovanie porozumenia

formovanie literárnej kompetencie žiakov
(schopnosť chápať a prípadne
vytvárať poetické štruktúry)

zvyšovanie záľuby v pravidelnom čítaní

preferovanie umelecky hodnotnej tvorby

Čitateľský denník

prezentovanie

utvrdenie

odporúčanie

akú knihu čítam

samostatný výber

motivácia pre
rovesníkov

ako jej rozumiem

porozumenie

čím na mňa zapôsobila

zaujímavé referovanie

čo si z nej odnesiem

Aktivita pre učiteľov

- Roztriedte výroky do dvoch skupín na:
 - Čitateľský denník plní svoju funkciu
 - Čitateľský denník neplní svoju funkciu



Kedy plní funkciu?

- samostatná práca s textom
- pestré, vtipné a zaujímavé koncipované úlohy súvisiace s dielom
- paralely medzi prečítaným dielom a životnou realitou
- súvislosti medzi svojou situáciou a situáciou literárneho hrdinu
- ak učí rozumieť literárnemu obrazu, resp. zákonitostiam štruktúrovania informácií



Kedy neplní funkciu?

- ak je len zoznamom kníh určených na mimočítankové čítanie
- ak sú obsahom len bibliografické údaje o knihe
- ak neprehrádza o čitateľovi
 - pochopenie diela
 - zážitky, ktoré vyvolalo
 - mieru obohatenia vnútorného sveta
- ak neposkytuje spätnú väzbu o formovaní literárnej kompetencie žiakov



Premyslená séria čitateľských denníkov



Zita Rýmová – čitateľský denník

- doplnkový titul – samostatná práca
- osobný zápisník čitateľa
- mimo-čítanková literatúra
- rozvoj čítania s porozumením
- systematické zaznamenávanie informácií



Využitie

- hodiny čítania
- domáca príprava
- krúžok v škole



Zoznam kníh

8 kníh

2 knihy PEVNE DANÉ

6 kníh PODĽA VÝBERU

Autorky ©

Mgr. Iveta Budošová
Mgr. Jana Smešková
Mgr. Katarína Zráková

Recenzentky

Mgr. Katarína Buranská
PhDr. Zuzana Gáborová
Mgr. Radoslava Kajanovičová
prof. PhDr. Zuzana Stanislavová, CSc.

Grafický dizajn a zalomenie ©

ing. Danica Pohodová

Ilustrácie ©

Mgr. Edita Hajdu

Manažérka projektu

Nada Rázusová

Manažérka titulu

Mgr. Katarína Zráková

Jazyková redaktorka

Mgr. Stola Solčianska

Šéfredaktor

Mgr. Walter Hirschner

Tlač

AITEC, s. r. o., Bratislava

Vydálo ©

Vydavateľstvo AITEC

Bratislava

www.aitec.sk

A-01-21/0-01-21

1. vydanie, 2021

Odporúčilo Ministerstvo školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky pod č. 2021/142105-K/2021 ako didaktický prostriedok. Zita Rýmová – Čitateľský denník, prvá a ročná základných škôl a zaradiuje ho do národného registra didaktických prostriedkov s odporúčanou dokladosťou.

Všetky práva vyhradené. Toto dielo ani časť jeho nie je možné reprodukovať bez súhlasu majiteľa práv.

Vydavateľstvo AITEC venuje maximálnu pozornosť procesu prípravy svojich titulov od prvého nápisu až po tlač. Napriek tomu sa môžu nájsť nedostatky, o ktorých sa od Vás radi dozvieme. Vaše pripomienky nám pošlite na adresu rodicia@aitec.sk.

ISBN 978-80-8146-239-9



Vážení učitelia, milí rodičia, viac informácií o práci s čitateľským denníkom, ako aj zoznam odporúčaných kníh nájdete v metodických komentároch na www.aitec.sk.

Milý čitateľ, milá čitateľka!

Tento školský rok ťa čaká cesta do čarovného mesta čitateľov, ktoré sa volá Vyšný Knížkov. Bude ťa nim sprevádzať jeho starostka Zita Rýmová. Keďže rada číta, pripravila si pre teba čitateľskú misiu, na konci ktorej získaš titul za svoju usilovnosť. Starostka Zita má ešte jednu zaujímavú vlastnosť – rozpráva v rýmoch.

Nezáleží na tom, či je čítanie pre teba milina, alebo si k nemu stále hľadáš cestu, vo Vyšnom Knížkove už na teba s radosťou čakáme.



← Napíš, ako voláme zoznam kapitol v knihe s uvedením príslušných strán.

Plán mesta Vyšný Knížkov	s. 2 – 3
Poveсть	s. 4 – 8
Viola Jakubičková: Slovenské povesti z hradov a zámkov	
Encyklopédia 1	s. 9
Báseň	s. 10 – 15
Bájka	s. 14 – 17
Ludová rozprávka	s. 18 – 21
Autorská rozprávka	s. 22 – 26
Ronald Dahl – Kamoš obor	
Divadelná hra	s. 27
Encyklopédia 2	s. 28
Slovníky	s. 29
Vyhodnotenie čitateľskej misie	s. 30 – 31

Ešte malá rada na záver:

Pozorne si prečítaj pracovné listy, uvažuj, či úlohami si si istý. Ak ti hlavu pochybnosť premôže, nájdi priateľa, ktorý ti pomôže.

V tejto listine nájdeš úlohy, ktoré sa spájajú s plánom mesta na s. 2 – 3.



O mne

Občiansky preukaz
obyvateľa mesta


Veršovaný príhovor

Čitateľská misia

Iveta BUJDOŠOVÁ • Jana SMOLKOVÁ • Katarína ZRAKOVÁ

Zita Rýmová

Čitateľský denník pre 4. ročník základných škôl

	Moje meno a priezvisko

	Som žiakom/žiaciou _____ triedy.
	Názov školy, ktorú navštevujem

Ahoj, štvrták/štvrtáčka!

Vrúčne ťa vitám v našom meste.
Ušmej sa! Si na správnom mieste.
Poď ďalej a cíť sa ako doma.
Predstavím sa,
som starostka Zita Rýmová.

ČITATEĽSKÁ MISIA
Starostka Zita Rýmová má
pre teba významnú misiu.
Viac informácií sa dozvieš
na strane 30.

Interview so starostkou mesta

- Aké literárne žánre starostka mesta spomína vo svojom príhovore?



Plán mesta

☐ PLÁN MESTA VYŠNÝ KNIŽKOV (ČD, str. 2 – 3)

VYŠNÝ KNIŽKOV

Mesto Vyšný Knížkov vzniklo spojením rozprávkovej a skutočnej ríše. V meste žije 5 001 obyvateľov rôznej národnosti a rozprávkovej príslušnosti. Okrem rôznorodosti obyvateľstva je mesto Vyšný Knížkov známe aj ako mesto čitateľov.

V meste sa nachádzajú tri obytné štvrte – mestské časti, ktorých názov sa spája s tradíciou pomenovania mestskej časti podľa obľúbených literárnych žánrov jej obyvateľov.

Návštevníci mesta radi navštevujú Bájkové námestie, ktorého dominantou je socha dvoch zvierat. Socha vznikla podľa bájky známeho bájkara Ezopa, na žiadosť súčasnej starostky Zity Rýmovej. Počas roka sa na námestí konajú rôzne akcie, napr.: Maratón vŕl, Recitačná súťaž obrov, divadelné predstavenia a medzi obyvateľmi najobľúbenejší Koláčový festival.

Najzelenšia časť mesta je jednoznačne Bášňová aleja. Mestom preteká riečka Encyklopédia.

Kontaktné informácie:

Mestský úrad Vyšný Knížkov

Bájkové námestie

111 00 Vyšný Knížkov

Starostka mesta: Zita Rýmová

E-mail: redakcia@aitec.sk

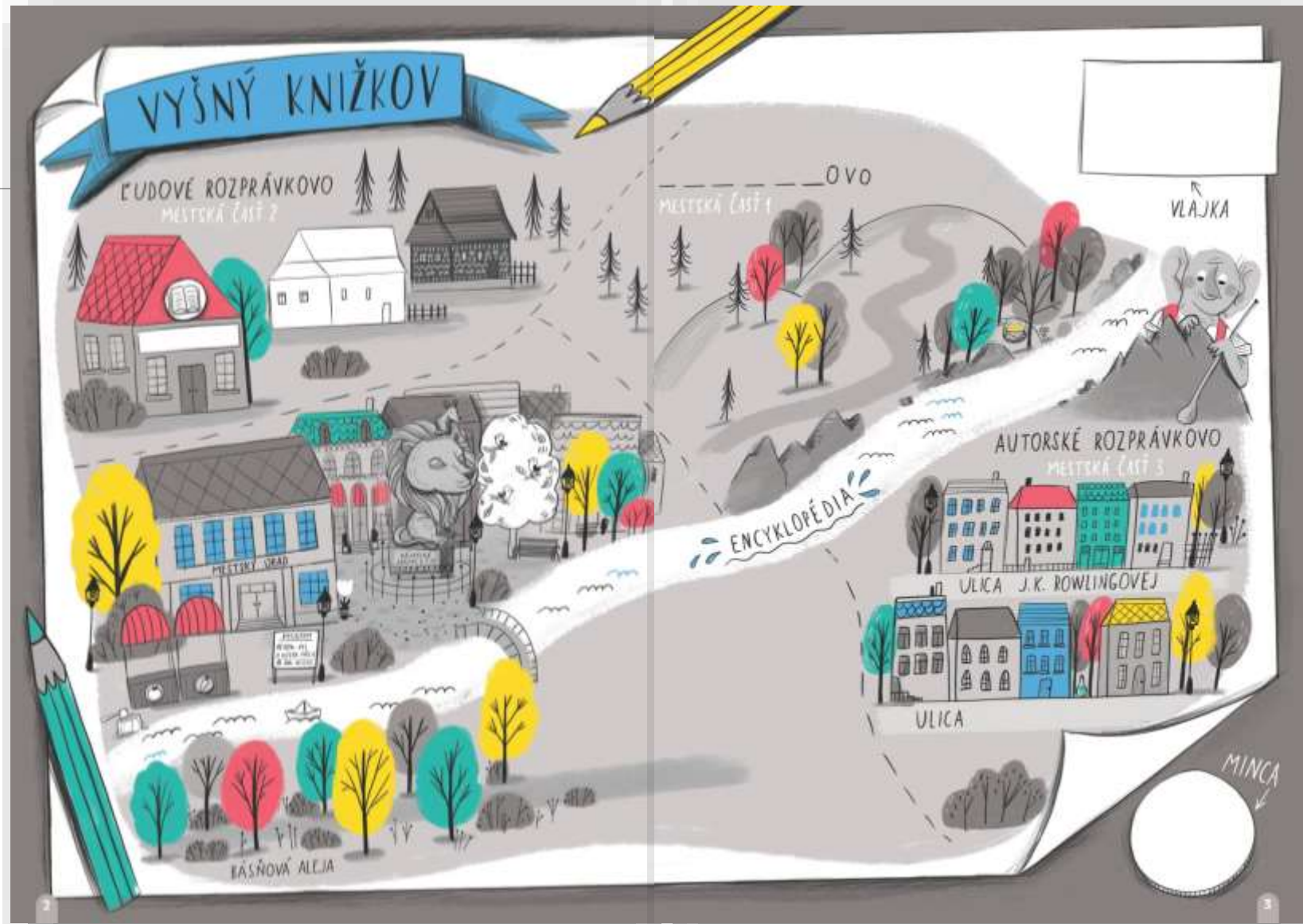
Text je vhodný ako úvodná motivácia pred začiatkom práce s mapou mesta. E-mailová adresa starostky Zity Rýmovej je zároveň adresou redakcie vydavateľstva Aitec, s. r. o. Budeme radi, ak nám napíšete vaše postrehy a nápady pri práci s čitateľským denníkom.



Plán mesta

- Povešť
- Encyklopédia I,II
- Báseň
- Bájka
- Ľudová rozprávka
- Autorská rozprávka
- Divadelná hra

- Ako by ste ho využili na hodine?



Práca s plánom mesta

piktogram
listina

1. Prečítaj povesť o Trenčianskom hrade. Zorad a očkuj vetvy podľa postupnosti deja.

- Omar ziska Fatmu nepoch, ak dokáže vykopať takú hĺbku studňu, aby z nej vytryskál prameň.
- Omar sa so svojou druhou ženou do roboty.
- Štefan Zapolský sa vracia z boja ako víťaz, ale aj napriek tomu bol unavený.
- Čiarko navštívil Trenčiansky hrad mladý stály Turk Omar.
- Až napokon spod skaly vytryskala voda.
- Veru, líška je rozmaľta ako smet.
- Jeho manželka si vybrala tureckú ženu Fatmu za svoju druhú ženu.

Vyvetil a napísal, čo znamená veta, ktorú vyslovil Omar:
„Majú už mať, ale hvosť ešte je hrdľáča ako tá staka.“

2. Napíš názov svojej obľúbenej povesti.

Napíš stručný obsah povesti. Pomôcka: (v ktorom meste/hrade/zámku je povesť? Ktoré postavy v povesti vystupujú? Čo sa medzi nimi odohráva? Ako sa to skončí?)

Napíš, prečo sa ti povesť páči.

3. Zmeň koniec povesti. Zmenený koniec napíš, akoby bol súčasťou povesti. Použi najviac päť viet. Nakresli k nem ilustráciu.

4. V každe meste napíš a zakreslí poklad, o ktorom hovorí Zita v básni.

5. Pozorne hľadaj poklad v mestskom pláne. Je dobre ukrytý v hlboké jame. Pastier zah ťah sedem hradov získal. V ktorej povesti drahokam získal?

6. Napíš názov povesti, na ktorú sa Zita v básni pýta.

7. Na kopci v meste niečo chýba. Zobral to čert, vilo či zlatá ryba?

8. Starý hradu nakresli, na kopci v pláne mesta ho zamieštri.

9. Prečítaj povesť Mŕtve Zámky. Napíš odpoveď na otázky. Aký tvar má pevnosť v blízkosti rieky Nitra?

ktorá myšlienka odporučila Holíčkovy pomôcť českéj armáde vyhrať vojnu?

Ališ počty má podporu Holíčkovy, keď mu vojvoda udelí hodnosť kapitána?

10. Zmysly a napísal, ako nahradiť tromi slovami spojenie „slnko vyškľabá na oblohu“.

NITRA

Hravé prvky – Čitateľská misia

piktogram
knihy

Vymysli a napíš štvorveršovú básneň. Použi v nej slová z predošlej úlohy. Napíš názov básne.

Takto vzniká nova básneň. Nastala v tvojej hlave vzbura alebo to išlo ako po masle? Vymyslieť básneň bolo pre mňa:

ľahké ťažké


Hlavná myšlienka mojej básneň:


13

Milý/milá _____ !
(Napiš svoje meno.)

Starostka Zita Rýmová má pre teba významnú čitateľskú misiu.
Za jej splnenie získaš titul, ktorý bude vyjadrovať tvoju snahu a šikovnosť.

V meste je nová knižnica,
zvonku vyzerá krásne.
Chýba v nej však vôňa kníh
a police sú prázdne.

Spíš úlohu a získaš ,
do poličky zakreslí ju.
Keď tvoje poličky spojíme,
knihami celú knižnicu naplníme.

Na stranách čitateľského denníka sú pri niektorých
úlohách nakreslené .

 do novej knižnice získaš za správne
vypracovanie takejto úlohy.
Každú získanú knihu zakreslí do poličky.

Na konci školského roka knihy spočítajú a zistí,
ktorý titul ťi Zita udeľila za tvoju snahu a šikovnosť.



Slávnostne ťi udeľujem
za tvoju snahu a šikovnosť
titul...

Do prázdneho
krúžka dokreslí
smajlika, ktorý
vyjadruje tvoj pocit
zo získaného titulu.



Záložku s titulom vyfarbi a vystrihni.

NEOHROZENÁ KNIHOVLADKYŇA 18-20	NEOHROZENÝ KNIHOVLÁDCA
UDATNÝ SČÍTANÝ PRINC 13-17	UDATNÁ SČITANÁ PRINCEZNA
BYSTRÁ KNIHORYTIERKA 8-12	BYSTRÝ KNIHORYTIER
ODHODLANÝ UČEŇ 3-7	ODHODLANÁ UČENICA
ČITATEĽSKÝ PECIVÁL 0-2	ČITATEĽSKÁ PECIVÁĽKA

HRA PRE DVOCH A VIACERÝCH HRÁČOV



Potrebuješ hraču kocku a hracie figúrky.
(1 hracia figúrka – 1 hráč)

Postup hry

Hráč postaví svoje figúrky na obrázok rybiara Kamilu. Striedavo hádžu kockou. Hráč, ktorý prvý hodi čarovné číslo **tri**, položí svoju figúrku na **START**.

Hráči posúvajú figúrky o počet kamienkov, ktorý je na kocke po jej hodení.

Vyhráva hráč, ktorý prvý príde do **CIEĽA** (musí hodiť presný počet). Tento hráč predvedie ostatným svoj víťazný tanec.

Pravidlá hry

Čarovné číslo 3 – Keď hráč počas hry hodi na kocke číslo tri, **hádže ešte raz**.

Dve figúrky na jednom kamienku – Figúrky sa navzájom **nevyhadzujú**. Ak sa figúrky ocitnú na spoločnom kamienku, hráči, ktorým figúrky patria, si musia **podat ruky** alebo si **ťapnúť**.

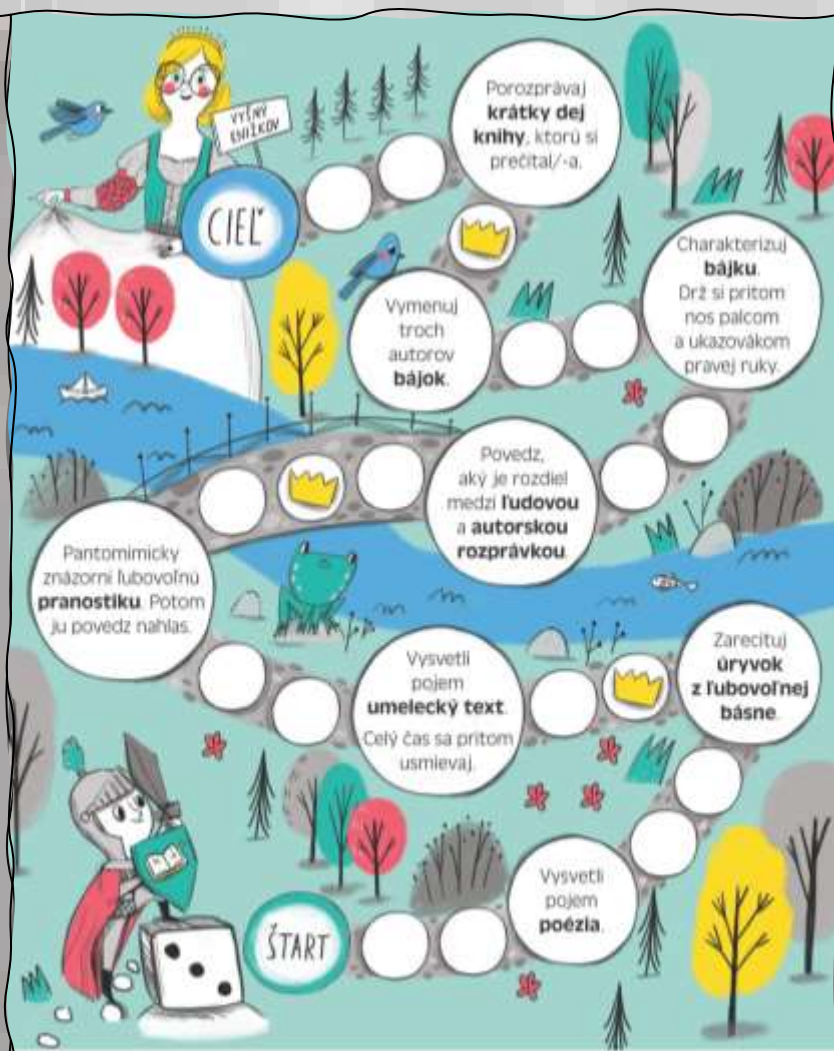
Charakteristika kamienkov v hre

Políčko s úlohou – Vždy, keď hráč príde na toto políčko, musí splniť úlohu. Ak ju splniť nevie, **jedno kolo stojí**.

Políčko so zlatou korunkou – Hráč, ktorého figúrka skončí na tomto políčku, dá ľubovoľnému spoluhráčovi **otázku zo slovenského jazyka a literatúry** (musí však sám na ňu vedieť správne odpovedať). Ak spoluhráč odpovie na otázku správne, hádže kockou. Ak spoluhráč nepozná odpoveď, posunie svoju figúrku o tri políčka dozadu.



Čitateľské denníky pre prvý stupeň ZŠ z vydavateľstva Aitec



Porozprávaj **krátky dej knihy**, ktorú si prečítal/-a.

Charakterizuj **bájk**.
Drž si pritom nos palcom a ukazovákom pravej ruky.

Vymenuj troch autorov **bájak**.

Povedz, aký je rozdiel medzi **ľudovou a autorskou rozprávkou**.

Pantomimicky znázorni **ľubovoľnú pranostiku**. Potom ju povedz nahlas.

Vysvetli pojem **umelecký text**.
Celý čas sa pritom usmievaj.

Zarecituj **úryvok z ľubovoľnej básne**.

Vysvetli pojem **poézia**.



TEST

● Prečítaj kapitolu *Chytanie snov*.
Zakrúžkuj správnu možnosť.

1. Kamoš obor v tejto kapitole chytil:

- a) jeden sen
- b) dva sny
- c) tri sny

2. Kamoš obor zbieral sny do:

- a) vrečka
- b) pohára
- c) ruky

3. Vyzeral sen v pohári
ako cukrová vata?

- a) áno
- b) nie

4. Prečo Sofia a Kamoš obor
prestali chytáť sny?

- a) Lebo Sofii bola zima.
- b) Lebo Kamoš obor bol rozrušený.
- c) Lebo Kamoš obor bol smädný.

5. Aké počasie bolo v krajine snov?

- a) slnečné
- b) hmlisté
- c) daždivé

6. Čo robí Kamoš obor so strašidelnými
strachobubákmi?

- a) Hneď ako príde domov, nechá ich
vybuchnúť.
- b) Nechá ich poletovať v krajine snov.
- c) Premení ich na šumočarodeje.

Správne odpovede
nájdeš na s. 32.

Výber témy – POÉZIA

- pomáha pochopiť svet okolo nás
- pomáha porozumieť tomu, kto sme
- naštartuje tvorivé schopnosti
- má silu spojiť ľudí s rôznymi životnými osudmi dohromady



Výber témy – POÉZIA

- pomáha uvedomiť si, že bolesť, depresia a osamelosť nepatria len nám
- môže liečiť
- je niečo, čo nás privádza k vlastným emóciám
- kultivuje duchovnú stránku človeka
(poetoterapeut Mgr. Peter Hudlička, dr. S. T. Huanga)







Poézia inšpiruje k vlastnej tvorbe

- pomáha pri získavaní istoty a sebadôvery
- eliminuje obavy z písania
- odhaľuje nevšedné veci v bežnom živote
- pestuje obrazotvornosť
- učí myslieť
- učí vnímať vlastné myšlienky a svoje zmysly
- je prostriedkom sebapoznávania, sebvýjadrenia a sebarozvoja (Mgr. Jaroslava Koníčková)



Výhody práce s POÉZIOU

-  je krátka
-  je intenzívna
-  motivuje k ďalšiemu čítaniu
-  inšpiruje k vlastnej tvorbe

Výber témy – BÁSŇOVÁ ALEJA



Ako začať pracovať

informácie
o spisovateľovi

informácie
o ilustrátorovi

piktogram
listina

BÁSŇOVÁ ALEJA

1 Vypíš z knihy názvy dvoch básní, ktoré sa ti páčili.

2 Nájdi a napíš, čo majú básne spoločné. Nájdi a napíš, v čom sa básne odlišujú.

Názov knihy: _____
Rok vydania: _____
Vydavateľstvo: _____
Literárny žáner: básne
Autor/-ka: _____
Názvy kníh, ktoré napísal/-a: _____
Ilustrátor/-ka: _____
Názvy kníh, ktoré ilustroval/-a: _____

3 Vyhľadaj v slovníku alebo na internete význam slova **aleja** a napíš ho.

4 Zita vynechala v slovách básne samohlásky i/y. Dopiš ich správne a pravopis slov over v slovníku.

O čarovnom meste R...m
tvorím práve krátky r...m.
Tak si pritom hovor...m,
úlohu ti vytvor...m.
Správne mi sem vpiš,
ktoré i/y doplníš.

V básni sa spomína mesto

V meste sa nachádza
mnoho slávnych stavieb, napr.
Koloseum. Ktorá zaujímavá
stavba sa nachádza v tvojej
obci alebo v jej okolí? Nakresli
alebo nalep obrázok stavby
vedľa Básňovej aleje.

10 Nakresli obálku knihy.

úlohy viažuce
sa k deju

piktogram
knihy



POZOR!
Postupuj v smere šípok.
Každú úlohu, ktorú splníš,
označ .

Slovo, ktoré sa rýmuje:

Slovo s opačným významom:

Slovo s podobným významom:

Vyber z básne jedno slovo,
ktoré v tebe vyvoláva radosť.
Napiš ho a pokračuj podľa zadania.

Slovo, ktoré vo mne vyvoláva radosť.

Nakresli k básni farebnú ilustráciu.

Nakresli tu istú ilustráciu
čiernobielo.

TU ZAČNI!

Vyber z knihy
veselú básneň.
Napiš jej názov odzadu. Píš veľkými
tlačnými písmenami.
Vzor: PUPAVA – AVAPUP

Spočítaj
a napíš,
koľko veršov
má básneň.
Básneň má

veršov.

Zatvor oči
a predstav
si prečítanú
básneň ako
film alebo
divadelné
predstavenie.

Zaspievaj
alebo zarapuj
básneň
na melódiu
známej
piesne.

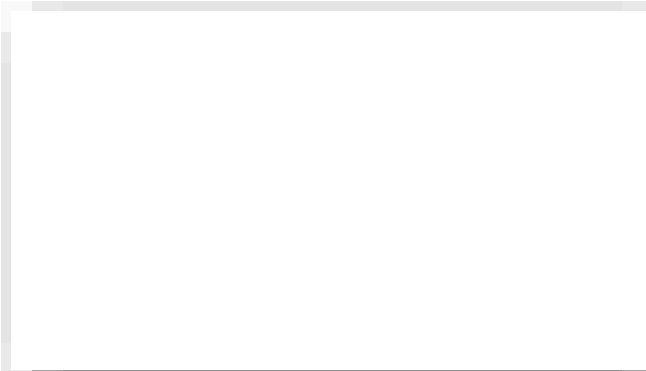
Prečítaj
básneň
nahlas.
Celý čas
sa pritom
usmievaj.

11

PUZZLE

Zarapuj básneň	Zarecituj básneň nahnevane	Zarecituj básneň so zavretými očami
Zarecituj básneň zamilovane	Zarecituj básneň s hudobným sprievodom	Zarecituj básneň veselo
Zarecituj básneň potichu	Zarecituj básneň nahlas	Zaspievaj básneň

Zarapuj báseň – prečítaj ju s hudbou



Bitka v školskom zošite

V zošite sa pobyli
bík bilina kobily

Pri bistrine v jednej kope
sú vybrané slová po b

Byjú sa tie bitosti
Bum pod rebrá do kostí

Bistrý bivol z Bistrice
kmáše slabích za štica

Byjú sa o bidlo o bit
musíme s tým niečo robyť

Zavolajte učiteľa
nech sa skončí táto mela!

A hneď stíchla bytka všetka
keď dnu vpadla tetka Pätka

Zbili školníka

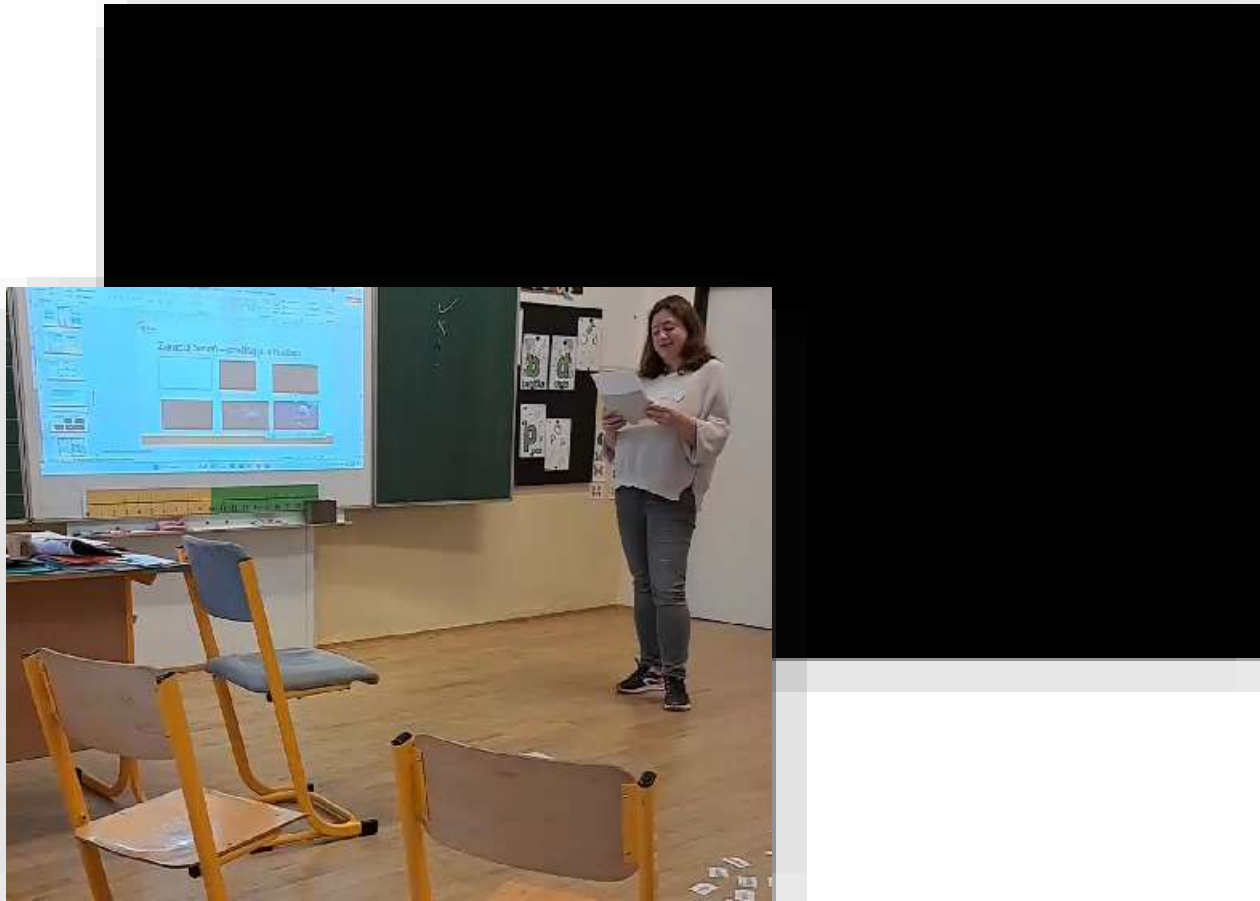
Po celom školstve dnes
šíri sa panika
Na škole v Lotorne
zbili vraj školníka

Teraz má monokel
modrinu pod okom
Vzdychajú dospelí
kdesli sme hlboko

Grázli a gauneri
lotri zo 7. B
napitú špongiu
hádzali po sebe

Čo s tými zloduchmi
Zavrieť ich do basy
A ešte na zadok
nasekať klobásy

Zarecituju báseň s hudobným sprievodom

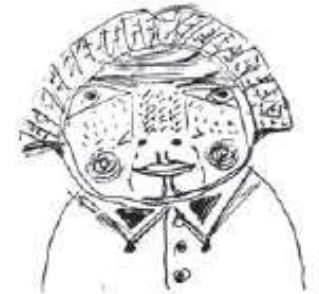


Keď ma vyrazili z hudobnej

Keď ma vyrazili z hudobnej
svet hudby v tej chvíli schudobnel
Portrét Bacha na stene zavzlykal
Dovidenia rodná klasika

Z harmoniky vypustil som vzduch
Milá pani Ten váš chlapec nemá sluch
Osireli navždy klávesy
Otec mi pre istotu jednu zavesil

Piano forte fortissimo
raz budú zo mňa všetci mimo
Andante lento furioso
aj tak sa stanem virtuózom



● Vyber z knihy básen, ktorá má v názve viac ako jedno slovo. Napiš názov básne.

Vypíš z básne päť dvojíc slov, ktoré sa rýmujú.

Spočítaj a napíš, koľko strof má básneň.
Básneň má _____ strof.

Spočítaj a napíš, koľko veršov má básneň.
Básneň má _____ veršov.

Aký pocit v tebe básneň vyvoláva?

Dokresli a vyfarbi strom tak, aby odrážal tvoj pocit.

● O kom hovorí Zita v básni? Dopln do básne slovo, ktoré v nej chýba.

Keď si smutný, pritúli ťa, keď si vážny, poteší ťa. Vyhreší ťa, keď sa nevieš zmesť do kože, v chorobe ti vždy jej pohladenie pomôže. Nebolí ťa žiadna modrina, keď je s tebou tvoja _____.

Dokresli na chodník v Básňovej aleji tých, ktorých toto slovo vystihuje.

● Napiš mená a priezviská štyroch slovenských autorov/autoriek básní. Ku každému/každkej dopln názov jednej básne, ktorú napísal/-a. Navštív knižnicu alebo si pomôž internetom.

Autor/-ka: _____
Dielo: _____
Autor/-ka: _____
Dielo: _____
Autor/-ka: _____
Dielo: _____

● Vyber z knihy básen, ktorá má viac veršov, ako je v Básňovej aleji v pláne mesta stromov. Napiš názov básne.

Porozmýšľaj a napíš, podľa čoho vznikol názov básne.

Vyfarbi možnosti, ktoré označujú, kde by si mohol/mohla zarecitolovať túto básneň.
Do prázdneho rámpika napíš ďalšiu možnosť.

na oslave narodenin na futbalovom zápase
na hodine matematiky na železničnej stanici pri umývaní zubov
na svadbe na recitačnej súťaži

Vyber z básne jedno...
podstatné meno: _____
prídavné meno: _____
sloveso: _____

Napiš ku každému slovu tri slová, ktoré sa s ním rýmujú.

Vymysli a napíš štvorveršovú básneň. Použi v nej slová z predošlej úlohy. Napiš názov básne.

Takto vzniká nová básneň. Nastala v tvojej hlave vzbura alebo to išlo ako po masle? Vymysliť básneň bolo pre mňa: ľahké ťažké

Hlavná myšlienka mojej básneň: _____

Nedajme sa baby

Nedajme sa baby
chalani sú slabi
ukážme im že nemáme
v hlave kaleráby

Chalani sú čudné tvory
pokrikujú na kočky
Chovajú sa ako chori
keď nám pšu lístočky

Hlavná
Myšlienka
básne

Hádž a odpovedaj!

2 slová
ktoré sa
rýmujú

Koľko
veršov
Má báseň

Pocit
z básne

Aký je
názov,
nadpis?

Moja
oblíbená
časť...




Rýmovačka


- Žiaci spoločne prednesú verš: „**AEIOU hráme takú hru.**“
- Žiak, alebo učiteľ vylosuje jedno písmeno. Napr.: V
- Písmeno sa pridá pred samohlásky.
- „**VA-VE-VI-VO-VU Zita má...**“
- Žiaci musia doplniť slovo, ktoré sa rýmuje. Napr.: kávu, hlavu, ťavu...
- Žiaci môžu vyberať slová z pripravených kartičiek.



 labu	bábu	prácu	hradu
vadu	radu	sadu	bradu
ladu	snahu	vla	

 lamu	jamu	mamu	slamu
salámu	bránu	ranu	vranu
		anu ochranu	Janu

 B	C	D	H
CH	J	K	L
M	N	P	R

 tuhu	muchu	ropu	
blchu	bóju	mo	
látku	Katku	matku	dámu

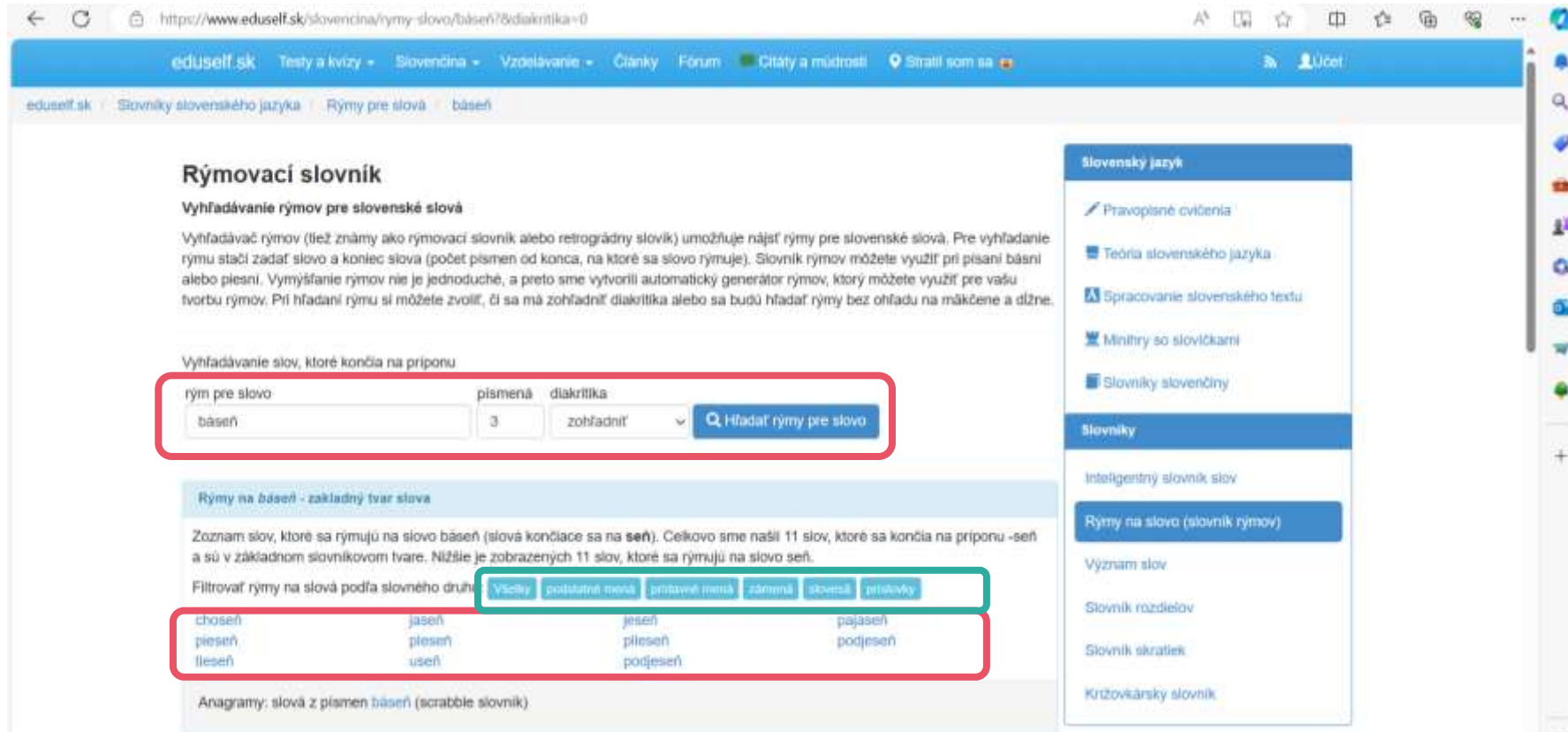
	elu	Adelu	včelu
	lu	mapu	lupu
chalupu	atrapu	čiaru	káru



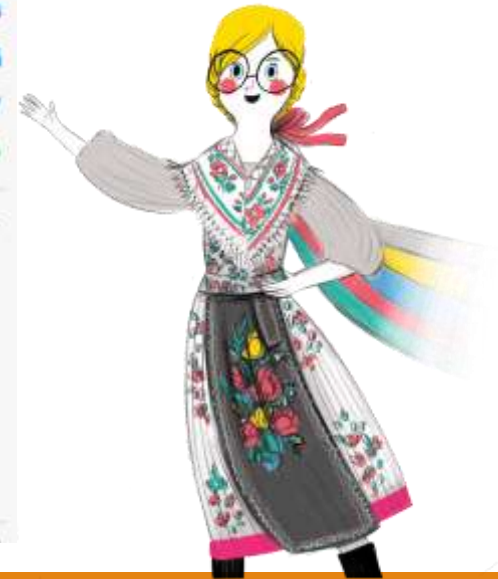
AEIOU hráme
takú hru...

Rýmovací slovník

- <https://www.edusef.sk/slovenscina/rymy-slovo>



The screenshot shows the website interface for the Rýmovací slovník. The main content area is titled "Rýmovací slovník" and includes a search form for finding rhymes for the word "báseň". The search form has three input fields: "rým pre slovo" (containing "báseň"), "písmená" (containing "3"), and "diakritika" (containing "zohľadniť"). A search button labeled "Hľadať rýmy pre slovo" is also present. Below the search form, there is a list of rhyming words for "báseň", including "choseň", "pieseň", "ľeseň", "jaseň", "pľeseň", "useň", "jeseň", "pľeseň", "podjeseň", "pajaseň", and "podjeseň". The search results are filtered by "Všetky" (All).



Hra RÝMOVACIA KVETINKA

Pravidlá hry (2 a viac žiakov)

1. Každý hráč má obrázok s *Rýmovacou kvetinkou*.
2. Hráč hodí dvoma kockami naraz (podľa stratégie hry hodnotu sčíta alebo odčíta).
3. Prečíta slovo na hracom pláne, ktoré je priradené výsledku.
4. Vymyslí slovo, ktoré sa rýmuje so slovom z hracieho plánu.
5. Hráči sa v hádzaní kockami striedajú.
6. Vyhráva hráč, ktorému prvému rozkvitne kvetinka (má označené všetky časti z hracieho plánu).

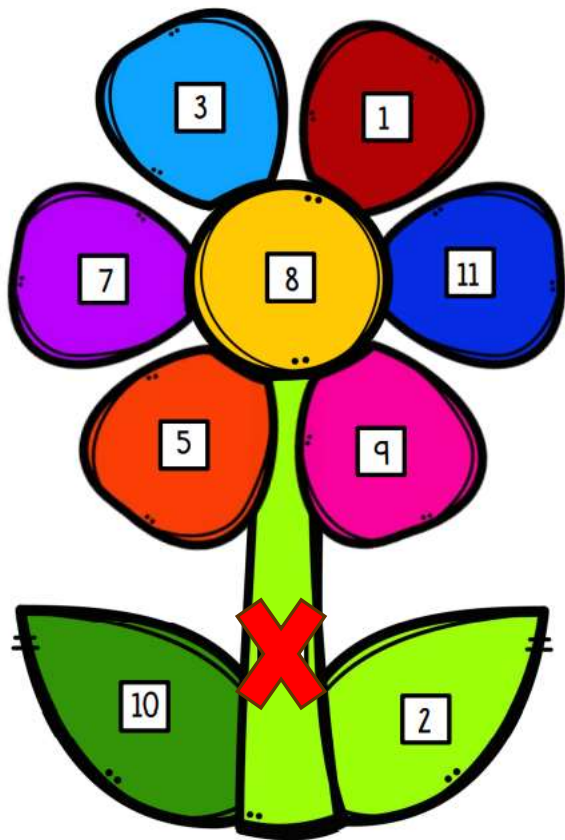


Hrací plán













1	rohy	7	krava
2	skala	8	žbinká
3	letí	9	hmček
4	svet	10	mucha
5	pec	11	kačka
6	lavica	12	vymal/ obrážki lact'

<https://cdn.thisreadingmama.com/wp-content/uploads/2018/03/RAF-EF-SF-TRM.pdf>

Rýmovacia kvetinka



Hrací plán

1	rohy		7	krava	
2	skala		8	žblnká	
3	letí		9	hrnček	
4	svet	 Hádz znovu	10	mucha	
5	pec		11	kačka	
6	lavica		12	vymaž/ odstráň časť	

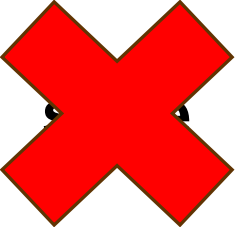
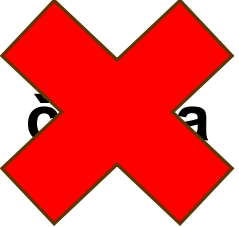
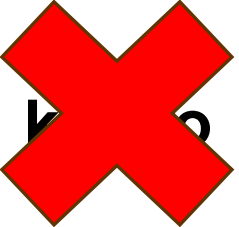


Rýmovacie bingo

- Žiaci si vyznačia vo svojom pláne štvorec 3x3.
- Učiteľ postupne hovorí slová.
- Žiaci vo svojom pláne škrtajú slová, ktoré sa s nimi rýmujú.
- Ak majú vo svojom vyznačenom štvorci vyškrtaný riadok, stĺpec alebo diagonálu zakričia BINGO.

(búde, diaľka, veslo, jem, dáma, kvet, rohy, múka, drnčí, velí, deti, moru, správne, kačka, kosí, suchá, podá, mak, pes, kôš, Zuza, skáče, lupa, robila, diaľka, dym)

sude	spravme	horu	leti	nohy
posteli	hrnci	rým	lúka	čiarka
mačka	nosí	mucha	svet	voda
sem	jama	les	rak	kreslo
nôž	plače	váza	mapa	kobyľa

	spravme	horu	letí	nohy
posteli	hrnci	rým	lúka	
mačka	nosí	mucha	svet	voda
sem	jama	les	rak	
nôž	plače	váza	mapa	kobyła



Vymysli báseň

12

● Vyber z knihy básen, ktorá má v názve viac ako jedno slovo. Napiš názov básne.

Vypíš z básne päť dvojíc slov, ktoré sa rýmujú.

Spočítaj a napíš, koľko strof má báseň.
Báseň má _____ strof.

Spočítaj a napíš, koľko veršov má báseň.
Báseň má _____ veršov.

Aký pocit v tebe báseň vyvoláva?

Dokresli a vyfarbi strom tak, aby odzrkadľoval tvoj pocit.

● O kom hovorí Zita v básni? Dopln do básne slovo, ktoré v nej chýba.

Keď si smutný, prítúli Ťa, keď si vážny, poteší Ťa. Vyhreší Ťa, keď sa nevieš zmestiť do kože, v chorobe Ťi vždy jej pohľadom pomôže. Nebolí Ťa žiadna modrina, keď je s tebou tvoja _____.

Dokresli na chodník v Báshovej aleji tých, ktorých toto slovo vystihuje.

● Napiš mená a priezviská štyroch slovenských autorov/autoriek básni. Ku každému/každkej dopln názov jednej básne, ktorú napísal/-a. Navštív knižnicu alebo si pomôž internetom.

Autor/-ka: _____	Autor/-ka: _____
Dielo: _____	Dielo: _____
Autor/-ka: _____	Autor/-ka: _____
Dielo: _____	Dielo: _____

13

● Vyber z knihy básen, ktorá má viac veršov, ako je v Báshovej aleji v pláne mesta stromov. Napiš názov básne.

Porozmýšľaj a napíš, podľa čoho vznikol názov básne.

Vyfarbi možnosti, ktoré označujú, kde by si mohol/mohla zarecitovať túto báseň. Do prázdneho rámpika napíš ďalšiu možnosť.

- na oslave narodenin
- na futbalovom zápase
- na železničnej stanici
- pri umývaní zubov
- na hodine matematiky
- na svadbe
- na recitačnej súťaži

Vyber z básne jedno...

Napiš ku každému slovu tri slová, ktoré sa s ním rýmujú.

podstatné meno: _____

prídavné meno: _____

sloveso: _____

● Vymysli a napíš štvorveršovú báseň. Použi v nej slová z predošlej úlohy. Napiš názov básne.

Takto vzniká nová básen. Nastala v tvojej hlave vzburá alebo to išlo ako po masle? Vymysliť básen bolo pre mňa: ľahké ťažké

Hlavná myšlienka mojej básne: _____

aitec - offline



Daniel Hevier

Umelecká literatúra: básne

Bez čiarky

Z knihy: *tak takéto básne pre deti píše hevier*

POÉZIA je umelecká tvorba napísaná vo **VERŠOCH**. Nazývame ju aj **BÁSNIČKÁ TVORBA**. Jej výsledkom je **BÁSEŇ** a ten, kto ju tvorí, sa nazýva **BÁSNIK**.

Ak básne píše žena, nehovoríme jej „básnička“, ale **POETKA**.

VERŠ je jeden riadok v básni. **RÝM** je zvuková zhoda hlások na konci veršov. **STROFA** je časť básne, skladá sa z dvoch alebo viacerých veršov.

ZOPAKUJ SI

1. Prečítaj nahlas prvú strofu básne. Dbaj na výrazné čítanie veršov.

2. Povedz, aké pocity v tebe vyvolala prvá strofa básne. Zdôvodni prečo.

/1/

Ja mám budík chrápe v búde
starý dunčo žbinká v sude
voda podpálila horu
zápalka náhli sa k moru
turista nad lúkou letí
motýľ učí malé deti
učiteľ má štyri nohy
mačka nosí ostré rohy
krava lezie po posteli
mucha veľkým vojskám veľí
generál varí sa v hrnci
zemiak na celý svet drnčí
budík ruší moje spanie:

**VEĎ JE VŠETKO
POMOTANÉ!**

4. Porovnaj prvú a druhú strofu. Povedz, čo sa zmenilo.

5. Prečítaj verše, ktoré sa ti zdajú smiešne. Zdôvodni prečo.

3. Prečítaj nahlas druhú strofu básne. Dbaj na výrazné čítanie.

Čiarka pri čítaní naznačuje pauzu v texte.

/2/

Tak sem zopár čiarok spravme
a bude to všetko správne:
Ja mám budík, chrápe v búde
starý Dunčo, žbinká v sude
voda, podpálila horu
zápalka, náhli sa k moru
turista, nad lúkou letí
motýľ, učí malé deti
učiteľ, má štyri nohy
mačka, nosí ostré rohy
krava, lezie po posteli
mucha, veľkým vojskám veľí
generál, varí sa v hrnci
zemiak, na celý svet drnčí
budík a hrozí mi z diaľky:

**HAUČ SA UŽ
PÍSAŤ ČIARKY!**

10

Prepojenie
na Čítanku
pre štvrtákov

6. Roztried a vyfarbi názvy literárnych postáv, ktoré vystupovali v básni *Bez čiarky*.

VECI

BUDÍK

MOTÝKA

TURISTA

KRAVA

ZVIERATÁ

SUD

MAČKA

JELEŇ

DETI

LEKÁR

OSOBY

MUCHA

MOTÝE

AUTO

ZEMIAK

7. a) Prepíš popletené verše k slovám.

- b) Nájdi a napiš k nim správnu časť vetý.

TURISTA

DUNČO

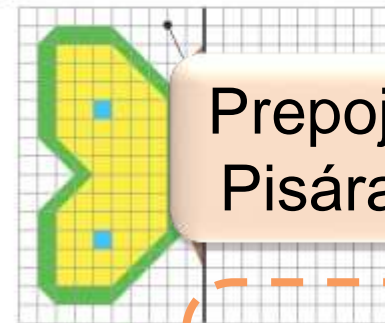
8. Pozorne si prezri ilustrácie na predchádzajúcej strane. Označ časť ilustrácie, ktorá sa neviaže na básneň.

9. Uhádni a označ ✓, ktoré príslovia zobrazuje označená časť ilustrácie z úlohy 8.

- KTO DRUHÉMU JAMU KOPE, SÁM DO NEJ SPADNE.
- NEKRÍČ HOP, KÝM NEPRESKOČÍŠ.
- AKO SA DO HORY VOLÁ, TAK SA Z HORY OZÝVA.

11. Vráť sa ku komiksu na s. 3. Nájdi postavičku, ktorá sa viaže na básneň. Napiš jej meno na linajku. Vyhľadaj k nej verš v básni *Bez čiarky*.

10. Dokresli druhú polovicu motýľa.



Prepojenie na
Pisára Bradu



11

Prepojenie na Pisára Bradu

Prepiš časť druhej strofy básne tak, aby platilo: 1 verš je 1 veta.
Slová vo vetách usporiadaj tak, aby sa báseň rýmovala.

VZOR: Starý Dunčo chrápe v búde.

Voda žblnká v sude.

TAJNÁ ÚLOHA 1

V prepísanej básni zmeň jednu literárnu postavu
za svoje meno. Zmenený verš prepíš na s. 32.



Nahrad' pôvodné slová v básni inými slovami. Pomocou slov zmeň
náladu básne tak, aby bola záhadná.

NOSÍ ZELENKAVÚ.

PÁČI SA OZAJ KDEKOMU.

A ZNOVA TÚTO SPRÁVU

VYRYL DO STROMU.

AJ SPRÁVY ČASOM ZBLEDNÚ,

KEĎ STRATIA MIAZGU ŽIVOTNÚ.

NO VERÍ NA TÚ JEDNU

A VERÍ, ŽE STROM .



Lapbook – Poézia v kocke





Poézia
v kocke



Ďakujeme za pozornosť!
