

Maluma komiks – pracovní list – zadání pro žáky

První úkol

Budete kreslit do očíslovaných políček

(sedm políček v šířkovém formátu na jeho širší straně o velikosti asi 8 x 5 cm).

(1) Do prvního políčka tužkou nakreslete „rozčileně“.

(2) Do druhého „unaveně“.

(3) Do třetího políčka zakreslete „bláznivě“. Žáci, jak se „bláznivě“ liší od „rozčileně“? Je rozčilený člověk bláznivý? Čím se to liší?

(4) Do čtvrtého políčka zakreslete „nejistě“.

(5) Do pátého nakreslete „tvrdě“.

(6) Do šestého políčka zakreslete „zvláštně“.

(7) Do sedmého políčka zakreslete „suverénně“.

Druhý úkol

Kreslete do tří velkých políček v dolní části.

(9) Do velkého políčka vlevo zakreslete „daleko v krajině“. Do téhož políčka zakreslete „velmi blízko“. Označte písmenem D ve své kresbě „daleko“ a písmenem B, co považujete za „blízko“.

(10) Do prostředního políčka zakreslete „na nedůležité místo“ (označte N) a do téhož tak, „abych si všimnul“ (označte V).

(11) Děti, do posledního políčka (vpravo) nakreslete, když teď víte, co je normální a co zvláštní, „divnou věc“.

Třetí úkol



Jestliže by toto mohly být „takete“ a „maluma“, zkuste navrhnout „kifi“.

Nyní sami navrhnete zvuk i tvar.

Varianta: Děti, zakroužkujte ta písmena abecedy (na tabuli), která myslíte, že by mohla pomoci vymyslet další jména (varianty jmen) pro Malumu. Podtrhněte ta písmena, která myslíte, že by mohla totéž vytvořit pro Taketu.

Možná etuda před komiksem:

*Žáci drží rukama výřez obdélníku a „najíždí“ na spolužáky jako kameramani kamerou a plní tato zadání: **Jsí kameraman, najdi na spolužákovi zajímavý detail, zvětši ho „v kameře“.** Kdy bys ho v příběhu použil? Když svou kameru roztřeš, jakou roli by to hrálo v příběhu? V hledáčku kamery jsi vše rozostřil, rozmazal, co by to pro příběh mohlo znamenat? Kamera vidí hodně malých věcí v dálce, zaměř ji tak. Kdy bys v příběhu takové políčko použil?*

Čtvrtý úkol

Maluma komiks:

1. Do prvního políčka nakreslete:

Maluma se vzbudila, bylo pozdě, vzpomněla si na Taketu. (Nezapomeňte zakreslit, že bylo pozdě.)

2. Zakreslete, že Taketu včera bolelo břicho, a i když přišel vesele, pak byl velmi unavený.

3. Lehnul si na to nejtíšší místo a poslouchal zvuky z dálky, slyšel pípání kosa a hučení motoru.

4. Hučení motoru ho bolelo v uších, pronikavá bolest.

5. Zmátnul se mu celý svět (první políčko, kde si žák může variantně měnit velikost).

6. Maluma si vzpomněla na Kifíí, to by mu mohlo pomoci! A také pomohlo!

7. Sám/sama vymysli konec děje a napiš slovy, co jsi nakreslil/nakreslila.

Varianta: 8. Vrat' se do komiksu a do vhodného políčka dokresli počasí, řekni, jaké počasí a proč právě do tohoto políčka. Co by se změnilo na příběhu? Lze takto zpětně zasahovat do hotového příběhu? Dá se díky tomuto zásahu vymyslet příběh jiný?

