

Sandra Grimmová

# Pohádkohrátky



poslouchej · vyprávěj · hledej · hraj si

FRAGMENT

# Pohádkohrátky

Vyšlo také v tištěné verzi

Objednat můžete na  
**[www.fragment.cz](http://www.fragment.cz)**  
**[www.albatrosmedia.cz](http://www.albatrosmedia.cz)**

FRAGMENT

**Sandra Grimmová**  
**Pohádkohrátky**

Copyright © Albatros Media a. s., 2018

Všechna práva vyhrazena.  
Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována  
bez písemného souhlasu majitelů práv.

  
**ALBATROS MEDIA**







# Pohádkohrátky

**Čarodějnice, draci, kouzelníci**

Fantastische Vorlesegeschichten Hexen, Drachen, Zauberer © ellermann im Dressler Verlag, Hamburg 2015.  
Published by agreement with Dressler Verlag GmbH, Hamburg, Germany  
Translation © Dagmar Steidlová, 2018

ISBN e-knihy 978-80-253-3956-5 (1. zveřejnění, 2018)  
ISBN tištěné verze 978-80-253-3887-2 (1. vydání, 2018)

# Pohádkohrátky

Čarodějnice, draci, kouzelníci



Napsala Sandra Grimmová

Nakreslil Stephan Pricken

FRAGMENT





## Série příběhů k předčítání i aktivnímu zapojení

Hlasité čtení znamená pro děti objevovat svět v krátkých příbězích. Předčítání v nich vyvolává pocit blízkosti a bezpečí a zároveň jen tak mimochodem podporuje i jejich rozvoj řeči a slovní zásobu. Děti také baví povídat si o tom, co slyšely, nacházet scény z příběhů na obrázcích nebo napodobovat své hrdiny. Chtějí si vyprávět, objevovat a být aktivní. V této knížce proto najdete spoustu zábavných tipů, jak do příběhů zapojit i děti.



### **Vyprávění!** – Hádanky a podněty k popovídání

Otázky s bublinou jsou symbolem, který vyzývá k vyprávění. U odpovědí není důležité, zda jsou správné, nebo špatné. Podstatné je vtáhnout děti do diskuze a dát prostor jejich vlastním myšlenkám.



### **Objevování!** – Obrázky pro pátrání a mnoho dalšího

Otázky a tipy se symbolem lupy vyzývají k pozornému prohlížení, hledání a objevování. U některých otázek má dítě najít to, o čem právě slyšelo. Jiné otázky zase navazují na přečtené příběhy a podněcují tak dětskou fantazii.



### **Aktivita!** – Malé pohybové hry a inspirace pro aktivní chvílky

Tipy označené symbolem ruky nabádají k nějaké aktivitě: hraní, pohybu, smíchu a podobně. Děti mohou třeba svým hrdinům pomoci potleskem a stanou se tak samy součástí příběhu.



A komu by to ještě nestačilo, najde na konci každého příběhu speciální tip. Poznáte ho podle tohoto symbolu:



Někdy tenhle tip nabídne recept, jindy nápad na společnou výrobu něčeho pěkného nebo na zajímavou hru.

Můžete tedy zůstat v příběhu ponořeni o trochu déle.

## Každé dítě je jiné...

**... a vydrží poslouchat různě dlouhou dobu.** Proto jsou i příběhy v této knize různě dlouhé. Otázky a podněty k aktivnímu zapojení mají smysl obzvláště u mladších dětí, protože dokážou znovu přitáhnout jejich pozornost k příběhu.

**... a má svou vlastní hlavu.** Vybírejte proto otázky i praktické tipy v závislosti na svém malém posluchači. Nejrůznější symboly vám rychle napoví, o jaký typ otázky se jedná.

**... a ten, kdo předčítá, jakbysmet.** Rozhodněte se proto sami, zda budete otázky číst doslova, nebo je zformulujete vlastními slovy.

**... a liší se i situace, během nichž dítěti čtete.** Máte hodně, nebo méně času, sedíte ještě na pohovce, nebo už ležíte v posteli. Proto je jen a jen na vás, kolik otázek a úkolů si vyberete – a jestli vůbec nějaké. Příběhy se dají číst i jen tak.



## Obsah



Zatracená čarodějnická rýma **13**



Kudrnáč, kouzelník popleta **18**



Halloween a Dům hrůzy **24**



Pozor, troll v říši elfů **34**



Kdo by věřil na strašidla? **38**

**46** Doktor Fridolín  
a záchranka mimozemšťanů



**52** Hloupé barevné potvory



**60** Zcela nutný případ utěšování



**66** Tajemný nápoj doktora Krambela



**75** Pod vodou je větší mokro,  
než by si kdo pomyslel...



