

# Metodický list

## Všechna zvířata světa

Umění  
a kultura



### Zvířata

- Každý žák si vybere jednu kartu, pokusí se ji ve větším měřítku **překreslit**. Ze vzniklého díla rozstříháním **vytvoří puzzle**. Po dokončení skládají žáci puzzle, která vytvořili jejich spolužáci
- Okopírujeme karty v odpovídajícím počtu k počtu žáků. Žáci si vylosují objekt. Vystříhnou z něho jednu část (hlavu, roh karty, polovinu, ...) podle bílým papírem **a dokreslí chybějící část**
- **Název** – žáci si zvolí kartu s nejzajímavějším názvem zvířete (výběr učiní každý zvlášť – není vyloučeno, že několik žáků zvolí stejně). Název graficky ztvární. Inspirací jim bude vzhled zvířete, tvary, zbarvení, zdroj potravy, ...
- **Na co myslí?** Každý žák si vybere jedno zvíře, které je mu vizuálně sympatické. Z papíru vystříhne „bublínu“. Do bubliny zakreslí vše, na co může jeho zvíře myslet (potrava, zábava, zvířecí přátelé, ...). Svůj výtvar odprezentují. Okomentují, z jakých důvodů veškerý obsah bubliny nakreslili
- **Co by si řekli...** Žáci si do dvojic vylosují dvě karty (losuje se náhodně nebo se vyhledají takové karty, na nichž by se po přiložení zvířata dívala směrem k sobě). Úkolem je vytvořit po vzoru komiksu dialog, který by mezi sebou tato dvě zvířata mohla vést. (karty na papír překopírujeme nebo podlepíme lepicí gumou)

# Metodický list

## Všechna zvířata světa



Umění  
a kultura

### RVP

**Výtvarná výchova**  
2. stupeň

**Učivo:** Smyslová citlivost – vizuálně obrazné vyjádření statické a dynamické; vědomé vnímání a uplatnění mimovizuálních podnětů při vlastní tvorbě; zakomponování fotografie do vlastní tvorby; Uplatňování subjektivity – prostředky pro vyjádření emocí, fantazie a představ; grafika a comics; fantazijní přístupy

**Výstupy:** žák užívá vizuálně obrazná vyjádření; vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření

### Albi tipy:

Žáci mohou ke svým výtvarným počínům připojit i osobní báseň.