

# ČARODĚJNICE

## NÁMĚT NA VÝTVARNOU ČINNOST PRO DĚTI DO DESETI LET



### Motivace:

Nabízí se propojení malování čarodějnic s hodinou čtení, společné vyhledávání pohádky s postavou čarodějnice a prohlížení ilustrací. Všímáme si typických znaků – koště, záplaty, hábity, výraz obličeje, neupravený účes.....

Chceme-li využít techniku malby tuší, doporučuji tuše předem naředit čistou vodou do zavařovacích sklenic s uzavíratelným uzávěrem. V nich nám nějakou dobu vydrží. Čím méně vody dáme, tím bude odstín sytější. Je vhodné dát do každé sklenice samostatný štětec a děti si mohou vyměňovat sklenice mezi sebou, aby se barvy od jiné barvy nezakalily.

Tuše se po zaschnutí na papíře již vodou nerozpouští. Barevné plochy tedy můžeme překrývat.

Pokud dáme tuš na namočený podklad, vznikají nečekané barevné a tvarové efekty.

Začneme černou tuší, kterou naředíme vodou, takže děti si připraví tvar těla tak, aby vyplnily formát papíru. Postupně doplňují detaily a pozadí sytými nebo naředěnými tušemi.



Tuš a ředěná tuš, formát čtvrtky A4

ABY VÝTVARKA BYLA RADOST

# ČARODĚJNICE

## NÁMĚT NA VÝTVARNOU ČINNOST



Je užitečné věnovat čas  
POZOROVÁNÍ TEPLÝCH A CHLADNĚJŠÍCH ODSTÍNŮ.



S malými dětmi rozdělujeme barvy na teplé a studené. Postupně je vhodné učit děti barvy porovnávat mezi sebou.

Ptáme se: Která barva je teplejší a která chladnější?

Zelená je teplejší než modrá, protože vzniká přidáním teplé žluté do modré, ale zelená je chladnější než žlutá.

Fialová je chladnější než červená a teplejší než modrá.

Obrázek Pálení čarodějnic byl nejprve načrtnutý voskovkami, a doplněný černou tuší a anilinovými barvami. Před tím jsme si povídali o teplých a studených barvách. Teplejší odstíny děti použily na čarodějnici a oheň, do pozadí daly odstíny chladnější. Na závěr mohly doplnit detaily černou tuší. Anilínové barvy jsou velmi výrazné a mají schopnost zvýraznit kontrasty..



Pálení čarodějnic- barevné  
vyjádření ohně, horka a večera  
Malba anilinovými barvami - 2.  
roč. - formát A1

ABY VÝTVARKA BYLA RADOST