



BALLO LETRARE

Përgatitur nga: Krystyna Rózga

Mosha e pjesëmarrësve: 7-10 vjeç

Koha e Nevojshme: 3 orë

Objektivat e përgjithshme:

- Ndërtimi i shoqërive pozitive me letërsinë
- Integrimi dhe forcimi i marrëdhënieve midis pjesëmarrësve
- Zhvillimi i kreativitetit dhe imagjinatës

Objektivat specifike:

- Punë në grup
- Përdorimi i elementëve të komplotit të romanit për lojë dhe riprodhim

Metodat:

- Lojëra vallëzimi
- Lojëra lëvizjeje

Fjalë kyçe:

Letërsi, libra, lojëra vallëzimi, lojëra me tema, top karnavali

Materialet:

- Pajisje muzikore
- Batanije – dy për grup prej 10 personash (I.c.)
- Fletë letre (I.e.)
- Karrige – aq sa numri i pjesëmarrësve (II.a.)
- Fletë letre me një listë pyetjesh për pjesëmarrësit (II.b.)
- Fletë letre me personazhe për t'u gjetur dhe diçka për t'i bashkangjitur në anën e pasme (II.c.)





I. LOJËRA VALLËZIMI

a) Ngrirja

Udhëheqësi zgjedh një nga personazhet e errët të preferuar të pjesëmarrësve që mund të kryejnë magji. Për shembull: Shtriga e Bardhë nga „Kronikat e Narnias”, dikush nga „Harry Potter”, etj.

Pjesëmarrësit kërcejnë me muzikë, dhe kur muzika ndalet, mbi të gjithë hidhet një magji - e përshtatshme për personazhin e zgjedhur: duke i shndërruar ata në gur, duke hedhur magjinë Petrificus Totalus, etj. Të gjithë duhet të ngrijnë në vend, sikur të jenë goditur nga një magji. Antidoti është të ndizni përsëri muzikën. Loja përsëritet disa herë.

b) Rrjeti magjik i leximit

Ndërsa muzika luan, një rrjet magjik leximi është endur rreth dhomës - fillimisht, dy persona, të kapur për dore, përpiqen të kapin dhe të përfshijnë pjesëmarrës të tjerë. Kur njëri nga pjesëmarrësit preket, ata bashkohen me çiftin dhe gjithashtu i ofrojnë një dorë një personi tjetër, duke zgjeruar kështu shtrirjen e tyre. Formohet një treshe, një katërshe dhe gradualisht një rrjet më i madh. Pjesëmarrësit përpiqen të shpëtojnë nga kapja e rrjetës, por në fund, rrjeta është mjaftueshëm e gjatë për të përfshirë të gjithë ata që nuk janë kapur ende.

c) Stafeta e heronjve

Pjesëmarrësit në top ndahen në grupe me nga 10 veta. Çelësi për zgjedhjen e personit të duhur mund të jetë ngjashmëria e kostumeve të tyre, ndonjë gjë e përbashkët që lidhet me kostumet e tyre, ose zgjedhja e vetë fëmijëve.

Çdo grup ndahet në pesë veta - një pesëshe shkon në njërën anë të dhomës, tjetra në tjetrën. Detyra e tyre është të transportojnë njëri-tjetrin nga njëri skaj në tjetrin me një mjet magjik (kjo mund të jetë një qerre, një qilim fluturues, një fshehtë magjik, një Pegasus - varësisht nga interesat letrare të fëmijëve). Ana e djathtë fillon: një person tërheq tjetrin mbi një batanije, i cili ulet me këmbët rreth batanijes dhe mbahet me duar.

Personi që tërhiqet shkon në fund të rreshtit dhe do të jetë personi i fundit që tërheq.

Personi që tërheq është tani ai që tërhiqet - në këtë mënyrë, secili pjesëmarrës do të jetë forca lëvizëse dhe kalorësi.

Ekipet konkurojnë për të parë se cili ekip mund t'i transportojë të gjithë pjesëmarrësit nga njëri skaj i dhomës në tjetrin më shpejt - ata fitojnë.

d) Vizitë në botë të ndryshme

Pjesëmarrësit ndahen në çifte dhe fillojnë të kërcejnë me muzikën. Kur muzika ndalet, ata duhet të gjejnë shpejt një partner tjetër. Ky proces përsëritet disa herë dhe pjesëmarrësit sigurohen që të kërcejnë me një person të ndryshëm çdo herë.

e) Udhëtim me anije

Udhëheqësi zgjedh një roman në të cilin personazhet udhëtuan me anije. Ky mund të jetë „Udhëtimi i Shëtitesit të Agimit”, „Rreth Botës në 80 Ditë”, „Piter Pan” ose çdo roman tjetër që paraqet një udhëtim me anije.

Pjesëmarrësit qëndrojnë në qendër të dhomës, me udhëheqësin në një platformë të ngritur. Ata mbajnë një fletë letre A4, e cila shërben si një kuvertë simuluese. Kur ai e anon letrën në çdo drejtim, pjesëmarrësit sillen sikur dysHEMEJA poshtë tyre po anohej - një anim majtas do të thotë që të gjithë tërhiqen majtas nga graviteti, një anim djathtas i shtyn ata djathtas.

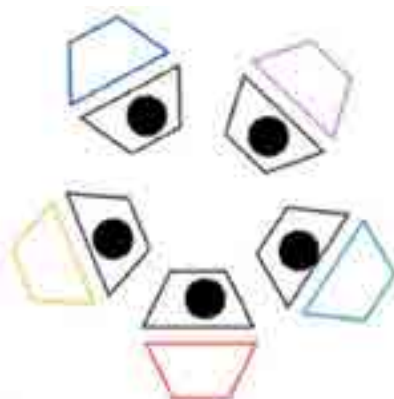
Letra mund të valëvitet, të kërcejë, të ngrihet dhe të bjerë, të përkulet, të anohet lart, poshtë, majtas, djathtas...

Gjatë demonstrimit, ai thur një histori, duke nxjerrë në pah momentet e tmerrshme të animit, idealisht duke u mbështetur në njohuritë e tij për fabulën e romanit nga i cili e nxori idenë.

II. LOJËRA SOCIALE

a) Speed date (takim i shpejtë)

Karriget janë të vendosura në rrethë në dhomë: disa karrige shpinë më shpinë, disa karrige përballë njëra-tjetrës. Duhet të formohen dy rrethë - një brenda, një jashtë. Nëse ka shumë pjesëmarrës, duhet të vendosen disa rrethë të tillë për t'u siguruar që të gjithë të kenë një vend. Një rreth duhet të akomodojë grupe jo më të mëdha se 10/12 persona - një grup shumë i madh do ta zgjaste aktivitetin.



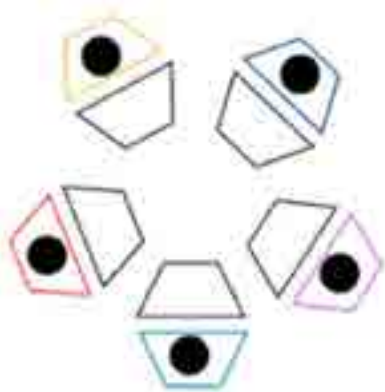
(Diamantet e zeza përfaqësojnë rrethin e brendshëm, diamantet me ngjyra përfaqësojnë rrethin e jashtëm. Pikat e zeza përfaqësojnë personat folës.)

Pjesëmarrësit zënë vendet e tyre dhe dikush në rrethin e brendshëm i tregon dikujt në rrethin e jashtëm për kostumin e tyre - librin/personazhin që e frymëzoi atë. Kjo zgjat 60 sekonda. Kur skadon kohëmatësi, personi përgjegjës njofton një ndryshim dhe ata në rrethin e jashtëm ndërrojnë vendet, duke lëvizur në drejtim të akrepave të orës në vendin tjetër.



(Shigjetat tregojnë drejtimin e ndryshimit për personat në rrethin e jashtëm.)

Tani rrethi i jashtëm flet për kostumin e tyre dhe frymëzimin që fshihet pas tij.



(Vendet e shënuara me pikë te zezë janë vendet personave folës)

Loja përsëritet derisa personat nga rrethi i jashtëm të kthehen në vendin e tyre fillestar.

b) Gjeni personat nga lista

Përgatitja për këtë lojë kërkon njohjen e pjesëmarrësve me kostumet e tyre - kjo mund të bëhet paraprakisht ose gjatë ngjarjes.

Çdo pjesëmarrës merr një listë që rendit karakteristikat dhe përvojat e personazheve letrarë. Brenda një kohe të caktuar (koha varet nga numri i pjesëmarrësve), pjesëmarrësit vrapojnë duke i bërë pyetje njëri-tjetrit për të gjetur njerëz të veshur si personazhe që i përshtaten përshkrimit. Një person mund të renditet vetëm nën një karakteristikë, edhe nëse përputhen me pika të shumëfishta.

Shembull liste karakteristikash:

- një hero që mund të kryente magji
- një hero që mund të mbështetej te një mik
- një hero që vinte nga një vend tjetër
- një hero që kishte një kafshë shtëpiake
- një hero që vinte nga një botë fantazie



- një hero që ishte vajzë
- një hero që ishte djalë
- një hero që kishte fuqi magjike
- një hero që bënte gjëra qesharake
- një hero që kishte dikë nga bota e tij në dhomë gjatë lojës
- një hero që mposhti forcat e së keqes

Loja mbaron pas kohës së caktuar dhe organizatori kontrollon se sa persona kanë arritur të plotësojnë listën e plotë brenda asaj kohe.

c) Kush është miku im letrar?

Loja fillon me krijimin e një liste kostumesh - secili pjesëmarrës fillimisht mund të deklarojë se si është veshur.

Kur fillon loja, secilit pjesëmarrës i jepet një kartë me një personazh të zgjedhur rastësisht, të veshur si dikush tjetër, të ngjitur në shpinë, në mënyrë që pjesëmarrësit të mos e dinë se kush është shoku i tyre letrar. Pjesëmarrësit mund të bëjnë pyetje që mund të përgjigjen me PO ose JO. Detyra është të hamendësojnë se kush është miku i tyre letrar nga të dhënat dhe ta gjejnë atë. Pjesëmarrësit shkojnë nëpër dhomë dhe i pyesin të gjithë për detaje që do t'i ndihmojnë të identifikojnë se kush është shkruar në kartën e bashkangjitur në shpinë. Kur një pjesëmarrës hamendëson se kush i është caktuar, ai i kërkon personit me atë kostum ta heqë kartën nga shpina e tij.

MODIFIKIM

Pjesëmarrësit mund të çiftëzohen për të kërkuar njëri-tjetrin. Pastaj, ata kërkojnë njëri-tjetrin - për shembull, Harry Potter duhet të gjejë Gandalfin, dhe Gandalfi duhet të gjejë Harry Potterin. Pas lojës, çiftet që e gjetën njëri-tjetrin në këtë mënyrë mund të kërcejnë së bashku.