



ЛИТЕРАТУРЕН БАЛ

Разработване: Krystyna Rózga

Възраст на участниците - 7-10 години

Време, необходимо за извършване на дейностите: 3 часа

Общи цели:

- Изграждане на положителни асоциации с литературата
- Интеграция и укрепване на отношенията между участниците
- Развиване на творческото мислене и въображението

Специфични цели:

- Екипни дейности
- Използване на елементи от сюжета на романа в играта и възпроизвеждането му в играта

Методи:

- Танцови игри
- Игри с движение

Ключови думи:

Литература, книги, танцови игри, тематични игри, маскен бал

Материали:

- оборудване за възпроизвеждане на музика
- одеяла - по две на група от 10 души (I.c.)
- лист хартия (I.e.)
- толкова столове, колкото са участниците (II.a.)
- листове със списък с въпроси за участниците (II.b.)
- листовш с нарисувани герои за откриване и нещо за прикрепяне на гърба (II.c.)

I. ТАНЦОВИ ИГРИ

а) Замразяване

Водещият избира измежду отрицателните герои от любимите книги на участниците един, който може да прави магии. Например: Бялата вещица от „Хрониките на Нарния“, някой от „Хари Потър“ и т.н.





Участниците играят заедно с музиката, а когато тя бъде изключена, върху всички се изрича заклинание, съответстващо на избрания герой: превръща се в камък, изрича заклинанието Petryficus Totalus и т.н. Всички трябва да замръзнат на място, сякаш са поразени от магия. Противоотровата е да включите отново музиката. Играта се повтаря няколко пъти.

б) Вълшебната мрежа на четенето

Докато музиката звучи, магията на четенето се разпространява из стаята - първоначално двама души, държащи се за ръце, се опитват да хванат и включат още участници. Когато някой от играчите бъде докоснат, той се присъединява към двойката, като също хваща за ръката един от хората, така че обхватът им да е по-голям. Образува се мрежа от три, четири и последователно по-големи мрежи. Участниците се опитват да се измъкнат от прегръдката на мрежата, но в крайна сметка тя е толкова дълга, че може да обхване всички, които все още не са уловени.

с) Шафета на героите

Участниците с топка се разделят на групи от по 10 души. Ключът на избора може да бъде подобни костюми, някаква обща характеристика, свързана с костюмите, или свободен избор на деца.

Всяка група се разделя на две - едната група от пет души отива в едната страна на стаята, а другата - в другата част на стаята. Задачата е да се пренесат един друг от единия до другия край с помощта на вълшебно превозно средство (това може да бъде колесница, летящо килимче, вълшебна метла, пегас - според литературните интереси на децата). Започва дясната страна: единият човек издърпва одеялото към другия, който седи, прегърнал одеялото с краката си и държейки се за него с ръце.

Детето, което е било изтеглено, отива в края на опашката и ще бъде последното изтегленото дете.

Човекът, който дърпа, сега е този, който е дърпан - по този начин всеки участник ще бъде както движеща сила, така и ездач.

Отборите се състезават помежду си, като печели този, който успее да транспортира всички участници от единия до другия край на стаята най-бързо.

д) Посещение на различни светове

Участниците се разделят по двойки и започват да танцуват по двойки на фона на музиката. Когато музиката спре, бързо намерете друг партньор. Ситуацията се повтаря няколко пъти, като участниците се стараят всеки път да танцуват с различен човек.

е) Разходка с лодка

Водещият избира роман, в който героите пътуват с кораб. Това може да са „Хрониките на Нарния: Плаването на „Разсъмване“, „Около света за 80 дни“, „Питър Пан“ и всеки друг роман, в който се появява пътуване с лодка.

Участниците застават в средата на стаята, а ръководителят - на издигната платформа. Той държи в ръцете си лист хартия А4, който е имитация на палуба. Когато той наклони листа хартия на една страна, участниците се държат така, сякаш това се случва с пода под краката

им - наклон наляво означава, че всички са привлечени наляво от силата на гравитацията, а наклон надясно ги тласка надясно.

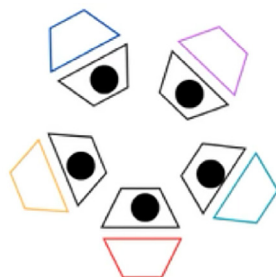
Листът може да се вълнува, да подскача, да се издига и да пада, да се изкривява нагоре, надолу, наляво, надясно ...

По време на показването, той разказва история, в която отбелязва страшните моменти на наклоните, като в идеалния случай използва познанията си за сюжета на романа, от който е взел идеята.

II. СОЦИАЛНИ ИГРИ

Бързи срещи

В стаята столовете се подреждат в кръгове: някои столове са с облегалките си един към друг, други са обърнати с лице към тях - трябва да се оформят два кръга - един вътрешен и един външен. Ако има много участници, трябва да се създадат няколко такива кръга, така че всеки участник да има място. В един кръг трябва да се настанят групи от не повече от 10/12 души - твърде голяма група ще претовари играта.



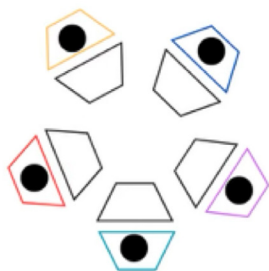
*(Черните ромбоиди са вътрешният кръг, а цветните - външният кръг.
Местата, отбелязани с точка, са тези на ораторите)*

Участниците заемат местата си и човекът от вътрешния кръг разказва на човека от външния кръг за своята маскировка - за книгата/героя, който го е вдъхновил. Продължителността е 60 секунди. След като изтече времето, водещият обявява промяна и хората от външния кръг сменят местата си, като се придвижват по посока на часовниковата стрелка към съседното място.



(Стрелките показват посоката на промяна на хората във външния кръг)

Сега външният кръг разказва за своята маскировка и за вдъхновението, което ги е накарало да я изберат.



(Местата, отбелязани с точка, са на говорителите)

Играта се повтаря, докато участниците във външния кръг се върнат на началното си място.

б) Намери хората от списъка

Подготовката на тази игра изисква да се знаят костюмите на участниците – това може да се направи предварително или по време на събитието.

На всеки участник се дава списък, в който се изписват характеристиките и преживяванията на литературните герои. За определен период от време (времето зависи от броя на участниците) участниците обикалят помежду си и си задават въпроси, за да открият хората, които са се преоблекли като герои, отговарящи на описанието. Едно лице може да бъде записано само с един атрибут, дори ако той съвпада с няколко точки.

Примерен списък с функции:

- герой, който умее да очарова
- герой, който може да разчита на своя приятел
- герой, който идва от друга държава
- герой, който има домашен любимец
- герой, който идва от фантастичен свят
- герой, който е бил момиче
- герой, който е бил момче
- герой, който има магически способности
- герой, който е трябвало да върши смешни неща
- герой, който има човек от своя свят в стаята, в която играе
- герой, който е победил силите на злото

Играта приключва след изтичане на определеното време и ръководителят проверява колко души са успели да попълнят целия списък за това време.

с) Кой е моят литературен приятел?

Забавлението започва със съставянето на списък с маскарадни костюми - всеки участник може да заяви в началото като кой герой се е маскирал.

Когато играта започне, на гърба на всеки участник се прикрепя карта със случаен герой, за когото се е преоблякъл някой друг, така че участниците да не знаят кой е техният литературен приятел. Участниците могат да задават въпроси, на които е възможно да се отговори с ДА или НЕ. Задачата е да отгатнете от уликите кой е литературният спътник



и да го намерите. Участниците обикалят стаята и питат всички за подробности, които да им помогнат да определят кой е написан на листчето, прикрепено на гърба. Когато участникът познае кой е бил определен за него, той моли лицето в тази маскировка да махне листа от гърба му.

МОДИФИКАЦИЯ

Можете да разпределите участниците по двойки, така че те да се търсят един друг. След това те се търсят взаимно - например Хари Потър трябва да намери Гандалф, а Гандалф - Хари Потър. Възможно е да танцувате заедно след играта по двойки, които са се намерили по този начин.