



KNJIŽEVNI BAL

Pripremila: Krystyna Rózga

Dob sudionika: 7–10 godina

Vrijeme potrebno za izvođenje radionice: 3 sata

Opći ciljevi:

- Izgradnja pozitivnih asocijacija s književnošću
- Integracija i jačanje odnosa među sudionicima
- Razvijanje kreativnosti i mašte

Specifični ciljevi:

- Suradnja u grupi
- Korištenje elemenata fabule romana za igru i rekreiranje priče kroz igru

Metode:

- Plesne igre
- Pokretne igre

Ključne riječi:

Književnost, knjige, plesne igre, tematske igre, karnevalsko slavlje

Materijali:

- Oprema za reprodukciju glazbe
- Dekice – po dvije za grupu od 10 sudionika (I.c.)
- Papir (I.e.)
- Stolice – onoliko koliko je sudionika (II.a.)
- Papiri s popisom pitanja za sudionike (II.b.)
- Papiri s likovima za pronalaženje i nešto za pričvršćivanje ih na leđa (II.c.)

PLESNE IGRE

a) Zamrzavanje

Voditelj odabire među crnim likovima iz omiljenih knjiga sudionika onog koji zna čarobirati.

Npr.: Bijela vještica iz „Narnijskih kronika“, netko iz „Harryja Pottera“ itd.





Sudionici plešu uz glazbu, a kada se glazba isključi, svi su pogođeni čarolijom – sukladno odabranom liku: pretvara ih u kamen, baca čaroliju Petrificus Totalus itd. Svi moraju zastati na mjestu, kao da su pogođeni čarolijom. Protivotrov je ponovno uključivanje glazbe. Igra se ponavlja nekoliko puta.

b) Magična mreža čitanja

Tijekom glazbe po prostoriji se širi čarolija čitanja – u početku dvije osobe, držeći se za ruke, pokušavaju „uhvatiti“ i uključiti ostale sudionike u svoj lanac. Kada netko bude dodirnut, pridružuje se paru i također daje ruku jednoj osobi, čime se njihov doseg povećava. Stvara se tročlana, četveročlana i postupno sve veća mreža. Sudionici pokušavaju izaći iz zagrljaja mreže, ali na kraju je mreža toliko duga da može obuhvatiti sve koji još nisu „uhvaćeni“.

c) Štafeta junaka

Sudionici bala dijele se u grupe od 10 osoba. Ključ odabira može biti sličnost kostima, zajedničke osobine vezane uz odjeću ili slobodan odabir djece.

Svaka grupa dijeli se u dvije petorke – jedna ide na jednu stranu prostorije, druga na drugu. Zadatak je prenijeti se međusobno s jednog kraja na drugi čarobnim vozilom (može biti kočija, leteći tepih, čarobna metla, pegaz – sukladno literarnim interesima djece). Počinje desna strana: jedna osoba vuče drugu koja sjedi na dekici, držeći se dekice rukama i nogama.

Osoba koja je bila vučena ide na kraj reda i postaje zadnja koja vuče.

Osoba koja vukla sada je vučena – na taj način svaki sudionik postaje i pokretač i jahač.

Timovi se natječu, koja grupa će najbrže prenijeti sve sudionike s jednog kraja prostorije na drugi – pobjeđuje.

d) Posjet različitim svjetovima

Sudionici se spajaju u parove i započinju ples u parovima uz glazbu. Kada se glazba zaustavi, brzo moraju pronaći novog partnera. Situacija se ponavlja nekoliko puta, a sudionici paze da svaki put plešu s nekim drugim.

e) Putovanje brodom

Voditelj odabire roman u kojem su likovi putovali brodom. Može to biti „Plovidba broda zoro-gaza“, „Put oko svijeta u 80 dana“, „Petar Pan“ ili bilo koji drugi roman u kojem se pojavljuje putovanje brodom.

Sudionici stoje u sredini prostorije, voditelj na povišenju. Drži papir A4 koji predstavlja palubu. Kada nagne papir u jednu stranu, sudionici se ponašaju kao da se pod njima tlo naginje – nagib ulijevo znači da ih gravitacija vuče ulijevo, nagib udesno gura ih udesno.

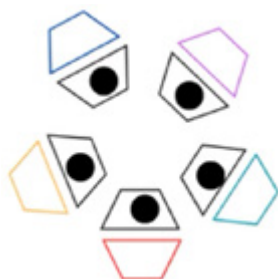
Papir može valovito lepršati, podskakati, dizati se i spuštati, savijati se gore, dolje, lijevo, desno...

Tijekom pokazivanja voditelj priča priču u kojoj ističe strašne trenutke nagiba, najbolje koristeći poznatu fabulu romana od kojeg je preuzeo ideju.

DRUŠTVENE IGRE

a) Speed date

U prostoriji se stolice postavljaju u krugovima: dio stolica leđima okrenut jedan drugome, dio stolica nasuprot – formiraju se dva kruga – unutarnji i vanjski. Ako je sudionika mnogo, treba postaviti više krugova kako bi svatko imao mjesto. Jedan krug smije primiti grupe do najviše 10–12 osoba – prevelika grupa predugo traje.



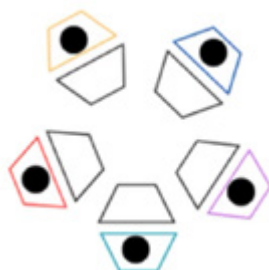
*(Crni rombovi označavaju unutarnji krug, obojeni vanjski.
Mjesta označena točkom su mjesta govornika.)*

Sudionici zauzimaju mjesta i osoba u unutarnjem krugu priča osobi iz vanjskog kruga o svom kostimu – knjizi/liku koji je bio inspiracija. To traje 60 sekundi. Po isteku vremena voditelj najavljuje promjenu i osobe iz vanjskog kruga pomiču se u smjeru kazaljke na susjedno mjesto.



(Strijelice označavaju smjer promjene osoba iz vanjskog kruga.)

Sada vanjski krug priča o svom kostimu i inspiraciji za njegov odabir.



(Isto tako, mjesta označena točkom su govornici.)

Igra se ponavlja dok osobe iz vanjskog kruga ne vrate na početno mjesto.

b) Pronađi osobe s popisa

Priprema ove igre zahtijeva poznavanje kostima sudionika – može se ovo napraviti prije ili tijekom događaja.

Svaki sudionik dobiva popis na kojem su napisane osobine i iskustva književnih likova. U određenom vremenu (ovisno o broju sudionika) sudionici trče među sobom i postavljaju pitanja kako bi pronašli osobe koje su se obukle kao likovi koji odgovaraju opisu. Jedna osoba može biti zabilježena samo kod jedne osobine, čak i ako odgovara više točaka.

Primjer popisa osobina:

- lik koji zna čarobirati
- lik koji se može osloniti na prijatelja
- lik koji dolazi iz druge zemlje
- lik koji ima kućnog ljubimca
- lik koji dolazi iz fantastičnog svijeta
- lik koji je bio djevojka
- lik koji je bio dječak
- lik koji je imao magične moći
- lik koji je radio smiješne stvari
- lik koji tijekom igre ima nekoga iz svog svijeta u prostoriji
- lik koji je pobijedio sile zla

Igra završava nakon zadanog vremena, a voditelj provjerava koliko je sudionika uspjelo popuniti cijeli popis.

c) Tko je moj književni prijatelj?

Igra počinje stvaranjem popisa kostima – svaki sudionik na početku može prijaviti u koga se prerusio.

Kad igra počne, svakom sudioniku na leđa se pričvrsti papirić s slučajno odabranim likom za kojeg se netko drugi prerusio, tako da sudionici ne znaju tko je njihov književni prijatelj. Sudionici mogu postavljati pitanja na koja se može odgovoriti DA ili NE. Zadatak je pogoditi tko je književni partner prema tragovima i pronaći ga. Sudionici se kreću po prostoriji i pitaju sve o detaljima koji pomažu prepoznati tko je zapisan na papiriću pričvršćenom na leđa. Kada sudionik pogodi tko mu je dodijeljen, traži od te osobe da skine papirić s leđa.

MODIFIKACIJA

Sudionike je moguće rasporediti u parove – tako da se međusobno traže. Tada traže jedno drugo – na primjer, Harry Potter treba pronaći Gandalfa, a Gandalf Harryja Pottera. Nakon završetka igre mogu zajedno zaplesati ples u parovima koji su se tako pronašli.