



KIRJANDUSLIK BALL

Koostaja: Krystyna Rózga

Osalejate vanus – 7–10 aastat

Läbiviimiseks vajalik aeg: 3 tundi

Üldised eesmärgid:

- Positiivsete seoste loomine kirjandusega
- Osalejate integreerimine ja omavaheliste suhete tugevdamine
- Loovuse ja kujutlusvõime arendamine

Erieesmärgid:

- Meeskonnatöö
- Romaanide süžeeleilide kasutamine mängudes ja nende taasesitamine

Meetodid:

- Tantsumängud
- Liikumismängud

Võtmesõnad:

Kirjandus, raamatud, tantsumängud, temaatilised mängud, karnevaliball

Materjalid:

- seadmed muusika esitamiseks
- tekid – kaks iga 10-liikmelise rühma kohta (I.c.)
- paberileht (I.e.)
- toolid – nii palju kui on osalejaid (II.a.)
- lehed küsimustegaosalejatele (II.b.)
- lehed, millele on kirjutatud otsitavad tegelased, ja midagi, millega neid seljale kinnitada (II.c.)





I. TANTSUMÄNGUD

a) Külmutamine

Juhendaja valib osalejate lemmikraamatute mustade tegelaskujude hulgast sellise, kes oskab võluda. Näiteks: Valge Nõid raamatust „Narnia kroonikad”, tegelane raamatust „Harry Potter” jne. Osalejad liiguvad muusika saatel ja kui muusika lülitatakse välja, kammitsseb kõiki loits – sõltuvalt valitud tegelasest – mis muudab kiviks, paneb peale kehakammita Petryficus Totalusega jne. Kõik peavad jääma paigale, nagu oleksid nad nõiduse all. Antidoot on muusika uuesti sisselülitamine. Mängu korratakse mitu korda.

b) Maagiline lugemisvõrgustik

Muusika mängimise ajal levib saalis lugemismaagia – alguses püüavad kaks osalejat, käest kinni hoides, haarata ja oma ridadesse kaasata järgmisi osalejaid. Kui kedagi mängijatest puudutatakse, liitub ta paariga ja annab ühele neist käe, tänu millele võrgustik suureneb. Tekib kolmik, nelik ja järjest laiem võrk. Osalejad üritavad võrgustikust vabaneda, kuid lõpuks on võrgustik nii pikk, et see võib hõlmata kõiki need, kes pole veel sellesse püütud.

c) Kangelaste teatevõistlus

Ballil osalejad jagunevad 10-liikmelisteks rühmadeks. Rühmade moodustamise aluseks võib olla kostüümide sarnasus, kostüümidega seotud ühised tunnused või laste vaba valik. Iga rühm jaguneb kaheks – üks viisik läheb ühele poole saali, teine teisele. Ülesanne on viia üksteist ühest saali otsast teise maagilise sõidukiga (see võib olla kaarik, lendav vaip, nõialuud, Pegasus – vastavalt laste kirjanduslikele huvidele). Alustab parem pool: üks mängija tõmbab tekit teist, kes istub, jalad teki ümber, kätega kinni hoides.

Tõmmatud osaleja läheb järjekorra lõppu ja on viimaseks tõmbajaks.

Tõmbaja on nüüd tõmmatavaks – nii saab igast osalejast nii tõukejõud kui ka sõitja.

Meeskonnad võistlevad omavahel. Kes suudab kõige kiiremini kõik osalejad ühest saali otsast teise vedada, võidab.

d) Erinevate maailmade külastamine

Osalejad moodustavad paarid ja hakkavad muusika saatel paarides tantsima. Kui muusika peatub, tuleb kiiresti leida uus partner. Olukord kordub mitu korda ja osalejad hoolitsevad selle eest, et iga kord tantsida kellegi teisega.

e) Laevareis

Juhendaja valib romaani, mille tegelased reisisid laevaga. See võib olla „Koiduränduri teekond”, „80 päevaga ümber maailma”, „Peeter Paan” või mis tahes muu raamat, kus kirjeldatakse laevareisi.

Osalejad seisavad ruumi keskel, juhendaja kõrgendusel. Ta hoiab käes A4-formaadis lehte, mis imiteerib laeva tekki. Kui ta kallutab lehte ühele poole, käituvad osalejad nii, nagu toimuks see nende jalge all oleva põrandaga – kallutus vasakule tähendab, et kõik kalduvad gravitatsiooni jõul vasakule, kallutus paremale tõukab neid paremale.

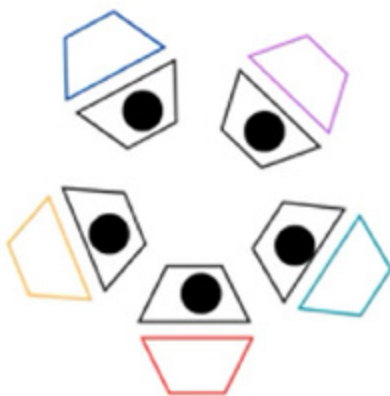
Leht võib lainetada, hüpelda, tõusta ja langeda, kokku keerduda, kalduda üles, alla, vasakule, paremale...

Näitamise käigus jutustab juhendaja lugu, milles rõhutab kalde kohutavaid hetki, kasutades selleks eelistatavalt raamatu sisu, millest ta sai mängu idee.

II. SELTSKONNAMÄNGUD

a) Speed date

Saalis on toolid paigutatud ringidesse: osa toole on seljaga üksteise poole, osa toole nende vastas – nii et moodustub kaks ringi – üks sisemine, teine välimine. Kui osalejaid on palju, tuleks luua mitu sellist ringi, et igal osalejal oleks koht. Üks ring peaks mahutama kuni 10–12-liikmelist rühma – liiga suur rühm muudab mängu liiga pikaks.



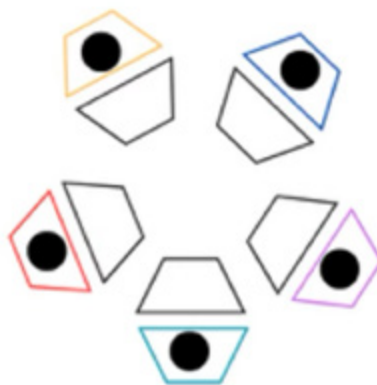
*(Mustad rombid on sisemine, värvilised välimine ring.
Punktiga märgitud kohad on rääkijate kohad.)*

Osalejad võtavad kohad sisse ja sisemises ringis olev inimene räägib välimises ringis olevale inimesele oma kostüümist – raamatust/tegelasest, kes oli inspiratsiooni allikaks. See kestab 60 sekundit. Selle aja möödudes teatab juhendaja vahetusest ja välimises ringis osalejad vahetavad kohti, liikudes päripäeva kõrval olevale kohale.



(Nooled näitavad välimises ringis istuvate mängijate liikumissuunda.)

Nüüd räägib välimine ring oma kostüümist ja selle valiku inspiratsioonist.



(Punktidega märgitud kohad on rääkijate kohad.)

Mäng kordub, kuni välimise ringi mängijad naasevad oma stardikohta.


b) Leia osalejad nimekirjast

Selle mängu ettevalmistus nõuab osalejate kostüümide tundmaõppimist – seda võib teha eelnevalt või ürituse käigus.

Iga osaleja saab nimekirja, millel on kirjas kirjanduslike tegelaste omadused ja kogemused. Määratud aja jooksul (aeg sõltub osalejate arvust) kohtuvad mängijad üksteisega ja esitavad küsimusi, et leida osalejad, kes on riietunud kirjandustegelasteks, kes vastavad kirjeldusele. Üks mängija võib olla kirjas ainult ühe omaduse juures, isegi kui ta vastab mitmele punktile.

Näidisnimekiri omadustest:

- tegelane, kes oskas võluda
- tegelane, kes võis lootda oma sõbra peale
- tegelane, kes on pärit teisest riigist
- tegelane, kellel oli lemmikloom
- tegelane, kes pärines fantaasiamaailmast

- 
- tegelane, kes oli tüdruk
 - tegelane, kes oli poiss
 - tegelane, kellel oli maagilised võimed
 - tegelane, kes tegi naljakaid asju
 - tegelane, kellel oli mängu ajal keegi oma maailmast ruumis
 - tegelane, kes võitis kurja jõu

c) Mäng lõpeb määratud aja järel ja juhendaja kontrollib, kui paljud on selle aja jooksul suutnud täita kogu nimekirja. Kes on minu kirjanduslik sõber?

Mäng algab kostüümide nimekirja koostamisega – iga osaleja võib alguses öelda, kelleks ta on riietunud.

Mängu alguses kinnitatakse iga osaleja seljale juhuslikult valitud kangelase nimi, kelleks keegi teine on riietunud, nii et mängijad ei tea, kes on nende kirjanduslik sõber. Osalejad võivad esitada küsimusi, millele on võimalik vastata JAH või EI. Ülesanne on vihjete põhjal ära arvata, kes on nende kirjanduslik kaaslane, ja ta seejärel üles leida. Osalejad liiguvad ruumis ringi ja küsivad kõigilt üksikasju, mis aitavad neil ära aimata, kelle nimi on seljale kinnitatud paberilipikul. Kui osaleja arvab ära, kelle nimi on tal seljal, palub ta selles kostüümis inimesel eemaldada lipik seljalt.

MÄNGU VARIANT

Osalejatele võib määrata paarilised, et nad üksteist koos otsiksid. Sellisel juhul otsivad nad üksteist vastamisi – näiteks Harry Potter peab leidma üles Gandalfi ja Gandalf Harry Potteri. Mängu lõppedes võib korraldada tantsu paarides, kes üksteist sel viisil üles leidsid.