



KIRJALLISUUSTAPAHTUMA

Valmistelija: Krystyna Rózga

Osallistujien ikä - 7-10 vuotta

Toimintaan tarvittava aika: 3 tuntia

Yleiset tavoitteet:

- Positiivisten assosiaatioiden luominen kirjallisuuteen
- Integroida ja vahvistaa osallistujien välisiä suhteita
- Luovuuden ja mielikuvituksen kehittäminen

Erityistavoitteet:

- Tiimitoiminta
- Romaanin juonen elementtien käyttäminen leikkiin ja sen uudelleen esittämiseen pelissä
- Menetelmät:
- Tanssileikit
- Liikuntaleikit

Keywords:

Kirjallisuus, kirjat, tanssileikit, teemaleikit, karnevaalitanssit

Materiaalit:

- musiikkivälineet
- Huopia - kaksi per 10 hengen ryhmä (I.c.)
- paperiarkki (I.e.)
- yhtä monta tuolia kuin osallistujia (II.a.)
- arkit, joissa on kysymysluettelo osallistujille (II.b.).
- kortteja, joissa on kirjoitettuja merkkejä, jotka on löydettävä, ja jotain, johon ne voidaan kiinnittää (II.c.).

I. TANSSIPELIT

a) Jäädyttäminen

Johtaja valitsee osallistujien lempikirjojen mustista hahmoista yhden, joka osaa taikoa.

Esim: Valkoinen noita kirjasta „Narnian kronikat”, joku kirjasta „Harry Potter” jne.





Osallistujat leikkivät musiikin tahdissa, ja kun musiikki sammuu, kaikkiin kohdistetaan valitulle hahmolle sopiva loitsu: muuttuu kiveksi, loitsu Petryficus Totalus jne. Kaikkien on jähmettävä paikalleen ikään kuin loitsu iskisi heihin. Vastalääkkeenä on laittaa musiikki takaisin päälle. Leikki toistetaan useita kertoja.

b) Lukemisen taikaverkko

Musiikin soidessa lukemisen taika leviää ympäri huonetta - aluksi kaksi ihmistä, jotka pitävät toisiaan kädestä pitäen kiinni ja yrittävät saada lisää osallistujia mukaan. Kun yksi leikkijöistä on saanut kosketuksen, hän liittyy pariin ja kättelee myös yhtä muista henkilöistä, niin että heidän ulottuvuutensa laajenee. Muodostetaan kolmen, neljän ja peräkkäin yhä suuremman verkon verkko. Osallistujat yrittävät kiemurrella pois verkon syleilystä, mutta lopulta verkko on niin pitkä, että siihen mahtuvat kaikki ne, joita ei ole vielä saatu kiinni.

c) Sankareiden relay

Pallo-osallistujat jaetaan 10 hengen ryhmiin. Avain valintaan voi olla pukujen sattuma, jokin pukuihin liittyvä yhteinen piirre tai mikä tahansa lasten valinta.

Kukin ryhmä jakautuu viiden hengen ryhmiin - yksi viiden hengen ryhmä menee huoneen toiselle puolelle, toinen toiselle. Tehtävänä on kuljettaa toisiaan toisesta päästä toiseen taikakulkuneuvolla (se voi olla vaunut, lentävä matto, taikaluuta, pegasus - lasten kirjallisten kiinnostuksen kohteiden mukaan). Oikea puoli aloittaa: toinen vetää huovalla toista, joka istuu syleillen huopaa jaloillaan ja pitää kiinni käsillään.

Vedetty henkilö menee rivin loppuun ja vetää viimeisenä.

Vetävä henkilö on nyt vedettävä henkilö - näin jokainen osallistuja on vetäjä ja ratsastaja. Joukkueet kilpailevat toisiaan vastaan, ja se joukkue, joka kuljettaa kaikki osallistujat nopeimmin huoneen toisesta päästä toiseen, voittaa.

d) Vierailu eri maailmoihin

Osallistujat asettuvat pareiksi ja alkavat tanssia pareittain musiikin tahtiin. Kun musiikki loppuu, etsitään nopeasti toinen pari. Tilanne toistetaan useita kertoja, ja osallistujat varmistavat, että he tanssivat joka kerta jonkun eri henkilön kanssa.

e) Laivamatka

Ohjaaja valitsee romaanin, jonka henkilöt ovat matkustaneet laivalla. Se voi olla „Vaeltajan matka aamunkoittoon”, „Maailman ympäri 80 päivässä”, „Peter Pan” tai mikä tahansa muu romaani, jossa esiintyy laivamatka.

Osallistujat seisovat huoneen keskellä, vetäjä korotetulla korokkeella. Hän pitää käsissään A4-paperiarkkia, joka on kannen jäljitelmä. Kun hän kallistaa paperiarkkia sivulle, osallistujat käyttäytyvät kuin se tapahtuisi lattialle heidän jalkojensa alla - vasemmalle



kallistaminen tarkoittaa, että painovoima vetää kaikkia vasemmalle, oikealle kallistaminen työntää heitä oikealle.

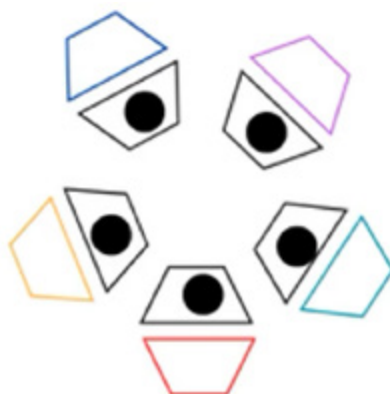
Kortti voi heilua, hypätä, nousta ylös ja pudota alas, kaartua ylös, alas, vasemmalle, oikealle.....

Näyttämällä hän punoo tarinan, johon hän merkitsee kallistuksen pelottavat hetket, mieluiten hyödyntäen tietämystään sen romaanin juonesta, josta hän otti idean.

II. SOSIAALISET PELIT

a) Nopeus treffit

Asettakaa tuolit ympyröiksi huoneeseen: osa tuoleista selkä toisiinsa päin, osa tuoleista vastakkain - muodostetaan kaksi ympyrää - yksi sisä- ja yksi ulkokehä. Jos osallistujia on paljon, tällaisia piirejä on muodostettava useita, jotta jokaisella osallistujalla on paikka. Yhteen ympyrään tulisi mahtua enintään 10/12 hengen ryhmät - liian suuret ryhmät ve-nyttävät hauskanpitoa.



(Mustat romboideja ovat sisäpiiri, värilliset ulompi ympyrä).

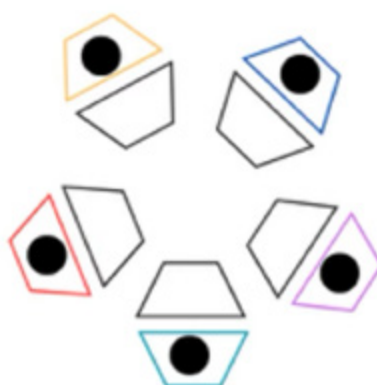
Pisteellä merkityt paikat ovat puhujien paikkoja).

Osallistujat asettuvat paikoilleen, ja sisäpiirissä oleva henkilö kertoo ulkokehällä olevalle henkilölle naamioidinnistaan - kirjan/sankarin, joka on inspiroinut sitä. Tämä kestää 60 sekuntia. Kun aika on kulunut, vetäjä ilmoittaa vaihdosta, ja ulommassa piirissä olevat henkilöt vaihtavat paikkaa ja siirtyvät myötäpäivään viereiselle paikalle.



(Nuolet merkitsevät ulkokehän henkilöiden vaihtosuuntaa).

Nyt ulkokehä kertoo valepuvustaan ja valintansa inspiraatiosta.



(Pisteellä merkityt paikat ovat puhujien paikat).

Leikki toistuu, kunnes ulkokehän ihmiset palaavat lähtöpaikalleen.


b) Etsikää henkilöt luettelosta

Tämän pelin valmistelu edellyttää osallistujien valepukujen tuntemista - tämä voidaan tehdä etukäteen tai tapahtuman aikana.

Jokaiselle osallistujalle annetaan lista, johon on kirjoitettu kirjallisten hahmojen ominaisuuksia ja kokemuksia. Määrätyn ajan kuluessa (aika riippuu osallistujien määrästä) osallistujat juoksentelevat keskenään ja esittävät toisilleen kysymyksiä löytääkseen henkilöt, jotka ovat pukeutuneet kuvauksen mukaisiksi hahmoiksi. Yksi henkilö voidaan kirjoittaa vain yhden piirteen viereen, vaikka hän vastaisi useita kohtia.

Esimerkkiluettelo piirteistä:

- sankari, joka osaa hurmata
- sankari, joka voi luottaa ystäväänsä

- 
- sankari, joka tuli toisesta maasta
 - sankari, jolla oli lemmikki
 - sankari, joka oli kotoisin fantasiamaailmasta
 - sankari, joka oli tyttö
 - sankari, joka oli poika
 - sankari, jolla oli taikavoimia
 - sankari, jolla oli hauskoja asioita tehtävänä
 - sankari, jonka huoneessa on joku hänen maailmastaan, kun hän leikkii.
 - sankari, joka voitti pahan voimat

c) Kuka on kirjallisuussystäväni?

Peli päättyy annetussa ajassa, ja johtaja tarkistaa, kuinka moni on onnistunut täyttämään koko listan kyseisessä ajassa.

Peli alkaa valepukujen luettelolla - jokainen osallistuja voi alussa kertoa, kuka hän on. Kun peli alkaa, jokaisen osallistujan selkään kiinnitetään kortti, jossa on sattumanvarainen hahmo, jonka joku muu on pukeutunut niin, että osallistujat eivät tiedä, kuka heidän kirjallisuussystävänsä on. Osallistujat voivat esittää kysymyksiä, joihin voidaan vastata KYLLÄ tai EI. Tehtävänä on arvata vihjeiden perusteella, kuka kirjallisuussystävä on, ja löytää hänet. Osallistujat kiertävät huoneessa ja kysyvät kaikilta yksityiskohtia, jotka auttavat tunnistamaan, kuka on kirjoitettu selkään kiinnitettyyn paperilappuun. Kun osallistuja arvaa, kuka hänelle on osoitettu, hän pyytää kyseisessä valepuvussa olevaa henkilöä irtottamaan kortin selästä.

MUUTOS

Voit yhdistää osallistujat pareiksi - niin että he etsivät toisiaan. Sitten he etsivät toisiaan - esimerkiksi Harry Potterin on löydettävä Gandalf ja Gandalfin on löydettävä Harry Potter. Leikin lopussa ne parit, jotka ovat löytäneet toisensa tällä tavoin, voivat tanssia yhdessä.