



ლიტერატურული ბაღი

მომზადდა: კრისტინა რუზგამ

მონაწილეთა ასაკი – 7-10 წელი

გაკვეთილების ჩასატარებლად საჭირო დრო: 3 საათი

ზოგადი მიზნები:

- ლიტერატურასთან დადებითი ასოციაციების დამყარება
- ინტეგრაცია და მონაწილეებს შორის ურთიერთობების განმტკიცება
- კრეატიულობისა და წარმოსახვის განვითარება

კონკრეტული მიზნები:

- გუნდური აქტივობები
- ზღაპრის სიუჟეტის ელემენტების გასართობად გამოყენება და თამაშით მათი ხელახლა განსახიერება

მეთოდები:

- საცეკვაო თამაშები
- მოძრაობითი თამაშები

საკვანძო სიტყვები:

ლიტერატურა, წიგნები, საცეკვაო თამაშები, თემატური თამაშები, ბალ-კარნავალი

მასალა:

- მუსიკალური აღჭურვილობა
- საბნები – ორი ცალი 10 კაციან ჯგუფში (I.c.)
- ფურცელი (i.e.)
- სკამები – მონაწილეთა რაოდენობის მიხედვით (II.a.)
- ფურცლები მონაწილეებისთვის კითხვების სიით (II.b.)
- ფურცლები, რომლებზეც დაწერილია მოსაძებნი პერსონაჟები და ზურგზე დასამაგრებელი რამ (II.c.)



I. საცეკვაო თამაშები

ა) გაშეშება

წამყვანი წიგნებიდან ირჩევს მონაწილეთა საყვარელ ერთ-ერთ ბნელ პერსონაჟს, რომელსაც შეუძლია მაგიის შესრულება. მაგალითად, თეთრი ჯადოქარი „ნარნიის ქრონიკებიდან“, ვინმე „ჰარი პოტერიდან“ და ა.შ.

მონაწილეები მუსიკის რიტმში ცეკვავენ და როდესაც ის შეჩერდება, ყველას ედება შელოცვა - არჩეული გმირის შესაბამისად: გადაიქცევიან ქვად, პეტრიფიკუს ტოტალუსის შელოცვა ედებათ და ა.შ. ყველა უნდა გაიყინოს ადგილზე, თითქოს შელოცვა მოხვდათ, ანტიდოტი არის მუსიკის ხელახლა ჩართვა. თამაში რამდენჯერმე მეორდება.

ბ) ჯადოსნური კითხვის ქსელი

მუსიკის ჟღერადობისას ოთახში კითხვის მაგია იშლება - თავდაპირველად, ორი ადამიანი, ხელჩაკიდებული, ცდილობს დაიჭიროს და მეტი მონაწილე მიიზიდოს თავის რიგებში. როდესაც ვინმეს შეეხებიან, ისინი უერთდებიან წყვილს და ასევე ართმევენ ხელს ერთ-ერთ სხვა მონაწილეს, რითაც აფართოებენ თავიანთ გავლენის არეალს. ყალიბდება სამიანი, ოთხიანი და თანმიმდევრულად, სულ უფრო დიდი ქსელი. მონაწილეები ცდილობენ ქსელის მარწმუნებელს თავის დაღწევას, მაგრამ საბოლოოდ ქსელი იმდენად გრძელდება, რომ შეუძლია მოიცვას ყველა, ვინც ჯერ არ არის დატყვევებული.

გ) გმირების ესტაფეტა

ბალის მონაწილეები 10 კაციან ჯგუფებად იყოფიან. ჯგუფის შერჩევის გასაღები შეიძლება იყოს მსგავსი კოსტიუმები, მათ კოსტიუმებთან დაკავშირებული ზოგიერთი საერთო ატრიბუტი ან ბავშვების პირადი არჩევანი.

თითოეული ჯგუფი ხუთ კაცად იყოფა - ერთი ჯგუფი დარბაზის ერთ მხარეს მიდის, მეორე - მეორეში. დავალება არის, ერთმანეთი ჯადოსნური ეტლით (ეს შეიძლება იყოს ეტლი, მფრინავი ხალიჩა, ჯადოსნური ცოცხი, პეგასი - ბავშვების ლიტერატურული ინტერესებიდან გამომდინარე) ერთი ბოლოდან მეორეში გადაიყვანონ. იწყებს მარჯვენა მხარე: ერთი ადამიანი მეორეს საბანზე ექაჩება, რომელიც ფეხებით საბანზე ზის და ხელებით ეჭიდება.

გაქაჩული ადამიანი მიდის რიგის ბოლოში და იქნება ბოლო ვინც გაქაჩავს.

გაქაჩული ადამიანი ახლა უკვე ის არის, ვინც ექაჩება - ამ გზით, თითოეული მონაწილე იქნება მამოძრავებელი ძალა და მხედარი.

გუნდები ერთმანეთს ეჭიბრებიან, თუ ვინ შეძლებს ყველა მონაწილის დარბაზის ერთი ბოლოდან მეორეში ყველაზე სწრაფად გადაყვანას - ის იქნება გამარჯვებული.

დ) სხვადასხვა სამყაროში ვიზიტი

მონაწილეები წყვილებიან და მუსიკის თანხლებით ცეკვას იწყებენ. როდესაც მუსიკა წყდება, ისინი სწრაფად პოულობენ სხვა პარტნიორს. ეს

პროცესი რამდენჯერმე მეორდება და მონაწილეები ყოველ ჯერზე ცდილობენ სხვადასხვა პარტნიორთან ერთად ცეკვას.

ე) გემით მგზავრობა

წამყვანი ირჩევს ზღაპარს, რომელშიც პერსონაჟები გემით მოგზაურობენ. ეს შეიძლება იყოს „განთიადის მოლაშქრის მოგზაურობა“, „80 დღეში მსოფლიოს გარშემო“, „პიტერ პენი“ ან ნებისმიერი სხვა ზღაპარი რომელიც გემით მოგზაურობას ასახავს.

მონაწილეები დარბაზის ცენტრში დგანან, წამყვანი კი ამალლებულ პლატფორმაზეა. უჭირავს A4 ზომის ფურცელი, რომელიც გემბანის ფუნქციას ასრულებს. როდესაც ფურცელს ხრის, მონაწილეები ისე იქცევიან, თითქოს მათ ქვეშ იატაკი იხრება - მარცხნივ დახრა ნიშნავს, რომ ყველას გრავიტაცია მარცხნივ ექაჩება, მარჯვნივ დახრა კი მარჯვნივ უბიძგებს.

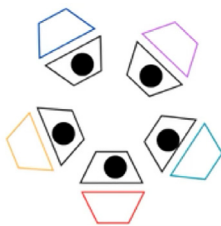
ფურცელს შეუძლია ქანაობა, ხტუნვა, აწევა და დაშვება, დახვევა, ზემოთ, ქვემოთ, მარცხნივ, მარჯვნივ დახრა...

დემონსტრაციის დროს ისინი ქმნიან ისტორიას, სადაც ხაზს უსვამენ დახრის საშინელ მომენტებს, იდეალურად იყენებენ იმ ზღაპრის სიუჟეტის შესახებ ცოდნას, საიდანაც ეს იდეა მოდის.

II. მეზობრული თამაშები

ა) Speed date

დარბაზში სკამები წრეზე არის განლაგებული: ზოგი ზურგით, ზოგი კი ერთმანეთის პირისპირ. უნდა შეიქმნას ორი წრე - ერთი შიგნით, მეორე გარეთ. თუ ბევრი მონაწილეა, უნდა შეიქმნას რამდენიმე ასეთი წრე, რათა ყველას ჰქონდეს ადგილი. ერთ წრეში უნდა განთავსდეს ჯგუფები, რომლებიც არ აღემატება 10/12 ადამიანს - ძალიან დიდი ჯგუფი აქტივობას ზედმეტად გააფართოვებს.



(შავი რომბები შიდა წრეს წარმოადგენს, ფერადი რომბები კი - გარეთა წრეს. წერტილით აღნიშნული ადგილები მოლაპარაკე პირების მდებარეობას წარმოადგენს.)

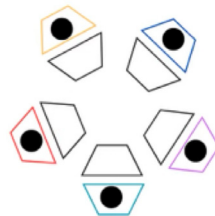
მონაწილეები იკავებენ თავიანთ ადგილებს, ხოლო შიდა წრეში მყოფი ადამიანი, გარე წრეში მყოფს უყვება თავისი კოსტუმის შესახებ - წიგნის/პერსონაჟის შესახებ, რომელმაც ის შთააგონა. ეს 60 წამს გრძელდება.

როდესაც დრო ამოიწურება, წამყვანი აცხადებს ცვლილებას და გარე წრეში მყოფები ადგილებს იცვლიან, საათის ისრის მიმართულებით გადადიან შემდეგ ადგილზე.



(ისრები გარე წრეში მყოფი ადამიანებისთვის ცვლილების მიმართულებას მიუთითებს.)

ახლა გარე წრე საუბრობს თავის კოსტუმზე და რამ შტააგონა მისი არჩევანი.



(წერტილით მონიშნული ადგილები მოლაპარაკე პირების მდებარეობას წარმოადგენს.)

თამაში მეორდება მანამ, სანამ გარე წრის წევრები საწყის ადგილებს არ დაუბრუნდებიან.

ბ) იპოვეთ ადამიანები სიიდან

მოცემული თამაშისთვის მომზადება მოითხოვს მონაწილეებისთვის მათი კოსტიუმების გაცნობას - ეს შეიძლება გაკეთდეს წინასწარ ან აქტივობის დროს.

თითოეული მონაწილე იღებს ლიტერატურული პერსონაჟების თვისებებისა და გამოცდილების ჩამონათვალს. განსაზღვრული დროის განმავლობაში (მონაწილეთა რაოდენობის მიხედვით), მონაწილეები ერთმანეთთან მირბიან და კითხვებს უსვამენ, რათა იპოვონ პერსონაჟების მსგავსად ჩაცმული ადამიანები, რომლებიც შეესაბამებიან აღწერილობას. ერთი ადამიანი შეიძლება ჩაწერილი იყოს მხოლოდ ერთი თვისებით, მაშინაც კი, თუ ის აკმაყოფილებს რამდენიმე კრიტერიუმს.

მახასიათებლების ნიმუშის სია:

- გმირი, რომელსაც შეეძლო მაგიის გაკეთება
- გმირი, რომელსაც თავისი მეგობრის იმედი ჰქონოდა
- გმირი, რომელიც სხვა ქვეყნიდან ჩამოვიდა
- გმირი, რომელსაც ჰყავდა ცხოველი
- გმირი, რომელიც ფენტეზის სამყაროდან მოვიდა
- გმირი, რომელიც გოგონა იყო

- გმირი, რომელიც ბიჭი იყო
 - გმირი, რომელსაც ჯადოსნური ძალები ჰქონდა
 - გმირი, რომელიც სასაცილო რაღაცეებს აკეთებდა
 - გმირი, რომელსაც თამაშის დროს დარბაზში თავისი სამყაროდან ჰყავს ვილაც
 - გმირი, რომელმაც ბოროტი ძალები დაამარცხა
- თამაში მთავრდება დანიშნული დროის შემდეგ და წამყვანი ამოწმებს, რამდენმა ადამიანმა მოახერხა სრული სიის შევსება ამ დროში.

გ) ვინ არის ჩემი ლიტერატურული მეგობარი?

თამაში იწყება კოსტიუმების სიის შექმნით - თითოეულ მონაწილეს თავდაპირველად შეუძლია განაცხადოს, თუ ვის ფორმაშია ჩაცმული. თამაშის დაწყებისას თითოეულ მონაწილეს ზურგზე უმაგრდება შემთხვევით შერჩეული პერსონაჟი, რომლის ფორმაშიც სხვა ვინმეა ჩაცმული, რათა მონაწილეებმა არ იცოდნენ, ვინ არის მათი ლიტერატურული მეგობარი. მონაწილეებს შეუძლიათ დასვანკითხვები, რომლებზეც შესაძლებელი პასუხი არის „დიახ“ ან „არა“. დავალება, მდგომარეობს გამოიცნონ ლიტერატურული მეგობარი მინიშნებებიდან და იპოვონ იგი. მონაწილეები დარბაზში დადიან და ყველას ეკითხებიან დეტალებს, რაც დაეხმარება მათ ზურგზე მიმაგრებულ ბარათზე დაწერილი პერსონაჟის იდენტიფიცირებაში. როგორც კი მონაწილე გამოიცნობს ვინ არის, ის სთხოვს კოსტიუმში გამოწყობილ ადამიანს, რომ ბარათი ზურგიდან მოხსნას.

მოდიფიკაცია

მონაწილეების შერჩევა შეიძლება ასევე წყვილებად - ისე, რომ ერთმანეთი მოძებნონ. მაშინ ისინი ერთმანეთს ეძებენ — მაგალითად, ჰარი პოტერმა უნდა იპოვოს გენდალფი, ხოლო გენდალფმა — ჰარი პოტერი. თამაშის შემდეგ, წყვილებს, რომლებმაც ერთმანეთი ამ გზით იპოვეს, შეუძლიათ ერთად იცეკვონ.