



ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΧΟΡΟΣ

Επεξεργασία: Krystyna Rózga

Ηλικία των συμμετεχόντων – 7-10 ετών

Χρόνος που απαιτείται για τη διεξαγωγή των μαθημάτων: 3 ώρες

Γενικοί στόχοι:

- Δημιουργία θετικών συνειρμών με τη λογοτεχνία
- Ενσωμάτωση και ενίσχυση των σχέσεων μεταξύ των συμμετεχόντων
- Ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της φαντασίας

Ειδικοί στόχοι:

- Ομαδικές δραστηριότητες
- Χρήση στοιχείων της πλοκής του μυθιστορήματος για παιχνίδι και αναπαράσταση του σε παιχνίδι

Μέθοδοι:

- Χορευτικά παιχνίδια
- Κινητικά παιχνίδια

Λέξεις-κλειδιά:

Λογοτεχνία, βιβλία, χορευτικά παιχνίδια, θεματικά παιχνίδια, καρναβαλικός χορός

Υλικά:

- εξοπλισμός αναπαραγωγής μουσικής
- κουβέρτες – δύο για κάθε ομάδα 10 ατόμων (Ι.γ.)
- κόλλα χαρτί (Ι.ε.)
- καρτέλες – όσες και οι συμμετέχοντες (ΙΙ.α.)
- φύλλα με λίστα ερωτήσεων για τους συμμετέχοντες (ΙΙ.β.)
- φύλλα με τους χαρακτήρες που πρέπει να βρουν και κάτι για να τα κολλήσουν στην πλάτη τους (ΙΙ.γ.)

ΧΟΡΕΥΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

α) Πάγωμα

Ο συντονιστής επιλέγει από τους κακούς των αγαπημένων βιβλίων των συμμετεχόντων





έναν που μπορεί να κάνει μαγικά. Π.χ.: Η Λευκή Μάγισσα από τα «Χρονικά της Νάρνια», κάποιος από τον «Χάρι Πότερ» κλπ.

Οι συμμετέχοντες παίζουν όσο παίζει η μουσική και όταν αυτή σταματήσει, όλοι μαγεύονται, ανάλογα με τον επιλεγμένο χαρακτήρα: μετατρέπεται σε πέτρα, ρίχνει το ξόρκι *Petrificus Totalus* κλπ. Όλοι πρέπει να παραμείνουν ακίνητοι στη θέση τους, σαν να έχουν μαγευτεί. Το αντίδοτο είναι να ξαναρχίσει η μουσική. Το παιχνίδι επαναλαμβάνεται αρκετές φορές.

b) Το μαγικό δίκτυο της ανάγνωσης

Κατά τη διάρκεια της μουσικής, η μαγεία της ανάγνωσης απλώνεται στην αίθουσα: αρχικά δύο άτομα, κρατώντας τα χέρια, προσπαθούν να πιάσουν και να εντάξουν στις τάξεις τους άλλους συμμετέχοντες. Όταν αγγίξουν κάποιον ή κάποια από τους συμμετέχοντες στο παιχνίδι, εκείνος ή εκείνη προστίθεται στο ζευγάρι και δίνει επίσης το χέρι σε ένα από τα άτομα, επιτρέποντάς τους να απλωθούν ακόμα περισσότερο. Δημιουργείται ένα τρίο, ένα κουαρτέτο και στη συνέχεια ένα όλο και μεγαλύτερο δίκτυο. Οι συμμετέχοντες προσπαθούν να ξεφύγουν από την αγκαλιά του δικτύου, αλλά στο τέλος το δίκτυο είναι τόσο μεγάλο που μπορεί να αγκαλιάσει όλους όσους δεν έχουν ακόμη πιαστεί.

c) Σκυταλοδρομία των ηρώων

Οι συμμετέχοντες στο χορό χωρίζονται σε ομάδες των 10 ατόμων. Το κριτήριο επιλογής μπορεί να είναι η ομοιότητα των κοστούμιών, κάποια κοινά χαρακτηριστικά που σχετίζονται με τις μεταμφιέσεις ή η ελεύθερη επιλογή των παιδιών.

Κάθε ομάδα χωρίζεται σε πεντάδες. Η μία πεντάδα πηγαίνει στη μία πλευρά της αίθουσας, η άλλη στην άλλη. Ο στόχος είναι η εκατέρωθεν πεντάδα να μεταφερθεί από τη μία άκρη στην άλλη με ένα μαγικό όχημα (μπορεί να είναι άμαξα, ιπτάμενο χαλί, μαγική σκούπα, Πήγασος, ανάλογα με τα λογοτεχνικά ενδιαφέροντα των παιδιών). Ξεκινά η δεξιά πλευρά: ένα άτομο τραβάει με μια κουβέρτα ένα άλλο, το οποίο κάθεται αγκαλιάζοντας την κουβέρτα με τα πόδια και κρατώντας την με τα χέρια.

Το άτομο που τραβήχτηκε πηγαίνει στο τέλος της ουράς και θα είναι το τελευταίο άτομο που θα τραβήξει.

Το άτομο που τραβάει γίνεται τώρα το άτομο που τραβιέται. Με αυτόν τον τρόπο, κάθε συμμετέχων θα είναι η κινητήρια δύναμη και ο αναβάτης.

Οι ομάδες ανταγωνίζονται μεταξύ τους και η ομάδα που θα μεταφέρει πιο γρήγορα όλους τους συμμετέχοντες από τη μία άκρη της αίθουσας στην άλλη κερδίζει.

d) Επίσκεψη σε διαφορετικούς κόσμους

Οι συμμετέχοντες σχηματίζουν ζευγάρια και αρχίζουν να χορεύουν με τη μουσική. Όταν η μουσική σταματήσει, πρέπει να βρουν γρήγορα έναν άλλο παρτενέρ. Η κατάσταση επαναλαμβάνεται αρκετές φορές και οι συμμετέχοντες φροντίζουν να χορεύουν κάθε φορά με κάποιον άλλο.

ε) Ταξίδι με πλοίο

Ο συντονιστής επιλέγει ένα μυθιστόρημα στο οποίο οι ήρωες ταξίδευαν με πλοίο. Μπορεί να είναι το «Ο ταξιδιώτης της αυγής», «Ο γύρος του κόσμου σε 80 ημέρες», «Πίτερ Παν» και οποιοδήποτε άλλο μυθιστόρημα στο οποίο εμφανίζεται ένα ταξίδι με πλοίο.

Οι συμμετέχοντες στέκονται στο κέντρο της αίθουσας, ο συντονιστής σε ένα υπερυψωμένο σημείο. Κρατά στα χέρια του μια κόλλα Α4, η οποία είναι μια απομίμηση του καταστρώματος. Όταν στρέφει την κόλλα προς κάποια κατεύθυνση, οι συμμετέχοντες συμπεριφέρονται σαν να συμβαίνει το ίδιο με το δάπεδο κάτω από τα πόδια τους: η κλίση προς τα αριστερά σημαίνει ότι όλοι τραβιούνται από τη βαρύτητα προς τα αριστερά, ενώ η κλίση προς τα δεξιά τους σπρώχνει προς τα δεξιά.

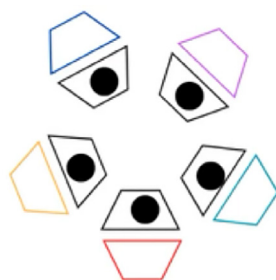
Η κόλλα μπορεί να κυματίζει, να αναπηδά, να ανεβαίνει και να κατεβαίνει, να τυλίγεται, να κάμπτεται προς τα πάνω, προς τα κάτω, προς τα αριστερά, προς τα δεξιά...

Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, ο συντονιστής αφηγείται μια ιστορία στην οποία επισημαίνει τις τρομακτικές στιγμές των κλίσεων, χρησιμοποιώντας κατά προτίμηση τη γνώση της πλοκής του μυθιστορήματος από το οποίο άντλησε την ιδέα.

ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

α) Speed date

Στην αίθουσα τοποθετούνται καρέκλες σε κύκλους: ένα μέρος από τις καρέκλες με την πλάτη ή μία προς την άλλη, άλλες απέναντι από αυτές – πρέπει να δημιουργηθούν δύο κύκλοι – ένας εσωτερικός και ένας εξωτερικός. Εάν οι συμμετέχοντες είναι πολλοί, πρέπει να δημιουργηθούν αρκετοί κύκλοι, ώστε να υπάρχει θέση για όλους. Ένας κύκλος πρέπει να χωράει ομάδες όχι μεγαλύτερες από 10/12 άτομα, επειδή μια πολύ μεγάλη ομάδα θα παρατείνει υπερβολικά το παιχνίδι.



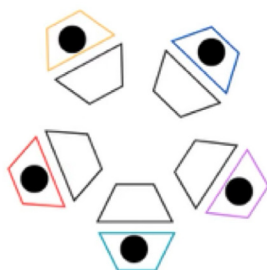
*(Οι μαύροι ρόμβοι είναι ο εσωτερικός κύκλος, οι χρωματιστοί είναι ο εξωτερικός.
Τα σημεία που σημειώνονται με κουκκίδα είναι οι θέσεις των ομιλητών.)*

Οι συμμετέχοντες παίρνουν τις θέσεις τους και το άτομο στον εσωτερικό κύκλο μιλάει στο άτομο του εξωτερικού κύκλου για τη μεταμφίεσή του και το βιβλίο/τον ήρωα που το ενέπνευσε. Αυτό διαρκεί 60 δευτερόλεπτα. Μετά το πέρας του χρόνου, ο συντονιστής ανακοινώνει την αλλαγή και τα άτομα του εξωτερικού κύκλου αλλάζουν θέση, μετακινούμενοι κατά τη φορά των δεικτών του ρολογιού στη θέση δίπλα τους.



(Τα βέλη υποδεικνύουν την κατεύθυνση της αλλαγής των ατόμων
από τον εξωτερικό κύκλο.)

Τώρα ο εξωτερικός κύκλος μιλάει για τη μεταμφίεσή του και την έμπνευση για την επιλογή του.



(Τα σημεία που σημειώνονται με κουκκίδα είναι οι θέσεις των ομιλητών.)

Το παιχνίδι επαναλαμβάνεται μέχρι τα άτομα του εξωτερικού κύκλου να επιστρέψουν στην αρχική τους θέση.


b) Βρείτε τα άτομα από τη λίστα

Η προετοιμασία αυτού του παιχνιδιού απαιτεί γνώση των μεταμφίεσεων των συμμετεχόντων. Αυτό μπορεί να γίνει εκ των προτέρων ή κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης.

Κάθε συμμετέχων λαμβάνει μια λίστα στην οποία αναγράφονται τα χαρακτηριστικά και οι εμπειρίες των λογοτεχνικών ηρώων. Μέσα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα (το οποίο εξαρτάται από τον αριθμό των συμμετεχόντων), οι συμμετέχοντες τρέχουν ο ένας προς τον άλλο και κάνουν ερωτήσεις, ώστε να βρουν τα άτομα που έχουν μεταμφιεστεί σε ήρωες που ταιριάζουν με την περιγραφή. Ένα άτομο μπορεί να συσχετιστεί μόνο με ένα χαρακτηριστικό, ακόμα και αν ταιριάζει σε περισσότερα από ένα.

Παράδειγμα λίστας χαρακτηριστικών:

- ήρωας που ήξερε να κάνει μαγικά
- ήρωας που μπορούσε να βασίζεται στον φίλο του
- ήρωας που προέρχεται από άλλη χώρα
- ήρωας που είχε κατοικίδιο
- ήρωας που προέρχονταν από έναν φανταστικό κόσμο
- ήρωας που ήταν κορίτσι

- 
- ήρωας που ήταν αγόρι
 - ήρωας που είχε μαγικές δυνάμεις
 - ήρωας που έκανε αστεία πράγματα
 - ήρωας που κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού έχει κάποιον από τον κόσμο του στην αίθουσα
 - ήρωας που νίκησε τις δυνάμεις του κακού

Το παιχνίδι τελειώνει μετά από καθορισμένο χρόνο και ο συντονιστής ελέγχει πόσα άτομα κατάφεραν να συμπληρώσουν την πλήρη λίστα σε αυτό το διάστημα.

ς) Ποιος είναι ο λογοτεχνικός μου φίλος;

Το παιχνίδι ξεκινά με τη δημιουργία μιας λίστας μεταμφίεσεων. Κάθε συμμετέχων μπορεί να δηλώσει εκ των προτέρων τι ντύθηκε.

Όταν το παιχνίδι ξεκινά, στην πλάτη του κάθε συμμετέχοντα επικολλάται ένα χαρτάκι με έναν τυχαία επιλεγμένο ήρωα, του οποίου την αμφίεση φορά κάποιος άλλος, έτσι ώστε οι συμμετέχοντες στο παιχνίδι να μην γνωρίζουν ποιος είναι ο λογοτεχνικός τους φίλος. Οι συμμετέχοντες μπορούν να κάνουν ερωτήσεις στις οποίες η απάντηση είναι ΝΑΙ ή ΟΧΙ. Ο στόχος είναι να μαντέψουν από τις υποδείξεις ποιος είναι ο λογοτεχνικός τους συνάδελφος και να τον βρουν. Οι συμμετέχοντες περιφέρονται στην αίθουσα και ρωτούν όλους για λεπτομέρειες που θα τους βοηθήσουν να αναγνωρίσουν ποιος είναι γραμμένος στο χαρτάκι που είναι κολλημένο στην πλάτη τους. Όταν ο συμμετέχων μαντέψει ποιος ήρωας του έχει ανατεθεί, ζητά από το άτομο με αυτή τη μεταμφίεση να ξεκολλήσει το χαρτί από την πλάτη του.

ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΗ

Μπορείτε να βάλετε τους συμμετέχοντες σε ζευγάρια, ώστε να ψάχνουν μαζί ο ένας τον άλλο. Τότε αναζητούν ο ένας τον άλλον, για παράδειγμα ο Χάρι Πότερ πρέπει να βρει τον Γκάνταλφ και ο Γκάνταλφ τον Χάρι Πότερ. Μετά το τέλος του παιχνιδιού, τα ζευγάρια που βρήκαν ο ένας τον άλλο με αυτόν τον τρόπο μπορούν να χορέψουν μαζί.