



IRODALMI BÁL

Készítette: Krystyna Rózga

A résztvevők életkora: 7-10 év

Az óra megtartásához szükséges idő: 3 óra

Általános célok:

- Pozitív asszociációk kialakítása az irodalommal kapcsolatban
- A résztvevők közötti kapcsolatok integrálása és erősítése
- A kreativitás és a képzelőerő fejlesztése

Konkrét célok:

- Csapatmunka fejlesztése
- A regény cselekménye elemeinek felhasználása játékhöz és újrajátszáshoz

Módszerek:

- Táncos játékok
- Mozgásos játékok

Kulcsszavak

Irodalom, könyvek, táncos játékok, témájú játékok, karneváli bál

Anyagok:

- zenelejátszó berendezés
- takarók – két darab 10 fős csoportonként (I.c.)
- papírlap (I.e.)
- székek – egy minden résztvevőnek (II.a.)
- papírlapok a résztvevőknek szóló kérdésekkel (II.b.)
- papírlapok a keresendő karakterekkel és valami, amivel ezeket a hátukra lehet rögzíteni (II.c.)

TÁNCJÁTEKOK

a) Fagy

A vezető kiválaszt egy karaktert a résztvevők kedvenc könyveiből, aki varázsolni tud. Pl.: a Fehér Boszorkány a „Narnia krónikái” című könyvből, valaki a „Harry Potter” sorozatból stb.





A résztvevők zenére játszanak, és amikor a zene leáll, mindenre varázslat hat – a kiválasztott karakternek megfelelően: kővé változtatja őket, Petrificus Totalus varázslatot alkalmaz, stb. Mindenkinek mozdulatlanul kell maradnia, mintha varázslat érte volna. Az ellenszer, hogy újra bekapcsolják a zenét. A játékot többször megismételjük.

b) Az olvasás mágikus hálója

Amíg a zene szól, az olvasás varázsa elterjed a teremben – kezdetben két ember, kéz a kézben, megpróbálja elkapni és bevonni a többi résztvevőt a sorába. Amikor valakit megérintenek, csatlakozik a párhoz, és ő is kinyújtja a kezét az egyik ember felé, így növelve a háló hatókörét. Először trió, majd kvartett, végül egyre nagyobb háló alakul ki. A résztvevők megpróbálnak kiszabadulni a háló öleléséből, de végül olyan hosszú lesz, hogy magába foglalja mindazokat, akiket még nem fogtak el.

c) Hősök váltóversenye

A résztvevőket 10 fős csoportokra osztjuk. A csoportokat összeillő jelmezek, a jelmezekhez kapcsolódó közös jellemzők vagy a gyerekek által választott bármely más szempont alapján alakíthatjuk ki.

Minden csoport ötösökre oszlik – az egyik ötös a terem egyik oldalára, a másik a másikra megy. A feladat az, hogy egymást egy varázslatos járművel (ez lehet szekér, repülő szőnyeg, varázspálca, pegazus – a gyerekek irodalmi érdeklődésétől függően) szállítsák át az egyik végétől a másikra. A jobb oldal kezd: egy személy egy másik személyt húz egy takarón, aki a lábait a takaró köré fonja és a kezével kapaszkodik.

Aki húzva lett, a sor végére áll, és ő lesz az utolsó, aki húz.

A húzó személyt most húzzák – így minden résztvevő egyszerre lesz a hajtóerő és az utas. A csapatok versenyeznek egymással, hogy melyikük tudja a leggyorsabban elszállítani az összes résztvevőt a terem egyik végétől a másikig – a győztes az a csapat, amelyiknek ez sikerül.

d) Látogatás különböző világokban

A résztvevők párokat alkotnak, és zenére táncolni kezdenek. Amikor a zene leáll, gyorsan új partnert kell találniuk. A helyzet többször megismétlődik, és a résztvevők minden alkalommal másvalakivel táncolnak.

e) Utazás hajóval

A vezető kiválaszt egy regényt, amelyben a szereplők hajóval utaznak. Ez lehet „A Hajnalvándor útja”, „80 nap alatt a Föld körül”, „Pán Péter” vagy bármely más regény, amelyben hajóval való utazás szerepel.

A résztvevők a szoba közepén állnak, a vezető pedig egy emelvényen. A kezükben egy A4-es papírlapot tartanak, amely a hajó fedélzetét szimbolizálja. Amikor a papírt egyik oldalra döntik, a résztvevők úgy viselkednek, mintha ez a lábuk alatt lévő padlóval történne – a balra



való döntés azt jelenti, hogy a gravitáció mindenkit balra húz, a jobbra való döntés pedig jobbra tolja őket.

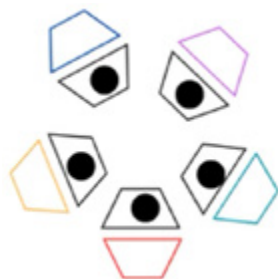
A papírlap hullámozhat, ugrálhat, emelkedhet és süllyedhet, feltekeredhet, felfelé, lefelé, balra, jobbra dőlhet...

A bemutató során a vezető elmesél egy történetet, kiemelve a dölések ijesztő pillanatait, lehetőleg felhasználva a regény cselekményéről szerzett ismereteit, amelyből az ötletet merítette.

TÁRSASÁGI JÁTÉKOK

a) Gyorsrandi

A székeket kör alakban rendezzük el a teremben: néhány szék háttal egymásnak, néhány szék pedig egymással szemben – két kört kell kialakítani – egy belső és egy külső kört. Ha sok a résztvevő, több ilyen kört kell kialakítani, hogy minden résztvevőnek legyen helye. Egy körben legfeljebb 10-12 fős csoportok férhetnek el – a nagyobb létszám túlságosan meghosszabbítaná a játékot.



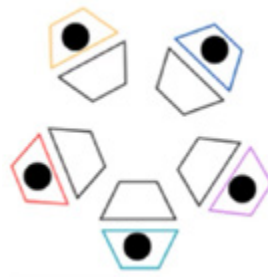
*(A fekete rombuszok a belső kört, a színes rombuszok a külső kört jelölik.
A pontok a beszélők helyét jelzik.)*

A résztvevők elfoglalják helyüket, és a belső körben ülő személyek elmondják a külső körben ülőknek, hogy mi ihlette a jelmezüket – melyik könyv/szereplő. Ez 60 másodpercig tart. Amikor lejárt az idő, a vezető jelzi a váltást, és a külső körben lévők helyet cserélnek, óramutató járásával megegyező irányban a következő helyre lépve.



(A nyilak jelzik a külső körben álló emberek mozgásának irányát.)

Most a külső kör tagjai beszélnek az jelmezükről és a választásuk mögött álló inspirációról.



(A pontok jelzik azokat a helyeket, ahol az emberek beszélnek.)

A játék addig ismétlődik, amíg a külső körben lévők vissza nem térnek a kiindulási helyükre.

b) Találd meg ki szerepel a listán

A játék előkészítéséhez ismerni kell a résztvevők jelmezeit – ezt előre vagy az esemény során is megtehetjük.

Minden résztvevő kap egy listát az irodalmi szereplők jellemzőiről és élményeiről. Egy meghatározott időn belül (az idő a résztvevők számától függ) a résztvevők körbefutnak és kérdéseket tesznek fel egymásnak, hogy megtalálják azokat a személyeket, akik a leírásnak megfelelő karakternek öltöztek. Egy személy csak egy jellemző alatt szerepelhet, még akkor is, ha több pontnak is megfelel.

Jellemzők mintalista:

- varázslatos képességekkel rendelkező karakter
- olyan karakter, aki számíthatott a barátjára
- egy másik országból származó karakter
- hős, akinek háziállata volt
- egy hős, aki egy fantáziavilágból származik
- egy hős, aki lány volt
- egy hős, aki fiú volt
- egy karakter, akinek mágikus ereje volt
- egy karakter, aki vicces dolgokat csinált
- egy hős, akinek a szobájában valaki a saját világából is ott van, miközben játszik
- egy hős, aki legyőzte a gonosz erőket

A játék a kijelölt idő letelte után véget ér, és a vezető ellenőrzi, hányan tudták teljesíteni a teljes listát az adott idő alatt.

c) Ki az én irodalmi barátom?

A játék a jelmezek bemutatásával kezdődik – minden résztvevő elmondhatja, kinek öltözött be.

A játék kezdetén minden résztvevőnek a hátára egy papírt tűznek, amelyen egy véletlenszerűen kiválasztott karakter neve szerepel- olyan karakteré, akinek valaki más öltözött be, így a résztvevők nem tudják, ki az irodalmi barátjuk. A résztvevők olyan kérdéseket tehetnek fel, amelyekre IGEN vagy NEM válasszal lehet válaszolni. A feladat az, hogy a nyomok alapján kitalálják, ki az irodalmi társuk, és megtalálják őket. A résztvevők körbejárják a termet,



és mindenkitől olyan részleteket kérdeznek, amelyek segítenek nekik felismerni, ki van a hátukra tűzött papírlapon. Amikor egy résztvevő kitalálja, ki lett neki kiosztva, megkéri az adott jelmezben lévő személyt, hogy vegye le a papírt a hátáról.

MÓDOSÍTÁS

A résztvevőket párokba lehet osztani, hogy egymást megkeressék. Például Harry Potternek Gandalfot kell megtalálnia, Gandalfnak pedig Harry Potttert. A játék után azok a párok, akik egymásra találtak, együtt táncolhatnak.