



BÓKMENNTABOLTI

Unnið af: Krystyna Rózga

Aldur þátttakenda – 7–10 ára

Tími sem þarf til að framkvæma athafnir: 3 klst

Heildarmarkmið:

- Að búa til jákvæð tengsl við bókmenntir
- Að samþætta og styrkja tengsl milli þátttakenda
- Að efla sköpunarkraft og ímyndunarafl

Sérstök markmið:

- Hópverkefni
- Að nota þætti úr söguþræði skáldsögu til leiklistar og endurgerðar í athöfnum

Aðferðir:

- Dansrútínur
- Líkamlegar athafnir

Lykilorð:

Bókmenntir, bækur, dansveislur, þemaleikir, karnivalbolti

Efni:

- búnaður til afspilunar tónlistar
- teppi – tvö á hvern hóp, 10 manns (I.c.)
- blað af pappír (I.e.)
- jafn margar stólar og þátttakendur (II.a.)
- blöð með spurningalista fyrir þátttakendur (II.b.)
- blöð með skrifuðum persónum til að finna og eitthvað til að festa þau á bak þátttakandans (II.c.)

DANSRÚTÍNUR

a) Frysting

Leiðbeinandi velur úr svörtum persónum sem gátu gert töfra úr uppáhaldsbókum þátttakenda.

Til dæmis: Hvítu nornina úr „The Chronicles of Narnia,” einhvern úr „Harry Potter” o.s.frv.





Þátttakendur leika við tónlistina, og þegar hún stoppar,aldur er lagður á alla – í samræmi við valda persónu: breytir þeim í stein, leggur Petrificus Totalus galdur á þá, o.s.frv.“ Allir verða að frjóska á staðnum, eins og slegnir af galdri. Mótefnið er að kveikja aftur á tónlistinni. Leikurinn er endurtekinn nokkrum sinnum.

b) Töfravefur lestrarins

Meðan tónlistin spilast, breiðist töfrar lestrarins út um herbergið – það byrjar með tveimur sem halda í hendur og reyna að ná og taka inn fleiri þátttakendur. Þegar einn leikmanna er snertur, gengur hann til liðs við parið, tekur einnig í hönd annars manns, svo að seiling þeirra verður meiri. Þriggja-, fjögurra- og sífellt stærra-manna net myndast.“ Þátttakendur reyna að skríða út úr faðmi netsins, en að lokum verður netið svo langt að það nær utan um alla þá sem ekki hafa enn verið handsamaðir.

c) Boðhlaup hetjanna

Balleigendur eru skiptir í hópa af 10 manns. Lykillinn að pöruninni getur verið líkleiki búninga, einhver sameiginleg einkenni tengd dulargervunum, eða einfaldlega eigin val barna.

Hver hópur skiptist í fimm-manna hópa; einn hópur af fimm fer á aðra hlið herbergisins, hinn fer á hina. Verkefnið er að flytja hvern annan frá öðrum endanum til hins með töfratæki (þetta gæti verið stríðsvagn, fljúgandi teppi, töfrakústur, pegasus – í samræmi við bókmenntaáhuga barnanna). Hægri hliðin byrjar: einn dregur annan á teppi; sá sem er dreginn situr á meðan hann vefur teppinu um fætur sína og heldur sér með höndunum.

Sá sem hefur verið dreginn fer aftast í röðina og verður síðasti aðilinn til að draga.

Sá sem dregur verður nú sá sem er dreginn; á þennan hátt verður hver þátttakandi bæði drifkrafturinn og farþeginn.

Liðin keppa hvert við annað; það lið sem tekst að flytja alla þátttakendur frá öðrum enda salarins til hins á sem skemmstum tíma, vinnur.

d) Heimsókn í ólíka heima

Þátttakendur para sig saman og byrja að dansa saman við tónlistina. Þegar tónlistin stoppar, þurfa þeir að finna sér annan félagan fljótt. Þetta er endurtekið nokkrum sinnum, og þátttakendur passa að dansa við einhvern annan í hvert skipti.

e) Bataferð

Leiðbeinandi velur skáldsögu þar sem persónurnar hafa ferðast með skipi. Það gæti verið „The Voyage of the Dawn Treader“, „Around the World in Eighty Days“, „Peter Pan“, og hvaða önnur skáldsaga sem fjallar um bátsferð.

Þátttakendur standa í miðju herberginu, með leiðbeinanda á upphækkuðum palli. Leiðbeinandi er með A4 blað í höndunum, sem líkir eftir pílvari. Þegar leiðbeinandi hallar blaðinu til annarrar hliðar, haga þátttakendur sér eins og það sé að gerast með gólfið undir fótum þeirra; halli til vinstri þýðir að allir dragast til vinstri af þyngdaraflinu, halli til hægri ýtir þeim til hægri.

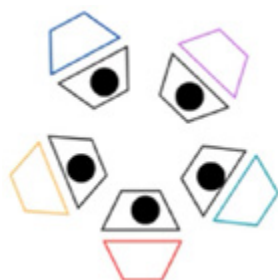
Blaðið getur veifað, skoppað, lyfst upp og fallið niður, sveigst upp, niður, til vinstri, til hægri...

Meðan á sýningunni stendur spannr leiðbeinandi sögu, leggur áherslu á ógnvekjandi augnablik hallanna, og vísar þá helst í þekkingu á söguþræði skáldsögunnar sem hugmyndin var sótt úr.

ÍSBRJÓTASLEIKIR

a) Hríddardagur

Stólarnir eru raðaðir í hringi í herberginu: sumir stólar snúa baki við baki, aðrir snúa að þeim; tveir hringir skulu myndast, einn innri og einn ytri. Ef þátttakenda eru margir, skal setja upp nokkra slíka hringi svo að hver þátttakandi hafi sæti. Í einum hring skulu hóparnir ekki vera stærri en 10–12 manns – hópur sem er of stór mun lengja leikinn.



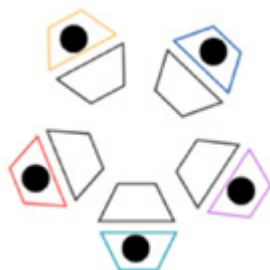
*(Svörtu rómboíðarnir eru innri hringurinn; litríku rómboíðarnir eru ytri hringurinn.
Rýmin merkt með punkti eru rými ræðumanna.)*

Þátttakendur taka sæti sín, og sá sem situr í innri hringnum segir viðkomandi í ytri hringnum frá dulargervi sínu, þ.e. bókinni/hetjunni sem veitti þeim innblástur. Þeir hafa 60 sekúndur. Þegar tíminn er liðinn tilkynnir leiðbeinandi breytingu, og fólkið í ytri hringnum skiptir um sæti og færist klukkuvætt við næsta sæti.



(Örvarnar sýna stefnu breytinga fólks í ytri hringnum.)

Nú segir ytri hringurinn frá dulargervi sínu og innblæstri sínum við val á því.



(Rýmin merkt með punkti eru rými ræðumanna.)

Æfingin endurtekur sig þar til þeir í ytri hringnum snúa aftur á upphafssæti sitt.

b) Finna fólk á listanum

Undirbúningur þessa leiks krefst þess að vita dulargervi þátttakendanna; þetta má gera annað hvort fyrirfram eða meðan á viðburðinum stendur

Hverjum þátttakanda er afhent listi með einkennum og upplifunum bókmenntapersóna. Innan tiltekins tíma (tíminn fer eftir fjölda þátttakenda) hlaupa þátttakendur um og spyrja hvorn annan spurninga til að finna fólk sem er klætt sem persónur sem passa við lýsinguna. Einn einstaklingur má aðeins skrá með einni eiginleika, jafnvel þó hann passi við fleiri atriði.

Dæmi um lista yfir eiginleika:

- persóna sem kunni að nota galdur
- persóna sem gat treyst vini sínum
- persóna sem kemur frá öðru landi
- persóna sem átti gæludýr
- persóna sem kom úr ævintýraheimi
- persóna sem var stelpa
- persóna sem var strákur
- persóna sem átti galdrakrafta
- persóna sem gerði fyndna hluti
- persóna sem, á meðan á leiknum stendur, hefur einhvern úr heimi sínum viðstaddan í herberginu
- persóna sem hefur sigrað illu öflin

Leiknum lýkur eftir úthlutaðan tíma og leiðbeinandi athugar hversu margir hafa náð að fylla út allan listann á þeim tíma.

c) Hver er bókmenntavinur minn?

Leikurinn byrjar með gerð lista yfir dulargervi; hver þátttakandi getur upphaflega tilkynnt hver hann er klæddur sem.

Þegar leikurinn hefst er kort fest á baki hvers þátttakanda með handahófskenndri persónu sem einhver annar hefur klætt sig sem, þannig að þátttakendur viti ekki hver bókmenntavinur þeirra er. Þátttakendur geta spurt spurninga sem svarað er með JÁ eða NEI. Verkefnið er að giska út frá vísbendingunum hver bókmenntavinurinn er og finna hann. Þátttakendur fara um herbergið og spyrja alla um upplýsingar til að hjálpa sér að greina hver hefur verið skrifaður á blaðið sem fest er á baki þeirra. Þegar þátttakandi giskar á hver hefur verið úthlutað honum, biður hann viðkomandi í því dulargervi um að taka kortið af baki sínu.

BREYTING

Þið getið parað þátttakendur saman svo að þeir leiti að hvor öðrum. Til dæmis þarf Harry Potter að finna Gandalf, og Gandalf þarf að finna Harry Potter. Í lok leiksins geta pörin sem fundu hvor annað á þennan hátt dansað saman.