



# LITERATŪRAS BALLE

**Sagatavojusi:** Krystyna Rózga

**Dalībnieku vecums:** 7–10 gadi

**Nodarbības ilgums:** 3 stundas

## Vispārīgie mērķi:

- Veidot pozitīvas asociācijas ar literatūru
- Dalībnieku integrācija un attiecību stiprināšana
- Radošuma un iztēles attīstīšana

## Konkrētie mērķi:

- Komandas darbs
- Romāna sižeta elementu izmantošana, lai spēlētos un tos atainotu spēlē

## Metodes:

- Deju spēles
- Kustību spēles

## Atslēgas vārdi:

Literatūra, grāmatas, deju spēles, tematiskās spēles, karnevāla balle

## Materiāli:

- mūzikas atskaņošanas iekārta
- segas – divas uz katru 10 cilvēku grupu (I.c.)
- papīra lapas (I.e.)
- krēsli – tik daudz, cik ir dalībnieku (II.a.)
- lapas ar jautājumu sarakstu dalībniekiem (II.b.)
- lapas ar uzrakstītiem meklējamiem tēliem un priekšmets, ar ko tos piestiprināt pie muguras (II.c.)





## DEJU SPĒLES

### a) Sasaldēšana

Vadītājs izvēlas no dalībnieku mīļākajām grāmatām ļaunos varoņus, kuri spēj burt. Piemēram, Balta ragana no „Nārnijas stāstiem”, kāds no „Harija Potera” utt.

Dalībnieki spēlējas pie mūzikas, un, kad tā tiek izslēgta, visiem tiek uzlikts burvju lāsts – atbilstoši izvēlētajam varonim: pārvērš akmenī, uzliek burvju lāstu Petryficus Totalus utt. Visiem jāpaliek nekustīgiem, it kā viņi būtu pārņemti ar burvju lāstu. Pretlīdzeklis ir mūzikas atkārtota ieslēgšana. Spēle tiek atkārtota vairākas reizes.

### b) Burvju lasīšanas tīkls

Mūzikas atskaņošanas laikā zālē izplatās lasīšanas burvība – sākumā divi cilvēki, sadevušies rokās, mēģina noķert un savā pulkā iekļaut nākamos dalībniekus. Kad kādam no spēlētājiem pieskarasviņš pievienojas pārim, arī sniedzot roku vienam no dalībniekiem, tādējādi palielinot tīkla izmēru.. Tādējādi veidojas trīs, četri un arvien lielāks tīkls. Dalībnieki mēģina izvairīties no tīkla apskāvieniem, bet beigās tīkls ir tik garš, ka var aptvert visus, kuri vēl nav tikuši noķerti.

### c) Varoņu stafete

Balles dalībnieki tiek sadalīti grupās pa 10 cilvēkiem. Izvēles kritērijs var būt tērpu līdzība, kādas kopīgas iezīmes, kas saistītas ar tērpiem, vai bērnu brīva izvēle.

Katra grupa tiek sadalīta piecās daļās – viena piecinieka daļa dodas uz vienu zāles pusi, otra – uz otru. Uzdevums ir pārvietoties no viena gala uz otru ar burvju transportlīdzekli (tie var būt rati, lidojošs paklājs, burvju slotas, pegazs – atbilstoši bērnu literārajām interesēm). Sāk no labās puses: viena persona velk uz segas otru, kas sēž, apņēmusies segas malas ar kājām un turas ar rokām.

Persona, kas tika vilkta, iet uz rindas galu un būs pēdējā persona, kas vilks.

Tagad vilkšanas kārtā pāriet uz citu personu– tādējādi katrs dalībnieks būs gan dzinējspēks, gan jātnieks.

Komandas sacenšas savā starpā, kura no tām visātrāk pārvedīs visus dalībniekus no vienas zāles puses uz otru – tā uzvar.

### d) Vizīte dažādās pasaulēs

Dalībnieki sadalās pāros un sāk dejojot pāros pie mūzikas. Kad mūzika apstājas, ātri jāatrod cits partneris. Situācija atkārtojas vairākas reizes, un dalībnieki rūpējas par to, lai katru reizi dejotu ar kādu citu.

### e) Ceļojums ar kuģi

Vadītājs izvēlas romānu, kurā varoņi ceļoja ar kuģi. Tas var būt „Ceļotāja ceļojums uz rītausmu”, „80 dienās apkārt pasaulei”, „Pīters Pens” un jebkurš cits romāns, kurā ir ceļojums ar kuģi.

Dalībnieki stājas telpas vidū, vadītājs uz paaugstinājuma. Viņš rokās tur A4 lapu, kas attēlo kuģa klāju. Kad viņš lapu sasver uz kādu pusi, dalībnieki rīkojas tā, it kā grīda zem viņu kājām kustētos – sasvērums pa kreisi nozīmē, ka visus velk gravitācijas spēks pa kreisi, sasvērums pa labi – pa labi.

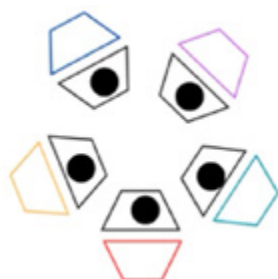
Lapa var viļņoties, lēkt, pacelties augšā un kristies lejā, saliekties, sasvērties uz augšu, uz leju, pa kreisi, pa labi...

Demonstrācijas laikā viņš stāsta stāstu, kurā izceļ briesmīgos sānu slīdēšanas brīžus, vislabāk izmantojot zināšanas par romāna sižetu, no kura viņš smēlies ideju.

## SABIEDRISKĀS SPĒLES

### a) Ātrais randiņš

Zālē krēsli ir izvietoti apļos: daļa krēslu ar mugurām viens pret otru, daļa krēslu pretī tiem – ir jāizveido divi apli – viens iekšējais, otrs ārējais. Ja dalībnieku ir daudz, vajadzēs izveidot vairākus šādus apļus, lai katram dalībniekam būtu vieta. Vienā aplī var ietilpt ne vairāk kā 10–12 cilvēku grupa – pārāk liela grupa padarīs spēli pārāk garu.



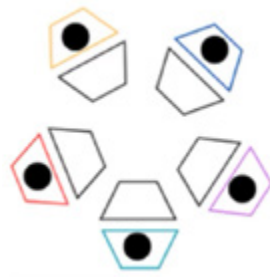
*(Melnie rombi ir iekšējais aplis, krāsainie – ārējais.  
Ar punktu atzīmētās vietas ir runātāju vietas.)*

Dalībnieki ieņem vietas, un persona iekšējā aplī stāsta personai ārējā aplī par savu tērpu – grāmatu vaivaroni, kas bija iedvesmas avots. Tas ilgst 60 sekundes. Pēc laika beigām vadītājs paziņo par maiņu, un personas no ārējā apļa maina vietas, pārvietojoties pulksteņa rādītāja virzienā uz blakus esošo vietu.



*(Bultas norāda ārējā apļa dalībnieku pārvietošanās virzienu.)*

Tagad ārējais aplis stāsta par savu tērpu un iedvesmu tā izvēlei.



(Ar punktu atzīmētās vietas ir vietas, kurās runā personas.)

Spēle tiek atkārtota, līdz ārējā apla dalībnieki atgriežas savās sākotnējās vietās.

### b) Atrodiet personas no saraksta

Lai sagatavotu šo spēli, ir jāzina dalībnieku tērpi – to var izdarīt iepriekš vai pasākuma laikā. Katrs dalībnieks saņem sarakstu, kurā uzskaitītas literāro varoņu īpašības un pieredze. Noteiktā laikā (laiks atkarīgs no dalībnieku skaita) spēles dalībnieki skraida pa zāli un uzdod jautājumus, lai atrastu personas, kas pārgērkušās par varoņiem, kuri atbilst aprakstam. Viena persona var būt pierakstīta tikai pie vienas īpašības, pat ja tā atbilst vairākiem punktiem.

Piemērs raksturīgo iezīmju sarakstam:

- varonis, kurš prata burvju mākslu
- varonis, kurš varēja paļauties uz savu draugu
- varonis, kas nāk no citas valsts
- varonis, kuram bija mājdzīvnieks
- varonis, kurš nāca no fantastiskas pasaules
- varonis, kas bija meitene
- varonis, kurš bija zēns
- varonis, kuram bija maģiskas spējas
- varonis, kurš darīja smieklīgas lietas
- varonis, kuram spēles laikā zālē ir kāds no viņa pasaules
- varonis, kurš uzvarēja ļauno spēkus

Spēle beidzas pēc noteiktā laika, un vadītājs pārbauda, cik cilvēki šajā laikā ir spējuši aizpildīt pilnu sarakstu.

### c) Kas ir mans literārais draugs?

Spēle sākas ar tērpu saraksta izveidošanu – katrs dalībnieks sākumā var pastāstīt, par ko viņš ir pārgērbies.

Kad spēle sākas, katram dalībniekam uz muguras tiek piestiprināta kartīte ar nejauši izvēlētu varoni, par kuru ir pārgērbies kāds cits, tā, lai spēles dalībnieki nezina, kurš ir viņu literārais draugs. Dalībnieki var uzdot jautājumus, uz kuriem var atbildēt ar JĀ vai NĒ. Uzdevums ir no norādēm uzminēt, kurš ir literārais draugs, un atrast viņu. Dalībnieki staigā pa telpu un uzdod jautājumus visiem par detaļām, kas palīdzēs atpazīt, kas ir uzrakstīts uz kartiņas, kas



piestiprināta pie muguras. Kad dalībnieks uzmin, kas viņam ir piešķirts, viņš lūdz personai šajā tērpā noņemt lapiņu no muguras.

## MODIFIKĀCIJA

Dalībniekus var sadalīt pāros, lai viņi meklētu viens otru kopā. Tad viņi meklē viens otru – piemēram, Harijs Poters meklē Gandalfu, bet Gandalf meklē Hariju Poteru. Pēc spēles beigām pāri, kas šādā veidā ir atraduši viens otru, var dejot kopā.

