



LITERATŪROS POKYLIS

Parengė: Krystyna Rózga

Dalyvių amžius: 7–10 metų

Užsiėmimams skirtinas laikas: 3 valandos

Bendrieji tikslai:

- Kurti teigiamas asociacijas su literatūra
- Sutelkti dalyvius ir stiprinti jų tarpusavio santykius
- Ugdyti kūrybiškumą ir vaizduotę

Tikslieji tikslai:

- Veikti komandoje
- Naudoti kūrinio siužeto elementus žaidimams ir atkurti siužetą žaidimuose

Būdai:

- Šokių žaidimai
- Judrieji žaidimai

Raktažodžiai:

Literatūra, knygos, šokių žaidimai, teminiai žaidimai, karnavalo pokylis

Priemonės:

- įranga muzikai leisti
- apklotai – po du kiekvienai 10 žmonių grupei (I.c.)
- popieriaus lapas (I.e.)
- kėdės – tiek, kiek yra dalyvių (II.a.)
- lapai su klausimų dalyviams sąrašu (II.b.)
- lapai su surašytais veikėjais, kuriuos reikės surasti, ir kas nors, kuo būtų galima pritvirtinti ant nugaros (II.c)


I. ŠOKIŲ ŽAIDIMAI

a) Šaldymas

Vedėjas iš dalyvių mėgstamose knygose vaizduojamų juodųjų veikėjų parenka tą, kuris moka kerėti. Pvz.: Baltąją raganą iš „Narnijos kronikų“, ką nors iš „Hario Poterio“ ir pan.

Dalyviai linksmynasi skambant muzikai, o jai nutilus, ant visų metami kerai – atitinkamai





pagal pasirinktą veikėją: paverčiami akmenimis, metami „Petrificus Totalus“ kerai ir pan. Visi dalyviai privalo sustingti vietoje, lyg juos būtų paveikę kerai. Priešnuodis – vėl suskambusi muzika. Žaidimas kartojamas kelis kartus.

b) Stebuklingasis skaitymo tinklas

Skambant muzikai po salę pasklinda skaitymo stebuklai – pradžioje du žmonės, susikibę rankomis, bando sugauti ir įtraukti į savo draugiją kitus dalyvius. Kuris nors palietas žaidėjas jungiasi prie poros ir paduoda vienam iš jų ranką, kad lengviau pasiektų kitus žaidėjus. Susidaro trijulė, ketvertas ir tinklas vis plečiasi. Dalyviai bando ištrūkti iš tinklo gniaužtų, bet pabaigoje tinklas pasidaro toks ilgas, kad gali suburti visus tuos, kurie dar nebuvo pagauti.

c) Veikėjų estafetė

Pokylis dalyviai susiskirsto grupėmis po 10 žmonių. Žmonės grupėmis gali būti parenkami pagal panašius kostiumus, kokias nors bendrąsias persirengėlių savybes arba vaikai laisvai renkasi grupę.

Kiekviena grupė padalijama po penkis žmones – vienas penketukas eina vienon pusėn, kitas kiton. Užduotis – vieniems pervežti kitus iš vieno galo į kitą stebuklingąją transporto priemonę (tai gali būti dviratis vežimas, skraidantis kilimas, stebuklinga šluota, Pegasas – atitinkamai pagal tai, kokia literatūra vaikai domisi). Žaidimą pradeda dešinioji pusė: vienas vaikas tempia ant apklotą kitą, kuris sėdi apžergęs apklotą kojomis ir laikydamasis už jo rankomis.

Pertemptas vaikas eina į eilės galą – bus paskutinis, kuris temps apklotą.

Dabar tas, kuris tempė, tampa tempiamučiu – taip kiekvienas dalyvis bus ir vežėjas, ir keleivis. Komandos varžosi tarpusavyje, kuri iš jų greičiau perveš visus dalyvius iš vieno salės galo į kitą – tą ir laimi.

d) Įvairių pasaulių lankymas

Dalyviai susiburia poromis ir pradeda šokti skambant muzikai. Muzikai nutilus reikia greitai susirasti kitą partnerį. Kartojama kelis kartus, kol žaidimo dalyviai pašoka vis su kitu žmogumi.

e) Kelionė laivu

Vedėjas parenka kūrinį, kurio veikėjai keliauja laivu. Pvz., „Aušros užkariautojo kelionė“, „Aplink pasaulį per 80 dienų“, „Piteris Penas“ arba bet koks kitas kūrinys, kuriame keliaujama laivu. Dalyviai sustoja salės viduryje, o vedėjas ant pakylės. Vedėjas rankoje laiko A4 popieriaus lapą, kuris vaizduoja denį. Vedėjui pakreipus lapą į kurią nors pusę, dalyviai elgiasi taip, lyg ir grindys po jų kojomis pakryptų – pakreipus lapą kairėn, visus traukos jėga verčia kairėn, pakreipus lapą dešinėn – visi linksta dešinėn.

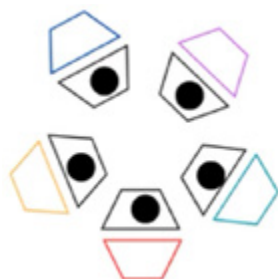
Lapą galima vilnyti, kratyti, kelti aukštyn ir leisti žemyn, vynioti, kraipyti aukštyn, žemyn, kairėn, dešinėn...

Vedėjas, vartydamas lapą, pasakoja istoriją, kurioje išryškina siaubingas siūbavimo akimirkas, geriausiai pasitelkdamas jam žinomo kūrinio, iš kurio sėmėsi idėją, siužetą.

II. SOCIALINIAI ŽAIDIMAI

a) Greitasis pasimatymas

Salėje ratu susstatomos kėdės: dalis kėdžių suglaudžiamos atlošais, dalis pastatoma viena priešais kitą – būtina sukurti du ratus: vieną – vidinį, kitą – išorinį. Jeigu dalyvių yra daug, tokių ratų reikėtų sukurti kelis, kad kiekvienam dalyviui atitektų po vietą. Viename rate turėtų tilpti iki 10–12 žmonių – per daug žmonių pernelyg ištęsia žaidimą.



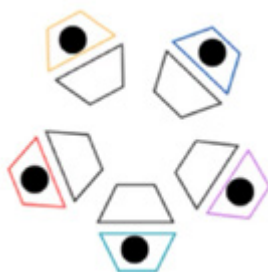
*(Juodi rombai – vidinis ratas, spalvoti – išorinis.
Tašku pažymėtos vietos skirtos kalbėtojams.)*

Dalyviai susėda į vietas ir vienas iš vidinio rato pasakoja kitam iš išorinio rato apie tai, ką jis vaizduoja – jį įkvėpusią knygą (veikėją). Pasakojimas trunka 60 sekundžių. Praėjus šiam laikui vedėjas paskelbia, kad keičiamasi vaidmenimis – dalyviai iš išorinio rato persėda į kitą vietą, pasislinkdami pagal laikrodžio rodyklę į gretimą vietą.



(Rodyklės rodo kryptį, kuria persėda dalyviai iš vidinio rato.)

Dabar dalyvis iš vidinio rato pasakoja apie tai, ką jis vaizduoja ir kas jį įkvėpė.



(Tašku pažymėtos vietos skirtos kalbėtojams.)

Žaidimas kartojamas tol, kol dalyviai iš vidinio rato grįžta į savo pradinę vietą.

b) Rask žmones iš sąrašo

Norint pasirengti šiam žaidimui, reikia išsiaiškinti, kuo dalyviai persirengė – tai galima padaryti iš anksto arba jau renginyje.

Kiekvienam dalyviui įteikiamas sąrašas, kuriame surašytos literatūros veikėjų savybės ir partirtys. Per nustatytą laiką (priklauso nuo dalyvių skaičiaus) žaidimo dalyviai bėgioja vienas pas kitą ir užduoda klausimų, kad galėtų rasti dalyvius, persirengusius veikėjais, kurie atitiktų aprašymą. Vienas žmogus gali būti priskiriamas tik vienai savybei, net jeigu ir tinka kelioms.

Savybių sąrašo pavyzdys:

- veikėjas, mokėjęs kerėti
- veikėjas, galėjęs pasikliauti savo bičiuliu
- veikėjas, kilęs iš kitos šalies
- veikėjas, turėjęs gyvūnėlį
- veikėjas, kilęs iš stebuklingo pasaulio
- veikėjas – mergaitė
- veikėjas – berniukas
- veikėjas, turėjęs stebuklingų galių
- veikėjas, krėtęs juokingus dalykus
- veikėjas, dalyvaujantis žaidime, kuris salėje turi veikėją iš to paties pasaulio
- veikėjas, įveikęs blogio jėgas

Žaidimas baigiamas praėjus nustatytam laikui. Vedėjas patikrina, kiek dalyvių suspėjo per tą laiką užpildyti visą sąrašą.

c) Kas yra mano literatūrinis bičiulis?

Žaidimo pradžioje sudaromas persirengėlių sąrašas – kiekvienas dalyvis pasako, kuo persirengė.

Toliau kiekvienam dalyviui ant nugaros pritvirtinamas lapelis su burtais parinktu veikėju, kuriuo persirengė kuris nors kitas dalyvis, taip, kad žaidimo dalyviai nematytų, kas yra jų literatūrinis bičiulis. Dalyviai gali užduoti klausimų, į kuriuos galima atsakyti TAIP arba NE. Užduotis – iš užuominų atspėti, kas yra literatūrinis bičiulis ir rasti jį. Dalyviai vaikšto po salę ir teiraujasi detalių, padėsiančių atpažinti, kas užrašytas ant nugaros pritvirtintame lapelyje. Dalyvis, atspėjęs, kas jam priskirtas, prašo tuo veikėju persirengusį dalyvį nusegti lapelį nuo nugaros.

PAKEITIMAS

Dalyvius galima suporuoti, kad ieškotų vienas kito. Pavyzdžiui, Haris Poteris turi surasti Gendalfą, o Gendalfas – Harį Poterį. Žaidimui pasibaigus, galima sušokti porų, kurios taip susirado viena kitą, šokį.