



# БАЛ НА ЛИТЕРАТУРАТА

**Автор:** Кристина Рузга

**Возраст на учесниците:** 7-10 години

**Потребно време:** 3 часа

## Општи цели:

Градење позитивни асоцијации со врска со литературата  
Интегрирање и зајакнување на односите меѓу учесниците  
Развивање на креативност и имагинација

## Посебни цели:

- Тимска работа
- Користење на елементи од заплетот на романот за игра и реконструкција

## Методи:

- Танцови игри
- Активни игри

## Клучни зборови:

Литература, книги, танцови игри, тематски игри, карневалски бал

## Материјали:


- Музичка опрема
- Ќебиња – две ќебиња на една група од 10 учесници (I.c.)
- Лист хартија (I.e.)
- Столици – толку колку што има учесници (II.a.)
- Листови хартија со список на прашања за учесниците (II.b.)
- Листови хартија на кои се напишани имињата на ликовите кои што треба да се најдат и нешто со што ќе можат да се закачат тие листови на грбот на учесниците (II.c.)

## ТАНЦОВИ ИГРИ

### а) Замрзнување

Водителот избира еден од лошите ликови од омилените книги на учесниците кој може да изведува магија. На пример, Белата вештерка од „Хрониките на Нарнија“, некој лик од „Хари Потер“ итн.





Децата танцуваат на музика, а кога музиката ќе престане, врз сите се фрла магија - соодветна на избраниот лик - претворање во камен, фрлање на магијата Петрификус Тоталус итн. Секој мора да замрзне на место, како да е под влијание на магија. Повторното вклучување на музиката дејствува како противотров. Играта се повторува неколку пати.

#### **б) Магична мрежа на читање**

Додека свири музиката, низ просторијата се шири магија на читањето - најпрво, две лица, држејќи се за раце, се обидуваат да фатат и да вклучат повеќе учесници. Кога некој ќе биде допрен, се придружува на парот и допира друго дете, со што се проширува нивниот опсег. Се формира група до три, шетири деца и, последователно, сè поголема мрежа. Другите деца се обидуваат да избегаат од стисокот на мрежата, но на крајот, мрежата е толку голема што може да ги опфати сите оние кои сè уште не се фатени во неа.

#### **в) Штафета на ликови**

Учесниците на балот се поделени во групи од по 10. Клучот за избор може да биде сличноста на нивните костими, некои заеднички карактеристики поврзани со нивните костими или сопствениот избор на децата. Секоја група е поделена на следниов начин – пет деца одат на едната страна од салата, другите пет на другата страна. Задачата е да се пренесуваат децата едни со други од едниот до другиот дел на салата во магично возило (ова може да биде кочија, летачки тепих, магична метла, пегаз – во зависност од литературните интереси на децата). Започнува десната страна: едно дете го влече другото на ќебе, кое седи со нозете завиткани околу ќебето и се држи со рацете.

Детето кое е довлечено оди до крајот на редот и ќе биде последно кое влече. Детето кое влечело сега е влечено – на овој начин, секој учесник ќе биде движечка сила и јавач.

Тимовите се натпреваруваат едни против други, тимот што може најбрзо да ги пренесе учесниците од едниот до другиот дел на салата победува.

#### **г) Посета на различни светови**

Децата се делат во парови и почнуваат да танцуваат во парови на музика. Кога музиката ќе престане, тие брзо мора да најдат друг партнер. Оваа ситуација се повторува неколку пати, а учесниците се грижат секој пат да танцуваат со различен партнер.

#### **д) Патување со брод**

Водителот на работилницата избира роман во кој ликовите патуваат со брод. Може тоа да биде „Патешествието на Мугра“, „Пат околу светот за 80 дена“, „Петар Пан“ или кој било друг роман што прикажува патување со брод.

Децата стојат во средина на просторијата, а водителот на подигната платформа. Држи во раката лист хартија А4, која служи како имитација на палуба. Кога го наведнува листот на една страна, децата се однесуваат како подот под нив да се наведнал на таа страна – искривувањето налево значи дека сите се влечени од гравитацијата налево, искривувањето надесно ги турка на десна страна.

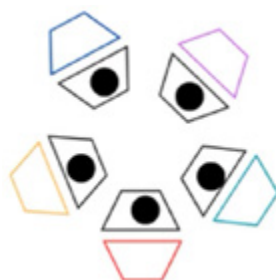
Листот хартија може да се бранува, отскокнува, да се крева и спушта, да се витка, да се навалува нагоре, надолу, лево, десно...

Додека покажува, водителот измислува приказна, истакнувајќи ги застрашувачките моменти на навалувањето, користејќи го своето знаење за заплетот на романот од кој ја извлекол идејата.

## ДРУШТВЕНИ ИГРИ

### a) Speed date

Столовите во салата се распоредени во кругови: некои столови се свртени со грбовите еден спрема друг, некои се свртени еден кон друг. Треба да се формираат два круга - еден внатрешен, друг надворешен. Доколку има многу учесници, треба да се постават неколку такви кругови за да се обезбеди место за седење за сите. Еден круг треба да собере група не поголема од 10/12 лица - преголема група ќе ја преоптовари активността.



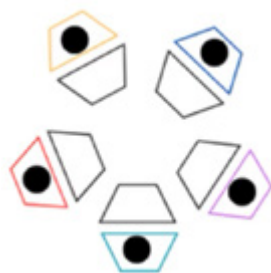
*(Црните ромбови го претставуваат внатрешниот круг, а обоените ромбови - надворешниот. На местата означени со точка се наоѓаат децата што раскажуваат.)*

Сите учесници седнуваат на своите места, а децата од внатрешниот круг им кажуваат на децата од надворешниот круг за својот костим - книгата/ликот што ги инспирирал. Ова трае 60 секунди. Кога ќе истече предвиденото време, водителот објавува промена, децата од надворешниот круг ги менуваат местата, движејќи се во насока на стрелките на часовникот кон следното место за седење.



*(Стрелките ја означуваат насоката на движење на децата од надворешниот круг.)*

Сега децата од надворешниот круг го опишуваат својот костим и тоа што ги инспирирало да го изберат.



*(На местата означени со точки се наоѓаат децата кои што раскажуваат.)*

Играта се повторува сè додека децата од надворешниот круг не се вратат на своите почетни места.

#### **б) Пронајдете ги луѓето од списокот**

Подготовката на оваа активност бара познавање на костимите на учесниците - ова може да се направи однапред или за време на активността.

Секој учесник добива список со карактеристики и доживувања на литературните ликови. Во одредено време (во зависност од бројот на учесници), децата трчаат наоколу поставувајќи си меѓу себе прашања за да ги пронајдат учесниците кои се облечени како ликовите кои одговараат на описот. Едно дете може да биде поврзано само со една карактеристика, дури и ако се совпаѓа со неколку.

Пример на список на особини:

- лик, кој ги маѓепсува другите
- лик, кој има доверба во својот пријател
- лик, кој доаѓа од друга земја
- лик, кој има домашно милениче
- лик, кој доаѓа од светот на фантазијата
- лик, кој е девојче
- лик, кој е момче
- лик, кој има магична моќ
- лик, кој прави смешни работи
- лик, кој има неког од неговиот свет во салата за време на играта
- лик, кој ги победува силите на злото

Играта завршува по истекот на определеното време, а водителот проверува колку учесници успеале да го пополнат целиот список во тоа време.

#### **в) Кој е мојот литературен пријател?**

Играта започнува со создавање список на костими – секој учесник првично може да изјави како кој лик е облечен.

Кога ќе започне играта, на секој учесник му се закачува картичка на грбот со случајно избран лик, во чиј што костим се облекол некој друг учесник, со цел другите учесници да не знаат кој е нивниот литературен пријател. Учесниците можат да поставуваат прашања на кои може да



се одговори со ДА или НЕ. Задачата е да се погоди кој е нивниот литературен пријател и да го пронајдат. Учесниците одат низ салата и им поставуваат детални прашања на другите со цел да дознаат кој лик е напишан на картичката закачена на нивниот грб. Откако учесникот ќе погоди кој лик му е закачен на грбот, тој го замолува другиот учесник во костимот од тој лик да ја откачи картичката од неговиот грб.

## МОДИФИКАЦИЈА

Можете да ги спарите учесниците за да се бараат едни со други. Тогаш тие се бараат меѓусебно - на пример, Хари Потер треба да го најде Гандалф, а Гандалф треба да го најде Хари Потер. По играта, паровите што ќе се пронајдат на овој начин можат да танцуваат заедно.