



„OPOWIEŚCI Z NARNII – LEW, CZAROWNICA I STARA SZAFA”

Opracowanie: Krystyna Różga

Wiek uczestników: 10-12 lat

Czas potrzebny do przeprowadzenia zajęć: 2 godziny

Cele ogólne:

- Rozwój znajomości kanonu literatury
- Praca z tekstem
- Wyciąganie wniosków na podstawie tekstu

Cele szczegółowe:

- dobra znajomość tekstu
- czytanie ze zrozumieniem
- przekładanie tekstu na pracę plastyczną
- umiejętność wyciągania wniosków i wypowiadania się w rozmowie na określony temat

Metody:

- prezentacja-quiz
- praca plastyczna
- praca z tekstem
- rozmowa
- zabawa ruchowa

Słowa kluczowe:

Zwierzęta, gryzonie

Materiały:

- Rzutnik/tablica multimedialna do puszczenia prezentacji
- Prezentacja



- kilka egzemplarzy książki
- kartony (jeden na 3 uczestników) wielkości kartonu na buty
- jak najwięcej materiałów plastycznych różnego rodzaju
- kartki i długopisy
- tarcza i łuk oraz strzały z przyssawkami

PRZEBIEG

Wprowadzenie: Uczestnicy biorą udział w quizie multimedialnym – slajdy podzielone są w sekwencji: pytanie – odpowiedź.

Quiz ma na celu przypomnienie podstawowych wiadomości z fabuły powieści. (10 minut)

PYTANIA:

- I. Jak nazywał się autor cyklu „Opowieści z Narnii”?
Clive Staples Lewis
- II. Jakie imiona nosiły dzieci z rodziny Pevensie?
Piotr, Zuzanna, Edmund, Łucja
- III. Kto pierwszy znalazł się w Narnii?
Łucja
- IV. Jak nazywały się trzy miejsca, które pojawiły się w Narnii?
Latarniane Pustkowie, zamek Ker Paravel, Zamek Czarownicy, Tama Bobrów, Kamienny Stół
- V. Z kim spotkała się Łucja a z kim Edmund w trakcie swojej pierwszej wizyty w Narnii?
Łucja z faunem Tumnusem, Edmund z Białą Czarownicą
- VI. Wymień 5 cech Aslana
Np. Nieoswojony, sprawiedliwy, dziki, dobry, honorowy
- VII. Jakie niezwykłe stworzenia zamieszkiwały Narnię?
Fauny, centaury, olbrzymy, mówiące zwierzęta, karty, jednorożce
- VIII. Jakie prezenty otrzymały dzieci?
Piotr - tarczę i miecz, Zuzanna łuk, kołczan ze strzałami oraz magiczny róg, Łucja sztylet i fiolkę z lekiem
- IX. Jakie były oznaki tego, że Aslan się zbliża?
Zakończyła się zima
- X. W co zamieniała Biała Czarownica swoich wrogów?
W kamienne figury
- XI. Kto pomógł dziewczynkom uwolnić z więzów ciało Aslana?
myszy

Uczestnicy dobierają się w 3 osobowe grupy. Wspólnie wybierają jeden fragment z powieści, który najbardziej lubią lub uważają, że jest najciekawszy i znajdują go w powieści. (5 minut)

PRACA PLASTYCZNA (50 minut)

Wspólnie w grupie pracują nad pracą plastyczną – celem jest stworzenie makiety 3D lub 2D, która przedstawi wybraną wcześniej scenę.



W kartonowych pudełkach (na przykład po butach) mają zamieścić bohaterów, opisane otoczenie, charakterystyczne elementy otoczenia.

Technika jest dowolna, mogą posługiwać się dowolnymi materiałami z dostępnych rzeczy, przygotowanych przez prowadzącego.

Przedstawiona scena ma być osadzona w pudełku, trójwymiarowa lub dwuwymiarowa.

Pokrywka ma być drzwiami, które wpuszczają do tajemniczego świata, tak jak drzwi szafy pozwalały dostać się do Narnii.

Na bokach pudełka uczestnicy zamieszczają przepisane fragmenty, które zwizualizowali w swojej pracy. Są to cytaty, które były inspiracją do stworzenia pudełka oraz opis wybranej sceny. (15 minut)

ZABAWA RUCHOWA

Uczestnicy biorą udział w zabawie „kto zostanie zamieniony w kamień?”.

Jedna osoba wchodzi w rolę Białej Czarownicy, druga w Aslana/Łucji. Biała Czarownica łąpie uczestników, a kto zostanie dotknięty, zamieniony zostaje w kamień i musi czekać, aż zostanie odczarowana przez dobrą stronę. Dobra strona działa analogicznie i za pomocą dotknięcia zdejmuje czar czarownicy. (15 minut)

JAKI JEST DOBRY WŁADCA? (15 minut)

Uczestnicy dostają fragmenty z powieści (ksero lub przepisane cytaty), w których jest opisane postępowanie Białej Czarownicy oraz Aslana z wymazanymi imionami tych dwojga.

Ich zadaniem jest dopasowanie opisów do jednego z bohaterów.

Prowadzący pyta o cechy dobrego władcy, nawiązując do Aslana i Białej Czarownicy.

Pytania pomocnicze:

- jak traktowali poddanych?
- na czym opierali swoje rządy i autorytet?
- na co byli nastawieni, po co rządzili?

ZABAWA RUCHOWA (10 minut)

Prowadzący pyta, które z dzieci było mistrzem łucznictwa. Uczestnicy odpowiadają, że była to Zuzanna.

Uczestnicy w kolejce mogą oddać strzały z łuku do tarczy. Można na tablicy zapisać wyniki, tak aby był to rodzaj turnieju.