



BAL LITERACKI

Opracowanie: Krystyna Różga

Wiek uczestników: 7-10 lat

Czas potrzebny do przeprowadzenia zajęć: 3 godziny

Cele ogólne:

- Budowanie pozytywnych skojarzeń z literaturą
- Integracja i wzmacnianie relacji pomiędzy uczestnikami
- Rozwijanie kreatywności i wyobraźni

Cele szczegółowe:

- Działania zespołowe
- Wykorzystywanie elementów fabuły powieści do zabawy i odtwarzania jej w zabawie

Metody:

- Zabawy taneczne
- Zabawy ruchowe

Słowa klucze:

Literatura, książki, zabawy taneczne, zabawy tematyczne, bal karnawałowy

Materiały:


- sprzęt do odtwarzania muzyki
- koce – po dwa na grupę 10-osobową (I.c.)
- kartka papieru (I.e.)
- krzesła – tyle ilu uczestników (II.a.)
- kartki z listą pytań dla uczestników (II.b.)
- kartki z zapisanymi postaciami do odnalezienia i coś do przyczepiania ich na plecach (II.c.)

I. ZABAWY TANECZNE

a) Zamrażanie

Prowadzący wybiera spośród czarnych bohaterów z ulubionych książek uczestników takiego, który potrafił czarować. Np.: Biała Czarownica z „Opowieści z Narnii”, ktoś z „Harry’ego Pottera” etc.





Uczestnicy bawią się przy muzyce, a kiedy zostaje ona wyłączona, na wszystkich zostaje rzucony czar – adekwatnie do wybranego bohatera: zamienia w kamień, rzuca czar Petryficus Totalus etc. Wszyscy muszą zastygnąć w miejscu, jakby byli rażeni czarem. Antidotum jest ponowne włączenie muzyki. Zabawa jest powtarzana kilka razy.

b) Magiczna sieć czytania

W trakcie grania muzyki po sali rozsnuwa się magia czytania – początkowo dwie osoby, trzymając się za ręce, próbują złapać i włączyć w swoje szeregi kolejnych uczestników. Kiedy ktoś z bawiących się zostanie dotknięty dołącza do pary, również podaje jednej z osób rękę, dzięki temu ich zasięg jest większy. Tworzy się trójka, czwórka i kolejno coraz większa sieć. Uczestnicy próbują się wywinąć z objęć sieci, ale na koniec sieć jest tak długa, że może objąć tych wszystkich, którzy nie zostali jeszcze schwytani.

c) Sztafeta bohaterów

Uczestnicy balu dzielą się na grupy po 10 osób. Kluczem doboru może być zbieżność strojów, jakieś wspólne cechy związane z przebraniami lub dowolny wybór dzieci.

Każda grupa dzieli się na piątki – jedna piątka idzie na jedną stronę sali, druga na drugą. Zadaniem jest przewiezenie się wzajemnie z jednego końca na drugi magicznym pojazdem (może to być rydwan, latający dywan, czarodziejska miotła, pegaz – adekwatnie do zainteresowań literackich dzieci). Rozpoczyna prawa strona: jedna osoba ciągnie na kocu drugą, która siedzi obejmując koc nogami i trzymając się rękami.

Osoba, która została przyciągnięta idzie na koniec kolejki i będzie ostatnią osobą ciągnącą.

Osoba ciągnąca jest teraz ciągniętą – w ten sposób każdy uczestnik będzie siłą napędową oraz jeźdźcem.

Drużyny ścigają się ze sobą, która z nich najszybciej przewiezie wszystkich uczestników z jednego końca sali na drugi – zwycięża.

d) Wizyta w różnych światach

Uczestnicy dobierają się w pary i rozpoczynają taniec w parach przy muzyce. Kiedy muzyka zostaje zatrzymana szybko należy znaleźć sobie innego partnera. Sytuacja powtarza się kilka razy, a uczestnicy zabawy dbają o to, aby tańczyć za każdym razem z kimś innym.

e) Podróż statkiem

Osoba prowadząca wybiera powieść, w której bohaterowie podróżowali statkiem. Może to być „Podróż Wędrowca do Świtu”, „W 80 dni dookoła świata”, „Piotruś Pan” i każda inna powieść, w której pojawia się podróż statkiem.

Uczestnicy stają na środku sali, prowadzący na podwyższeniu. Trzyma w rękach kartkę A4, która jest imitacją pokładu. Kiedy przekrzywia w którąś stronę kartkę, uczestnicy zachowują się tak, jakby działo się to z podłogą pod ich nogami – przechył w lewo, oznacza, że wszyscy ściągani są siłą grawitacji w lewo, przechył w prawo spycha ich w prawą stronę.

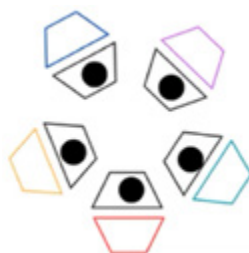
Kartka może falować, podskakiwać, unosić się do góry i opadać w dół, zawijać się przekrzywiać w górę, dół, lewo, prawo...

W trakcie pokazywania snuje opowieść, w której zaznacza straszne momenty przechytów, najlepiej korzystając ze znajomości fabuły powieści, z której zaczerpnął pomysł.

II. ZABAWY TOWARZYSKIE

a) Speed date

W sali ustawione są krzesła w kręgach: część krzesel plecami do siebie, część krzesel naprzeciwko nich – mają zostać utworzone dwa kręgi – jeden wewnętrzny, drugi zewnętrzny. Jeżeli uczestników jest dużo, to należy ustawić takich kręgów kilka, aby każdy uczestnik miał miejsce. Jeden krąg powinien pomieścić grupy nie większe niż 10/12 osobowej – zbyt duża grupa nadmiernie rozciągnie zabawę.



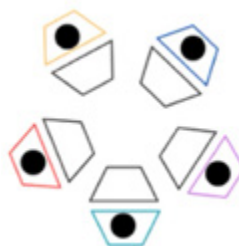
*(Czarne romby to krąg wewnętrzny, kolorowe to zewnętrzny.
Zaznaczone kropką miejsca, to miejsca osób mówiących.)*

Uczestnicy zajmują miejsca i osoba w wewnętrznym kręgu opowiada osobie z zewnętrznego kręgu o swoim przebraniu – książce/bohaterze, która była inspiracją. Trwa to 60 sekund. Po upływie czasu osoba prowadząca ogłasza zmianę i osoby z zewnętrznego kręgu zmieniają miejsce, przesuając się zgodnie ze wskazówkami zegara na miejsce obok.



(Strzałki zaznaczają kierunek zmiany osób z zewnętrznego kręgu.)

Teraz krąg zewnętrzny opowiada o swoim przebraniu i inspiracji do jego wyboru.



(Zaznaczone kropką miejsca, to miejsca osób mówiących.)

Zabawa powtarza się, aż osoby z zewnętrznego kręgu wrócą na swoje miejsce startowe.

c) Znajdź osoby z listy

Przygotowanie tej zabawy wymaga znajomości przebrań uczestników – można to zrobić wcześniej albo w trakcie trwania imprezy.

Każdy uczestnik otrzymuje listę, na której wypisane są cechy i doświadczenia bohaterów literackich. W ciągu określonego czasu (czas zależy od liczby uczestników) uczestnicy zabawy biegają między sobą i zadają sobie pytania, tak aby odnaleźć osoby, które przebrały się za bohaterów pasujących do opisu. Jedna osoba może być zapisana tylko przy jednej cesze, nawet jeśli pasuje do kilku punktów.

Przykładowa lista cech:

- bohater, który umiał czarować
- bohater, który mógł liczyć na swojego przyjaciela
- bohater, który pochodzi z innego kraju
- bohater, który miał zwierzątko
- bohater, który pochodził z fantastycznego świata
- bohater, który był dziewczyną
- bohater, który był chłopcem
- bohater, który miał magiczne moce
- bohater, który miał robić śmieszne rzeczy
- bohater, który w trakcie zabawy ma kogoś ze swojego świata w sali
- bohater, który pokonał siły zła

Zabawa kończy się po wyznaczonym czasie i prowadzący sprawdza, ile osób zdążyło w tym czasie uzupełnić pełną listę.

d) Kto jest moim literackim przyjacielem?

Zabawa rozpoczyna się od stworzenia listy przebrań – każdy uczestnik na wstępie może zgłosić, za kogo się przebrał.

Gdy zabawa się rozpoczyna, każdemu uczestnikowi zostaje do pleców przypięta karteczka z losowo dobranym bohaterem, za którego przebrał się ktoś inny, w taki sposób, aby uczestnicy zabawy nie wiedzieli, kto jest ich literackim przyjacielem. Uczestnicy mogą zadawać pytania, na które możliwa jest odpowiedź TAK lub NIE. Zadaniem jest odgadnięcie ze wskazówek kim jest literacki towarzysz i odnalezienie go. Uczestnicy kręcą się po sali i pytają wszystkich o szczegóły, które pomogą rozpoznać, kto został zapisany na kartce przyklepionej do pleców. Kiedy uczestnik odgadnie, kto został mu przypisany, prosi osobę w tym przebraniu o odpięcie kartki z pleców.

MODYFIKACJA

Można dobrać uczestników parami – tak, aby szukali się wspólnie. Wtedy szukają się wzajemnie – na przykład Harry Potter ma odnaleźć Gandalfa, a Gandalf Harry'ego Pottera. Można po zakończeniu zabawy odtńczyć wspólnie taniec w parach, które odnalazły się w ten sposób.