



BALUL LITERAR

Pregătit de: Krystyna Rózga

Vârsta participanților – 7-10 ani

Timpul necesar pentru desfășurarea cursului: 3 ore

Obiective generale:

- Crearea de asocieri pozitive cu literatura
- Integrarea și consolidarea relațiilor dintre participanți
- Dezvoltarea creativității și imaginației

Obiective specifice:

- Activități de echipă
- Utilizarea elementelor din intriga romanului pentru joc și reconstituire

Metode:

- Jocuri de dans
- Jocuri de mișcare

Cuvinte cheie

Literatură, cărți, jocuri de dans, jocuri tematice, bal de carnaval

Materiale:

- echipament pentru redarea muzicii
- pățuri – două pentru fiecare grup de 10 persoane (I.c.)
- foaie de hârtie (I.e.)
- scaune – câte unul pentru fiecare participant (II.a.)
- foi de hârtie cu o listă de întrebări pentru participanți (II.b.)
- foi de hârtie cu personaje de găsit și ceva cu care să le atașeze pe spate (II.c.)

JOCURI DE DANS

a) Îngheț

Conducătorul alege un personaj din cărțile preferate ale participanților care poate face magie. De exemplu: Vrăjitoarea Albă din „Cronicile din Narnia”, cineva din „Harry Potter” etc.





P0 participanții se joacă pe muzică, iar când aceasta se oprește, se aruncă o vrajă asupra tuturor – potrivită personajului ales: transformarea lor în piatră, aruncarea vrăjii Petrificus Totalus etc. Toată lumea trebuie să înghețe pe loc, ca și cum ar fi fost lovită de vrajă. Antidotul este repornirea muzicii. Jocul se repetă de mai multe ori.

b) Pânza magică a lecturii

În timp ce muzica cântă, magia lecturii se răspândește în întreaga cameră – inițial, două persoane, ținându-se de mână, încearcă să prindă și să includă alți participanți în rândurile lor. Când cineva care joacă este atins, se alătură perechii și întinde mâna către una dintre persoane, mărinind astfel raza de acțiune. Se formează un trio, apoi un cvartet și apoi o rețea din ce în ce mai mare. Participanții încearcă să se elibereze din îmbrățișarea rețelei, dar, în cele din urmă, rețeaua este atât de lungă încât îi poate cuprinde pe toți cei care nu au fost încă prinși.

c) Ștafeta eroilor

Participanții sunt împărțiți în grupuri de câte 10. Grupurile pot fi formate pe baza costume- lor asortate, a caracteristicilor comune legate de costume sau a oricărei alte alegeri făcute de copii.

Fiecare grup este împărțit în cinci – o parte se duce într-o parte a camerei, cealaltă în cealaltă. Sarcina este de a se transporta reciproc de la un capăt la altul într-un vehicul magic (acesta poate fi un car, un covor zburător, o mătură magică, un pegas – în funcție de interesele literare ale copiilor). Partea dreaptă începe: o persoană trage o altă persoană pe o pătură, care stă cu picioarele înfășurate în jurul păturii și se ține cu mâinile. Persoana care a fost trasă se duce la capătul cozii și va fi ultima persoană care va trage. Persoana care trage este acum trasă – în acest fel, fiecare participant va fi atât forța motrice, cât și călărețul. Echipele se întrec între ele pentru a vedea care poate transporta toți participanții de la un capăt al camerei la celălalt în cel mai scurt timp – câștigătoare este echipa care reușește acest lucru.

d) O vizită în lumi diferite

Participanții se împerechează și încep să danseze pe muzică. Când muzica se oprește, trebuie să găsească rapid un alt partener. Situația se repetă de mai multe ori, iar participanții se asigură că dansează cu cineva diferit de fiecare dată.

e) O călătorie cu vaporul

Liderul alege un roman în care personajele călătoresc cu vaporul. Poate fi „Călătoria rătăcitorului spre zorii zilei”, „Ocolul Pământului în 80 de zile”, „Peter Pan” sau orice alt roman în care apare o călătorie cu vaporul.

Participanții stau în mijlocul camerei, iar liderul se află pe o platformă ridicată. Ei țin în mâini o foaie de hârtie A4, care imită puntea navei. Când înclină foaia într-o parte, participanții se comportă ca și cum acest lucru s-ar întâmpla cu podeaua de sub picioarele lor – o înclinare spre stânga înseamnă că toată lumea este trasă spre stânga de gravitație, o înclinare spre dreapta îi împinge spre dreapta.

Foaia de hârtie poate să se unduiască, să sară, să se ridice și să cadă, să se onduleze, să se încline în sus, în jos, la stânga, la dreapta...

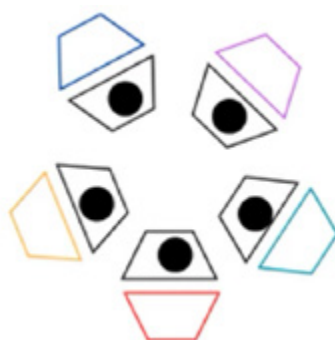


În timpul demonstrației, prezentatorul povestește o istorie, subliniind momentele înfricoșătoare ale înclinărilor, de preferință folosindu-și cunoștințele despre intriga romanului din care a preluat ideea.

JOCURI SOCIALE

a) Speed date

Scaunele sunt aranjate în cercuri în cameră: unele scaune cu spătarul unul față de celălalt, altele cu fața unul către celălalt – se formează două cercuri – unul interior și unul exterior. Dacă sunt mulți participanți, ar trebui să se formeze mai multe astfel de cercuri, astfel încât fiecare participant să aibă un loc. Un cerc trebuie să cuprindă grupuri de cel mult 10/12 persoane – un grup prea mare va prelungi excesiv jocul.



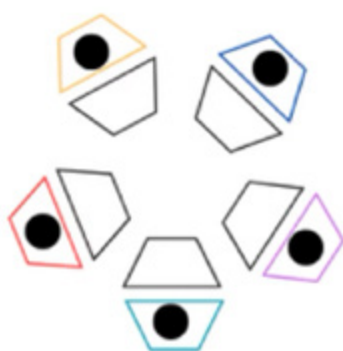
*(Romburile negre reprezintă cercul interior, romburile colorate reprezintă cercul exterior.
Punctele indică locurile vorbitorilor.)*

Participanții își ocupă locurile, iar persoana din cercul interior îi povestește persoanei din cercul exterior despre costumele sale – cartea/personajul care l-a inspirat. Această etapă durează 60 de secunde. Când timpul se termină, facilitatorul anunță o schimbare, iar persoanele din cercul exterior își schimbă locurile, deplasându-se în sensul acelor de ceasornic către locul următor.



(Săgețile indică direcția de mișcare pentru persoanele din cercul exterior.)

Acum, cercul exterior vorbește despre deghizarea lor și despre inspirația din spatele alegerii lor.



(Punctele marchează locurile în care vorbesc persoanele.)

Jocul se repetă până când persoanele din cercul exterior se întorc la locurile de pornire.

b) Găsiți persoanele de pe listă

Pregătirea acestui joc necesită cunoașterea costumelor participanților – acest lucru se poate face în avans sau în timpul evenimentului. Fiecare participant primește o listă cu caracteristicile și experiențele personajelor literare. Într-un timp specificat (timpul depinde de numărul de participanți), participanții aleargă și își pun întrebări reciproc pentru a găsi persoanele care s-au îmbrăcat ca personaje care corespund descrierii. O persoană poate fi listată doar sub o singură caracteristică, chiar dacă corespunde mai multor puncte.

Exemplu de listă de caracteristici:

- un personaj care putea să lanseze vrăji
- un personaj care se poate baza pe prietenul său
- un personaj care provine din altă țară
- un erou care avea un animal de companie
- un erou care provenea dintr-o lume fantastică
- un erou care era o fată
- un erou care era băiat
- un personaj care avea puteri magice
- un personaj care făcea lucruri amuzante
- un erou care are pe cineva din lumea sa în cameră în timp ce se joacă
- un erou care a învins forțele răului

Jocul se termină după timpul alocat, iar liderul verifică câte persoane au reușit să completeze lista în întregime în timpul respectiv.

c) Cine este prietenul meu literar?

Jocul începe cu crearea unei liste de costume – fiecare participant poate spune inițial în ce personaj este îmbrăcat. Când începe jocul, fiecare participant are o bucată de hârtie prinsă pe spate cu un personaj ales la întâmplare, astfel încât participanții să nu știe cine este prietenul lor literar. Participanții pot pune întrebări la care se poate răspunde cu DA sau NU. Sarcina este de a ghici cine este partenerul lor literar din indicii și de a-l găsi. Participanții se



plimbă prin cameră și cer tuturor detalii care îi vor ajuta să recunoască persoana scrisă pe bucata de hârtie lipită pe spatele lor. Când un participant ghicește cine i-a fost atribuit, îi cere persoanei îmbrăcate în acel costum să îndepărteze foaia de hârtie de pe spatele său.

MODIFICARE

Participanții pot fi împerecheați astfel încât să se poată căuta reciproc. De exemplu, Harry Potter trebuie să-l găsească pe Gandalf, iar Gandalf trebuie să-l găsească pe Harry Potter. După joc, perechile care s-au găsit pot dansa împreună.