



КЊИЖЕВНИ БАЛ

Припремила: Кристина Рузга

Узраст учесника: 7-10 година

Време потребно за одржавање: 3 сата

Општи циљеви:

- Изградња позитивних асоцијација са књижевношћу
- Интеграција и јачање односа између учесника
- Развијање креативности и маште

Специфични циљеви:

- Тимске активности
- Коришћење елемената приче за забаву и поновно извођење у игри

Методи:

- Плесне игре
- Активне игре

Кључне речи:

Књижевност, књиге, плесне игре, тематске игре, карневалски бал

Материјали:

- опрема за репродукцију музике
- ћебад – два по групи од 10 особа (I.ц.)
- лист папира (I.е.)
- столице – онолико колико учесника (II.а.)
- папири са листом питања за учеснике (II.б.)
- папири са листом ликова које треба пронаћи и нешто чиме их можете закачити за леђа (II.с.)





ПЛЕСНЕ ИГРЕ

а) Замрзавање

Водитељ бира једног од мрачних хероја из омиљених књига учесника који би могао да баца чари. Нпр.: Бела вештица из „Хроника Нарније“, неко из „Харија Потера“ итд.

Учесници се забављају уз музику, а када се она искључи, на свакога се баца чаролија – примерена изабраном хероју: претварање у камен, бацање чаролије *Petrificus Totalus* итд. Сви морају да се замрзну на месту као да су зачарани. Ослобађање од чари је поновно пуштање музике. Игра се понавља неколико пута.

б) Магична мрежа читања

Док музика свира, магија читања се шири по просторији – у почетку, две особе, држећи се за руке, покушавају да ухвате и укључе следеће учеснике у своје редове. Када један од учесника буде додирнут, придружује се пару и такође се рукује са другом особом, чиме се повећава њихов „домет“. Ствара се тројка, четворка, а затим све већа мрежа. Учесници покушавају да се извуку из стиска мреже, али на крају је мрежа толико дугачка да може да обухвати све оне који још нису ухваћени.

в) Штафета хероја

Учесници бала су подељени у групе од по 10 људи. Кључ за избор може бити сличност костима, неке заједничке карактеристике везане за костиме или слободан избор деце.

Свака група је подељена на петоро – једна петорка иде на једну страну собе, друга на другу. Задатак је да једни друге превезу са једног краја на други у магичном возилу (то могу бити кочије, летећи тепих, магична метла, Пегаз – у зависности од књижевних интересовања деце). Десна страна почиње: једна особа на ћебету повлачи другу особу, која седи држећи ћебе рукама и ногама.

Особа која је извучена иде до краја реда и биће последња особа која вуче.

Особа која вуче је сада она која је вучена – на овај начин, сваки учесник ће бити покретачка снага и јахач.

Тимови се међусобно такмиче како би видели који тим може најбрже да превезе све учеснике са једног краја собе на други – наравно, најбржи тим побеђује.

д) Одлазак на разновразне светове

Учесници се упарују и почињу да плешу у паровима уз музику. Када музика стане, потребно је брзо пронаћи другог партнера. Ситуација се понавља неколико пута, а учесници треба да се побрину да сваки пут плешу са неким другим.

е) Путовање бродом

Водитељ бира причу у којој су ликови путовали бродом. То може бити „Путовање Намерника зоре“, „Пут око света за 80 дана“, „Петар Пан“ или било који други роман који приказује путовање бродом.

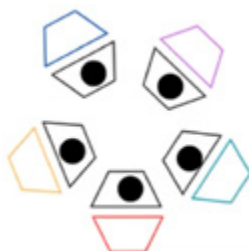
Учесници стоје у центру просторије, а водитељ је на платформи. У рукама држи лист папира А4 формата, што је имитација палубе. Када нагне папир у било ком правцу, учесници се понашају као да се то дешава са подом испод њихових ногу – нагиб улево значи да сила гравитације све вуче улево, нагиб удесно их гура удесно.

Папир може да се таласа, одбија, подиже и спушта, увија, нагиње горе, доле, лево, десно... Током демонстрације, он прича причу у којој истиче страшне тренутке нагиба, максимално користећи своје знање о заплету романа из којег је преузео идеју.

II. ДРУШТВЕНЕ ИГРЕ

а) Speed date

Столице су распоређене у кругове у сали: неке столице „леђима” једна уз другу, неке столице насупрот њих – треба направити два круга – један унутрашњи, други спољашњи. Ако има много учесника, треба поставити неколико таквих кругова тако да сваки учесник има своје место. Један круг треба да прими групе од највише 10/12 људи – превелика група ће учинити игру беспотребно предугом.



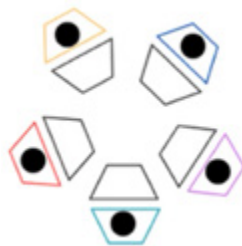
*(Црни ромбови су унутрашњи круг, обојени су спољашњи круг.)
Места означена тачком су позиције говорника.)*

Учесници заузимају своја места, а особа у унутрашњем кругу прича особи у спољашњем кругу о свом костиму – књижи/лику који ју је инспирисао. Ово траје 60 секунди. Када време истекне, водитељ најављује промену и људи у спољашњем кругу мењају места, крећући се у смеру казаљке на сату до следећег места.



(Стрелице показују смер промене за људе у спољашњем кругу.)

Сада спољни круг говори о свом костиму и инспирацији за тај избор.



(Места означена тачком су позиције говорника.)

Игра се понавља док се људи из спољашњег круга не врате на своје почетно место.

Пронађите људе са листе

Припрема ове игре захтева познавање костима учесника - то се може урадити унапред или током догађаја.

Сваки учесник добија листу карактеристика и искустава књижевних ликова. Током одређеног времена (време зависи од броја учесника), учесници трче околу постављајући једни другима питања како би пронашли људе обучене као ликови који одговарају опису. Уз једну особу може бити само једна карактеристика, чак и ако се подудара са више тачака.

Пример листе карактеристика:

- јунак који је могао да баца чини
- јунак који је могао да рачуна на свог пријатеља
- јунак који долази из друге земље
- јунак који је имао кућног љубимца
- јунак који је дошао из света маште
- јунак који је био девојчица
- јунак који је био дечак
- јунак који је имао магичне моћи
- јунак који је радио смешне ствари
- јунак који током игре има некога из свог света у просторији
- јунак који је победио силе зла

Игра се завршава након предвиђеног времена и водитељ проверава колико је људи успело да попуни цео списак у том времену.

Ко је мој књижевни пријатељ?

Игра почиње креирањем листе костима – сваки учесник може у почетку да изјави кога представља.

Када игра почне, сваком учеснику се на леђа лепи папир са насумично одабраним ликом у којег се неко други маскирао, тако да учесници не знају ко је њихов књижевни пријатељ. Учесници могу постављати питања на која се може одговорити са ДА или НЕ. Задатак је да се на основу трагова погоди ко је књижевни пријатељ и да се исти пронађе. Учесници обилазе просторију и питају све за детаље који ће им помоћи да препознају ко је наведен



на папирићу залепљеном на њихова леђа. Када учесник погоди ко му је додељен, замоли особу у том костиму да му откачи папирић са леђа.

МОДИФИКАЦИЈА

Можете бирати учеснике у паровима – тако да заједно траже једни друге. Тада траже једни друге – на пример, Хари Потер мора да пронађе Гандалфа, а Гандалф мора да пронађе Харија Потера. Након што се игра заврши, могу заједно плесати у паровима који су се на овај начин пронашли.

