



LITERARNI PLES

Pripravila: Krystyna Rózga

Starost udeležencev – 7–10 let

Čas, potreben za izvedbo dejavnosti: 3 ure.

Splošni cilji:

- Oblikovanje pozitivnih povezav z literaturo.
- Povezovanje in krepitev odnosov med udeleženci.
- Razvoj ustvarjalnosti in domišljije.

Posebni cilji:

- Skupinske dejavnosti.
- Uporaba elementov zgodbe romana za igro in ponovitev.

Metode

- Plesne igre.
- Gibanjske igre.

Ključne besede

Literatura, knjige, plesne igre, tematske igre, karnevalski ples

Materiali:

- oprema za predvajanje glasbe,
- odeje – dve na skupino 10 oseb (I.c.),
- list papirja (I.e.),
- stoli – eden za vsakega udeleženca (II.a.),
- listi papirja s seznamom vprašanj za udeležence (II.b.),
- listi papirja z liki, ki jih je treba poiskati, in nekaj, kar se pritrdi na hrbtno stran (II.c.).





PLESNE IGRE

a) Zamrznitev

Vodja izbere lik iz najljubših knjig udeležencev, ki zna čarati. Npr.: Bela čarovnica iz »Zgodbe iz Narnije«, lik iz »Harryja Potterja« itd.

Udeleženci igrajo ob glasbi, ko pa se ta izklopi, se na vse udeležence uvrsti uroki, ki ustrezajo izbranemu liku: spremenijo se v kamen, uvrsti se uroki Petrificus Totalus itd. Vsi morajo zamrzniti na mestu, kot da bi jih zadeli uroki. Protistrup je ponovno vklop glasbe. Igra se ponovi večkrat.

b) Čarobna mreža branja

Medtem ko igra glasba, se čarobnost branja širi po sobi – najprej se dva udeleženca, ki se držita za roke, poskušata ujeti in vključiti druge udeležence v svojo vrsto. Ko se nekdo dotakne igralca, se pridruži paru in tudi ponudi roko eni od oseb, s čimer poveča svoj doseg. Oblikuje se trio, nato kvartet in nato vse večja mreža. Udeleženci se poskušajo iztrgati iz objema mreže, vendar je mreža na koncu tako dolga, da lahko zajame vse, ki še niso bili ujeti.

c) Štafetni tek junakov

Udeleženci so razdeljeni v skupine po 10. Skupine se lahko oblikujejo na podlagi ujemajočih se kostumov, skupnih značilnosti, povezanih s kostumi, ali katere koli druge izbire, ki jo naredijo otroci.

Vsaka skupina je razdeljena na pet članov – ena petorica gre na eno stran sobe, druga na drugo. Naloga je, da se med seboj prevažajo z enega konca na drugega v čarobnem vozilu (to je lahko voz, leteča preproga, čarobna metla, pegaz – odvisno od literarnih interesov otrok). Desna stran začne: ena oseba vleče drugo osebo na odeji, ki sedi z nogami ovitimi z odejo in se drži z rokami. Oseba, ki je bila vlečena, gre na konec vrste in bo zadnja oseba, ki bo vlekla. Oseba, ki vleče, je zdaj vlečena – na ta način bo vsak udeleženec hkrati gonilna sila in voznik. Ekipe tekmujejo med seboj, da bi ugotovile, katera lahko najhitreje prevaža vse udeležence z enega konca sobe na drugega – zmagovalna ekipa je tista, ki to stori.

d) Obisk različnih svetov

Udeleženci se razdelijo v pare in začnejo plesati v ritmu glasbe. Ko se glasba ustavi, morajo hitro najti drugega partnerja. Situacija se večkrat ponovi, udeleženci pa poskrbijo, da vsakič plešejo z nekom drugim.

e) Potovanje z ladjo

Vodja izbere roman, v katerem so liki potovali z ladjo. To je lahko roman »Potovanje popotnika v zoro«, »Okoli sveta v 80 dneh«, »Peter Pan« ali kateri koli drug roman, v katerem se pojavi potovanje z ladjo.

Udeleženci stojijo sredi sobe, vodja pa na dvignjeni platformi. V rokah držijo list papirja formata A4, ki predstavlja ladijski krov. Ko list nagnejo na eno stran, se udeleženci obnašajo, kot da se to dogaja na tleh pod njihovimi nogami – nagib v levo pomeni, da gravitacija vse potegne v levo, nagib v desno pa jih potisne v desno.

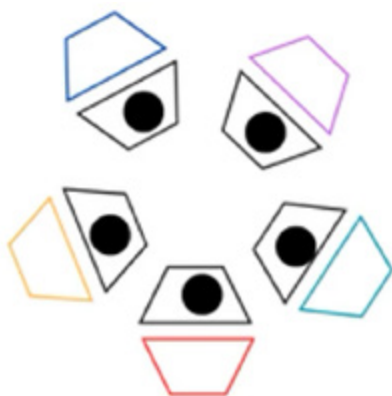
List papirja lahko valovi, odskakuje, se dviga in spušča, zvija, nagiba navzgor, navzdol, v levo, v desno ...

Med predstavitvijo voditelj pripoveduje zgodbo in poudarja strašljive trenutke nagibov, po možnosti uporabi svoje znanje o vsebini romana, iz katerega je črpal idejo.

DRUŽABNE IGRE

a) Speed date

Stoli so razporejeni v krogih v prostoru: nekateri stoli so obrnjeni drug proti drugemu, drugi pa so obrnjeni proti njim – oblikujeta se dva kroga – notranji in zunanji. Če je udeležencev veliko, je treba oblikovati več takih krogov, da ima vsak udeleženec svoje mesto. En krog naj sprejme skupine največ 10/12 oseb – prevelika skupina bo igro pretirano podaljšala.



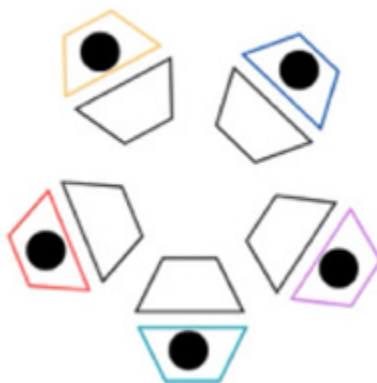
*(Črni rombi predstavljajo notranji krog, barvni rombi pa zunanji krog.
Pike označujejo mesta govorcev.)*

Udeleženci zasedejo svoja mesta in oseba v notranjem krogu osebi v zunanjem krogu pove o svojem kostumu – knjigi/liku, ki jo je navdihnil. To traja 60 sekund. Ko se čas izteče, voditelj napove spremembo in osebe v zunanjem krogu zamenjajo mesta, tako da se po urinemu kazalcu premaknejo na naslednje mesto.



(Puščice označujejo smer gibanja oseb v zunanjem krogu.)

Zdaj zunanji krog govori o svoji preobleki in navdihu za svojo izbiro.



(Pike označujejo mesta, kjer ljudje govorijo.)

Igra se ponovi, dokler se ljudje v zunanjem krogu ne vrnejo na svoja izhodiščna mesta.

b) Poiščite osebe na seznamu

Za pripravo te igre je potrebno poznati kostume udeležencev – to lahko storite vnaprej ali med dogodkom. Vsak udeleženec prejme seznam značilnosti in izkušenj literarnih junakov. V določenem času (čas je odvisen od števila udeležencev) udeleženci tekajo naokrog in si med seboj postavljajo vprašanja, da bi našli ljudi, ki so se obleki v junake, ki ustrezajo opisu. Ena oseba je lahko navedena le pod eno značilnostjo, tudi če ustreza več točkam. Primer seznama značilnosti:

- junak, ki zna čarati,
- junak, ki se je lahko zanesel na svojega prijatelja,
- junak, ki prihaja iz druge države,
- junak, ki je imel hišnega ljubljénčka,
- junak, ki prihaja iz fantastičnega sveta,



- junak, ki je bil dekle,
- junak, ki je bil fant,
- junak, ki je imel čarobne moči,
- junak, ki je počel smešne stvari,
- junak, ki ima med igranjem v sobi nekoga iz svojega sveta,
- junak, ki je premagal sile zla.

Igra se konča po določenem času, vodja pa preveri, koliko oseb je v tem času uspelo izpolniti celoten seznam.

c) Kdo je moj literarni prijatelj?

Igra se začne z izdelavo seznama kostumov – vsak udeleženec lahko na začetku pove, za koga je preoblečen.

Ko se igra začne, ima vsak udeleženec na hrbtu pripet list papirja z naključno izbranim likom, za katerega je preoblečen nekdo drug, tako da udeleženci ne vedo, kdo je njihov literarni prijatelj. Udeleženci lahko postavljajo vprašanja, na katera se lahko odgovori z DA ali NE. Naloga je, da iz namigov uganejo, kdo je njihov literarni prijatelj, in ga poiščejo. Udeleženci hodijo po sobi in vse prosijo za podrobnosti, ki jim bodo pomagale prepoznati, kdo je napisan na listu papirja, ki je pripet na njihovem hrbtu. Ko udeleženec ugane, kdo mu je bil dodeljen, prosi osebo v tem kostumu, naj odstrani list papirja s svojega hrbta.

SPREMEMBA

Udeleženci se lahko razporedijo v pare, da se lahko med seboj iščejo. Na primer, Harry Potter mora najti Gandalfa, Gandalf pa mora najti Harryja Potterja. Po igri lahko pari, ki so se našli, skupaj plešejo.