



# ЛІТЕРАТУРНИЙ БАЛ

**Підготовка:** Кристина Рузьга

**Вік учасників:** 7-10 років

**Час, необхідний для проведення заняття:** 3 години

## Загальні цілі:

- Формування позитивних асоціацій з літературою
- Інтеграція та зміцнення відносин між учасниками
- Розвиток креативності та уяви

## Конкретні цілі:

- Командні дії
- Використання елементів сюжету роману для гри та відтворення його в грі

## Методи:

- Танцювальні ігри
- Рухові ігри

## Ключові слова:

Література, книги, танцювальні ігри, тематичні ігри, карнавальний бал

## Матеріали:

- обладнання для відтворення музики
- ковдри – по дві на групу з 10 осіб (I.c.)
- аркуш паперу (I.e.)
- стільці – стільки, скільки учасників (II.a.)
- аркуші з переліком питань для учасників (II.b.)
- аркуші з записаними персонажами, яких потрібно знайти, та щось, щоб прикріпити їх на спині (II.c.)

## I. ТАНЦЮВАЛЬНІ ІГРИ

### а) Заморожування

Ведучий вибирає серед чорних персонажів з улюблених книг учасників такого, який вміє чаклувати. Наприклад: Біла Чаклунка з «Хронік Нарнії», хтось із «Гаррі Поттера» тощо.





Учасники грають під музику, а коли її вимикають, на всіх накладається заклинання – відповідно до обраного героя: перетворює на камінь, накладає заклинання *Petrificus Totalus* тощо. Всі повинні завмерти на місці, ніби їх вразило заклинання. Антидотом є повторне ввімкнення музики. Гра повторюється кілька разів.

#### **б) Магічна сітка читання**

Під час відтворення музики по залу поширюється магія читання – спочатку дві особи, тримаючись за руки, намагаються зловити і залучити до своїх лав інших учасників. Коли хтось із учасників гри буде торкнутий, він приєднується до пари, також подає руку одній з осіб, завдяки чому їхній діапазон стає більшим. Утворюється трійка, четвірка і послідовно все більша мережа. Учасники намагаються вислизнути з обіймів сітки, але в кінці сітка стає настільки довгою, що може охопити всіх, хто ще не був спійманий.

#### **с) Естафета героїв**

Учасники балу діляться на групи по 10 осіб. Ключем до вибору може бути схожість костюмів, якісь спільні риси, пов'язані з перевдяганням, або довільний вибір дітей.

Кожна група ділиться на п'ятірки – одна п'ятірка йде на один бік зали, друга – на інший. Завдання полягає в тому, щоб перевезти один одного з одного кінця в інший на чарівному транспортному засобі (це може бути колісниця, літаючий килим, чарівна мітла, пегас – відповідно до літературних інтересів дітей). Починає права сторона: одна людина тягне на ковдрі іншу, яка сидить, обіймаючи ковдру ногами і тримаючись руками.

Особа, яку перетягнули, йде в кінець черги і буде останньою особою, яка тягне.

Особа, яка тягне, тепер стає тією, яку тягнуть – таким чином кожен учасник буде рушійною силою і вершником.

Команди змагаються між собою, яка з них найшвидше перевезе всіх учасників з одного кінця зали в інший – та і перемагає.

#### **д) Відвідування різних світів**

Учасники об'єднуються в пари і починають танцювати в парах під музику. Коли музика зупиняється, потрібно швидко знайти іншого партнера. Ситуація повторюється кілька разів, і учасники гри дбають про те, щоб щоразу танцювати з кимось іншим.

#### **е) Подорож на кораблі**

Ведучий вибирає роман, в якому герої подорожували на кораблі. Це може бути «Подорож мандрівника до світанку», «Навколо світу за 80 днів», «Пітер Пен» та будь-який інший роман, в якому згадується подорож на кораблі.

Учасники стають посередині кімнати, ведучий — на підвищенні. Він тримає в руках аркуш А4, який імітує палубу. Коли він нахиляє аркуш в будь-яку сторону, учасники поводяться так, ніби це відбувається з підлогою під їхніми ногами – нахил вліво означає, що всіх тягне сила тяжіння вліво, нахил вправо – в праву сторону.

Аркуш може хвилюватися, підскакувати, підніматися вгору і опускатися вниз, закручуватися, нахилятися вгору, вниз, вліво, вправо...

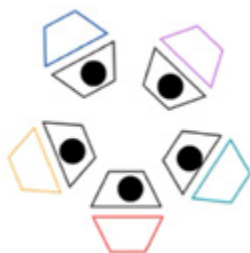


Під час показу він розповідає історію, в якій підкреслює страшні моменти нахилів, найкраще використовуючи знання сюжету роману, з якого він взяв ідею.

## II. КОМПАНІЙНІ ІГРИ

### а) Speed date

У залі стільці розставлені колами: частина стільців спиною один до одного, частина стільців навпроти них – мають бути утворені два кола – одне внутрішнє, друге зовнішнє. Якщо учасників багато, то слід розставити кілька таких кіл, щоб кожен учасник мав місце. Одне коло повинно вміщати групи не більше 10/12 осіб – занадто велика група надмірно розтягне гру.



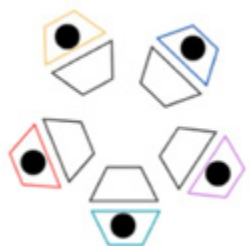
*(Чорні ромби – це внутрішнє коло, кольорові – зовнішнє.  
Місця, позначені крапкою, – це місця для тих, хто говорить).*

Учасники займають місця, і людина у внутрішньому колі розповідає людині із зовнішнього кола про свій костюм – книгу/героя, який був натхненням. Це триває 60 секунд. Після закінчення часу ведучий оголошує зміну, і люди з зовнішнього кола змінюють місця, рухаючись за годинниковою стрілкою на сусіднє місце.



*(Стрілки позначають напрямок зміни місць осіб із зовнішнього кола.)*

Тепер зовнішнє коло розповідає про своє перевдягання та натхнення для його вибору.



*(Місця, позначені крапкою, — це місця тих, хто говорить.)*

Гра повторюється, поки люди з зовнішнього кола не повернуться на свої початкові місця.

## б) Знайдіть людей зі списку

Підготовка до цієї гри вимагає знання костюмів учасників – це можна зробити заздалегідь або під час заходу.

Кожен учасник отримує список, в якому перераховані риси та досвід літературних героїв. Протягом певного часу (час залежить від кількості учасників) учасники гри бігають між собою і задають один одному питання, щоб знайти осіб, які переодяглися в героїв, що відповідають опису. Одна особа може бути записана тільки біля однієї риси, навіть якщо вона відповідає декільком пунктам.

Прикладний список рис:

- герой, який умів чаклувати
- герой, який міг розраховувати на свого друга
- герой, який походить з іншої країни
- герой, який мав домашню тварину
- герой, який походив з фантастичного світу
- герой, який був дівчиною
- герой, який був хлопчиком
- герой, який мав магічні сили
- герой, який робив смішні речі
- герой, який під час гри має когось зі свого світу в залі
- герой, який переміг сили зла

Гра закінчується після визначеного часу, і ведучий перевіряє, скільки людей встигли за цей час заповнити повний список.

## с) Хто є моїм літературним другом?

Гра починається зі створення списку костюмів – кожен учасник на початку може повідомити, за кого він переодягнувся.

Коли гра починається, кожному учаснику прикріплюють до спини картку з випадково обраним героєм, за якого переодягнувся хтось інший, таким чином, щоб учасники гри не знали, хто є їхнім літературним другом. Учасники можуть задавати питання, на які можна відповісти ТАК або НІ. Завдання полягає в тому, щоб за підказками вгадати, хто є літературним товаришем, і знайти його. Учасники ходять по кімнаті і запитують усіх про деталі, які допоможуть впізнати, хто записаний на картці, прикріпленій до спини. Коли учасник вгадує, хто йому призначений, він просить особу в цьому вбранні відірвати папірець зі спини.

## МОДИФІКАЦІЯ

Можна об'єднати учасників у пари, щоб вони шукали один одного разом. Тоді вони шукають один одного – наприклад, Гаррі Поттер повинен знайти Гандальфа, а Гандальф – Гаррі Поттера. Після закінчення гри можна станцювати разом у парах, які знайшли один одного таким чином.