baśń

narzędzie pracy z dziećmi

scenariusze twórczych zajęć
dla klas I-VI szkoły podstawowej

baśń

narzędzie pracy z dziećmi

baśń

narzędzie pracy z dziećmi

scenariusze twórczych zajęć
dla klas I-VI szkoły podstawowej

WSTĘP 7

O PROJEKCIE 9

DLACZEGO BAŚNIE? 11

O METODZIE 13

SPIS WARSZTATÓW 17

WARSZTATY dla klas I–III 19

WARSZTATY dla klas IV–VI 55

kolofon 114

Droga czytelniczko i drogi czytelniku!

Jest mi niezmiernie miło, że zajrzałeś/zajrzałaś do naszej publikacji. Jest ona wynikiem twórczego spotkania Teatru z 18 nauczycielkami i 2 nauczycielami z województwa kujawsko-pomorskiego. Inspirując się myślą Bruno Bettelheima – austriackiego psychologa i pedagoga – i jego książką „Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni", a także spektaklem „Alicja w Krainie Czarów" w reżyserii Pawła Paszty, stworzyliśmy projekt, który traktuje baśń jako narzędzie pracy z dziećmi.

Nauczycielki i nauczyciele, którzy wzięli udział w tych działaniach, opracowali autorskie scenariusze lekcji inspirowane baśniami z całego świata. Celem tych warsztatów jest nie tylko analiza literacka tych tekstów, ale przede wszystkim rozwój uczniów – wzmacnianie lub kształtowanie pewnych postaw, otwieranie na refleksję na temat siebie i swoich zachowań czy też uwrażliwianie na perspektywę drugiego człowieka. Zajęcia te odchodzą od jedynie rozumowego odbioru baśni, kładąc nacisk również na rozwój wyobraźni oraz konfrontowanie się ze swoimi emocjami.

W niniejszej publikacji znajdziesz 22 scenariusze podzielone na dwa rozdziały – część z nich jest skierowana do klas I–III, a część do klas IV–VI szkoły podstawowej.

Zachęcam do korzystania z całych konspektów, ale również do inspirowania się poszczególnymi ćwiczeniami i zabierania dzieci w świat baśni. Życzę Wam owocnej pracy!

Katarzyna Pągowska
twórczyni projektu

O PROJEKCIE

Projekt „Baśń – narzędzie pracy z dziećmi" powstał w wyniku inspiracji premierą „Alicji w Krainie Czarów" w reż. Pawła Paszty, teorią Bruno Bettelheima, który traktuje baśń jako edukacyjne narzędzie terapeutyczno-poznawcze do pracy z dziećmi oraz rozmowami z nauczycielami toruńskich szkół podstawowych. Na tej podstawie stworzyliśmy kompleksowy projekt, oparty na modelu uczenia się przez doświadczenie Davida Kolba, którego celem jest podniesienie wiedzy i umiejętności nauczycieli klas I–VI w zakresie wykorzystania baśni jako narzędzia edukacyjnego, twórczych metod pracy z dziećmi i nowych technologii.

Nauczyciele i nauczycielki razem ze swoimi uczniami wzięli udział w cyklu warsztatów i szkoleń inspirowanych „Alicją w Krainie Czarów", a następnie zastosowali nabytą wiedzę w praktyce, tworząc pod okiem tutorów – Katarzyna Pągowskiej, Katarzyny Peplinskiej-Pietrzak oraz Pawła Paszty – oparte na wybranych baśniach autorskie scenariusze lekcji, które zebraliśmy w niniejszej publikacji.

DLACZEGO BAŚNIE?

Przedstawiamy Wam naszym zdaniem najważniejsze tezy na temat roli baśni w rozwoju dziecka według Bruno Bettelheima.

Baśń wzbogaca życie oraz pomaga rozwijać wyobrażenia dotyczące jego sensu.

„Jeśli opowieść ma naprawdę przykuć uwagę dziecka, musi je zabawić i obudzić w nim ciekawość. Jeśli jednak ma wzbogacić jego życie, musi pobudzać wyobraźnię, pomóc dziecku w rozwijaniu inteligencji i porządkowaniu uczuć, musi mieć związek z jego lękami i dążeniami oraz umożliwić mu pełne rozeznanie własnych trudności, a zarazem poddać sposoby rozwiązywania nękających je problemów."[1]

Baśń pełni funkcję terapeutyczną.

Pomaga w radzeniu sobie z wewnętrznymi napięciami i lękami oraz w porządkowaniu emocji, oswaja ze zmianami. Daje nadzieję, że każdy może poradzić sobie w życiu, korzystając z własnych zasobów. Pomaga rozwijać indywidualność i zyskać dojrzałość.

„Baśń pełni funkcję terapeutyczną, ponieważ pacjent rozmyślając nad tym, co baśń zdaje się dawać do zrozumienia w odniesieniu do jego wewnętrznych konfliktów w konkretnym momencie życia, odkrywa własne rozwiązanie sytuacji. Treść wybranej baśni zazwyczaj nie ma nic wspólnego z zewnętrznym życiem pacjenta, ale dotyczy problemów wewnętrznych, które wydają się niezrozumiałe, a stąd nie do rozwiązania. Baśń nie odwołuje się wprost do świata rzeczywistego, choć miewa początek całkowicie realistyczny i może być utkana z elementów zwykłej codzienności. Nierealistyczny charakter baśni (...) to jej ogromnie doniosła właściwość, bo wskazuje w jasny sposób, że w baśni nie chodzi o to, aby dostarczać praktycznych pouczeń o świecie zewnętrznym, ale o przedstawianie procesów zachodzących we wnętrzu człowieka". [2]

[1] Bettelheim Bruno „Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni", Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2010.
[2] ibidem

Baśń pełni funkcję poznawczą.

Pomaga odkryć dzieciom własną tożsamość.

„Baśnie pomagają dziecku w odkrywaniu własnej tożsamości i własnego powołania, wskazując zarazem, jakich potrzebuje ono doświadczeń, aby rozwinąć swój charakter".[3]

Pomaga poznać świat.

„(...) baśnie odpowiadają na odwieczne pytania: Jaki naprawdę jest świat? Jak mam w nim żyć? (...) to, co przekazują baśnie, może zakładać określone rozwiązania, ale nigdy nie formułuje ich wprost (...) Baśń pozostawia wyobraźni dziecka rozstrzyganie, czy i jak ma ono odnieść do samego siebie to, co opowieść mówi o życiu i naturze człowieka".[4]

Konfrontuje dziecko ze światem dorosłych.

„W baśni (...) ukazuje się zadania pojawiające się w różnym wieku, sposoby radzenia sobie z ambiwalencją uczuciową wobec rodziców, sposoby opanowywania emocjonalnego zamętu".[5]

Baśń uczy etyki i zasad moralnych, nie mówiąc o nich wprost.

„Dziecko nie zadaje sobie pytania, czy chce być dobre, ale pytanie, do kogo chce się upodobnić. I rozstrzyga je, umieszczając bez zastrzeżeń siebie w bohaterze baśniowym. Jeśli postać jest dobra, dziecko również chce być dobre".[6]

Baśń rozwija uczucia, intelekt i wyobraźnię.

Katarzyna Peplinska-Pietrzak

[3] ibidem
[4] ibidem
[5] ibidem
[6] ibidem

O METODZIE

Przedstawiamy Wam garść dobrych praktyk wynikających z myśli Bruno Bettelheima oraz naszych doświadczeń, którymi kierowaliśmy się w tym projekcie przy tworzeniu scenariuszy.

Opowiadaj.

Według Bettelheima dzieci najlepiej odbierają baśnie, kiedy czytają lub opowiadają im je dorośli.

„To, co dzieje się z dzieckiem, gdy słucha baśni i reaguje na przekazywane przez nią obrazy, porównać można ze wschodzeniem posianych ziaren. Tylko niektóre mogą zakiełkować w umyśle dziecka. Część z nich rozwinie się bezpośrednio w sferze jego świadomości, część będzie pobudzała pewne procesy przebiegające w sferze nieświadomej. Inne długo będą musiały spoczywać w umyśle dziecka, zanim osiągnie on stan umożliwiający im wzejście, a jeszcze inne nie zakiełkują nigdy."[1]

Daj dziecku czas i przestrzeń na refleksję.

Bettelheim podkreśla wielokrotnie, że każde dziecko, słuchając baśni, weźmie z niej dla siebie to, na co w danym momencie swojego rozwoju jest gotowe. Nie jest zatem możliwe, by cała klasa wyniosła z lekcji tę samą myśl.

Pamięta także, że każde dziecko ma prawo do własnych refleksji i emocji. Podkreślaj, że na stawiane przez Ciebie pytania nie ma złych i dobrych odpowiedzi. Staraj się konstruować ćwiczenia tak, by włączały wszystkie dzieci i dawały przestrzeń na wypowiedź także tym mniej aktywnym.

Odwołuj się do wyobraźni, emocji i intelektu.

W pełnym zrozumieniu baśni pomagają nam trzy poziomy, na którym możemy je odbierać – wyobraźnia, emocje i intelekt. W tej metodzie nie skupiamy się na literackiej analizie tekstu.

[1] Bettelheim Bruno „Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni", Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2010.

Pytaj dzieci o odczucia, jakie im towarzyszą i zachęcaj do nazywania ich. Nie unikaj trudnych emocji – to także ich doświadczanie pozwala dzieciom rozwijać się i poznawać świat. Pamiętaj też o stosowaniu różnorodnych metod – do każdego dziecka można dotrzeć w inny sposób.

Wspieraj.

Wspieraj dzieci w pogłębianiu refleksji, poszukiwaniu własnych odpowiedzi, ale nie dawaj gotowych rozwiązań i nie tłumacz. Stwarzaj bezpieczne warunki do doświadczania czy dzielenia się swoją opinią. Formą wsparcia w odbiorze baśni jest również proponowanie dzieciom ćwiczeń, które pomogą im w identyfikacji z głównym bohaterem. Zwróć uwagę na to, by dobierać teksty, w których jest on postacią pozytywną, szlachetną i pokonując przeciwności losu i trudności, na końcu zwycięża ze złem.

Zadawaj pytania.

Stawiaj dzieciom pytania, zamiast dawać gotowe odpowiedzi. Formułuj pytania otwarte, nie sugeruj rozwiązań.

Nie pytaj o morał.

Pamiętaj, że ile jest w klasie dzieci, tyle może być interpretacji. Daj dzieciom szansę być ekspertami od odbioru baśni.

Katarzyna Pągowska

Witaj w Krainie Czarów 20

Każdy z nas jest innym krasnoludkiem (w różnorodności tkwi nasza siła) 26

Nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło 30

Odkrywamy siebie 34

Popatrz trochę szerzej 38

Śladami naszych uczuć 42

Witaj w krainie marzeń! 46

Ziarenka 50

Witaj w Krainie Czarów 56

„Czerwony Kapturek" pod lupą 62

Daj mi myśleć i mówić po swojemu. Nie każ mi myśleć tak jak Ty 66

Droga do siebie 70

Jak szczerze rozmawiać, nie raniąc innych? 74

Moje marzenia – jaki chcę być? 78

My muzykanci, czyli dlaczego jesteśmy dla siebie ważni? 82

O czarodziejskim zwierciadle 86

Poznawaj i daj się poznać 90

Rozwijamy skrzydła z Brzydkim Kaczątkiem 94

Śnieżek czy Śnieżka? 98

Uwierz w siebie 102

Współpraca zawsze się opłaca, czyli czego uczy nas baśń o trzech świnkach 106

Wyruszamy do krainy baśni. Czy to możliwe? – warsztat plenerowy 110

Scenariusze dla klas I–III

Witaj w Krainie Czarów

na podstawie książki pod tytułem „Alicja w Krainie Czarów”
Lewisa Carrolla w tłumaczeniu R. Stillera.

AUTORKI: Katarzyna Pągowska, Katarzyna Peplinska-Pietrzak

CZAS TRWANIA: 3 x 45 minut

CELE:
- pogłębienie zrozumienia „Alicji w Krainie Czarów”
- podjęcie refleksji na temat tego, jacy jesteśmy i jak się zmieniamy.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Ustaw krzesła w koło, ławki zsuń na bok. Przygotuj czyste kartki, długopisy, kredki.
Wcześniej przeczytaj z dziećmi książkę lub obejrzyj spektakl.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

I. LEKCJA PIERWSZA

1. Przygotowujemy się do wyprawy.

Cześć! Mam na imię … i przyszłam do Was po to, żeby razem z Wami przenieść się dzisiaj do Krainy Czarów. Jak pewnie wiecie to bardzo dziwna kraina, w której spotka nas dużo niesamowitych postaci i przygód. Kraina Czarów różni się od naszego świata, dlatego zanim wyruszymy, musimy się przygotować. Od teraz jesteśmy drużyną, która razem rusza w wyprawę i na spotkanie tym wszystkim szalonym postaciom.

Najpierw musimy trochę zdziwnieć, żeby w Krainie Czarów nie odróżniać się od innych..

Poproś każdego o zaprezentowanie dziwnego ruchu/gestu albo dźwięku, który następnie wszyscy powtarzają. Zachęcaj, by gesty nie powtarzały się.

2. Ustalamy zasady wyprawy.

Podczas wyprawy trzymajmy się kilku zasad, dzięki którym będziemy się razem dobrze bawić.

Zaproponuj dzieciom zasady, które są ważne dla Ciebie, np. nie oceniamy się, nie ma złych i dobrych odpowiedzi – najważniejsze jest zaangażowanie, jesteśmy zespołem i wspieramy się, dajemy się z siebie wszystko, ile dzisiaj możemy, słuchamy tych, którzy mówią itd.

Czy chcecie dodać jakieś swoje zasady? – stwórz dzieciom przestrzeń, by mogły powiedzieć, co jest dla nich ważne.

Na koniec wymyślcie wspólnie magiczne zaklęcie i krzyknijcie je razem.

3. Wyruszamy!

Usiądźcie w wygodnej pozycji i zamknijcie oczy.

Jeśli dzieci mają z tym problem, można poprosić, by usiadły tyłem do siebie lub położyły się na podłodze, jeśli jest na to miejsce.

Podążajcie za moimi słowami i instrukcjami. Spróbujcie wyobrażać sobie to, o czym będę opowiadać cały czas z zamkniętymi oczami, nie ruszając się z miejsc.

Następnie przeczytaj powoli, spokojnym, ciepłym tonem ten tekst. Po pytaniach rób krótkie pauzy.

Jesteś Alicją. Jest upalny dzień. Czujesz się bardzo zmęczona. Siedzisz obok swojej siostry na pochylonym brzegu i nie masz nic do roboty. Poczuj trawę pod Twoimi stopami i delikatny wiatr, który zawiewa ze strony rzeki. Co słyszysz? Jakie dźwięki Cię otaczają? Co widzisz? Jaki kolor ma niebo? Co widzisz po drugiej stronie rzeki? Jak się czujesz?

Jesteś Alicją. Ile masz lat? Co lubisz robić? Z kim lubisz spędzać czas? Jak ma na imię Twój kot? Jaka jest Twoja ulubiona książka?

Raz i drugi zerkasz do książki czytanej przez siostrę, ale nie ma w niej obrazków ani rozmów. A co za pożytek z książki bez obrazków i rozmów?

Nagle przebiega obok Ciebie biały królik o różowych oczach. Nie ma w tym nic aż tak dziwnego i nie wydaje Ci się nawet czymś bardzo niezwykłym, aż słyszysz, jak Królik mówi do siebie:

— Boże! o Boże! Spóźnię się!

Nigdy jeszcze nie widziałaś królika, który by miał kieszeń w kamizelce albo zegarek, żeby go z niej mógł wyjąć. Więc, paląc się z ciekawości, biegniesz za nim przez pole, w samą porę, aby jeszcze zobaczyć, że smyrgnął do wielkiej nory króliczej pod żywopłotem.

Wskakujesz za nim!

Powoli otwórz oczy. Jesteś Alicją. Wstań i stań w dowolnym. Tam, gdzie będzie Ci wygodnie. Rozejrzyj się dookoła. Jesteś w nieznanym Ci pokoju. Gdzieś tu są drzwi do Krainy Czarów. Zacznij przyglądać się temu pokojowi – widzisz go pierwszy raz. Zobacz, jak wygląda z tej perspektywy, rozejrzyj się. Patrz uważnie na rzeczy, które się tu znajdują i staraj się, jak najwięcej zapamiętać.

Nagle zaczynasz maleć. Robisz się coraz mniejsza i coraz mniejsza. Spróbuj schodzić z ciałem coraz niżej – ugnij nogi, zbliż się do podłogi. Połóż się lub usiądź na podłodze – tak jak Ci wygodnie. Jak wygląda ten pokój i rzeczy z tej perspektywy. Rozejrzyj się uważnie. Jak wyglądają te same rzeczy, kiedy jesteś całkiem mała?

A teraz zaczynasz gwałtownie rosnąć! Powoli zacznij wstawać. Robisz się większa niż byłaś! Wejdź na palce albo na krzesło! Zobacz, jak pokój wygląda z góry. Obserwuj uważnie. Przeciągnij się. Powoli wróć do pozycji stojącej. Jeszcze raz rozejrzyj się i zdecyduj, gdzie w tym pokoju jest przejście do Krainy Czarów. Stań w tym miejscu.

Poczekaj, aż każde dziecko zdecyduje, w którym miejscu stanąć.

Kraina Czarów to dziwne miejsce, więc te drzwi nie mają zwykłego klucza. Aby się tam dostać trzeba znać tajemne hasło. Jakie jest hasło do Twojego przejścia? Zapamiętaj je.

Upewnij się, że każde dziecko wymyśliło swoje słowo i poproś o zajęcie miejsc w kółku. Zapytaj, kto chce się podzielić swoim tajemnym hasłem.

Wspaniale! Udało nam się dostać do Krainy Czarów. Będziemy ją zwiedzać po przerwie.

Przed przerwą zadbaj o to, by dzieci wyszły z roli Alicji. Można poprosić, by wzięty symboliczny prysznic lub strzepnęły z siebie postać.

II. LEKCJA DRUGA

1. Kogo spotykamy w Krainie Czarów?

Skoro już jesteśmy w Krainie Czarów powiedzcie, kogo można spotkać w niej spotkać? – poproś o wymienienie wszystkich postaci, które dzieci pamiętają.

2. Pytania do Alicji.

Wróćmy jeszcze na chwilę do bycia w roli Alicji. Zamknijcie oczy i z powrotem wyobraźcie sobie, że jesteście w Krainie Czarów. Otwórzcie je i niech każdy krzyknie swoje tajemne hasło sprzed przerwy (wszyscy na raz).

Odczytujesz pojedynczo poniższe pytania i prosisz, by Alicja, która chce na nie odpowiedzieć, wstała, stanęła w dowolnym miejscu w kręgu i powiedziała na głos swoją odpowiedź. Wszystkie Alicje, które utożsamiają się z tą odpowiedzią, stają obok niej. Alicja, która chce zaproponować inną odpowiedź, wybiera swoje miejsce w kręgu, mówi na głos i wtedy inne Alicje mogą do niej dołączyć. Odpowiedzi może być zawsze kilka, a dzieci w trakcie mogą zmieniać zdanie i się przemieszczać.

Na początku podkreśl, że żadne z tych pytań nie ma jednej dobrej odpowiedzi – każda Alicja może mieć swoją perspektywę.

Alicjo, jak się czułaś, gdy spadałaś?

Kogo boisz się najbardziej w Krainie Czarów?

Co Cię najbardziej zdenerwowało?

Z kim zaprzyjaźniłaś się najbardziej?

Co najbardziej zaskoczyło Cię w Krainie Czarów?

Jaki smak mógł miał napój, który wypiłaś?

Po zakończeniu ćwiczenia zadbaj o to, by dzieci wyszły z roli Alicji przez symboliczny prysznic, otrzepanie się czy zdjęcie wyobrażonego kostiumu.

3. Co Ty masz wspólnego z Alicją?

Wiemy już więcej o samej Alicji i doświadczyliśmy tego, że każdy może ją sobie wyobrazić na swój sposób. Sprawdźmy teraz, co każdy i każda z Was ma wspólnego z Alicją.

Odczytaj pojedynczo zdania i poproś uczniów o jakiś gest albo ruch, np. podskok albo okrążenie krzesła za każdym razem, kiedy zdanie określa też ich.

Alicja lubi czytać książki.

Alicja ma kota.

Alicja lubi podróżować.

Alicja lubi przygody.

Alicja ma siostrę.

Alicja lubi kolor niebieski.

Alicja lubi ciastka.

Alicja nie boi się myszy.

Alicja uważa, że dorośli są dziwni.

Alicja się zmienia.

4. Co zmieniło się w Alicji? – rozmowa

Porozmawiajcie chwilę z uczniami, co ich zdaniem zmieniło się w Alicji. Jaka była na początku, kiedy znalazła się w Krainie Czarów? Jaka była na końcu tej przygody, np. podczas procesu? Co miało wpływ na te zmiany?

Czy uczniowie też się zmieniają?

5. Bycie sobą, czyli kim?

Żeby dowiedzieć się, czy się zmieniamy, musimy zastanowić się, jacy jesteśmy teraz. Także Alicja na początku swojej przygody zastanawia się, kim jest.

Co waszym zdaniem znaczy „być sobą"? – zainicjuj rozmowę i zachęć dzieci do podzielenia się ich odpowiedziami na to pytanie.

Rozdaj dzieciom kartki i poproś, by narysowały siebie, tak jak umieją. Daj im na to 5-10 min.

Powiedz, że powrócicie do rysunków po przerwie.

III. LEKCJA TRZECIA

1. Rozgrzewka ruchowa.

Poproś uczniów o wstanie i zachęć ich do odpowiadania pozą/ruchem na twoje pytania.

W jaki sposób chodzi/stoi twój przyjaciel?

W jaki sposób chodzi/stoi kot?

W jaki sposób chodzi/stoi ktoś przestraszony?

W jaki sposób chodzi/stoi ktoś bardzo odważny?

W jaki sposób chodzi/stoi Twoja mama?

W jaki sposób chodzisz/stoisz ty?

W jaki sposób chodzi/stoi ktoś, kto jest sobą?

2. Jestem sobą.

Poproś uczniów o wzięcie rysunków, a następnie zapisywanie odpowiedzi na Twoje pytania na tej samej kartce.

Jaki/jaka jestem?

Jeśli twoi uczniowie nie umieją nazwać cech charakteru, najpierw zapytaj ich, jakie znają i spróbujcie wymienić ich jak najwięcej. Poproś o to, by każdy napisał na kartce 3-5 swoich cech.

Jak wyglądam?

Poproś o zapisanie na kartce 3-5 cech wyglądu, np. wzrost, kolor i długość włosów, oczy, styl ubierania się.

Co lubię robić?

Poproś o wypisanie 3-5 czynności, które lubią robić w wolnym czasie.

Podsumuj, że na dziś te cechy sprawiają, że są sobą, chociaż nie jest to zbiór skończony i na pewno można by dodać do niego wiele rzeczy. Podkreśl też, że to może się zmieniać – jutro, za tydzień, za rok itd.

3. Zmieniam się.

Tak jak Alicja zmieniała się podczas swojej przygody, tak samo zmienia się każdy z nas. Przypomnijcie sobie, jacy byliście w trakcie poprzedniego roku szkolnego/przed wakacjami? Czego się baliście, co sprawiało Wam radość? Czym się interesowaliście, co lubiliście robić w wolnym czasie? Co się zmieniło?

Poproś, by uczniowie jeszcze raz spojrzeli na to, co napisali na kartce. Zachęć, by zakreślili te rzeczy, które się w nich zmieniły od poprzedniego roku szkolnego. Jeśli na ich kartkach nie pojawiło się nic, co się zmieniło, to poproś, żeby zastanowili się nad innymi rzeczami.

Potem zachęć chętnych, by powiedzieli o tym na głos.

Podsumuj ćwiczenie. Opowiedz o tym, że wszyscy się zmieniamy i jest to jest naturalny proces dorastania, lecz nie znaczy to, że przestajemy być sobą.

4. Podsumowanie.

Poproś, by każde dziecko powiedziało, jak się czuło na warsztacie i które ćwiczenie było jego/jej zdaniem najciekawsze. Zapytaj też, czy dowiedzieli się o sobie czegoś nowego.

PRAKTYCZNE UWAGI:

Te warsztaty mają stworzyć uczestnikom przestrzeń do refleksji na temat tego, jak się zmieniają, ale pamiętaj, że każde dziecko podejmie taką refleksję, na jaką jest w danej chwili gotowe. Zachęcaj uczniów do szukania zachodzących w nich zmian, ale zaakceptuj też, jeśli nie wszyscy je dostrzegą.

NOTATKI:

Każdy z nas jest innym krasnoludkiem

(w różnorodności tkwi nasza siła)

na podstawie baśni pod tytułem „Królewna Śnieżka” braci Grimm.

AUTORKA: Małgorzata Kostępska-Domagalska

CZAS TRWANIA: 90 minut

CELE:
- uświadomienie dzieciom, że każdy człowiek ma swoje indywidualne cechy, upodobania, poglądy i zainteresowania
- kształtowanie umiejętności poszanowania każdej osoby
- kształtowanie umiejętności akceptowania różnic między ludźmi
- uświadomienie mocnych stron grupy.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Zapoznaj dzieci z autorami baśni oraz treścią utworu, wyodrębnij postaci występujące w baśni ze szczególnym uwzględnieniem ich cech charakteru oraz wyglądu.

Poproś dzieci o wykonanie portretu wybranej postaci z baśni oraz zaplanowanie swojego przebrania (może to być jakiś element kostiumu).

Przygotuj: przestrzeń w klasie do swobodnego ruchu, karteczki samoprzylepne.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Taniec krasnoludków i Śnieżki.

Prezentacja połączona z improwizacją ruchową. Dzieci ustawiają się w kole i w rytm melodii krasnoludkowej „Hej ho” naśladują Mistrza krasnoludków. Mistrz (jedno z dzieci) wykonuje wybrane przez siebie ruchy, a inni powtarzają za nim. Po chwili przekazuje magiczny przedmiot następnej osobie i ona kontynuuje ćwiczenia.

2. Jesteśmy różni.

Dzieci siadają w kole. Wciel się w rolę Śnieżki i wprowadź dzieci w historię. Zacznij od tego, że od teraz są krasnoludkami, a Ty jesteś ich przyjaciółką – Śnieżką. Zapytaj dzieci, jakie dostrzegli różnice między krasnoludkami w ubiorze, wyglądzie, zachowaniu. Podkreślaj, że zabawa była udana dlatego, że każdy pokazał inny krok, bo różnorodność jest ciekawa i ubogaca nas. Jesteśmy świetną grupą, bo jesteśmy pomysłowi i zaangażowani.

Przed ćwiczeniem ustalcie zasady: wypowiada się każde chętne dziecko, wszystkie odpowiedzi są ważne i dobre, nie śmiejemy się i nie komentujemy, nie oceniamy wypowiedzi innych osób.

Na koniec rozmowy podkreśl różnice między ludźmi i ich wartość w budowaniu zgranej grupy.

3. Wszyscy, którzy.

Wskaż krasnoludkom magiczne krzesło, które pozwala wydawać rozkazy innym. Pierwszy rozkaz możesz wydać Ty.

Wszyscy, którzy lubią lody w podskokach zmieniają miejsce.

Krasnoludki wstają i próbują usiąść na magiczne krzesło, zwycięzca wydaje kolejny rozkaz.

Przed ćwiczeniem uwrażliw dzieci na kwestię zachowania bezpieczeństwa, ponieważ zabawa jest oparta na aktywności dzieci, częstej i szybkiej zmianie miejsca.

4. Jestem …

Daj dzieciom zadanie, żeby znaleźli swoją jedną charakterystyczną cechę i nadali sobie imię z nią związane, np. dziecko, które dużo się śmieje – Wesołek. Następnie piszą je na przygotowanej samoprzylepnej karteczce. Zachęć, by ozdobili kartkę i przykleili na piersi. Ochotnicy uzasadniają swój wybór.

5. Ruchliwy krasnoludek.

Dzieci stoją w kręgu. Poproś je, aby wszystkie wymyśliły gest do swojego imienia. Ruch musi być prosty i nie może się powtarzać. Każde dziecko prezentuje swój gest, a inni starają się go zapamiętać. W miarę potrzeby zróbcie powtórkę prezentacji. Zabawa polega na tym, żeby wywoływać kolejne krasnoludki poprzez gest: zaczyna pierwsza osoba, która pokazuje wymyślony gest innego krasnoludka, a kolejna prezentuje gest krasnoludka, który go wywołał i krasnoludka, którego chce wywołać. Jeśli zauważymy, że dzieci słabo zapamiętały gesty, możesz dla ułatwienia dołożyć swój gest. Taka pomoc sprawdzi się na pewno w młodszych grupach.

6. Podsumowanie zajęć.

Odczaruj krasnoludki, za pomocą magicznego przedmiotu i zarządź powrót do prawdziwych imion. Podsumuj cel wcielenia się w postacie krasnoludków – podkreśl, jak ważne jest to, że różnimy się między sobą i nie przeszkadza to nam, żeby razem bawić się, pracować, lubić się, szanować. Zapytaj, dlaczego uczniowie są zgrani, co powoduje, że są dobrą grupą. Po odpowiedzi na pytanie kluczowe, przejdź do

podsumowania indywidualnego doświadczenia dzieci – mogą powiedzieć o swoich odczuciach po wspólnych zabawach. Co dla nich było łatwe, a co trudne i nowe? Pozwól wypowiedzieć się wszystkim chętnym dzieciom.

PRAKTYCZNE UWAGI:

Scenariusz zajęć jest skierowany do klas, w których temat inności poruszamy pierwszy raz. Może być doskonałym wstępem do cyklu zajęć na temat szacunku i tolerancji.

NOTATKI:

Nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło

na podstawie baśni pod tytułem „Jaś i Małgosia" braci Grimm.

AUTORKA: Daria Bębenek

CZAS TRWANIA: 130 minut

CELE:
- podjęcie refleksji na temat brania odpowiedzialności za swoją przyszłość
- oswojenie z myślą samodzielnego życia (bez rodziców).

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Przygotuj: tekst baśni, czapki lub szaliki, karteczki samoprzylepne, czyste kartki, kredki.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. „Jaś i Małgosia".

Przeczytaj dzieciom baśn, zachęcając je, by wysłuchały jej z zamkniętymi oczami w dowolnej pozycji, np. siedząc lub leżąc.

2. Rozmowa.

Porozmawiaj z dziećmi w oparciu o pytania:

Co czułaś/-łeś podczas słuchania baśni? Co spowodowało takie emocje?

Po wypowiedzi każdego dziecka poproś pozostałych uczniów, aby postarali się pokazać gestem, mimiką tę emocję.

3. Magiczne gogle.

Dzieci zakrywają oczy czapką lub szalikiem, wyobrażając sobie, że noszą gogle, które przenoszą je w inne miejsce – tam, gdzie sobie wyobrażą. Gogle działają na pstryknięcie palców. Uczniowie powoli przechadzają się po sali, wchodząc w rolę Małgosi lub Jasia. Zadawaj im w tym czasie pytania, nie oczekując, że będą odpowiadać na nie na glos.

Jaka jest pora? Poczuj zapach lasu o tej porze roku/o tej porze dnia lub nocy. Czy widzisz niebo? Co jest na nim? Jakie dźwięki słyszysz? Usłysz dźwięk drzew, dźwięk stawiania stóp po ziemi. Po czym stąpasz? Czy to jest miękkie, twarde, mokre, suche? Idź właśnie tak, jakbyś po tym stąpał. Rozejrzyj się wokoło. Co widzisz? Jakie kolory Cię otaczają? Czy słyszysz jakieś zwierzęta? Jakie to dźwięki? Krzyknij coś, co mógłby krzyknąć twój bohater.

Na Twój znak dzieci pstrykają palcami i zdejmują gogle, stając się znów sobą.

4. Mama.

Poproś dzieci, aby zapisały na samoprzylepnych karteczkach synonim słowa lub skojarzenie ze słowem mama. Napisz słowo na tablicy i poproś dzieci o przyklejanie karteczek z propozycjami.

Jeśli w grupie są dzieci, które nie mają rodziców, słowo mama można zamienić na ciocia, babcia itp.

Chętni uczniowie odczytują na głos zapisane na wszystkich karteczkach synonimy/skojarzenia. Wspólnie zastanawiają się, czy zapiski pozytywnie czy negatywnie przedstawiają osobę mamy. Następnie poproś, aby uczniowie narysowali na kartce siebie w dowolnej sytuacji za kilka lat, gdy już nie mieszkają z rodzicami. Chętne dzieci omawiają swoje prace, opowiadając, w jakiej sytuacji narysowały siebie – co się tam dzieje, co robią, gdzie są, czy ktoś im towarzyszy?

5. Wyobraź sobie, że ...

Zadaj dzieciom następujące pytania:

Dlaczego ludzie opuszczają dom rodzinny? Co powoduje, że muszą lub chcą zamieszkać i żyć samodzielnie? Czy rodzice cieszą się, gdy dzieci opuszczają rodzinny dom?

Dzieci, siedząc w okręgu, ponownie wkładają gogle. Poproś, aby wyobraziły sobie siebie w najstraszniejszej lub najsmutniejszej sytuacji, jaka im się w życiu przytrafiła, a w której pomocną dłoń wyciągnęła mama lub tata. Daj im tyle czasu, ile potrzeba, aby dokładnie przypomniały sobie tę sytuację.

Chętni uczniowie opowiadają swoje wspomnienie, pozostali starają się wymyślić, czy możliwe było wyjście z tej sytuacji bez udziału rodziców – jak mogli rozwiązać dany problem?

6. Portret wiedźmy.

Poproś dzieci, aby narysowały portret wiedźmy, mając do dyspozycji tylko jedną kredkę. Na wykonanie zadania mają 30 sekund. Chętne dzieci prezentują swoje prace.

Następnie, siadają w okręgu i ponownie wkładają gogle. Opowiedz im historię:

Jesteś Jasiem lub Małgosią. Wokół Ciebie jest bezkresny las. Przypomnij sobie ten las, który ujrzałeś w goglach. Jaki był, jak pachniał, co słyszałeś, jakie miał kolory? Wiedźmy już nie ma, a Ty wracasz do domu. Co czujesz?

Uczniowie na Twoje pstryknięcie palców zdejmują gogle.

7. Podsumowanie.

Spróbuj wyjaśnić zdanie zawarte w temacie: „Nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło".

NOTATKI:

Odkrywamy siebie

na podstawie baśni pod tytułem: „Piękna i Bestia”
Jeanne-Marie Leprince de Beaumont.

AUTORKA: Małgorzata Jankowska

CZAS TRWANIA: 60 - 70 minut

CEL:
- podjęcie refleksji o cechach, które są w nas ukryte.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Kartki, szary papier, samoprzylepne kółka, wydrukowany szablon kwiatka, pisaki, plastikowy talerzyk, woda.

Przed warsztatami należy przeczytać z uczniami baśń.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. „Przywitanka”.

Witam wszystkich, którzy mają, np.: dzisiaj dobry humor, dzisiaj zły humor, brązowe włosy, zielone spodnie itp.

Witamy się, np.: machając rękami, klaszcząc, podskakując.

2. Lustro – zabawa w parach.

Dzieci łączą się w pary, a następnie przeglądają się w lustrze, którym jest drugi uczeń.

Osoba będąca lustrem, wykonuje różne ruchy, miny, a druga osoba w parze stara się je naśladować. Następnie, prowadzący podaje nazwy emocji, które dzieci kolejno przedstawiają, np. złość, smutek, radość, zaciekawienie, strach.

3. Wizualizacja.

Przeczytaj dzieciom poniższą opowieść i zachęć je do wyobrażania sobie tego, co słyszą.

Usiądź wygodnie i zamknij oczy. Wyobraź sobie, że jesteś Bestią. Jesteś w swoim pałacu. Rozejrzyj się. Popatrz na ściany. Jaki mają kolor? Podejdź teraz do miejsca, w którym czujesz się bezpiecznie. Co to jest za pomieszczenie? Co czujesz? Przejdź teraz do jadalni i usiądź wygodnie przy stole. Pora na obiad – co jest na Twoim talerzu? Wyobraź sobie to danie – jaki ma zapach? Siedzisz sam przy stole. Dlaczego nie ma wokół ciebie innych osób? Co czujesz? Słyszysz stukanie do drzwi – co robisz? Witasz swojego gościa, który wchodzi do pałacu, siada do stołu i je z tobą obiad. Rozmawiacie. Jak się teraz czujesz? Co zrobisz, aby twój pałac odwiedzali inni ludzie? Wracasz teraz do miejsca, w którym czułeś się bezpiecznie, rozglądasz się. Czy to miejsce się zmieniło? Otwórz oczy, przeciągnij się. Weź prysznic. Jesteś z powrotem sobą.

4. Wywiad z Bestią.

Chętni uczniowie wcielają się po kolei w rolę Bestii, odpowiadając na pytania.

Oto przykładowe pytania, jakie możesz zadać:

a) W którym pomieszczeniu w swoim pałacu czułeś się bezpiecznie?
b) Dlaczego mieszkałeś sam w pałacu?
c) Jak się czułeś, będąc sam?
d) Z kim się zaprzyjaźniłeś?
e) Jak się zachowałeś w stosunku do Belli?
f) Jak się czułeś, gdy Bella zamieszkała w Twoim pałacu?
g) Co się zmieniło w Twoim zachowaniu?
h) Co się zmieniło w Twoim życiu?

5. Rozmowa.

Dzieci odpowiadają na poniższe pytania. Odpowiedzi mogą zapisywać na kartkach, a następnie chętni mogą podzielić się swoją perspektywą na forum.

Kiedy jesteś zły lub smutny, to jak się wtedy zachowujesz?

Co pomaga Ci lub mogłoby Ci pomóc, poczuć się lepiej?

6. Niedokończona historia.

Poproś dzieci, by wyobraziły sobie inne zakończenie tej historii, zadając im pytanie: co by było, gdyby Bestia nie otworzył się przed Bellą.

Uczniowie piszą na kartkach swoje przemyślenia, a następnie chętne dzieci odczytują odpowiedzi.

7. Rozkwitanie.

Każde dziecko dostaje szablon kwiatka wycięty z papieru. Środek mogą pokolorować swoimi ulubionymi kolorami. Na płatkach piszą cechy, które w sobie lubią lub cenią. Następnie zaginają płatki kwiatka do środka i kładą go na talerzyk z wodą, pod wpływem której kwiatek zacznie się otwierać (rozkwitać).

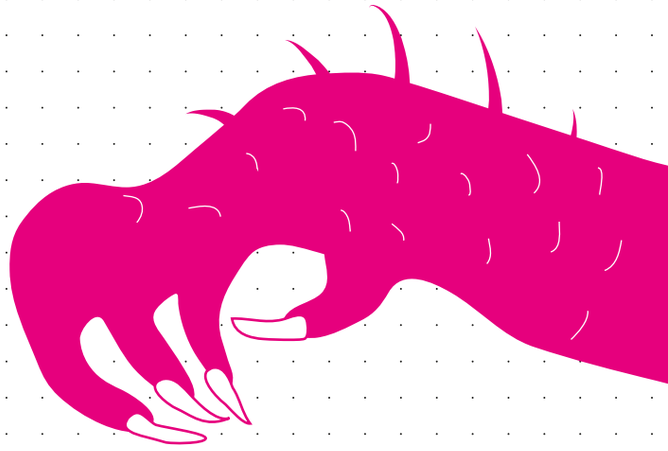
Zapytaj uczniów, co się stało z kwiatem oraz co zobaczyli, gdy się otworzył. A jak jest z nimi? Czy oni też są jak ten otwierający się kwiat? Kiedy chowają swoje cechy przed innymi? Czego potrzebują, żeby rozkwitnąć?

8. Ewaluacja zajęć.

Przygotuj szablon tarczy strzeleckiej. Poproś dzieci o zaznaczanie w skali 0-10 atrakcyjności zajęć. Uczniowie mogą przyklejać kropki w odpowiednie miejsca lub rysować pisakiem na tarczy.

PRAKTYCZNE UWAGI:
Warsztat został przeprowadzony z klasą drugą. Dzieci bardzo chętnie wcielały się w rolę Bestii i odpowiadały na pytania. Ich uwagę najbardziej przyciągnęły wizualizacja oraz ćwiczenie z rozkwitającym kwiatem.

NOTATKI:



Popatrz trochę szerzej

na podstawie flamandzkiej baśni pod tytułem „Biały wróbel”.

AUTORKA: Izabela Droszcz

CZAS TRWANIA: 80 minut

CELE:
- rozwój empatii, uwrażliwienie na drugiego człowieka, zachęcenie do obrony słabszych.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Przygotuj arkusz szarego papieru lub brystolu, marker, pisaki/długopisy/kredki, prezentację multimedialną z ilustracjami osób budzących zaufanie, odrażających, smutnych, rozkosznych, przerażających itp. (możesz też wydrukować zdjęcia).

Wcześniej przeczytaj uczniom baśń.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Poruszaj się jak ...

Rozgrzewka ruchowa. Zachęć uczniów, by poruszali się jak zwierzęta. Podawaj im kolejne propozycje: wróbel, pies, otyły człowiek, koń, niedźwiedź, wilk, świnia, kot, sroka.

2. Ilustracje.

Zaprezentuj zdjęcia różnych osób. Niech to będą obrazy przyjemne i nieprzyjemne dla oka, prezentujące ludzi, którzy mogą budzić różne emocje. Przy każdym zdjęciu zadaj pytanie: Czy pomógłbyś temu człowiekowi?

Omówcie to ćwiczenie i odpowiedzi dzieci.

3. Mapa myśli.

Uczniowie wypisują na dużym arkuszu swoje skojarzenia ze słowem szacunek. Omówcie zebrane myśli.

4. Czy chcesz być moim przyjacielem?

Jedna osoba wczuwa się w postać białego wróbla, podchodzi do każdego ucznia po kolei i zadaje pytanie: Czy chcesz być moim przyjacielem? Każda pytana osoba stanowczo odmawia, mówiąc nie. Wszyscy uczniowie mogą wcielić się w osobę pytającą.

Omówcie zadanie. Jakie emocje towarzyszyły odmawiającym? Jakie emocje towarzyszyły osobom pytającym?

5. Scenki dramowe.

Podziel uczniów na grupy składające się z trzech lub czterech osób. Każda osoba wciela się w jedną z ról: niedźwiedź, wilk, koń, świnia. W jaki sposób te postaci mogłyby pomóc białemu wróblowi w walce z Tafarem, wykorzystując swoje fizyczne możliwości? Odegrajcie scenki.

6. Ja – przyjaciel.

Na kartkach uczniowie rysują serce i odchodzące od niego strzałki. W sercu wpisują swoje pozytywne cechy. Obok strzałek dopisują to, co mogą dać od siebie innym (rzeczy niematerialne).

7. Mapa myśli.

Poproś uczniów, by dopisali nowe skojarzenia do słowa szacunek.

8. Podsumowanie.

Zachęć dzieci do wypowiedzi na temat ich przemyśleń po warsztatach. Czego nowego się nauczyły? Czego nowego dowiedziały się o sobie?

PRAKTYCZNE UWAGI:
Warsztat został stworzony z myślą o trzeciej klasie liczącej 13 osób. W czwartym zdaniu, gdy grupa chętnie współpracuje, każdy kto wczuwa się w rolę białego wróbla, zadaje pytanie jedynie pięciu osobom, żeby zadanie nie straciło tempa.

NOTATKI:

Śladami naszych uczuć

na podstawie baśni pod tytułem „Królowa śniegu"
H. Ch. Andersena.

AUTORKA: Karolina Liminowicz

CZAS TRWANIA: 3 x 45 minut

CELE:
- rozwijanie w uczniach świadomości własnych uczuć i emocji
- rozwijanie w uczniach empatii i zrozumienia dla zachowania innych osób będących pod wpływem emocji
- poszukiwanie sposobów radzenia sobie z trudnymi emocjami (własnymi i innych).

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Przygotuj: skrócony tekst baśni.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Opowiadanie.

Opowiedz dzieciom skróconą wersję baśni.

2. Rozmowa kierowana.

Zadaj kilka otwartych pytań aktywizujących grupę do wymiany wrażeń i refleksji dotyczących opowiedzianej baśni. Oto przykładowe pytania:

a) Co ciekawego wydarzyło się w opowiedzianej historii?
b) Jakie postaci w niej występowały?
c) Którą postać polubiliście i dlaczego?
d) Co myślicie o Kaju/Gerdzie/Królowej Śniegu?
e) Jak zmieniał się Kaj?
f) Jak mogła poczuć się Gerda, kiedy Kaj był dla niej niemiły?
g) Dlaczego Gerda wyruszyła na poszukiwania Kaja?
h) Co ponownie odmieniło Kaja?

3. Wizualizacja

Poproś uczniów o zajęcie wygodnych pozycji, zamknięcie oczu i podążaniu wyobraźnią za Twoimi słowami.

Wyobraź sobie, że jest słoneczny zimowy dzień. Bawisz się na dworze z najbliższym Ci kolegą lub koleżanką. Śmiejecie się, biegacie po śniegu. Przez moment rzucacie śnieżkami w drzewo, potem wspólnie lepicie bałwana. Bałwan jest cudowny, zbudowany z trzech śnieżnych kul, ma na głowie stary garnek, nos z marchewki i oczy z kamyków. Zbudowanie takiego cudownego bałwana wymagało od was trochę wysiłku, zmęczyliście się, oddychacie głośno, ale wciąż macie energię do zabawy. Bierzecie sanki i na zmianę wozicie się na nich. Raz siedzisz wygodnie na sankach, a raz je ciągniesz, biegnąc ile sił w nogach po miękkim, puszystym śniegu. Nagle zatrzymujesz się, masz wrażenie, że coś się wydarzyło, ale nie wiesz co. Zrobiło się jakby ciemniej. Rozglądasz się dookoła ostrożnie, nic nie zauważasz, uśmiechasz się do swojego najlepszego kolegi lub swojej najlepszej koleżanki i słyszysz:

— Nie lubię cię! Ten bałwan jest głupi! Nie chcę się z Tobą bawić! Oddawaj moje sanki!

I nagle kolega/koleżanka burzy waszego bałwana, rzuca w ciebie z całej siły śnieżką, ucieka, a ty zostajesz sam.

4. Mapa uczuć.

Rozdaj uczniom kartki z narysowaną osią podzieloną na cztery fragmenty oznaczone cyframi 1,2,3,4. Wytłumacz, że są to kolejne etapy opowiedzianej historii. Poproś, aby dzieci narysowały mapę swoich uczuć. Co czuły podczas tej opowieści w poszczególnych fragmentach, które można zatytułować:

a) Zabawa z przyjacielem.
b) Agresywne zachowanie kolegi/koleżanki.
c) Zostałem sam/sama.
d) W punkcie czwartym dzieci rysują swoją propozycję zakończenia tej historii.

Po wykonaniu zadania dzieci w kręgu prezentują swoje prace, trzymając rysunki tak, aby wszyscy mogli je obejrzeć. Chętni opowiadają klasie o swojej mapie uczuć.

Omów ten fragment warsztatów, odnosząc się do map uczuć uczniów i sytuacji z życia, kiedy zdarza się, że bliskie nam osoby zachowują się, jakby wpadł im do oka lub serca kawałek zaczarowanego, złego lustra albo my zachowujemy się, jakby taki kawałek lustra wpadł do naszego oka, serca. Powiedz, że takie zachowanie może wynikać z emocji i ma wpływ na samopoczucie innych osób. Zapytaj uczniów, jakie emocje mogą wywoływać negatywne zachowanie.

5. Scenki.

Poproś uczniów o odegranie scenek. Obowiązuje zasada, że kiedy uczeń poczuje, że nadszedł moment, w którym chciałby uderzyć, popchnąć, kopnąć drugą postać, zamiast to zrobić, woła „Królowa Śniegu!" i zatrzymuje się w bezruchu w stopklatce. Grupa proponuje słowa lub działania, które mogłyby w tej sytuacji pomóc zahamować agresję fizyczną. Kiedy zamrożona osoba zgadza się, że jakieś rozwiązanie mogłoby jej pomóc, mówi „cieplej" i zmienia pozycję aż do zupełnego rozmrożenia.

Oto przykładowa sytuacja fabularna do scenki.

A buduje wieżę z klocków, B biega nieuważnie dokoła.
A zwraca uwagę B, B biega dalej aż rozwala zbudowaną z klocków wieżę.
A i B rysują na kartkach, B wielokrotnie krytykuje rysunek A.

6. Zamieniamy się miejscami – zabawa.

Uczniowie siedzą w kręgu i na Twoje hasło się zamieniają miejscami lub zostają na swoich miejscach.

Zamieniają się miejscami wszyscy, którzy:
a) czują smutek, kiedy ktoś odmawia im wspólnej zabawy.
b) czują złość, kiedy ktoś bierze ich rzeczy bez ich zgody.
c) potrafią krzyczeć ze złości.
d) nie zgadzają się, by ktoś z powodu złości ich obrażał.
e) potrzebują przytulenia, kiedy są smutni.
f) potrzebują chwili samotności, kiedy się bardzo rozzłoszczą.
g) lubią, kiedy ich koledzy są dla nich mili.
h) nie zgadzają się, by ktoś przezywał kolegów/koleżanki.

7. Podsumowanie.

Podsumuj warsztat, np.:

Emocje mają wpływ na nasze zachowanie, ale my także możemy na nie wpłynąć. Starajcie się, tak jak w naszym ćwiczeniu, nawet w największej złości zatrzymać się, zanim kogoś uderzycie lub zanim powiecie jakieś obraźliwe słowa. Pamiętajcie, że kiedyś ktoś zachowuje się źle pod wpływem złości, to nie znaczy, że jest zły i że tak już będzie zawsze. Każdy, tak jak Kaj, może ponownie się odmienić, potrzebuje tylko dobrych przyjaciół, takich jak Gerda.

Zapytaj dzieci, jak się czują po warsztacie i podziękuj im za wspólne doświadczenie.

PRAKTYCZNE UWAGI:
Warsztat został stworzony z myślą o klasie trzeciej, w której występują problemy z agresywnymi zachowaniami.

NOTATKI:

Witaj w krainie marzeń!

na podstawie baśni pod tytułem: „O rybaku i jego żonie” braci Grimm.

AUTORKA: Agnieszka Burak

CZAS TRWANIA: 2 godziny

CELE:
- podjęcie refleksji nad marzeniami oraz dążeniem do ich spełnienia
- podniesienie wiary w siebie i swoje marzenia.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Przygotuj tekst baśni, zaaranżowany brzeg morza, rybki wycięte z papieru z doczepionymi spinaczami, wędki z magnesami, kartki papieru, kredki, mazaki, odtwarzacz z muzyką relaksacyjną.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Wcielanie się w rolę rybaka.

Poproś dzieci, aby każde z nich przemieniło się w rybaka, który mieszka w nędznej lepiance nad brzegiem morza.

Zachęć, by wyobraziły sobie, jak się teraz czują, jak wyglądają, co znajduje się wokół nich?

2. Wysłuchanie przez dzieci fragmentu baśni braci Grimm „O rybaku i jego żonie”.

Przy czytaniu można dodatkowo zadbać o stworzenie baśniowej atmosfery, np. przez przygaszenie światła i puszczenie muzyki relaksacyjnej (szumu morza).

Rybak mieszkał ze swoją żoną w nędznej lepiance nad brzegiem morza. Każdego dnia chodził nad morze, aby łowić ryby. Siadał tam, trzymając w ręce wędkę i wpatrywał się w błyszczącą wodę. Pewnego razu, gdy tak siedział, poczuł, że coś złapało haczyk i ciągnie go głęboko na dno. Kiedy wreszcie udało mu się wyciągnąć wędkę na brzeg, okazało się, że był to wspaniały turbot. Rzekł do niego:

— Posłuchaj mnie, rybaku, wypuść mnie na wolność, proszę.

Nie jestem zwykłą rybą, ale zaczarowanym księciem. Nic ci po tym, że mnie zjesz. Na pewno ci nie posmakuję, już lepiej wrzuć mnie z powrotem do wody i pozwól odpłynąć.

— Niepotrzebnie tak mnie przekonujesz – odpowiedział rybak – i tak wypuściłbym na wolność rybę, która umie mówić ludzkim głosem.

I mówiąc te słowa, wrzucił turbota do wody. Natychmiast popłynął na dno, zostawiając za sobą krwawy ślad. Rybak popatrzył, jak ryba odpływa, a później wrócił do domu z pustym koszem.

— Cóż to, mężu – przywitała go żona – nic dzisiaj nie złowiłeś?

— Złowiłem tylko turbota mówiącego ludzkim głosem – odrzekł jej rybak – który powiedział mi, że nie jest zwykłą rybą, ale zaczarowanym księciem, więc wypuściłem go z powrotem do morza.

— I o nic go nie poprosiłeś?

— Nie. A o co miałbym prosić? [1]

3. Rozmowa.

Porozmawiaj z dziećmi o tym, czy poszłyby do rybki, aby spełniła ich marzenie? Jaka byłyby motywacja ich decyzji?

3. Łowienie rybek.

Udaj się z dziećmi nad brzeg morza, który został wcześniej zaaranżowany w klasie. Na tle niebieskiego materiału znajdują się ryby z papieru z przyczepionymi do nich spinaczami. Wręcz uczniom wędki zakończone magnesami i poproś każdego o złowienie jednej.
Po złowieniu poproś dzieci, by przyjrzały się swoim rybkom. Każda z nich jest pusta i czeka na ich życzenie.

4. Rozmowa.

Zapytaj dzieci o to, jakie są ich największe marzenia.

5. Twórcza zabawa ruchowa.

Zaproś dzieci do improwizacji ruchowej.

Czy Twoje marzenie jest małe czy duże? Pokaż, jakiej jest wielkości. Spróbuj przedstawić je swoim ruchem i gestem.

6. Rysowanie marzeń.

Poproś każde dziecko, by narysowało swoje marzenie na złowionej rybce, a następnie zachęć do zaprezentowania swojej pracy.

7. Wywiad z rybakiem.

Porozmawiaj z dziećmi o tym, czy marzenia są dla nich ważne? Czy ich zdaniem warto marzyć? Jak by się czuli, gdyby ich życzenia się spełniły? Co należy zrobić, aby spełnić marzenie?

8. Droga do spełnienia marzenia.

Poproś dzieci, by zastanowiły się, co mogą zrobić, aby ich marzenie się spełniło. Zaproś do narysowania ich refleksji w formie drogi – kolejnych kroków, np. żeby zostać słynnym piłkarzem, trzeba zacząć trenować piłkę nożną, dużo biegać itp.

9. Improwizacja ruchowa z pracami.

Zaproś do wzięcia swoich prac oraz do zabawy ruchowej, która wprawi ich marzenia w ruch.

PRAKTYCZNE UWAGI:

Warsztat został przeprowadzony z klasą pierwszą. Większość uczniów przedstawiało swoje marzenia za pomocą ilustracji. Jeśli pracujesz ze starszymi dziećmi, możesz je poprosić o zapisywanie ich refleksji.
Lekcję można uzupełnić o obejrzenie ekranizacji baśni dostępnej na wolnej licencji.

[1] Grimm Jakub, Grimm Wilhelm, „Wszystkie baśnie i legendy. Bracia Grimm", Wydawnictwo Rea, Konstancin-Jeziorna 2017.

NOTATKI:

Ziarenka

na podstawie baśni pod tytułem „Pięć ziarenek grochu”
H. Ch. Andersena.

AUTORKA: Marzena Jasieniecka

CZAS TRWANIA: 2 x 45 minut

CELE:
- tworzenie dobrych relacji w grupie, zauważanie potrzeb innych.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Potrzebne materiały: portret H. CH. Andersena, tekst baśni, koła hula-hop, karteczki samoprzylepne, strąk grochu, groch, rozsypanka wyrazowa z tytułem baśni, tekst wierszu Joanny Kulmowej pt. „List do pana Andersena”, kredki, czyste kartki.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

I. CZĘŚĆ WSTĘPNA.

1. Rozsypanka.

Dzieci układają rozsypankę wyrazową z tytułem baśni.

2. Czym jest baśń?

Porozmawiajcie o tym, czy według dzieci jest baśń? Jakie baśnie znają?

3. Kilka słów o autorze.

Opowiedz krótko o H. Ch. Andersenie, pokaż, jak wyglądał.

4. Zgadywanki bez słów.

Pobawcie się w kalambury i odgadywanie tytułów znanych baśni.

5. Ustalenie warunków wspólnego słuchania baśni.

Zachowujemy ciszę, słuchamy uważnie, zapamiętujemy niezrozumiale słowa.

Wysyp ziarna grochu do miski. Każde dziecko bierze pięć ziarenek do ręki. Uczniowie szukają dla siebie dogodnego miejsca, aby w skupieniu wysłuchać pierwszej części baśni.

II. CZĘŚĆ GŁÓWNA

1. Rozmowa.

Zapytaj uczniów:

Gdzie czujesz się bezpiecznie? Kiedy czujesz się bezpiecznie?

2. Jestem ziarenkiem grochu.

Poproś dzieci, by wyobraziły sobie, że każde z nich jest ziarenkiem grochu. Zadaj im następujące pytania:

Czego ci potrzeba, żeby czuć się bezpiecznie? Czego ci potrzeba, aby rosnąć?

3. Burza mózgów.

Zachęć dzieci, by zastanowiły się, jakie warunki są odpowiednie, by rośliny mogły wzrastać.

4. Stopklatka.

Zaproś dzieci do zabawy ruchowej z zatrzymywaniem się na sygnał. Dzieci po zatrzymaniu muszą szybko opisać wyobrażone miejsce, w którym się znalazły.

Jestem ziarenkiem grochu, upadłem w .... (stopklatka).

5. Jestem ziarenkiem grochu, upadłem w ...

Dzieci dzielą się na grupy. Każda z nich tworzy opis lub rysunek miejsca, w którym mogło znaleźć się jedno z ziarenek. Na podłodze leżą krążki hula-hop z podłożonym białym kartonem, a w nich dzieci piszą pojedyncze słowa określające miejsce upadku lub rysują charakterystyczny element, aby to miejsce rozpoznać.

6. Ciąg dalszy baśni.

Przeczytaj dzieciom drugą część baśni. Aby stworzyć baśniowy klimat, możesz puścić muzykę w tle.

7. Rozmowa.

Rozpocznij dyskusję w oparciu o następujące pytania:

Czy ziarenka miały wpływ na miejsce, w które rzucił je los?
Czy zawsze można pokonać przeciwności losu?
Czy będąc w „złym" miejscu, mamy możliwość zmiany zachowania?

Zachęć dzieci, by podały przykłady ze swojego życia.

Na koniec rozmowy zapisz na tablicy zdanie:

Zawsze mam wybór – mogę postępować dobrze.

Zapytaj dzieci, jaki wpływ miało ziarenko na życie dziewczynki?

8. Ściana fiszek.

Stwórzcie na tablicy ścianę fiszek. Dzieci biorą karteczki samoprzylepne i naklejają na niej swoje rady i pytania.

Co chcielibyście powiedzieć ziarenkom? O co zapytać?
Jakie rady dalibyście ziarenkom?

9. „List do Pana Andersena'" Joanny Kulmowej.

Przeczytaj dzieciom wiersz. Zastanówcie się wspólnie, czy autor baśni podał nam zakończenie historii dziewczynki?

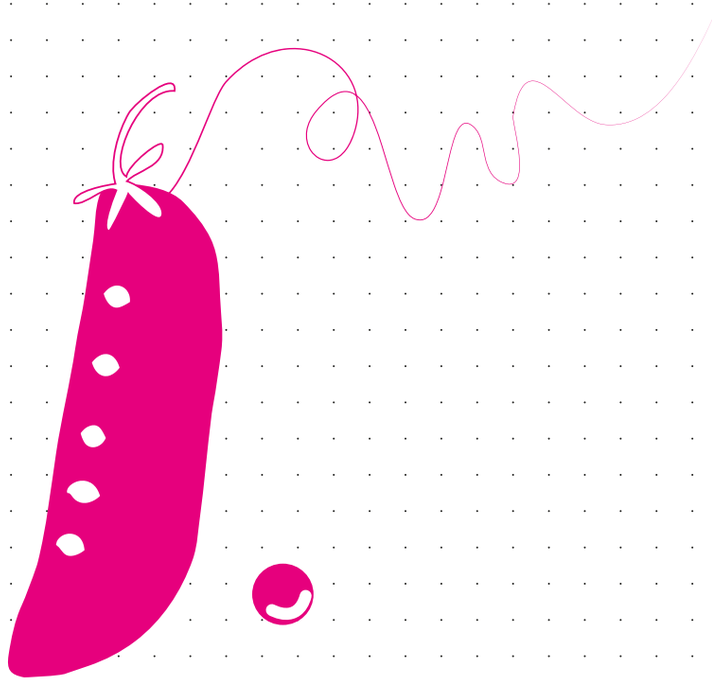
10. Co się mogło zdarzyć dalej?

Poproś dzieci, by narysowały ciąg dalszy tej historii. Zachęć chętnych, by opowiedziały o swoich pracach.

11. Podsumowanie zajęć.

PRAKTYCZNE UWAGI:
Ze stworzonych przez dzieci prac plastycznych możecie stworzyć wystawę.

NOTATKI:



Scenariusze dla klas IV–VI

Witaj w Krainie Czarów

na podstawie książki pod tytułem „Alicja w Krainie Czarów"
Lewisa Carrolla w tłumaczeniu R. Stillera.

AUTORKI: Katarzyna Pągowska, Katarzyna Peplinska-Pietrzak

CZAS TRWANIA: 3 x 45 minut

CELE:
- pogłębienie zrozumienia „Alicji w Krainie Czarów"
- podjęcie refleksji na temat procesu dorastania.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Ustaw krzesła w koło, ławki zsuń na bok. Przygotuj czyste kartki, długopisy, kredki.
Wcześniej przeczytaj z dziećmi książkę lub obejrzyj spektakl.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

I. LEKCJA PIERWSZA.

1. Przygotowujemy się do wyprawy.

Przywitaj się z uczestnikami lekcji, opowiedz o tym, co będziecie dzisiaj robić i zaproponuj krótką rozgrzewkę, która wprowadzi wszystkich w świat Krainy Czarów.

Najpierw musimy trochę zdziwnieć, żeby w Krainie Czarów nie odróżniać się od innych.

Poproś każdego o zaprezentowanie dziwnego ruchu/gestu albo dźwięku, który następnie wszyscy powtarzają. Zachęcaj, by gesty nie powtarzały się.

2. Ustalamy zasady wyprawy.

Podczas wyprawy trzymajmy się kilku zasad, dzięki którym będziemy się razem dobrze bawić.

Zaproponuj uczniom zasady, które są ważne dla Ciebie, np.: nie oceniamy się, nie ma złych i dobrych odpowiedzi – najważniejsze jest zaangażowanie, jesteśmy zespołem i wspieramy się, dajemy się z siebie wszystko, ile dzisiaj możemy, słuchamy tych, którzy mówią itd.

Czy chcecie dodać jakieś swoje zasady? – stwórz uczniom przestrzeń, by mogli powiedzieć, co jest dla nich ważne.

Na koniec wymyślcie wspólny okrzyk, który zatwierdzicie wszystkie zasady.

3. Wyruszamy!

Usiądźcie w wygodnej pozycji i zamknijcie oczy.

Jeśli uczestnicy mają z tym problem, można poprosić, by usiedli tyłem do siebie lub położyli się na podłodze, jeśli jest na to miejsce.

Podążajcie za moimi słowami i instrukcjami. Spróbujcie wyobrażać sobie to, o czym będę opowiadać cały czas z zamkniętymi oczami, nie ruszając się z miejsc.

Następnie przeczytaj powoli, spokojnym, ciepłym tonem ten tekst. Po pytaniach rób krótkie pauzy.

Jesteś Alicją. Jest upalny dzień. Czujesz się bardzo zmęczona. Siedzisz obok swojej siostry na pochylonym brzegu i nie masz nic do roboty. Poczuj trawę pod Twoimi

stopami i delikatny wiatr, który zawiewa ze strony rzeki. Co słyszysz? Jakie dźwięki Cię otaczają? Co widzisz? Jaki kolor ma niebo? Co widzisz po drugiej stronie rzeki? Jak się czujesz?

Jesteś Alicją. Ile masz lat? Co lubisz robić? Z kim lubisz spędzać czas? Jak ma na imię Twój kot? Jaka jest Twoja ulubiona książka?

Raz i drugi zerkasz do książki czytanej przez siostrę, ale nie ma w niej obrazków ani rozmów. A co za pożytek z książki bez obrazków i rozmów?

Nagle przebiega obok Ciebie biały królik o różowych oczach. Nie ma w tym nic aż tak dziwnego i nie wydaje Ci się nawet czymś bardzo niezwykłym, aż słyszysz, jak Królik mówi do siebie:

— Boże! o Boże! Spóźnię się!

Nigdy jeszcze nie widziałaś królika, który by miał kieszeń w kamizelce albo zegarek, żeby go z niej mógł wyjąć. Więc, paląc się z ciekawości, biegniesz za nim przez pole, w samą porę, aby jeszcze zobaczyć, że smyrgnął do wielkiej nory króliczej pod żywopłotem.
Wskakujesz za nim!

Powoli otwórz oczy. Jesteś Alicją. Wstań i stań w dowolnym. Tam gdzie będzie Ci wygodnie. Rozejrzyj się dookoła. Jesteś w nieznanym Ci pokoju. Gdzieś tu są drzwi do Krainy Czarów. Zacznij przyglądać się temu pokojowi – widzisz go pierwszy raz. Spójrz na sufit. Rozejrzyj się po ścianach. Zobacz, jak wygląda podłoga. Patrz uważnie na rzeczy, które się tu znajdują, staraj się, jak najwięcej zapamiętać.

Nagle zaczynasz maleć. Robisz się coraz mniejsza i coraz mniejsza. Spróbuj schodzić z ciałem coraz niżej – ugnij nogi, zbliż się do podłogi. Połóż się lub usiądź na podłodze – tak jak Ci wygodnie. Znajdź wzrokiem najbliższe krzesło. Jak krzesło wygląda z tej perspektywy? Co widzisz? Rozejrzyj się uważnie. Jak wyglądają te same rzeczy, kiedy jesteś całkiem mała?

A teraz zaczynasz gwałtownie rosnąć! Powoli zacznij wstawać. Robisz się większa niż byłaś! Wejdź na palce albo na krzesło! Spójrz na dowolny plecak. Zobacz, jak wygląda z góry. Obserwuj go uważnie. Co ci przypomina? Przeciągnij się. Powoli wróć do pozycji stojącej. Jeszcze raz rozejrzyj się i zdecyduj, gdzie w tym pokoju jest przejście do Krainy Czarów. Pokaż palcem (lub stań w tym miejscu).

Kraina Czarów to dziwne miejsce, więc do tych drzwi nie ma zwykłego klucza. Aby się tam dostać trzeba znaleźć przedmiot, który nas tam zaprowadzi. Rozejrzyj się dokładnie, znajdź ten przedmiot i wróć z nim na miejsce.

Następnie poproś każdą osobę o zaprezentowanie przedmiotu oraz powiedzenie, jaką dziwną funkcję mógłby pełnić w Krainie Czarów (np. telefon nie jest telefonem, tylko urządzeniem do zmiany nastrojów).

Wspaniale! Udało nam się dostać do Krainy Czarów. Będziemy ją zwiedzać po przerwie.

Przed przerwą zadbaj o to, by dzieci wyszły z roli Alicji. Można poprosić, by wzięły symboliczny prysznic lub strzepnęły z siebie postać. Poproś też, by odłożyły przedmioty na miejsce.

II. LEKCJA DRUGA.

1. Kogo spotykamy w Krainie Czarów?

Skoro już jesteśmy w Krainie Czarów powiedzcie, kogo można spotkać w niej spotkać? – poproś o wymienienie wszystkich postaci, które dzieci pamiętają.

2. Pytania do Alicji.

Wróćmy jeszcze na chwilę do bycia w roli Alicji. Zamknijcie oczy i z powrotem wyobraźcie sobie, że jesteście w Krainie Czarów.

Odczytujesz pojedynczo poniższe pytania i prosisz, by Alicja, która chce na nie odpowiedzieć, wstała, stanęła w dowolnym miejscu w kręgu i powiedziała na głos swoją odpowiedź. Wszystkie Alicje, które utożsamiają się z tą odpowiedzią, stają obok niej. Alicja, która chce zaproponować inną odpowiedź, wybiera swoje miejsce w kręgu, mówi na głos i wtedy inne Alicje mogą do niej dołączyć. Odpowiedzi może być zawsze kilka, a dzieci w trakcie mogą zmieniać zdanie i się przemieszczać.

Na początku podkreśl, że żadne z tych pytań nie ma jednej dobrej odpowiedzi – każda Alicja może mieć swoją perspektywę.

Alicjo, jak się czułaś, gdy spadałaś?

Kogo boisz się najbardziej w Krainie Czarów?

Co Cię najbardziej zdenerwowało?

Z kim zaprzyjaźniłaś się najbardziej?

Co najbardziej zaskoczyło Cię w Krainie Czarów?

Jaki smak mógł miał napój, który wypiłaś?

Po zakończeniu ćwiczenia zadbaj o to, by dzieci wyszły z roli Alicji przez symboliczny prysznic, otrzepanie się czy zdjęcie wyobrażonego kostiumu.

3. Spotkania z postaciami.

Wyobraźcie sobie, że każdy z Was spotyka teraz poszczególne postaci z Krainy Czarów i każda coś do Was mówi. Będę odczytywać Wam po kolei ich wypowiedzi, a Wy zapiszcie na kartce, co byście im odpowiedzieli.

Rozdaj kartki, zachęć uczniów do indywidualnej pracy i zapisywania tego, co pierwsze przyjdzie im do głowy. Odczytuj po jednym pytaniu, daj chwilę (ok. 30 sekund) na zapisanie odpowiedzi i następnie pozwól wszystkim chętnym je odczytać.

a) Spotykasz Białego Królika, który mówi do Ciebie: „O Boże, o Boże, spóźnię się!"

b) Spotykasz Królową Kier, która mówi do Ciebie: „Ściąć mu/jej głowę!"

c) Spotykasz Księżną, która mówi do Ciebie: „Ze wszystkiego wynika jakiś morał"

d) Spotykasz Gołębia, który mówi do Ciebie: „Głupie dziecko, wynoś się stąd!"

e) Spotykasz Kota, który mówi do Ciebie: „Pytasz mnie, gdzie masz iść. To zależy w dużym stopniu od tego, gdzie chcesz dojść. Obojętne którędy pójdziesz, na pewno dojdziesz tam, gdzie chcesz. Tylko musisz długo iść.".

4. Co Ty masz wspólnego z Alicją?

Wiemy już więcej o samej Alicji i doświadczyliśmy tego, że każdy może ją sobie wyobrazić na swój sposób. Sprawdźmy teraz, co każdy i każda z Was ma wspólnego z Alicją.

Odczytaj pojedynczo zdania i poproś uczniów o jakiś gest albo ruch, np. podskok albo okrążenie krzesła za każdym razem, kiedy zdanie określa też ich.

Alicja lubi czytać książki.

Alicja ma kota.

Alicja lubi podróżować.

Alicja lubi przygody.

Alicja ma siostrę.

Alicja lubi kolor niebieski.

Alicja lubi ciastka.

Alicja nie boi się myszy.

Alicja uważa, że dorośli są dziwni.

Alicja się zmienia.

Alicja dorasta.

5. Co to jest dorastanie?

Zapytaj uczniów, z czym kojarzy im się słowo dorastanie. Co to znaczy być dorosłym? Jakie cechy ich zdaniem ma osoba dorosła? Pamiętaj, że tu nie ma złych i dobrych odpowiedzi. Ważne, żeby poznać ich perspektywę.

III. LEKCJA TRZECIA.

1. Rozgrzewka ruchowa.

Poproś uczniów o wstanie i zachęć ich do odpowiadania pozą/ruchem na twoje pytania.

W jaki sposób chodzi/stoi twój przyjaciel?

W jaki sposób chodzi/stoi kot?

W jaki sposób chodzi/stoi ktoś przestraszony?

W jaki sposób chodzi/stoi ktoś bardzo odważny?

W jaki sposób chodzi/stoi Twoja mama?

W jaki sposób chodzisz/stoisz ty?

W jaki sposób chodzi/stoi ktoś, kto jest dorosły?

2. Dziwni dorośli.

Kraina Czarów pełna jest nie tylko dziwnych postaci, ale i zasad. A czy tak samo jest ze światem dorosłych?

Podziel uczniów na kilkuosobowe grupy. Poproś ich, aby wspólnie zastanowili się, jakie zasady lub czynności świata dorosłych są według nich dziwne, niezrozumiałe. Każda grupa w ciągu 5 minut tworzy listę pięciu zasad. Następnie poproś o odczytanie na głos ich propozycji.

3. Jaki będę, jak będę dorosły?

Zachęć uczniów do snucia fantazji na temat tego, jacy będą oni sami, kiedy będą dorośli.

Poproś o zamknięcie oczu. Rozpocznij opowieść:

Jest piękna pogoda. Spacerujesz. Twój wzrok przykuwa drzewo. Ma dużo zielonych, dużych liści. Podchodzisz do niego. Tuż obok starego pnia znajduje się dziura. Skaczesz w nią. Lecisz. Lecisz. Lecisz. Twoje stopy dotykają zielonej trawy. Rozglądasz się. Znajdujesz się w miejscu, którego nigdy wcześniej nie widziałeś/nie widziałaś. Masz 18 lat. Co się w tobie zmieniło? Jaki teraz jesteś? Co lubisz robić? Czym się interesujesz?

Następnie poproś uczniów o otwarcie oczu i wypowiedzenie na głos jednego zdania, które jest odpowiedzią na pytanie: co się w Tobie zmieniło?

4. Mapa do dorosłości.

Dorastanie przypomina podróż w nieznane, podczas której wiele się zmienia.

Poproś uczniów o narysowanie na czystej kartce mapy, dając im następujące instrukcje:

Zaznacz na mapie START i METĘ po przeciwnych stronach kartki. START to obecny moment twojego życia. META to dorosłość. Narysuj drogę, która rozciąga się między tymi dwoma punktami. Może być kręta i zawiła. Wyobraź sobie, że to jest proces dorastania. Teraz zaznacz krzyżykiem na tej drodze trzy punkty i napisz przy każdym z nich, co twoim zdaniem musi się stać, abyś stał/a się dorosły/a.

Teraz w dowolnym miejscu narysuj na mapie głowę kota. Kto na drodze do dorosłości jest dla ciebie jak Kot dla Alicji? Kto cię wspiera? Napisz to przy głowie kota.

A teraz narysuj na mapie koronę Królowej Kier. Kto przeszkadza ci na drodze do dorosłości? Napisz to przy koronie.

Podsumuj, że dorastanie to proces, który przypomina drogę. Spotykamy na niej różne osoby, zmieniamy się pod wpływem kolejnych wydarzeń, doświadczamy wielu rzeczy i te rzeczy mają wpływ na to, jacy będziemy w przyszłości.

Chętni uczniowie mogą pokazać swoje mapy grupie. Następnie poproś wszystkich uczniów, aby zabrali swoje mapy, nie zbieraj ich po skończonej lekcji. Zachęć uczniów do zachowania tych rysunków i wracania do nich.

5. Podsumowanie warsztatów.

Poproś, by każdy powiedział, jak się czuł na warsztacie i które ćwiczenie było jego/jej zdaniem najciekawsze. Zapytaj też, czy dowiedzieli się o sobie czegoś nowego.

PRAKTYCZNE UWAGI:

Te warsztaty mają stworzyć uczestnikom przestrzeń do refleksji na temat dorastania, ale pamiętaj, że każdy uczeń podejmie taką refleksję, na jaką jest w danej chwili gotowy. Zachęcaj do szukania odpowiedzi na różne pytania, ale zaakceptuj też, jeśli nie wszyscy je znajdą. To nie znaczy, że nie podejmą tej refleksji samodzielnie za jakiś czas.

Pamiętaj również, by nie oceniać odpowiedzi uczniów jako dobrych lub złych. Sam fakt podjęcia refleksji zasługuje na docenienie.

NOTATKI:

„Czerwony Kapturek” pod lupą

na podstawie baśni pod tytułem „Czerwony Kapturek” braci Grimm.

AUTORKA: Maria Stempniewska-Cheładze

CZAS TRWANIA: 2 x 45 minut

CELE:
- kształtowanie umiejętności mówienia o emocjach
- podjęcie refleksji na temat złości.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Przygotuj: tekst baśni, karty pracy, białe czyste kartki, pisaki i kredki.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Lektura baśni.

Przeczytaj uczniom baśń.

2. Cechy i emocje.

Rozdaj dzieciom karty pracy i poproś o ich uzupełnienie.

3. Wilk w owczej skórze.

Wyjaśnij dzieciom, co oznacza frazeologizm – wilk w owczej skórze.

4. Kto pyta, nie błądzi.

O co mogłaby zapytać wilka bohaterka, aby poznać jego zamiary?

Dzieci w parach rozmawiają na zadany temat. Każdy uczeń jest raz dziewczynką, a raz wilkiem.

Po odegraniu scenek porozmawiajcie, jakie emocje odczuwały dzieci w ich trakcie.

5. Rozmowa.

Czy zawsze możemy uniknąć zła? Co może czuć osoba, która została wykorzystana, skrzywdzona?

6. Kolory złości.

Poproś każde dziecko, by namalowało obraz pt. „Kolory złości”. Następnie daj szansę na zaprezentowanie prac. Zaproponuj dzieciom ćwiczenie głosowe – mogą pokazać, jak brzmi ich złość. Porozmawiajcie na temat roli złości i jej skutków.

7. Czerwony Kapturek i wilk współcześnie.

Porozmawiajcie, kto współcześnie może pełnić rolę Czerwonego Kapturka i wilka. Chętni uczniowie mogą odegrać scenki. Omówcie je.

8. Podsumowanie warsztatów.

Poproś dzieci o zapisanie odpowiedzi na pytania: Czego nauczył się Czerwony Kapturek? Jakiego człowieka w dzisiejszym świecie można nazwać wilkiem? Czego nauczyła Cię baśń o „Czerwonym Kapturku”.

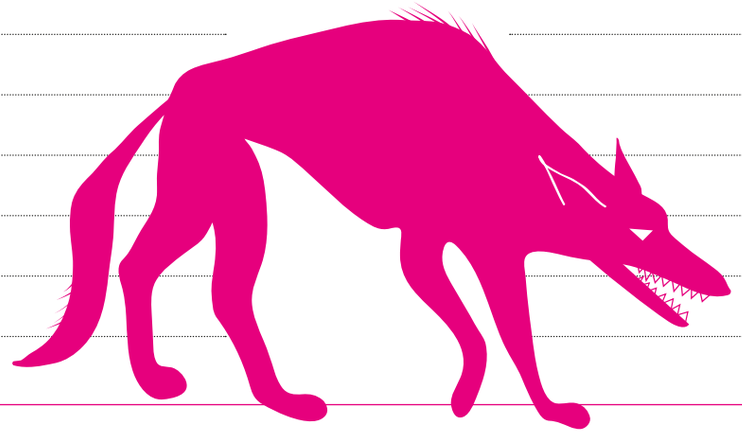
PRAKTYCZNE UWAGI:

W klasie, z myślą, o której powstał warsztat, jest dużo konfliktów i agresji, dlatego postanowiłam zająć się złością, aby uświadomić dzieciom, że w pewnych sytuacjach wszyscy czujemy tę emocję, ale nie można pozwolić, by była to siła destrukcyjna.

Cechy Czerwonego Kapturka

Emocje, które we mnie budzi

Cechy wilka



Emocje, które we mnie budzi

NOTATKI:

Daj mi myśleć i mówić po swojemu. Nie każ mi myśleć tak jak Ty

na podstawie baśni pod tytułem „Nowe szaty cesarza" H. Ch. Andersena.

AUTORKA: Małgorzata Kolankowska

CZAS TRWANIA: 90 minut

CELE:
- kształtowanie umiejętności samodzielnego myślenia
- kształtowanie umiejętności wypowiadania swojej opinii
- kształtowanie umiejętności obrony swojego zdania oraz nieulegania naciskom grupy.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Zapoznaj uczniów z baśnią. Dodatkowo dzieci wcześniej mogą wykonać ilustracje, które posłużą nam do snucia opowieści na warsztatach.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Czy warto mówić prawdę?

Rozłóż przygotowane wcześniej obrazki lub wyświetl prezentację z ilustracjami dzieci. Opowiedz dzieciom baśń „Nowe szaty cesarza", nadając imię bohaterce – dziewczynce.

Nie wybijając dzieci z retoryki opowieści, powiedz, że musicie pomóc dziewczynce w tej trudnej sytuacji, kiedy tylko ona powiedziała prawdę. Czy ich zdaniem będzie miała kłopoty? Jeśli tak, jakie?

Zamieńcie się w zespół ekspertów-adwokatów, który zastanowi się, czy warto zawsze mówić prawdę i co zrobić w takiej trudnej sytuacji.

2. Praca w grupach – posiedzenie adwokatów.

Podziel dzieci na grupy ekspertów. Każda grupa dostaje do rozwiązania problem, który zostanie przedstawiony na konferencji prasowej adwokatów.

W zależności od wielkości grupy, najlepiej wydzielić podgrupy po około cztery-pięć osób. Każdy zespół otrzymuje instrukcję do wykonania zadania – ma zastanowić się nad problemem i przygotować argumenty zgodnie z wylosowanym zagadnieniem. Warto, żeby tematy powtarzały się, żeby dzieci miały większą szansę przekonać się, że są inne spojrzenia na ten sam problem. Proponuję poszczególne zagadnienia:

a) Czy w każdej sytuacji należy mówić prawdę?

b) Czy są sytuacje, w których trzeba postąpić tak jak inni?

c) Czy głosu dziecka ktoś posłucha?

d) Co czuła dziewczynka, kiedy widziała coś zupełnie innego niż mówiono?

e) Jakie cechy musiała mieć dziewczynka, mówiąc prawdę wbrew osobom dorosłym?

Przygotuj przykładowe argumenty dla każdej grupy oraz dodatkowe pytania, jeśli czujesz, że Twoja klasa może nie poradzić sobie z tym zadaniem bez dodatkowego wsparcia.

3. Konferencja prasowa adwokatów.

Wybierz z każdej grupy ochotnika, który zaprezentuje swoje stanowisko na konferencji prasowej. W starszych grupach można wybrać dodatkową osobę – pomocnika prowadzącego konferencję prasową, lecz w młodszych lepiej żeby zrobił to nauczyciel.

W podsumowaniu podkreśl, że warto mówić swoje zdanie, prawdę bez względu na okoliczności. Zaproś chętne dzieci do podzielenia się wrażeniami z pracy w obu ćwiczeniach.

4. Gdybym był/-a na miejscu dziewczynki.

Zakończ konferencję i poproś adwokatów o rozejście się. Teraz każdy próbuje spojrzeć na tę sytuację oczami dziewczynki. Rozsyp poniższej stwierdzenia w kręgu, mogę się powtarzać. Uczniowie wybierają zdanie, z którym się identyfikują. Chętne osoby prezentują stwierdzenie, które wybrały. Przykłady:

a) Uważam, że dzieci nie mają głosu, bo są zbyt małe.

b) Nie kłamię, bo uważam, że zawsze należy mówić prawdę.

c) Należy mówić prawdę, nawet gdy jest się dzieckiem.

d) Warto wypowiadać swoją opinię, bo każdy człowiek ma prawo do swojego zdania.

e) Gdy ktoś przyłapie mnie na kłamstwie, to się wstydzę.

f) Daję się namówić, gdy zależy mi na osobie, która mnie namawia.

g) Zawsze mówię prawdę, nawet gdy się boję.

h) Zbytnio się boję, żeby powiedzieć prawdę.

i) Nie mówię co myślę, bo i tak nikt mnie nie posłucha.

j) Zawsze odmawiam, gdy ktoś mnie namawia do powiedzenia kłamstwa.

k) Odmawiam, gdy ktoś mnie namawia do powiedzenia kłamstwa.

l) Mówię, co myślę nawet wtedy, gdy będę mieć kłopoty.

5. Niedokończone zdania.

Dzieci siedzą w kole i każdy uczestnik kończy zdania:

Warto mówić prawdę, bo …
Warto mieć swoje zdanie, ponieważ …
Trudno jest mówić prawdę, bo …
Nie mówię prawdy, ponieważ …

6. Podsumowanie zajęć – ćwiczenie wyobraźni.

Podkreśl, że osoba odważna to nie taka, która się nie boi, ale taka która radzi sobie z lękiem. Warto mieć swoje zdanie i nie ulegać naciskom innych osób. Budować świat, który nie jest oparty na fałszywej prawdzie. Warto starszym uczniom dać przykłady oraz pozwolić, żeby podzielili się swoimi doświadczeniami.

Na koniec zaproś dzieci do zajęcia wygodnej pozycji i wyruszenia oczami wyobraźni w świat, który budują osoby odważne, które umieją wypowiedzieć swoje zdanie, nawet jeśli inni mówią, że jest inaczej, bo tak jest wygodnie.

Wyobraź sobie, że żyjesz w państwie, które zbudowała dziewczynka. W nagrodę za swoją odwagę została następcą cesarza. Jak wygląda takie państwo, jacy żyją w nim ludzie, czy są mili, przyjaźnie nastawieni, czy wręcz przeciwnie? Jak rozwiązują konflikty? Czy jest jakieś szczególne miejsce dla dzieci? Jacy żyją w nim dorośli? Zostań na chwilę w tym państwie. Otwórz oczy i zostań z tym wrażeniem.

PRAKTYCZNE UWAGI:

Zajęcia są skierowane do uczniów od klasy czwartej i piątej. Po dostosowaniu do poziomu swojej grupy sprawdzą się również w klasie trzeciej.

NOTATKI:

Droga do siebie

na podstawie baśni pod tytułem „Baśń o dwóch wilkach" z plemienia Indian Cherokee.

AUTORKA: Marta Owczarek-Boraczyńska

CZAS TRWANIA: 2 x 45 minut

CELE:
- podjęcie refleksji postępowania w taki sposób, żeby doświadczać jak najwięcej radości w życiu
- kształtowanie zrozumienia, że myśli, uczucia i przekonania mają wpływ na to, czego doświadczamy
- kształtowanie poczucia odpowiedzialności za swoje uczucia i emocje
- wzmacnianie postawy szacunku do innych kultur.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Przygotuj: rekwizyty – stroje indiańskie, pióra, drewno do ogniska, odtwarzacz z indiańską muzyką itp., białe i czarne arkusze brystolu, pisaki, karteczki samoprzylepne, duży, szary arkusz papieru, tekst baśni.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Ustalenie zasad współpracy.

Ustalcie, jakie zasady będą obowiązywać na warsztacie, by uczestnicy mogli się w pełni zaangażować, np.: nie oceniamy się, akceptujemy zdanie innych, wypowiadamy się w swoim imieniu (ja uważam, moim zdaniem), wszystko zostaje między nami – zasada czterech ścian, każdy głos jest ważny, różnorodność opinii jest bardzo cenna, trzymamy się tematu.

Zapiszcie je na szarym arkuszu.

2. Aranżacja przestrzeni.

Przygotuj symboliczne ognisko. Ułóż szczapy drewna, w środku postaw włączoną latarkę. Poproś uczniów, by usiedli wokół paleniska. W tle puść indiańską muzykę.

3. Indianie.

Kim byli Indianie i co o nich wiemy? Przeprowadźcie wywiad z wodzem Indian metodą ekspercką – jedna osoba jest zaproszonym na spotkanie wodzem Indian i odpowiada na pytania. Jak żyli? Czym się zajmowali? Jaką wartość stanowiła dla nich natura?

4. Nadawanie indiańskich imion.

Poproś każdego z uczestników, by na czas warsztatu nadał sobie nowe indiańskie imię i przykleił je do siebie na karteczce samoprzylepnej.

5. „Baśń o dwóch wilkach".

Poproś dzieci, by usiadły wokół ogniska i wysłuchały opowiadanej przez Ciebie baśni.

6. Szaman.

Zapytaj dzieci, kim według nich był szaman. Najpierw wysłuchaj ich odpowiedzi.

Spróbujcie wspólnie poszukać odpowiedzi na pytanie chłopca, które zadał szamanowi.

„Nie rozumiem świata, który mnie otacza. Nie wiem, gdzie w nim jest moje miejsce?"

7. Dwa wilki.

Zastanówcie się, co symbolizują dwa wilki przytoczone w baśni? Jakie emocje i uczucia możemy do nich przyporządkować?

Uczestnicy otrzymują karteczki samoprzylepne. Zapisują swoje propozycje i przyklejają jedne na czarny brystol (czarny wilk), a drugie na biały brystol (biały wilk).

8. Rozmowa.

Poszukajcie odpowiedzi na poniższe pytania:

Którego wilka w życiu dokarmiamy częściej – białego czy czarnego? Jakie są skutki dokarmiania poszczególnych wilków? Jaki ma to wpływ na nasze życie?

Każda zewnętrzna sytuacja ukazuje nam bitwę naszych wilków. Pokazuje nam, który jest zadbany i którego regularnie dokarmiamy.

Zachęć uczestników do szukania przykładów w życiu codziennym, np. z obserwacji osób trzecich. Uczestnicy podają przykłady, np. złościmy się na kogoś, obgadujemy, denerwujemy się.

Zastanówcie się, którego wilka łatwiej nam zasilać? Czy łatwiej nam dostrzegać dobre rzeczy, sytuacje w życiu czy wręcz przeciwnie? Skąd możemy wiedzieć, którego wilka w danym momencie zasilamy?

Uczniowie podają przykłady, np. kiedy kogoś obgadujemy, zasilamy czarnego wilka, a kiedy chwalimy, dostrzegamy białego wilka.

Czy ciało pokazuje nam, którego wilka nakarmiliśmy w danym momencie? Co dzieje się z naszym ciałem, kiedy zasilamy poszczególne wilki?

9. Żywe obrazy.

Zaproś uczniów do tworzenia żywych obrazów. Uczestnicy losują karteczki z wypisanymi propozycjami (mogą też sami zaproponować) i przybierają pozy odzwierciedlające te hasła. Reszta próbuje nazwać pokazywane emocje, np. złość, strach, wywyższanie się, użalanie się nad sobą, poczucie winy, radość, miłość, serdeczność, zrozumienie, akceptację.

Jeśli uczniowie mają problem z pokazaniem tych haseł, zachęć do stworzenia sytuacji, w której dana emocja gra główną rolę. Chodzi o dostrzeżenie takich sygnałów jak: zaciśnięte usta i pięści, skulona postawa ciała, płytki oddech.

10. Scenki.

Zasilanie, którego wilka nam służy? Czy możemy jakoś zmienić tę sytuację? Jak sprawić, żebyśmy zasilali odpowiedniego wilka?

Jako wprowadzenie do tworzenia scenek rozdaj uczniom lub napisz na tablicy zadania:

5x5=25, 2x6=12, 3x7=21, 6x8=35, 8x9=72

Zadaniem uczniów jest wykonać ocenę opisową według własnego uznania. Uczniowie prezentują swoje wnioski. Analizujemy wspólnie czy skupiliśmy się na tym, ile przykładów zostało zrobionych dobrze, czy na tym ile przykładów zostało zrobionych źle. Wniosek? Powinniśmy zawsze skupiać się na tym, co spotyka nas dobrego i co zrobiliśmy dobrze.

Uczniowie za pomocą wyliczanki zostają podzieleni na grupy. Losują karteczki z zadaniami do pokazania.

Grupa I:

a) Dostałeś trójkę z matematyki – karmisz czarnego wilka.
b) Dostałeś trójkę z matematyki – karmisz białego wilka.

Grupa II:

a) Ciocia kupiła ci w prezencie bluzkę, która jest niemodna – karmisz czarnego wilka.
b) Ciocia kupiła ci w prezencie bluzkę, która jest niemodna – karmisz białego wilka.

Grupa III

a) Nie mam pieniędzy na wycieczkę klasową – karmisz czarnego wilka.
b) Nie mam pieniędzy na wycieczkę klasową – karmisz białego wilka.

Celem tym scenek jest pokazanie, że odbiór każdej sytuacji zależy od jej postrzegania. Omówcie to ćwiczenie.

11. Bohater.

Wróćcie do indiańskiej baśni i spróbujcie odpowiedzieć na pytanie, kto tak naprawdę jest jej bohaterem? Czy może być nim każdy z nas?

12. Jakiego wilka karmimy?

Porozmawiajcie na poniższe tematy:

a) Co ma decydujący wpływ na nasze samopoczucie, osiąganie celów, przyjaźnie?

To, co sami myślimy o sobie – jakiego wilka karmimy.

b) Skąd się biorą nasze myśli i przekonania na swój temat i temat innych ludzi i sytuacji?

Z domu, rodziny, książek, filmów, programów telewizyjnych, jedzenia, które spożywamy, tego jakimi ludźmi się otaczamy.

c) Czy rzeczy, sytuacje, ludzie mają określoną cechę negatywną lub pozytywną? Kto o tym decyduje? Spróbujcie znaleźć przykłady, np. nóż służy do krojenia i przygotowywania posiłków, ale też jest narzędziem morderstwa. Jedzenie służy do zasilenia organizmu, ale też może być trucizną, jeśli jemy za dużo, bądź źle się odżywiamy. Przy użyciu telewizor możemy się rozwijać, poszerzać wiedzę, ale zabiera nam też cenny czas.

13. O co ja zapytałbym szamana?

Uczniowie piszą na karteczkach swoje pytania i wrzucają je do pojemnika. Następnie wspólnie próbujecie na nie odpowiedzieć.

14. Podsumowanie

Poproś każdego o odpowiedź na pytanie: Czego dowiedziałem się dziś o sobie? Z czym wychodzę?
Na koniec nauczcie się indiańskiego tańca w kręgu.

NOTATKI:

Jak szczerze rozmawiać, nie raniąc innych?

na podstawie książki pod tytułem „Nowe szaty cesarza”
H. Ch. Andersena.

AUTORKA: Karolina Szostak-Lubomska

CZAS TRWANIA: 2 x 45 minut

CEL:
- rozwój umiejętności formułowania szczerych komunikatów, nie raniąc uczuć rozmówcy.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Przygotuj: arkusze papieru, flamastry, kartki, zeszyty. Uczniowie powinni przeczytać baśń w domu.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Opowiadanie.

Zapisz temat lekcji na tablicy. Wspólnie opowiedzcie w skrócie treść baśni. Każdy uczeń wypowiada tylko jedno zdanie, a następny uczeń kontynuuje opowieść. Runda trwa do momentu, aż cała baśń zostanie opowiedziana.

2. Gdybyś to Ty ...?

Zadaj uczniom pytania, które umożliwią im wczucie się w sytuację bohatera. Zachęć do dzielenia się odpowiedziami ze wszystkimi.

Gdybyś to Ty był królem maszerującym w pochodzie i usłyszał słowa: „Król jest nagi!”, co byś poczuł? Jak byś się zachował? Co byś powiedział?

Gdybyś to Ty był dworzaninem oglądającym „szaty” króla w pracowni krawieckiej, co byś przekazał królowi? Jak byś się zachował? Co byś powiedział?

Gdybyś to Ty stał w tłumie osób oglądających pochód nagiego króla, jak byś zareagował, widząc, że wokół wszyscy się zachwycają? Jak byś się zachował? Co byś powiedział?

3. Praca w grupach.

Uczniowie podzieleni na trzy grupy, na arkuszach papieru zapisują informacje i cechy ukazujące postawy ludzkie. Zastanawiają się, co kierowało bohaterami, że postąpili tak, a nie inaczej.

I grupa – oszuści/ krawcy

II grupa – urzędnicy/ dwór królewski

III grupa – król/ dziecko

4. Dyskusja.

Uczniowie przedstawiają swoje wnioski. Porozmawiajcie wspólnie na temat postaw bohaterów. Wskażcie, jakie cechy można im przypisać.

5. Burza mózgów.

Zachęć uczniów do rozmowy w oparciu o pytanie:
W jaki sposób możemy mówić komuś prawdę, nie raniąc jego uczuć?

Zapiszcie propozycje rozwiązań na arkuszu papieru i omówcie je.

6. Drama.

Uczniowie na kartkach zapisują, w jaki sposób powiedzieliby królowi, że jest nagi i że dał się oszukać. Mogą wykorzystać propozycje wypracowane podczas burzy mózgów.

Następnie chętny uczeń wciela się w postać króla, a pozostali testują swoje pomysły (w trakcie powinny następować zmiany ról w zależności od liczby chętnych).

Porozmawiajcie nad zastosowanymi rozwiązaniami. Które zadziałały? Które warto stosować? Czego lepiej unikać?

7. Podsumowanie zajęć. Zapisanie wniosków.

PRAKTYCZNE UWAGI:

Warsztat został opracowany z myślą o klasie czwartej.

NOTATKI:

Moje marzenia – jaki chcę być?

na podstawie baśni pod tytułem „O rybaku i złotej rybce”
braci Grimm.

AUTORKA: Karolina Brodzka

CZAS TRWANIA: 2 x 45 minut

CELE:
- rozwijanie wyobraźni i twórczej inwencji dzieci
- podjęcie refleksji na temat chciwości i przejawiania egoistycznych postaw w stosunku do innych ludzi.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Przygotuj: tekst baśni, urządzenie do odtwarzania muzyki, nagranie szumu morza, złotą folię, folię stretch, wyciętą sylwetkę złotej rybki, farby, bloki, brystol, pędzle, paski bibuły, przybory do pisania, karteczki samoprzylepne.

Ustaw krzesła w kręgu na środku klasy, ławki zsuń na bok. Zainscenizuj brzeg morza ze złotej folii oraz ze stretchu.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Wprowadzenie.

Zacznij opowiadać baśń, w tle puść dźwięki gitary.
W pewnej wiosce była chata, taka, jakie wszędzie, niezbyt duża, niebogata… jakoś to się przędzie. A w tej chacie izba była, dawno nie bielona, a w tej izbie parka miła: Rybak […], jego żona… A w tej Babie były chęci, żeby być bogatą. Cóż się stanie? Cóż się święci? Spójrzmy wszyscy na to.

Na podstawie przygotowanej scenografii imitującej brzeg morza oraz fragmentu, uczniowie podają tytuł baśni.

Na czas zajęć uczniowie wymyślają dla siebie nowe imię, które zaczyna się na literę, która jest ostatnią w nowym imieniu osoby po prawej stronie. Wymyśloną nazwę wypowiadają, dodając gest związany ze światem podwodnym.

Zabawę zacznij Ty, mówiąc swoje nowe imię i pokazując gest. Na koniec wspólnie ustalcie zasady obowiązujące podczas tej lekcji.

2. Wejście w świat baśni.

Poproś uczniów u wygodne zajęcie miejsc na krzesłach wokół morza. Uczestnicy w trakcie przedstawiania fragmentu baśni (z podziałem na role), naśladują cicho szum fal i kołyszą się w rytm szumu. Mają zamknięte oczy.

NARRATOR: Nad brzegiem morza stała stara chatka, a w tej chatce żyli sobie staruszkowie. Starzec był to rybak zapalony.

CHÓR RYBEK: (dziewczęta siedzące półkolem z lewej strony sceny) I z dobroci serca znany.

NARRATOR: A staruszka jego żona.

CHÓR RYBEK: (szybko) Była chciwa, prymitywna, mąż katusze cierpiał od niej! (tupanie nogą ze złością).

NARRATOR: Raz staruszek na połów ryb poszedł. (Powolne przejście w stronę uczniów, ruch zarzucania sieci) Zarzucił pierwszy raz sieci.

CHÓR RYBEK: Wyciągnął pełne szlamu.

NARRATOR: Zarzucił drugi raz.

CHÓR RYBEK: Wyciągnął pełne morskiej trawy!

NARRATOR: Zarzucił trzeci,

CHÓR RYBEK: (radośnie) Złotą rybkę złowił!
(Spoza sieci ukazuje się Złota Rybka)

RYBKA: Ach, rybaku nad rybaki! Nie gub mnie, biednej rybeczki, a co zażądasz, dam ci za siebie w okupie, puść mnie tylko!

NARRATOR: Staruszek zdziwił się nieco i zląkł, przez trzydzieści przeszło lat łowił ryby i nie słyszał, żeby ryba ludzką mowę miała!

STARUSZEK: (dobrotliwie) Pan Bóg z tobą, mała, złota rybko,
Wracaj sobie na morskie głębiny,
W chłodnych falach zażywaj swobody,
A wykupu twego mi nie trzeba.

RYBKA: Bóg ci zapłać za twą litość! Pamiętaj staruszku, żem ci moje winna życie, więc w nagłej potrzebie przychodź śmiało nad brzeg morza i gdy tak a tak zawołasz, na każde takie wezwanie złota rybka wnet tu stanie i spełni twoje żądanie! (Rybka odpływa)

Poproś uczniów o otwarcie oczu. Zapytaj każdego, z którą postacią się utożsamia: rybakiem, babą czy złotą rybką.

3. Spełnię Twoje życzenie.

Poproś uczniów o przyniesienie swoich piórników.

Mają za zadanie wyszukać w nich element, który mógłby stać się zaczarowanym przedmiotem mogącym spełniać życzenia. Po dokonaniu wyboru po kolei stają w na środku morza. Uzasadniają, dlaczego taki przedmiot wybrali i w jaki sposób będzie on spełniał życzenia.

4. Złota rybko!

Przynieś wyciętą wcześniej sylwetę złotej rybki w koronie. Rozdaj uczniom po trzy małe karteczki samoprzylepne.

Wyobraźcie sobie, że złapaliście złotą rybkę. O co byście ją poprosili?

Każdy z uczniów zapisuje na karteczkach trzy życzenia. W międzyczasie przyczep złotą rybkę do tablicy i podziel ją na dwie części (możesz narysować linię podziału). Kiedy uczeń jest gotowy, podchodzi do tablicy i przykleja swoje życzenia. Na jednej części ryby lądują karteczki z życzeniami dotyczącymi rzeczy materialnych. Oznacz tę część symbolem diamentu. Na drugiej części uczniowie przylepiają życzenia dotyczące wartości uniwersalnych. Oznacz ją symbolem domu z sercem. Po zakończeniu zadania porozmawiajcie na temat przyklejonych życzeń. Każdy uczeń może opowiedzieć o tym, o czym marzy i dlaczego.

Na tym etapie uczniowie powinni dojść do wniosku, że najistotniejsze są wartości niematerialne i ponadczasowe, takie jak: zdrowie, rodzina, przyjaźń. Uczniowie formują się w rybę. Mogą teraz zmienić zdanie i z części oznaczonej diamentem przejść do tej oznaczonej symbolem domu z sercem.

5. Kogo wybierasz?

Poproś, by do tej zabawy zgłosiły się trzy osoby. Każda z nich otrzymuje jedno z określeń: baba, rybak, rybka. Reszta klasy z porozrzucanych na ławce napisów ma za zadanie przypisać każdej postaci cechy, jakimi się charakteryzowała. Po rozdzieleniu cech do poszczególnych postaci, uczniowie formują się w rzędach za postacią, której cechy są im najbliższe. Każdy z uczniów otrzymuje pocięte skrawki bibuły. W rytm dźwięków szumu morza, uczniowie poruszają się po sali. Mają za zadanie przemyśleć, czy zostają przy swoim wyborze, czy chcą zmienić rząd. Po zatrzymaniu muzyki mają prawo zmienić wcześniej wybraną postać i uzasadnić, dlaczego.

6. Burza mózgów.

Porozmawiajcie w oparciu o poniższe pytania:

Dlaczego warto marzyć? Jakim człowiekiem być?

Na brystolu przyczepionym do tablicy, każdy uczeń pisze dwa razy – odpowiedzi na ten pytania, zaczynając od dołu kartki. Następnie zbudujcie piramidę pod tytułem „Dokąd prowadzą nas marzenia?" Wspólne ustalcie hasło przewodnie plakatu, które znajdzie się na pracach plastycznych.

7. Moje marzenia – jaki chcę być?

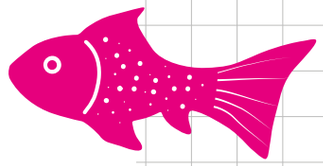
Poproś uczniów o stworzenie prac plastycznych zatytułowanych: „Moje marzenia – jaki chcę być?"

Na sam koniec zajęć uczniowie za pomocą plam namalowanych farbami mają za zadanie wyrazić swoje marzenia oraz cechy charakteru według własnego uznania.

8. Ewaluacja zajęć.

Uczniowie otrzymują po trzy kartoniki: zielony, żółty i czerwony. Jeżeli uważają, że zajęcia były dla nich wartościowe, dobrze się w tym czasie czuli i pozwoliło im to zrozumieć pewne kwestie, podnoszą kartonik zielony. Jeżeli uważają, że zajęcia częściowo ich zainteresowały, ale były też zadania dla nich niezrozumiałe albo takie które im się nie podobały, podnoszą kartonik żółty. Jeżeli uważają, że zajęcia w ogóle ich nie zaciekawiły, podnoszą kartonik czerwony.

NOTATKI:



My muzykanci, czyli dlaczego jesteśmy dla siebie ważni?

na podstawie książki pod tytułem „O czterech muzykantach z Bremy" braci Grimm.

AUTOR: Dawid Nieczypor

CZAS TRWANIA: 45 minut

CELE:
- budowanie poczucia własnej wartości w duchu otwartości i szacunku względem drugiego człowieka
- tworzenie w klasie relacji opartych na zaufaniu, szczerości i chęci pomocy innym.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Przygotuj: kartki, długopisy, pisaki, duże arkusze papier, tablicę.
Przed zajęciami przeczytaj z uczniami i uczennicami baśń.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Powitanie.

Przywitaj uczniów i uczennice. Poinformuj, że dzisiejsze spotkanie poruszy wiele ważnych spraw, a przyczynkiem do naszych działań będzie baśń „O czterech muzykantach z Bremy" Jacoba i Wilhelma Grimmów. Zapoznaj uczniów i uczennice z celami lekcji. Zapytaj, czy przedstawione założenia są zrozumiałe oraz czy pojawiły się jakieś pytania, wątpliwości lub potrzeby.

2. Improwizacja ruchowa.

Powiedz, że właśnie teraz będziecie powoli wnikać w role postaci z baśni. Poproś, żeby na kilka chwil zamknęli lub przymknęli oczy i zastanowili się, jaka zwierzęca postać jest najbliższa ich sercu. Następnie zachęć, aby każdy wymyślił jakiś gest, ruch dłonią, znak, który w ich ocenie najlepiej odzwierciedla bohatera z baśni. Zaproś uczniów do swobodnego spaceru po klasie. Gdy klaśniesz, uczniowie i uczennice w miejscu, w którym się znajdują, wykonują wymyślony gest lub ruch. Zaklaszcz trzy-cztery razy. Pierwsza faza ćwiczenia ma na celu oswojenie uczniów i uczennice z nową sytuacją. Następnie zapraszamy uczestników i uczestniczki warsztatów do kręgu i prosimy o pokazanie wymyślonego gestu. Pozostali odgadują, co to może być za postać.

3. Wywiad z bohaterem baśni (osłem, psem, kotem lub kogutem).

Podziel klasę w pary lub trójki. Powiedz, że nadal pozostają w roli postaci z baśni. Zachęć uczniów i uczennice do przeprowadzenia rozmowy, wywiadu. Najpierw jedna osoba zadaje pytania, a druga pozostając w roli, odpowiada. Później następuje zmiana. W zespołach trzyosobowych dwie osoby zadają pytanie, a jedna odpowiada, po czym następuje zmiana. Każda z osób udziela wywiadu przez ok. 3-4 min. Poproś uczniów i uczennice, aby zapamiętali, jak się czuli w trakcie rozmowy.

4. Podsumowanie wywiadu z bohaterem baśni.

Przed rozmową z uczniami i uczennicami poproś, aby wyobrazili sobie wielką balię z wodą. Na znak nauczyciela wszyscy wyobrażają sobie, że wskakują do wody,

aby zmyć z siebie rolę osła/psa/kota/koguta. Następnie zapytaj, jak czuli się w trakcie rozmowy.

Jakie emocje wywoływało w Tobie odpowiadanie na pytania kolegi lub koleżanki? Jak oceniasz trudność wcielenia się w rolę jednego z bohaterów baśni? Co było szczególnie trudne lub krępujące w tym ćwiczeniu? Jak się czułeś/-aś jako osioł/pies/kot/kogut?

5. „Deszcz wdzięczności" – My muzykanci.

Poinformuj uczniów, że to ćwiczenie powinno być dla nich niezwykle ważne i cenne, ponieważ dzięki niemu dowiedzą się, co wartościowego dostrzegają w nich koledzy i koleżanki lub dlaczego są dla siebie ważni. Klasę podziel na czteroosobowe zespoły. Każda z grup otrzymuje duży arkusz papieru oraz pisaki. Zadaniem uczniów i uczennic jest zapisanie w różnych miejscach arkusza imion uczestników grupy, a następnie zapisanie wzmacniających informacji dla kolegów i koleżanek z grupy, np. za co są wdzięczni (koledze lub koleżance), dlaczego są dla siebie ważni, co lubią w koledze lub koleżance, co dostrzegają w niej/nim wartościowego. Wspomnij również, że ćwiczenie nosi nazwę „Deszcz wdzięczności", więc informacje mają być szczere, ale pełne wsparcia, uznania i empatii.

6. Spacer w „deszczu wdzięczności".

W miarę możliwości wywieś arkusze papieru z poprzedniego ćwiczenia i zaproś uczniów do najprzyjemniejszego ze spacerów w deszczu, bo w „deszczu wdzięczności". Ważne jest, aby w trakcie spaceru uczniowie skupili się nie tylko na informacjach o sobie, ale również o kolegach i koleżankach. Ten spacer to również czas na chwilę refleksji – zachęć uczniów, aby spacerowali w ciszy. Nie komentuj zapisów na arkuszach papieru. W trakcie spaceru możesz zadawać pytania zachęcające do refleksji, jednak nie oczekuj na nie odpowiedzi.

Czy potrafisz docenić swoich kolegów i koleżanki? W jaki sposób okazujesz im uznanie? Jak wspierasz, kiedy ktoś ma gorszy dzień lub czas? Jak często zastanawiasz się nad

wartością przyjaźni? Za co jesteś wdzięczny koledze lub koleżance? Czy oni o tym wiedzą?

7. Podsumowanie warsztatów.

W podsumowaniu warto wspomnieć, że bohaterowie baśni czuli odrzucenie, starość, nieprzydatność, brak własnej wartości tylko dlatego, że ktoś tak stwierdził. Jak się okazało, każda z postaci miała jeszcze w sobie całkiem sporo werwy, pomysłów i wewnętrznej siły, ale nie przez wszystkich było to odpowiednio doceniane i zauważone. Trzeba pamiętać sens tej baśni m. in. po to, aby nigdy nie wpaść w podobną pułapkę. Na zakończenie nawiązujemy do tematu warsztatu i mówimy uczniom, że nasza klasa to właśnie taka grupa muzykantów z Bremy, dlatego niezwykle ważne jest, aby każdy mógł się czuć się w niej dobrze, otoczony przyjaznymi kolegami i koleżankami, którzy potrafią docenić, wzmocnić i okazać wsparcie.

PRAKTYCZNE UWAGI:

Ten warsztat może się sprawdzić w klasie, w której uczniowie potrzebują wzmocnienia, dostrzeżenia siebie w lepszym świetle, zauważenia swoich mocnych stron. Wydaje się, że zajęcia te mogą stać się przyczynkiem do zintegrowania zespołu klasowego.

NOTATKI:

O czarodziejskim zwierciadle

na podstawie baśni pod tytułem „Królowa śniegu”
H. Ch. Andersena.

AUTORKA: Danuta Blank

CZAS TRWANIA: 2 x 45 minut

CELE:
- rozwój umiejętności odczuwania empatii
- rozwój umiejętności pracy w grupie.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Przygotuj: tekst fragmentu baśni, nagranie muzyczne (np. „Zima” A. Vivaldiego), arkusz papieru, pocięte kartki, duży arkusz papieru pocięty na puzzle.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Wprowadzenie.

Poproś dzieci o zajęcie miejsc w kręgu. Wysłuchajcie nagrania muzycznego, które stworzy nastroju zimowego dnia, np. utwór „Zima” A. Vivaldiego.

2. Zabawa dramowa.

Wyobraź sobie, że budzisz się rano. Widzisz przez okno, że cały świat przykryty jest białym puchem. Z nieba sypią się płatki śniegu, które wiatr wprowadza w zwariowany taniec pełen zwrotów, wzlotów i zawirowań. Nagle pragniesz zobaczyć to z bliska. Wkładasz na siebie ciepłą kurtkę, szalik, czapkę, rękawiczki. Wsuwasz buty i wybiegasz z domu. Brodzisz w głębokim śniegu. Chwytasz śnieżynki. Dostrzegasz kolegów. Rozpoczynacie bitwę na śnieżki! Próbujesz unikać śnieżnych kul, ale koledze udaje się w Ciebie trafić. Czujesz, że śnieg wpada Ci za kołnierz, topi się. Brrr! Szybko wytrzepujesz śnieg z ubrania. Wspólnie z kolegami rozpoczynasz budowę bałwana. Toczycie kulę. Najpierw jest niewielka, potem rośnie. Coraz trudniej Wam przesunąć ją na upatrzone miejsce, jednak wspólnymi siłami tworzycie bałwana. Patrzysz z zachwytem na Wasze wspólne dzieło. Nagle czujesz, jak Ci zimno. Tupiesz, żeby rozgrzać zmarznięte stopy i postanawiasz wrócić do domu. A tam cieplutko! Zdejmujesz wierzchnie ubranie i siadasz przy stole, na którym już czeka zrobione przez mamę ciepłe kakao. Robi Ci się błogo i miło. Masz ochotę wysłuchać ciekawej opowieści. Posłuchaj zatem.

3. „Królowa śniegu”.

Odczytaj fragment „Królowej Śniegu” pod tytułem „Czarodziejskie zwierciadło”. Zapytaj dzieci o ich wrażenia.

Zapisz tematu lekcji: O czarodziejskim zwierciadle.

4. Zaczarowane lustro.

Udostępnij dzieciom tekst baśni. Poproś je o poszukanie informacji o tym, jakie było zaczarowane lustro. Odczytajcie odpowiednie cytaty, np. „Cały świat w tym zwierciadle był brzydki i zły, a nic na nim nie było pięknego”.

5. Rozmowa na temat skutków działania zwierciadła.

Kim mogą być osoby, które być może noszą w sercach okruchy czarodziejskiego lustra? Jakie smutne zjawiska są przejawem zła we współczesnym świecie? Co martwi Cię lub napawa lękiem w najbliższym otoczeniu? Jakie zachowania rówieśników mogą świadczyć o tym, że być może noszą w sobie pyłek z czarodziejskiego zwierciadła?

6. Odłamki lustra.

Rozdaj uczniom kawałki kartek symbolizujące odłamki lustra. Poproś każdego, by zapisał na nich, jak może się przejawiać zło. Chętne osoby odczytują swoje odpowiedzi.

7. Ratujmy siebie!

Symbolicznie usuwacie zło z naszego świata poprzez wyrzucenie do śmietnika zapisanych odłamków lustra.

8. Jak pozbyć się odłamków lustra?

Porozmawiajcie na temat tego, co można zrobić, żeby roztopić lub usunąć drobinki zwierciadła z oka i serca – naszego, naszych kolegów, bliskich, sąsiadów.

9. Rzeźby.

Zaproś dzieci do ćwiczenia w grupach, które polega na tworzeniu „rzeźb" przedstawiających szkolne sytuacje, w których uczeń potrzebuje pomocy ze strony kolegów. To może być dołączenie nowego ucznia do klasy albo powrót do szkoły po chorobie. Porozmawiajcie na temat emocji, jakie towarzyszą dzieciom w takich trudnych sytuacjach.

10. Zwierciadło dobra.

Ćwiczenie polega na zbudowaniu „zwierciadła dobra". Uczniowie dzielą się na pięć zespołów. Grupy otrzymują fragment lustra, czyli duży element puzzli. Na każdym ukryta jest jedna litera (D, O, B, R, O). Dzieci uzgadniają i zapisują na nich swoje pomysły, odpowiadając na pytania pomocnicze:

a) Czego oczekuję od kolegów?
b) Co mogę dać dzieciom z mojej klasy?
c) Jak mogę pokojowo rozwiązywać konflikty z kolegami?
d) Jak powinienem/powinnam traktować kolegów, nawet gdy mam odmienne zdanie?
e) Co mogę zrobić, by w klasie panowała przyjazna atmosfera?

Następnie poproś uczniów o połączenie pięciu elementów lustra tak, by powstało słowo „DOBRO". Przyklejcie elementy puzzli na arkuszu papieru. Jeśli czas na to pozwoli, możesz zachęcić dzieci do ozdobienia ramy zwierciadła. Wywieście wspólnie wykonaną pracę w klasie.

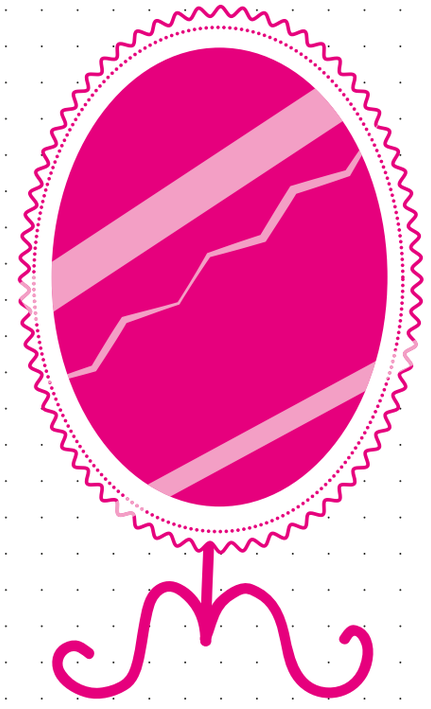
11. Podsumowanie lekcji.

Poproś o samodzielne zredagowanie kilkuzdaniowej notatki w zeszycie odpowiadającej na pytanie: *Co chciałbym/chciałabym zobaczyć w Zwierciadle dobra?* Chętni mogą odczytać swoją notatkę.

12. Ewaluacja.

Na zakończenie zajęć dzieci kciukami skierowanymi w górę lub w dół wyrażają swoją opinię na temat wrażeń, jakie dostarczyły im warsztaty.

NOTATKI:



Poznawaj i daj się poznać

na podstawie baśni pod tytułem „Knyps z czubkiem” braci Grimm.

AUTOR: Damian Droszcz

CZAS TRWANIA: 115 minut

CEL:
- wyrażenie szacunku i podziwu do inności, odmienności.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Przed zajęciami przygotuj:
a) obrazy piękna i brzydoty (po jednym dla każdego ucznia) na podstawie „Historii piękna” oraz „Historii brzydoty” Umberto Eco,
b) kubki i łyżki (dla każdego ucznia),
c) krzesła ustawione w kole (liczba uczniów + 1)
d) kartki, długopisy, pisaki, taśmę papierową,
e) czarodziejską różdżkę,
f) tekst baśni,
g) listę emocji (można opracować samemu lub z uczniami),
h) różnorodną muzykę (jazz, rap, blues, disco, poważna, metal, rock, reggae).

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Pomniki.

Chodzimy po sali w różnych kierunkach do puszczonej przez prowadzącego muzyki. W sposobie chodzenia próbujemy oddać nastrój aktualnie odtwarzanej muzyki. Kiedy muzyka się nagle zatrzymuje, uczestnicy mają za zadanie szybko zastygnąć w pozycji zgodnej z podawanym hasłem: ładny, brzydki, piękny, ohydny, mądry, głupi.

2. Dyskusja na temat obrazów.

Uczestnicy oglądają reprodukcje przygotowanych wcześniej obrazów piękna i brzydoty. Szukają określeń do obrazów, które mają przed sobą. Oprócz tego, przy wykorzystaniu listy emocji dobierają takie uczucia i emocje, które kojarzą się im z wybranym obrazem. Po tym ćwiczeniu warto przedyskutować z dziećmi, jak wyglądały kanony piękna na przestrzeni historii sztuki.

3. Opowiedzenie pierwszej części baśni.

Uczestnicy aktywnie słuchają pierwszego fragmentu baśni. Mogą w tym czasie zamknąć oczy, skupić się na sobie lub siedzieć tak, aby nie łapać kontaktu wzrokowego z innymi uczniami. Zakończ czytanie w momencie, w którym Księżniczka zgadza się, choć niechętnie, na oświadczyny i propozycję Knypsa.

4. Kubek z emocjami.

Teraz każdy z uczestników proszony jest o wejście w rolę Księżniczki lub Knypsa. Uczniowie zamykają oczy, a Ty przybliż im, jak wyglądają postaci. Z każdą chwilą uczestnicy coraz bardziej wchodzą w postać. Mogą nadać swojej bohaterce lub swojemu bohaterowi imię. Każdy dostaję łyżkę i opowiada, jakie emocje wyciąga z kubka jako postać, kiedy jest wyśmiewany przez innych z powodu jego/jej głupoty lub brzydoty.

Po wyznaniu emocji trwa dyskusja, jak się czuje każdy z bohaterów (uczniów).

Oto przykładowe pytania, jakie możesz zadać:

Jak się czujesz, kiedy wszyscy mówią na Ciebie głupia/brzydki?
Jak reagujesz, kiedy śmieją się z Twojej głupoty/brzydoty?
Jak się czujesz, kiedy wszyscy odchodzą w momencie, kiedy zauważają Twoją głupotę?
Jak się czujesz, kiedy każdy Ciebie unika, bo jesteś brzydki?

5. Przytoczenie, opowiedzenie drugiej części baśni.

Uczestnicy aktywnie słuchają ostatniego fragmentu baśni. Mogą w tym czasie siedzieć tak, aby nie łapać kontaktu wzrokowego z innymi uczniami. W trakcie czytania uczestnicy na przygotowanej osi czasu zapisują emocje bohatera w konkretnym momencie opowieści. Słuchają opowieści, ale jeśli tylko zauważą, że bohater poczuł jakąś emocję, zapisują. Można dodatkowo wskazywać w trakcie opowieści momenty, w których trzeba coś zapisać – momenty emocjonalne dla Księżniczki i dla Knypsa.

6. Wywiad – scenki improwizowane.

Podziel uczniów w pary (najlepiej Knyps z Księżniczką). Bohaterowie wyobrażają sobie następującą sytuację:

Jest 20 lat później, jedzą razem śniadanie i przeprowadzają ze sobą rozmowę, odpowiadając na pytania:

Czym jest brzydota?
Czym jest piękno?
Czym jest mądrość?
Czym jest szczerość?
Co jest głupie?

Pytania do Księżniczki: *Co by było, gdyby Knyps nie wypiękniał?*

Pytanie do Knypsa: *Co by było, gdyby Księżniczka odmówiła?*

Podczas prezentacji scenek, inni zapisują odpowiedzi, aby móc później o tym porozmawiać.

Po skończonym ćwiczeniu przeprowadzamy tzw. obmywanie ciał prysznicem i wychodzimy z ról Księżniczek i Knypsów.

7. Czarodziejska różdżka – przyszłość.

Wydarzyło się Tobie coś smutnego, przykrego, boisz się tego, to ma wpływ na Twoją przyszłość.

Przytocz słowa wróżki:

Czasem wróżka czar przemian w ręce ci oddaje,
by życie ci rozbłysło urokiem i wdziękiem,
a wówczas to, co kochasz, mądre się wydaje,
a co kochasz serdecznie — wydaje się piękne.

Wręcz chętnej osobie różdżkę (w ten sposób uczestnik zajęć staje się wróżką). Poproś o wymyślenie prostego sposobu na to, jak przekuć to trudne wydarzenie w coś pozytywnego, miłego, zaskakującego. Uczniowie dokonują przeobrażenia, wykonując ruch magiczną różdżką. Można również wymyślić własne zaklęcie.

8. Różdżka wróżki – podsumowanie.

Poproś każdego, by wrócił do obrazów brzydoty, które otrzymał na początku. Zadaniem wróżki jest za pomocą różdżki znalezienie czegoś pięknego w wybranym przez siebie obrazie. Jak różdżka znalazła piękno w brzydocie? Staraj się poprowadzić rozmowę tak, aby uczestnicy podkreślili mały fragment piękna w brzydocie i znów magicznym gestem odprawili rytuał nad obrazem. Mimo że sam obraz się nie zmienia, wróżka czyni z brzydoty piękno poprzez sposób patrzenia.

Podsumowujemy warsztaty, oddając głos młodzieży, wsłuchując się w ich przemyślenia. Przykładowe pytania:

Z jakim przemyśleniem wychodzisz? Ułóż sentencję, myśl, którą każdy powinien zapamiętać.

PRAKTYCZNE UWAGI:
Scenariusz przygotowałem dla klasy, która liczy 16 osób (9 chłopców i 7 dziewczynek). Klasa jest ruchliwa i chętna do działania. W przypadku klas stonowanych proponuję pracę na krzesłach bez działań w ruchu.

NOTATKI:

Rozwijamy skrzydła z Brzydkim Kaczątkiem

na podstawie baśni pod tytułem „Brzydkie Kaczątko” H.Ch. Andersena.

AUTORKA: Magdalena Stanisławska

CZAS TRWANIA: 2 x 45 minut

CELE:
- wzmocnienie poczucia własnej wartości i podjęcie refleksji nt. rozwijania skrzydeł.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Ustaw ławki i krzesła tak, by dać przestrzeń do działań ruchowych.

Przygotuj: ołówki, pisaki, karteczki samoprzylepne, duże arkusze papieru, odtwarzacz z muzyką pasującą do lekcji, makietę do wykonania skrzydeł z gotową ramą.

Poproś uczniów, by przeczytali baśń w domu i zaznaczyli wszystkie fragmenty, w których inni bohaterowie baśni oceniają kaczątko.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Wprowadzenie.

Przywitaj uczniów i przedstaw im cel lekcji.

2. Rozgrzewka wyobraźni.

Poprowadź rozgrzewkę według instrukcji:

Na początku rozluźnimy się. Powoli będziemy wchodzić w treść baśni, którą czytaliśmy. Poruszacie się w rytm muzyki w różnych kierunkach sali. Na wyciszenie muzyki zatrzymujecie się i przybieracie wskazaną przeze mnie pozę. Na klaśnięcie ożywacie na chwilkę w danej roli.

Uczniowie chodzą po sali. Każdy w swoim tempie, w rytm muzyki. Propozycje póz: jajko, jajko chcące się wykluć, kaczątko – brat, siostrzyczka, mama kaczka, stara kaczka, kura, gospodyni-staruszka, dzieci, wiatr, burza, jesień, zima, wiosna, łabędź. Na zakończenie strząsamy z siebie emocje, role, otrzepując się z pierza.

3. Kto ładny, a kto brzydki?

Rozdaj klasie karteczki – połowie z napisem „ładny”, a drugiej połowie z napisem „brzydki”. Wprowadź w ćwiczenie:

Część z was ma karteczki z napisem „ładny”, a część z napisem „brzydki”. Waszym zadaniem będzie chodzenie w rytm muzyki i witanie się ze sobą, reagowanie na siebie. Po dwóch minutach wymienicie się karteczkami i powtórzycie działanie.

Omówcie to ćwiczenie.

Czy karteczki miały wpływ na sposób witania się? Dlaczego? Jak się czuliście z tymi karteczkami? Z którymi lepiej, a z którymi gorzej? Dlaczego?

Na zakończenie strząsamy z siebie emocje, role, otrzepując się z pierza.

4. Brzydki – czyli jaki?

Doświadczyliście bycia ładnym i bycia brzydkim. Zastanówmy się, co to znaczy, że ktoś jest brzydki. Zbierzcie definicje tego słowa, jego synonimy i zapiszcie na karteczkach, a następnie przyklejcie na dużym arkuszu.

Uczniowie konsultują się w grupach składających się z trzech-czterech osób. Zatytułuj arkusz: „Brzydki – czyli jaki?".

Zaznaczaliście w trakcie czytania, jak inni oceniali naszego bohatera. Dlaczego Waszym zdaniem Brzydkie Kaczątko było postrzegane jako brzydkie? Przywołajcie zaznaczone przez was fragmenty. Czy rzeczywiście słowo brzydki pasuje?

Uczniowie czytają zaznaczone przez siebie fragmenty. Wśród czytanych fragmentów przeważają oceny negatywne. Pojawiają się też jednak pozytywne, które podkreślają urodę i niezwykłość bohatera baśni. Możecie policzyć.

Dzieci odpowiadają na zadane powyżej pytanie, dzieląc się własnymi obserwacjami.

Pokażcie Brzydkie Kaczątko tak, jak wy je widzicie. Stańcie teraz w nieruchomej pozie. Na znak ożyjcie na chwilę w tej roli i powiedzcie, co czujecie.

Zapisz ich odczucia na arkuszu, dzieląc go na dwie części. Pierwszą część zatytułuj słowem „brzydkie" i zapisuj tam odczucia negatywne. Drugą nazwij słowem „ładne" i wpisuj tam odczucia pozytywne. Chętni uczniowie dodają pod słowami rysunek pokazujący symboliczną przemianę, np. brzydki, ciemny kwiat zmienia się w piękny i kolorowy, łza w uśmiech itp.

Ponownie rozdaj uczniom karteczki – połowie z napisem „brzydki", a połowie z napisem „ładny". Poproś, by spacerowali po sali i zachęć, by z nowym bagażem refleksji spróbowali na siebie zareagować inaczej. Omówcie to doświadczenie. Czy coś się zmieniło w ich reakcjach na siebie nawzajem?

Na zakończenie strząsamy z siebie emocje, role, otrzepując się z pierza.

5. Skrzydła!

Kaczątko stało się łabędziem. Miało małe, szare piórka, a wyrosły mu piękne, białe skrzydła. Co może dodać nam skrzydeł? Pomyślcie i zapiszcie swoje propozycje na kolorowych kartkach i przyklejcie na makiecie ze skrzydłami. Im więcej propozycji, tym silniejsze będą skrzydła. Szukajcie, zaglądając do baśni, naszych wspólnych przemyśleń i własnych doświadczeń, pragnień. Kto jest gotowy, podchodzi i przykleja.

Staracie się zapełnić cały szablon. Ty również włącz się w działanie. Możecie zapisywać pojedyncze słowa, np. przyjaciel, dom, sukces, jak i wyrażenia, np. jestem z ciebie dumna, gratuluję Ci itp.

Omówcie to ćwiczenie. Na zakończenie strząsamy z siebie emocje, otrzepując się z pierza

6. JA!

Stworzyliśmy piękne skrzydła, pełne mocy. Szkoda, by zostały tylko dla Kaczątka. Ono jest już łabędziem. A jak to jest z nami? Zastanówmy się przez chwile. Zachęcam, byście teraz podeszli i doświadczyli na sobie naszych skrzydeł. Każdy może podejść i stanąć pod tym skrzydłami – symbolicznie je sobie przykleić. Ćwiczenie może odbyć się w ciszy. Można tez jednak podzielić się tym, co się odczuło, przykładając sobie skrzydła tak pełne mocy.

Uczniowie podchodzą do makiety. Możecie w trakcie rozmawiać lub milczeć – zależy od potrzeb grupy. Na zakończenie strząsamy z siebie wszystkie emocje, otrzepując się po raz ostatni z pierza. Zachęć uczniów, by ustawili się w pozie rozkładania skrzydeł i przez chwilę w rytm muzyki fruwali po klasie.

7. Podsumowanie lekcji.

Pochwal uczniów za zaangażowanie i podziękuj za wspólne odczytanie na nowo baśni o Brzydkim Kaczątku.

PRAKTYCZNE UWAGI:

Jeśli Twoja klasa nie czuje się dobrze w ćwiczeniach ruchowych czy dramowych, spróbuj je uprościć, zastępując część z nich rozmową lub zaangażuj tylko chętnych uczniów. Dodatkowo, proponuję zadanie domowe: *po doświadczeniach wyniesionych z dzisiejszej lekcji napisz opowiadanie pt. „Brzydki Człowiek". Rozwiń skrzydła jako autor ciekawej literackiej opowieści! Gdyby było Ci trudno, zamień się w artystę i wykonaj ilustrację związaną z dzisiejszym tematem.*

NOTATKI:

Śnieżek czy Śnieżka?

na podstawie baśni pod tytułem „Królewicz Śnieżek" Weroniki Jóźwiak[1] oraz „Królewna Śnieżka" braci Grimm.

[1] w: „O dzielnych księżniczkach i pięknych królewiczach. Stare baśnie w nowych odsłonach", Weronika Jóźwiak, Stowarzyszenie na Rzecz Rozwoju Zdolności Dzieci i Młodzieży im. A. Gołąba, Zgierz 2015.

AUTORKA: Ewa Szymańska

CZAS TRWANIA: 90 minut

CEL:
- kształtowanie umiejętności dostrzegania stereotypów w rolach społecznych

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Przygotuj: tablicę interaktywną, prezentację z ilustracjami z „Królewny Śnieżki", duże arkusze papieru, mazaki, skrzynka z pytaniami.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Przypomnienie treści „Królewny Śnieżki".

Przypomnij uczniom treść baśni „Królewna Śnieżka" braci Grimm w formie slajdów wyświetlanych na tablicy interaktywnej.

2. Stereotypowe role.

Przydziel uczniom stereotypowe role. Dziewczyny wcielają się w Królewnę Śnieżkę lub macochę, a chłopcy w myśliwego, krasnoludki lub królewicza. Każdy losuje postać.

3. Pomniki.

Na twój sygnał każdy uczeń buduje pomnik wylosowanej postaci, zastygając nieruchomo w pozie, która ukazuje jej najważniejsze cechy

Następnie omów zadanie. Zapytaj uczniów:

Jak się czułeś/-aś w tej roli? Co ułatwiło Ci wejście w rolę? Co utrudniło Ci wejście w rolę?

Zapiszcie najważniejsze wnioski na arkuszu papieru.

4. Odwrócenie ról.

Przeczytaj uczniom baśń „Królewicz Śnieżek". Następnie przydziel uczniom nowe role. Dziewczyny wcielają się w Królewicza Śnieżka lub króla, a chłopcy w myśliwe, krasnoludki lub królewnę. Każdy losuje postać.

5. Pomniki.

Na twój sygnał każdy uczeń buduje pomnik wylosowanej postaci, zastygając nieruchomo w pozie, która ukazuje jej najważniejsze cechy

Następnie omów zadanie. Zapytaj uczniów:

Jak się czułeś/-aś w tej roli? Co ułatwiło Ci wejście w rolę? Co utrudniło Ci wejście w rolę?

Zapiszcie najważniejsze wnioski na arkuszu papieru.

6. Mówiąca ściana.

Poproś uczniów o dokończenie zdań zapisanych na tablicy lub arkuszu papieru.

Śnieżek jest …
Myśliwa jest …
Król jest …
Krasnoludki są …

7. Skrzynka pytań.

Uczniowie losują ze skrzynki zapisane wcześniej przez Ciebie pytania i odpowiadają na nie na głos. Oto przykłady:

Jak mógłby czuć się Śnieżek w nowej klasie?
Czy Twoje koleżanki polubiłyby myśliwą?
Czy Król byłby dobrym prezydentem?
Co zaskoczyło Cię w postępowaniu krasnoludek?

8. Stereotypy.

Wprowadź lub przypomnij pojęcia stereotypu i ról społecznych. Wyświetl je na tablicy interaktywnej.

Zapytaj dzieci o wnioski związane z wcielaniem w rolę w dwóch ćwiczeniach z pomnikami.

9. Rybi szkielet.

Podziel uczniów na kilka grup. Każda grupa rysuje rybę i zaznacza jej ość główną oraz ości boczne.
Ość główna symbolizuje problem: postrzegamy innych ludzi poprzez stereotypy/role społeczne.
Poproś grupę o uzupełnienie ości bocznych i wypisanie na nich przyczyn tego problemu.

10. Podsumowanie.

Poproś każdego o dokończenie zdania:

Podczas dzisiejszych zajęć uświadomiłem/-am sobie, że …

PRAKTYCZNE UWAGI:
Na początku zajęć możesz zbudować nastrój poprzez muzykę i lekkie przysłonięcie rolet w klasie. Zajęcia wymagają otwartej przestrzeni. Warto pozostawić uczniom decyzję o odmowie odpowiedzi.

NOTATKI:

Uwierz w siebie

na podstawie baśni pod tytułem „Królowa pszczół" braci Grimm.

AUTORKA: Dorota Wróbel

CZAS TRWANIA: 2 x 45 minut

CELE:
- poprawa samooceny uczniów
- kształcenie odwagi w podejmowaniu działań
- rozwijanie empatii wobec słabszych, chorych.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Przygotuj: kartki z fragmentami tekstu baśni, worek z przedmiotami (kluczyk, perły, fotografia przedstawiająca trzy identyczne księżniczki), obrotowa tablica magnetyczna z magnesami, kartki nazywające odgłosy lasu i zamku.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Wywiad z Głuptaskiem.

Przeczytaj uczniom fragment baśni.

Dwaj bracia królewicze wybrali się na poszukiwanie przygód i popadli w tak rozpustne i występne życie, że długo nie wracali do domu. Najmłodszy ich brat, zwany Głuptaskiem, wyruszył na poszukiwanie starszych. Kiedy ich wreszcie znalazł, wyśmiali go, że przy swojej głupocie chce sobie dać radę w świecie, w którym oni dwaj, znacznie mądrzejsi, nie mogli sobie poradzić.

Poproś uczniów o wcielenie się w postać głównego bohatera wg instrukcji:

Jesteś Głuptaskiem. Co czujesz? Jak traktują Cię starsi bracia?

Uczniowie odpowiadają, rozpoczynając swoją wypowiedź od słów:

Jestem najmłodszym z braci.

Poproś uczestników o nazwanie cech, emocji i odczuć towarzyszących im podczas wcielania się w rolę. Zapisują je markerem na kartach, a Ty przymocuj je do tablicy obrotowej.

2. Stopklatka.

Podziel uczniów na trzy grupy. Każdej z grup rozdaj na kartach inny fragment tekstu baśni przedstawiający trzy przygody bohaterów.

I fragment:

Idąc przez las, ujrzeli nagle mrowisko. Starsi bracia chcieli je zburzyć, aby zobaczyć, jak się przerażone mrówki rozbiegną, ale Głuptasek rzekł:
— Zostawcie stworzonka w spokoju, nie pozwolę, abyście im zburzyli dom!

II fragment:

Poszli więc dalej, aż przybyli nad wielkie jezioro, po którym pływało mnóstwo kaczek. Starsi bracia chcieli schwytać kilka z nich i upiec, ale Głuptasek rzekł:
— Zostawcie stworzonka w spokoju, nie pozwolę, abyście je zabijali!

III fragment:

Bracia przybyli wreszcie do wielkiego ula, tak pełnego miodu, że aż kapało z pnia. Dwaj bracia chcieli podłożyć ogień pod drzewo, aby wykurzyć pszczoły i podebrać im miód. Ale Głuptasek rzekł:
— Zostawcie stworzonka w spokoju, nie pozwolę, abyście je podpalili!

Uczestnicy w grupach zapoznają się z tekstem, następnie wykorzystują metodę stopklatki i inscenizują podany fragment oraz prezentują go pozostałym uczestnikom zajęć. Następnie spróbujcie określić zachowanie bohatera, nazywając jego cechy oraz towarzyszące mu uczucia i emocje.

3. Historia z dźwiękiem.

Wybrani uczniowie losują kartki z odgłosami, np.: pohukiwanie sowy, trzask gałęzi. Poproś, aby przygotowali wylosowane odgłosy (możecie wykonać próbę dźwięków) i zastosowali je w czasie opowieści.

Przeczytaj dalszą część baśni.

Bracia wybrali się w podróż. Po drodze minęli rozległy, ciemny las. Liście posępnie szumiały (szum liści). W oddali dało się słyszeć pohukiwania sowy(sowa). Nagle usłyszeli niepokojący trzask łamanych gałęzi (trzask gałęzi). Okazało się, że to jeden z braci wszedł na stary pień drzewa. Wkrótce przed oczami chłopców rozpościerał się widok niesamowitej, jakby uśpionej budowli. Zamek zachwycał swoją wielkością i pięknem. W stajniach stały kamienne konie, a ludzi nigdzie nie było widać. Bracia przeszli przez wszystkie sale, aż na samym końcu przybyli przed drzwi zamknięte na trzy zamki. W środku drzwi było małe okienko, przez które można było zajrzeć do wnętrza. Bracia zajrzeli (odgłos skrzypienia drzwi) i zobaczyli szarego karzełka, siedzącego przy stole. Zawołali nań raz i drugi (zawołanie: Hej, hej), ale karzełek nie słyszał. Wreszcie za trzecim razem wstał (ponowne zawołanie: Hej, hej), otworzył trzy zamki i wyszedł. Nie rzekł jednak ani słowa, lecz zaprowadził braci do bogato nakrytego stołu, a kiedy sobie podjedli i popili, powiódł każdego do

oddzielnej sypialni. Nazajutrz przyszedł szary karzełek do najstarszego z braci, kiwnął nań palcem i poprowadził do kamiennej tablicy, gdzie wypisane były trzy zadania, dzięki którym zamek mógł być wyzwolony od czaru. Starszym braciom nie udało się wykonać żadnego z zadań, więc bracia zostali także zamienieni w kamień. Ocalał jedynie najmłodszy z braci, który dzięki wykonaniu trzech zadań mógł odwrócić czary.

4. W płaszczu eksperta.

Uczniowie dzielą się na trzy grupy. Poproś, aby wcielili się rolę ekspertów-detektywów i odkryli, w jaki sposób najmłodszy z braci wykonał każde z zadań.

Liderzy grup losują z worka jeden przedmiot (perły, kluczyk, fotografia trzech identycznych księżniczek) oraz przypisaną mu, zapisaną na kartce zagadkę.

I zadanie:

Pierwsze zadanie było takie: w lesie zamkowym leży pod mchem tysiąc pereł najmłodszej królewny, trzeba je wyszukać, a jeśli przed zachodem słońca brakować będzie choć jednej, śmiałek, który się podjął zadania, zamieniony będzie w kamień. Wreszcie przyszła kolej na Głuptaska. Począł on skrzętnie szukać we mchu, ale tak trudno było wynajdować maleńkie perełki, że Głuptasek siadł na kamieniu i zapłakał gorzko. Wtem zjawił się przed nim Król Mrówek, któremu kiedyś on uratował życie.

Zastanówcie się, w jaki sposób mrówka pomogła Głuptaskowi zrealizować to zadanie. Co zrobiła, aby go ocalić? Na zadanie macie 5 minut, przedstawcie rozwiązanie tej zagadki pozostałym uczestnikom zajęć.

II zadanie:

Drugie zadanie polegało na tym, aby wyłowić z jeziora złoty kluczyk do sypialni najmłodszej królewny. Pewnie domyślacie się, że to trudne zadanie.

Zastanówcie się, w jaki sposób kaczka pomogła Głuptaskowi zrealizować to zadanie. Co zrobiła, aby ocalić jego życie? Na zadanie macie 5 minut, przedstawcie rozwiązanie tej zagadki pozostałym uczestnikom zajęć.

III zadanie:

Trzecie zadanie polegało na tym, że należało poznać, która z trzech uśpionych królewien jest najmłodsza. A były one do siebie bardzo podobne i można je było rozpoznać po tym tylko, że przed zaśnięciem najstarsza zjadła kawałek cukru, średnia trochę syropu, a najmłodsza łyżkę miodu.

Zastanówcie się, w jaki sposób Królowa pszczół pomogła Głuptaskowi zrealizować to zadanie. W jaki sposób ocaliła jego życie? Na zadanie macie 5 minut, przedstawcie rozwiązanie tej zagadki pozostałym uczestnikom zajęć.

Uczniowie przedstawiają swoje rozwiązania zagadek, prezentując je grupom, natomiast Ty na koniec podaj im wersję literacką.

5. Jak to się skończyło?

Przeczytaj uczniom zakończenie baśni oraz spróbuj ustalić z nimi inne możliwe zakończenia.

Wówczas skończył się czar i cały zamek zbudził się ze snu, a wszyscy zaklęci w kamień odzyskali ludzką postać. Głuptasek ożenił się z najmłodszą i najpiękniejszą królewną i został po śmierci jej ojca królem całej krainy. Starsi zaś bracia pożenili się z pozostałymi królewnami i wszyscy żyli długo i w szczęściu, i zgodzie.

6. Przemiana.

Poproś uczniów o ponowne wcielenie się w rolę Głuptaska oraz o nazwanie teraz jego emocji i cech. Uczniowie zapisują odpowiedzi na kartkach i przyczepiają je do tablicy obrotowej. Następnie wybrany uczeń odczytuje cechy Głuptaska na początku baśni, a inny na jej końcu. Zastanów się wspólnie z uczniami, z czego wyniknęła ta zmiana. Powiedz o tym, że w życiu bohatera nastąpiła przemiana, a jego dobroć i serdeczność została nagrodzona. Najmłodszy z braci uwierzył w siebie.

W dalszej części warsztatów uczniowie zastanawiają się, czy imię Głuptasek jest właściwe dla tego bohatera w kontekście całej baśni. Zachęć ich do nadania mu innych imion.

7. Podsumowanie

Zaproś uczniów do rundy końcowej w kole i sformułowania krótkich odpowiedzi na poniższe pytania:

a) Co wyniosłem/-am z dzisiejszych zajęć?
b) Jak czułem/-am się na ich początku, a jak teraz?
c) Czego się nauczyłem/-am?
d) Z czym wychodzę po tych zajęciach?

PRAKTYCZNE UWAGI:

Warsztat został wymyślony z myślą o klasie piątej liczącej 18 osób.

NOTATKI:

Współpraca zawsze się opłaca, czyli czego uczy nas baśń o trzech świnkach

na podstawie baśni pod tytułem „Trzy małe świnki”
braci Grimm.

AUTORKA: Beata Stawska-Kostrzak

CZAS TRWANIA: 2 x 45 minut

CELE:
- podjęcie refleksji na temat roli współpracy i jej przydatności w życiu.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Przygotuj: szary papier/brystol, słomki (mogą być nitki makaronu spaghetti), patyki, kawałki drewna, prostokąty z brązowej pianki symbolizujące cegły, taśmę malarską, sznurek, różowy i szary papier, kredki/pisaki, trzy guziki (na noski świnek), plastikowe oczka, klej, patyki do szaszłyków, rolki po papierze toaletowym do zrobienia kukiełek, piórka (tyle, ile jest osób na zajęciach).

Przed zajęciami uczniowie powinni przeczytać baśń.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Rozmowa kierowana.

Porozmawiaj z uczniami w oparciu o poniższe pytania:

Kto może ze sobą współpracować?
Czym jest współpraca?
O czym trzeba pamiętać, aby praca z zespole przyniosła zamierzony efekt?
Jakie domy zbudowały świnki?
Dlaczego każda ze świnek na początku pracowała osobno?

2. Budowanie domów.

Podziel klasę na czteroosobowe zespoły. Wybierzcie w każdej grupie osoby, które będą pełnić następujące funkcje:

a) główny projektant jest odpowiedzialny za ostateczny wygląd domu rysuje projekt

b) zaopatrzeniowiec jest odpowiedzialny za ustalenie, jakie przedmioty będą potrzebne przy wyklejaniu domku

c) kierownik budowy jest odpowiedzialny za podział prac przy wyklejaniu domku

d) inspektor nadzoru jest odpowiedzialny za ostateczny wygląd budowli i prezentuje ją przed całą klasą.

Zadaniem każdej grupy jest przygotowanie domku jednej ze świnek wg instrukcji:

a) na kartce narysujcie kontur domku

b) wyklejcie kontur materiałami, z których był zbudowany.

Poproś, by grupy zaprezentowały projekty przed całą klasą.

3. Rozmowa kierowana.

Porozmawiaj z uczniami w oparciu o poniższe pytania:
W jaki sposób wilk próbował dostać się do każdej ze świnek?

Dlaczego nie udało mu się tylko w przypadku najmądrzejszej świnki?

4. Bo jak chuchnę! Bo jak dmuchnę! – ćwiczenie oddechowe.

Połóżcie się na plecach. Prawą dłoń oprzyjcie na brzuchu, a lewą na żebrach. Weźcie bardzo powolny, ale głęboki wdech przez nos. Powinniście poczuć pod prawą ręką, jak unosi się brzuch. Następnie powoli i stopniowo wypuszczajcie powietrze ustami. Oddychajcie w ten sposób przez pięć minut bez przerwy. Możecie robić to ćwiczenie także siedząc po turecku.

Rozdaj dzieciom piórka.

Dmuchajcie w piórko tak, aby jak najdłużej unosiło się w powietrzu.

5. Kukiełki.

Dzieci dobierają się w pary. Każda z nich wykonuje kukiełkę świnki i wilka wg instrukcji:

Jedną rolkę owińcie różowym, drugą szarym papierem. Naklejcie plastikowe oczka. Śwince doklejcie nosek z guzika. Dorysujcie wilkowi zęby, a śwince spodenki i przymocujcie je do patyczków od szaszłyków.

6. Drama improwizowana.

Uczniowie w parach przedstawiają przy pomocy kukiełek. Następnie odgrywają trzy krótkie scenki: świnka w domku ze słomy i wilk, świnka w domku z drewna i wilk, świnka w domku z cegieł i wilk (wykorzystują wcześniej przygotowane domki).

7. Zabawa ruchowa „Raz, dwa, trzy, wilk patrzy".

Na podłodze ułóż duży kwadrat ze sznurka symbolizujący dom. Wylosowany uczeń jest wilkiem, staje tyłem w pewnej odległości od grupy. Uczestnicy zabawy starają się dobiec do domku. Na hasło: „Raz, dwa, trzy, wilk patrzy", stają bez ruchu. Wilk odwraca się i sprawdza, kto się zaśmieje lub poruszy, ten odpada. Kto najszybciej dotrze do domku uzyskuje tytuł „najsprytniejszej świnki".

8. Wywiad ze świnkami.

Uczniowie zadają pytania poszczególnym świnkom, np.: dlaczego zbudowałaś mało stabilny dom, co czułaś, kiedy wilk próbował wedrzeć się do twojego domku, o czym będziesz pamiętać w przyszłości?

9. Sformułowanie wniosków – karta pracy.

Uczniowie uzupełniają luki w tekście.

Baśń opowiada o trzech świnkach, które wybudowały swoje ..... Pierwsza bardzo szybko postawiła dom z ..... Druga pracowała nieco dłużej i postawiła dom z ..... Dom trzeciej świnki, która poświęciła najwięcej czasu i sił, był najsolidniejszy, ponieważ zrobiła go z ..... Pewnego dnia pojawił się głodny ....., który myślał, że świnki w swoich domkach będą łatwym celem do zdobycia. Zaczął więc .....w domki, aby je szybko zburzyć i zdobyć posiłek. Domki pierwszej i drugiej świnki szybko się rozpadły, na szczęście obie uciekły do ..... Wspólnie napaliły ogień w kominku i gdy wilk próbował wejść przez komin, to wtedy ..... Odtąd trzy świnki żyły szczęśliwie. Dzięki tej baśni, zrozumiałem, że .....
.....

10. Podsumowanie tematyki zajęć.

Obejrzyjcie filmik pt. „The Power of Teamwork" dostępny na Youtube.

NOTATKI:

Wyruszamy do krainy baśni. Czy to możliwe?

– warsztat plenerowy

na podstawie baśni pod tytułem „Kot w butach"
Charlesa Perraulta.

AUTORKA: Marzanna Matyasik

CZAS TRWANIA: 6 - 8 godzin

CELE:
- poszerzenie wyobraźni i twórczej inwencji
- rozwój umiejętności pracy w zespole.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:
Przygotuj: elementy strojów i rekwizyty, nagrania instrumentalne, piosenki, ilustracje, fotografie, odtwarzacz CD, kamerę, mikrofony.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Start wycieczki.

Przyjazd do miejscowości, kolejno: Bierzgłowo i Zamek Bierzgłowski. Zapoznajcie się z okolicą.

2. Wybór miejsc.

Znajdźcie w okolicy miejsca adekwatne do scen opartych na motywach baśni, tj. droga polna, otoczenie i wnętrze starego wiatraka, łąka z pasącymi się owcami i kozami, pole, polana nieopodal lasu, dziedziniec zamku, fragment ruin, sale bankietowe w zamku, jezioro, pomost drewniany.

3. Ćwiczenia integracyjne.

Zacznij od ćwiczeń integrujących grupę i budujących wzajemne zaufanie wg instrukcji.

Dobierzcie się parami. Jedna osoba ma zawiązane oczy, druga ostrożnie ją prowadzi po polanie wśród przeszkód. Potem zamieńcie się rolami.

Dobierzcie się trójkami. Jedna osoba stoi w środku z zamkniętymi oczami, a dwie pozostałe bujają nią delikatnie w obie strony.

Pokonajcie przełajowy tor przeszkód z instruowaniem przez osobę drugą.

4. Podział na role.

Przydziel poszczególnym dzieciom zadania – raz odtwórców, raz widzów. Ich zadaniem jest udzielanie odpowiedzi na pytania, wykonywanie zadań, wcielając się w role.

MŁYNARCZYK: Jesteś bardzo silnym młodym człowiekiem. Twoim zadaniem jest ułożyć w stertę porozrzucane drewno tak, aby była stabilna.

Co powiedziałbyś swemu rodzeństwu przed wyruszeniem w świat? Jak się z nimi pożegnasz? Co czujesz?

BRACIA: Rozwiążcie problem podziału majątku, aby było sprawiedliwie.

KOT: Zajrzyj przez dziurę w płocie na drugą stronę. Co zaobserwowałeś? Pokaż to ruchem.

Wyobraź sobie, że jesteś kotem. Gdzie i w jakich pozycjach lubisz odpoczywać? Jak traktują cię inni? W czym mógłbyś pomóc swojemu prawdziwemu przyjacielowi, gdybyś miał kota z bajki?

GOSPODYNIE: Która żwawiej zamiecie podwórko? Która szybciej uplecie wianek z kwiatów polnych lub liści? Wymień cechy gospodyni. Jakie są jej umiejętności?

ŻNIWIARZE: Wasze kosy i sierpy w razie potrzeby mogą spełniać zupełnie inne funkcje, niż są do tego przeznaczone. Zastanówcie się, jak można je w mądry i bezpieczny sposób wykorzystać?

KRÓL: Przytul się do wybranego drzewa. Wsłuchaj się, co ono mogłoby powiedzieć o Twoim panowaniu. Skoro Jesteś bogaty, zastanów się, jak mógłbyś pomóc ludziom żyjącym współcześnie?

KRÓLEWNA: Zaprojektuj strój na bal mając do dyspozycji tylko materiały ekologiczne (papier, rośliny).

CZARNOKSIĘŻNIK: Jesteś czarodziejem, masz moc! Zaskocz nas swoimi umiejętnościami tak, aby zmienić bieg wydarzeń na lepszy? Na co wpłyniesz?

UCZNIOWIE CZARNOKSIĘŻNIKA: Wyczarujcie „żywy obraz", komponując w parku tylko białe i czarne elementy waszego stroju (szaliki, rękawiczki, czapki, muszki, buty itp.).

KRÓLEWSKA ŚWITA: Przygotujcie poczęstunek dla gości, zróbcie smaczne kanapki z wykorzystaniem warzyw sezonowych, nakryjcie do stołu, umieszczając zastawę na właściwym miejscu.

5. Rekonstrukcja z pamięci najważniejszych wydarzeń z baśni.

6. Przymiarki kostiumowe.

7. Ostatnie ustalenia choreograficzne.

8. Nagrywanie poszczególnych sekwencji.

Realizacja przebiegu zdarzeń według scen w lokalizacjach wybranych przez uczestników. Proponowane sceny:

a) Śmierć starego młynarza i podział majątku.
b) Wyprawa najmłodszego syna i kota w świat.
c) Wędrówka, spełnianie niecodziennych życzeń towarzysza podróży.
d) Zanoszenie przez kota darów dla króla.
e) Obiad na królewskim dworze, rozmowa z królewną.
f) Psikus kota i spotkanie nad rzeką.
g) Wizytowanie posiadłości rzekomego markiza Carrabasa.
h) Hodowla owiec i kóz.
i) Wypiekanie chleba w piecu przez gospodynie wiejskie.
j) Kolejny podstęp kota i zgładzenie czarnoksiężnika.
k) Uczta w zamku.
l) Przygotowania do wesela – szczęśliwe zakończenie.

9. Rozmowy z uczestnikami.

Poproś uczniów o krótkie wypowiedzi do kamery wg poniższych pytań:

a) Przedstaw się i powiedz kogo zagrałeś?
b) Co charakteryzowało Twoją postać?
c) Co czułeś/-aś, odgrywając te rolę?
d) Które z wydarzeń uważasz za przełomowe dla akcji utworu?
e) W jaki sposób kot odmienił los swojego pana?
f) Co to znaczy, żyć w przyjaźni?
g) Jak powinni pomagać sobie przyjaciele?

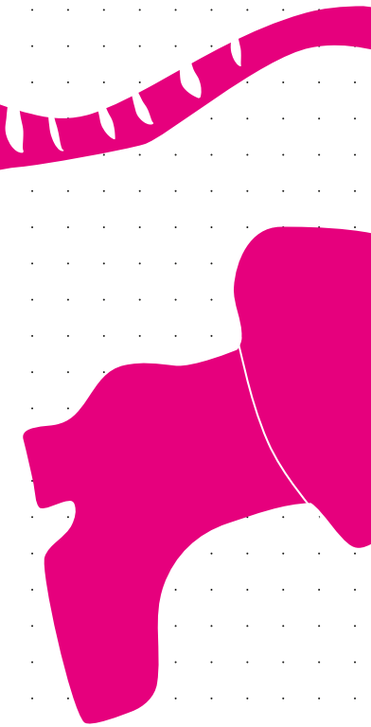
10. Wspólne ognisko, posiłek, śpiewanie piosenek.

11. Powrót do szkoły.

PRAKTYCZNE UWAGI:

Podczas postprodukcji (montażu) filmu materiał dźwiękowy możecie wzbogacić o nagrane oddzielnie piosenki. Uczniowie wspólnie decydują o zilustrowaniu nimi wstępnie zmontowanego przez nauczyciela filmu. Całość zostaje zaprezentowana na uroczystym pokazie dla rodziców i zaproszonych gości.

NOTATKI:



Redakcja i koordynacja: Katarzyna Pągowska

Scenariusze: Daria Bębenek, Danuta Blank, Karolina Brodzka, Agnieszka Burak, Damian Droszcz, Izabela Droszcz, Małgorzata Jankowska, Marzena Jasieniecka, Małgorzata Kolankowska, Małgorzata Kostępska-Domagalska, Karolina Liminowicz, Marzanna Matyasik, Dawid Nieczypor, Marta Owczarek-Boraczyńska, Katarzyna Pągowska, Katarzyna Peplinska-Pietrzak, Magdalena Stanisławska, Beata Stawska-Kostrzak, Maria Stempniewska-Cheładze, Karolina Szostak-Lubomska, Ewa Szymańska, Dorota Wróbel

Opieka merytoryczna nad scenariuszami: Paweł Paszta, Katarzyna Pągowska, Katarzyna Peplinska-Pietrzak

Projekt graficzny i skład: niby studio

ISBN: 978-83-959762-2-3

Teatr im. Wilama Horzycy w Toruniu

Wydawca: Teatr im. Wilama Horzycy w Toruniu
Plac Teatralny 1, 87-100 Toruń

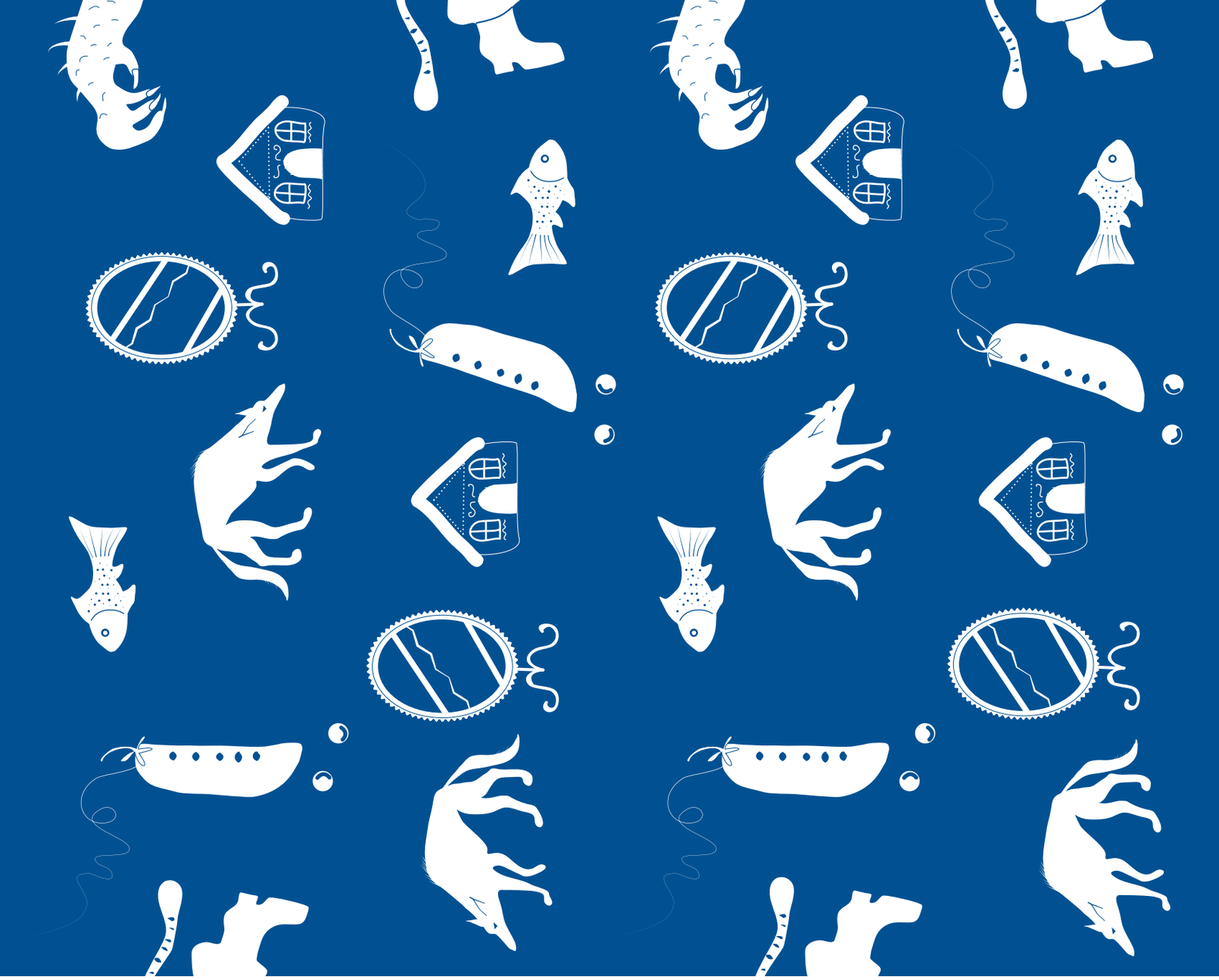
Toruń, 2020

Utwór dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe (CC BY-NC-SA 4.0)

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury

KUJAWY POMORZE

Województwo Kujawsko-Pomorskie

Dofinansowano z budżetu Samorządu Województwa Kujawsko-Pomorskiego