

„Poradnik Emrego. O sztuce zdobywania przyjaciół (i wrogów)” – scenariusz zajęć literacko-kreatywnych z książką

Tekst: Siri Spont

Przekład: Marta Wallin

Ilustracje: Jonna Björnstjerna

Czas trwania: ok. 90 minut (obejmuje czas krótkiej przerwy, którą można zorganizować np. przed przystąpieniem do przygotowywania prac plastycznych)

Grupa wiekowa: 8+

Cele:

- Uczniowie poznają pojęcia „przyjaźń” i „przyjaciel”
- Kształtowanie w uczestnikach postawy ciekawości i otwartości wobec różnorodności i inności
- Uczestnicy poznają formę literacką, jaką jest komiks – jego budowę i charakterystykę

1. Podczas spotkania potrzebne będą:

- książka
- wydrukowane kartki-ankiety
- długopisy
- flamastry
- szare papiery
- kleje
- kredki
- nożyczki
- wydrukowane ilustracje bohaterów książki
- przygotowane wycięte chmurki komiksowe
- balony i zagadki do balonów
- kartki A3 z napisem PRAWDA/FAŁSZ
- karteczki samoprzylepne
- wydruki ilustracji bohaterów z książki
- wełna

2. Organizacja przestrzeni do pracy:

Przestrzeń powinna być zaaranżowana tak, aby uczestnicy siedzieli w kręgu na dywanie lub pufach (część związana z książką i poruszoną w niej problematyką). Należy również wydzielić miejsce do wykonania pracy plastycznej i zabaw.

3. Działania promocyjne:

Jeśli na stałe współpracujesz z grupą dzieci, przekaz im zaproszenia. Możesz wykorzystać plakat promujący warsztaty (pamiętaj, aby wywiesić go także poza biblioteką). Zamieść informację o warsztatach na stronie internetowej twojej biblioteki, blogu czy profilu na Facebooku.

4. Przebieg warsztatów:

Rozgrzewka i poznanie się (10 min)

Na przywitanie rozdajemy uczestnikom karty do wypełnienia (zał. 1). Dzieci mają dowiedzieć się o innych uczestnikach tego, o co pytamy w ankiecie, i zapisać. Puszczaemy dwie piosenki, podczas których uczestnicy krążą po sali i zbierają wiadomości. Po zakończeniu siadamy w kręgu i sprawdzamy wspólnie, czego udało nam się dowiedzieć o innych.

Praca z tekstem (10 min)

Czytamy rozdziały 1 i 2 z książki. Po przeczytaniu budujemy pajęczynę przyjaźni z włóczki. Jedna osoba trzyma kłębek i końcówkę wełny i rzuca do kolejnej, mówiąc swoje imię i jedno słowo kojarzące się z przyjaźnią. Potem rozplątujemy się, zaczynając od ostatniej osoby, która zwija wełnę i przekazuje motek kolejnej osobie.

Jak zdobyć przyjaciela (15 min)

Rozdajemy dzieciom karteczki samoprzylepne i flamastry. Na każdej karteczce uczestnicy mają dokończyć przewijające się w książce zdanie: „Aby zdobyć przyjaciół należy...”. Przyklejamy wszystkie pomysły do ściany i krótko omawiamy, czy dana strategia faktycznie jest słuszna i w jakich wypadkach.

Kim jest przyjaciel – zabawa ruchowa z balonami (15 min)

Podczas gdy gra muzyka, uczestnicy odbijają balony, w których ukryte są zdania o przyjacielu (zał. 2). Gdy muzyka się zatrzyma, jedna osoba przebija balon i czyta zdanie. Jeśli uznajemy, że zdanie jest prawdziwe, przyklejamy je do kartki z napisem PRAWDA, jeśli fałszywe – do kartki z napisem FAŁSZ.

Po rozbiciu ostatniego balona siadamy w kręgu i podsumowujemy to, co jest na kartkach.

Jak tworzymy komiks? (10 min)

Omawiamy różne chmurki komiksowe wyrażające: słowa, sny, myśli, krzyki (załącznik na końcu scenariusza). Potem dzieci wybierają przygotowane wcześniej dymki i dokleją je do wydrukowanych ilustracji bohaterów z książki, i wpisują teksty.

Własny komiks (20 min)

Każdy na arkuszu szarego papieru tworzy swój własny zwirowany komiks o przyjaźni. Można do tego użyć wydrukowanych postaci z książki i przygotowanych chmurek komiksowych lub narysować je samodzielnie. Wywieszamy komiksy na ścianie i wspólnie oglądamy galerię.

Wydanie książki zostało dofinansowane ze środków Unii Europejskiej w ramach programu „Kreatywna Europa”.



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Kreatywna Europa”



Książkę polecają:

IKSIAZKI

 Qiturka.pl

ZADANIE NA ROZGRZEWKĘ

Znajdź 3 osoby, które lubią pomidory (wpisz imiona)

.....

.....

.....

.....

.....

Znajdź 5 osób, które lubią rysować. (wpisz imiona)

.....

.....

.....

.....

.....

Dowiedz się kto w grupie ma rodzeństwo. (wpisz imiona osób, które mają brata lub siostrę)

.....

.....

.....

.....

.....

Dowiedz się o ulubiony sport 3 osób z grupy. (wpisz imiona i ulubione sporty)

.....

.....

.....

.....

.....

Zapytaj 2 osoby co jadły dziś na śniadanie. (wpisz imiona i śniadaniowe menu)

.....

.....

.....

.....

.....

ZDANIA DO BALONÓW (ZAŁ. 2)

Przyjaciele muszą lubić to samo.

Przyjaciele nigdy nie się kłóca.

W przyjaźni ważne jest aby mówić sobie prawdę.

Przyjacielowi można zaufać.

**Przyjaciel to ktoś taki, kto nigdy ci nie powie
niczego nieprzyjemnego.**

Przyjaciele lubią zawsze te same sporty.

**Aby być dobrym przyjacielem trzeba często dawać
drugiej osobie drogie prezenty.**

Przyjaciele się o siebie troszczą.

Przyjaciel cieszy się z sukcesu drugiej osoby.

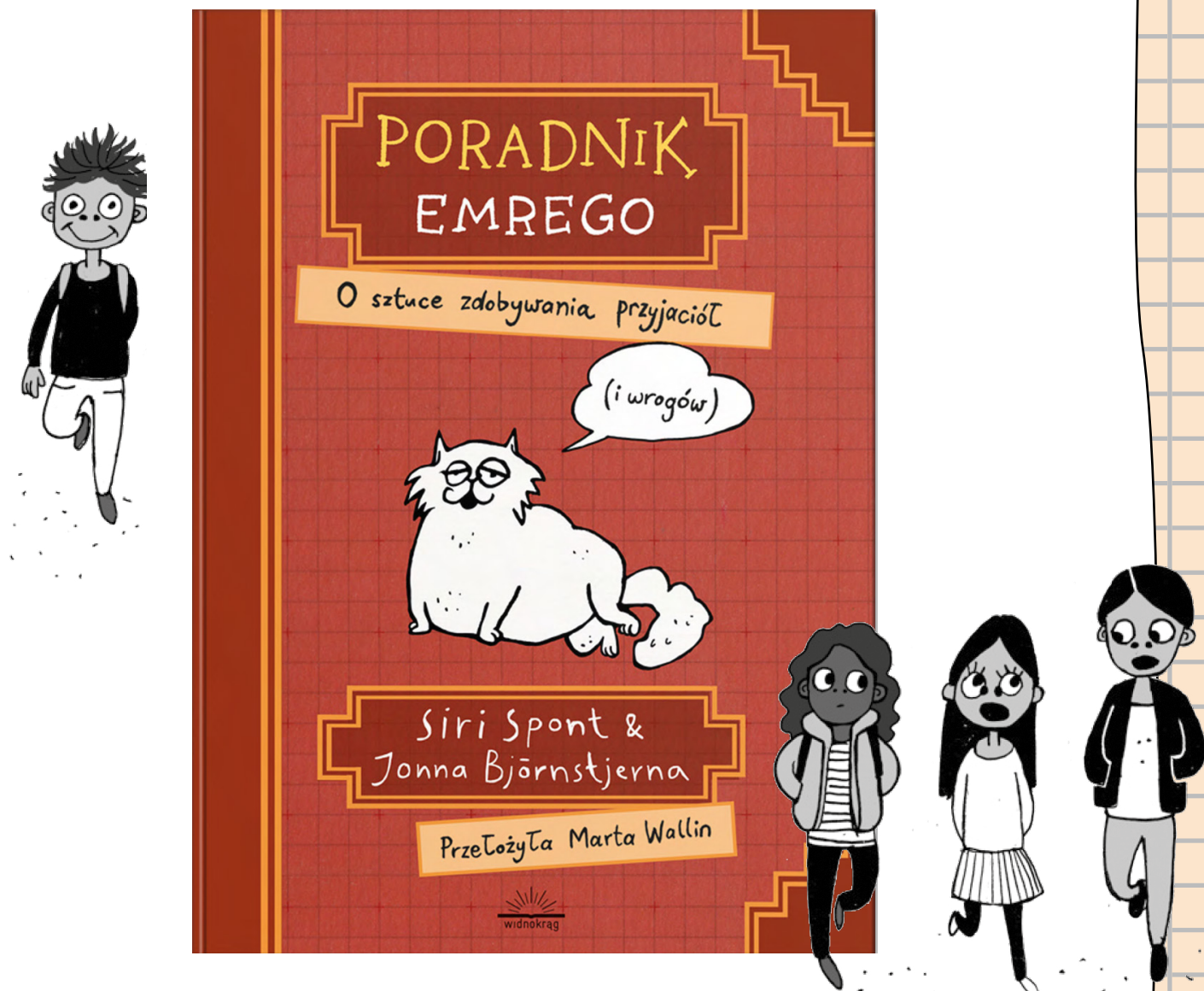
Przyjaźnić można się tylko z kimś w swoim wieku.

Przyjaciele pomagają sobie w kłopotach.

O komiksach i sztuce zawierania przyjaźni.

Emre w przeciwieństwie do młodszego brata jest dość nieśmiały. Czasem czuje się samotny, więc w specjalnym dzienniku zapisuje porady dotyczące sztuki zawierania przyjaźni...

Prawdziwy przyjaciel to skarb. Tylko jak go znaleźć? Zapraszamy na wystrzałowe komiksowe warsztaty z Emrem, który ma wiele do powiedzenia w tej kwestii.



Książkę polecają:

KSIĄZKI
MAGAZYN DO CZYTANIA

Qlturka.pl
dziecko i kultura



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Kreatywna Europa”

