

Młodzi detektywi, miłośnicy przygody i przyrody poszukiwani!

Vanja, Sivert i Mo mieszkają w małej wiosce w północnej Norwegii. Co też takiego ciekawego może dziać się w jakiejś miejscinie na krańcach Europy? Bardzo wiele! Tajemnicze rzeczy mogą wydarzyć się wszędzie, a małe miejsca bardzo często kryją wielkie tajemnice.

Czy członkom Klubu Przyjaciół Planety uda się odkryć, kto zanieczyszcza okolicę i szkodzi wszystkim?



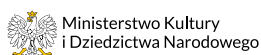
Zapraszamy na spotkanie!

GRAMY
w ZIELONE



KSIĄŻKĘ POLECAJĄ:

PARTNERAMI PROJEKTU SĄ:



Warsztaty literackie z serią książek „Klub Przyjaciół Planety”

Tekst: Ruth Lillegraven
Przekład: Karolina Drozdowska
Ilustracje: Jens Kristensen

Czas trwania: ok. 90 minut (w tym krótka przerwa, którą można zorganizować np. przed rozpoczęciem prac plastycznych)

Grupa wiekowa: 6–9 lat

Cele:

- Uczestnicy i uczestniczki potrafią powiedzieć, jak na co dzień można pomagać naszej planecie;
- Uczestnicy i uczestniczki wiedzą, jakie cechy musi posiadać prawdziwy detektyw (umiejętność współpracy, logiczne myślenie, uważność itp.);
- Uczestnicy i uczestniczki potrafią wytłumaczyć, dlaczego praca zespołowa jest tak ważna w zawodzie detektywa

1. Podczas spotkania potrzebne będą:

- książki z serii „Klub Przyjaciół Planety”
- legitymacje detektywistyczne
- okładki do legitymacji z kartek z bloku technicznego
- arkusze szarego papieru
- flamastry
- ołówki
- kleje
- taśma klejąca
- zdjęcia postaci
- worek z różnymi śmieciami
- kartki z nazwami odpadów: papier, szkło, plastik, metal, odpady bio, odpady zmieszane
- list
- lupa

2. Organizacja przestrzeni do pracy:

Podczas aktywności związanych z książką „Klub przyjaciół planety” uczestnicy i uczestniczki powinni siedzieć w kręgu na dywanie lub pufach. Osobne miejsce przygotuj na zajęcia plastyczne i zabawy.

3. Działania promocyjne:

Jeśli na stałe współpracujesz z grupą dzieci, przekaz im zaproszenia. Możesz wykorzystać plakaty informujące o warsztatach – pamiętaj, aby wywiesić je także poza biblioteką. Zamieść informację na stronie internetowej Twojej biblioteki, blogu czy w mediach społecznościowych, np. na profilu biblioteki na Facebooku.

4. Przebieg warsztatów:

Rozgrzewka i poznanie się uczestników i uczestniczek (10 min)

Siadamy w kręgu. Każde z uczestników i uczestniczek mówi swoje imię, wymawiając je od tyłu, np. Kasia przedstawi się jako Aisak. Reszta grupy rozszyfrowuje imię. W przypadku, gdy osoby w grupie dobrze się znają, możemy utrudnić zadanie, tak aby do odgadnięcia było powiedziane od tyłu imię i nazwisko.

Praca z tekstem (10 min)

Przed rozpoczęciem lektury pytamy dzieci, dlaczego chata, o której zaraz usłyszą w opowiadaniu, zaczęła znikać. Pomysły zapisujemy na arkuszu szarego papieru. Następnie czytamy pierwszy rozdział książki „Klub Przyjaciół Planety. Znikająca chata” i sprawdzamy, czy komuś udało się odpowiedzieć prawidłowo. Na koniec rozmawiamy z dziećmi o tym, jak śmieci niszczą naszą planetę i co możemy zrobić, aby tych śmieci było mniej.

Jaki powinien być detektyw? (15 min)

Na arkuszu papieru odrysowujemy sylwetkę jednego z uczestników lub uczestniczek zajęć. Dzieci dorysowują do postaci akcesoria, których używa detektyw. Kiedy rysunek detektywa jest gotowy, dookoła niego zapisujemy cechy i umiejętności, jakie prawdziwy detektyw powinien posiadać – na przykład powinien być szybki, sprytny, umieć logicznie myśleć, umieć działać zespołowo, lubić zagadki itp. Przy każdej wymienionej cesze lub umiejętności pytamy, dlaczego przydaje się ona w pracy detektywa.

Legitymacje detektywistyczne (15 min)

Każde z dzieci przygotowuje legitymację detektywa według załączonego wzoru i wkleja ją do tekturowej okładki. W każdej legitymacji jest miejsce na odcisk palca. Aby go przygotować należy fragment kartki papieru zamazać ołówkiem, tak aby nie zostawiać niezamalowanych miejsc. Opuszką palca pocieramy zamazany fragment. Zabarwioną opuszkę przyciskamy do lepiącej strony taśmy klejącej. Taśmę, na której odbiły się linie papilarne, przyklejamy w odpowiednim miejscu w legitymacji.

Zagadka podrzuconych śmieci (20 min)

Przygotowanie przestrzeni: w pomieszczeniu, w którym odbywają się zajęcia, ukrywamy worek ze śmieciami. Worek musi być na tyle widoczny, aby dzieci mogły go znaleźć. Na ścianach umieszczamy zdjęcia różnych osób wizerunkiem w stronę ściany.

Dzieci znajdują zawiązany worek ze śmieciami. Zadaniem uczestników i uczestniczek jest odgadnięcie, kto go podrzucił. Osoba prowadząca warsztaty opowiada, jak wygląda postać, która jest podejrzana. Dzieci tworzą portret pamięciowy sprawcy. Teraz mali detektywi i detektywki mają znaleźć wszystkie zdjęcia, a następnie wytypować – poprzez głosowanie – która z postaci na zdjęciach odpowiada portretowi pamięciowemu.

Jak to posegregować? (15 min)

Otwieramy worek ze śmieciami. Zadaniem grupy jest posegregowanie śmieci. Na środku sali kładziemy kartki z nazwami rodzajów odpadów. Kartki powinny być w kolorach przyporządkowanych rodzajowi odpadów: zielony – szkło, niebieski – papier, czerwony – metal, brązowy – bio, czarny – zmieszane, żółty – plastik. Wspólnie sprawdzamy, czy śmieci zostały dobrze posegregowane.

Na koniec rozmawiamy z dziećmi na temat tego, dlaczego prawidłowe segregowanie śmieci jest ważne.

Zagadka zanieczyszczonej wody (20 min)

Czytamy rozdziały 1 i 2 książki „Klub Przyjaciół Planety. Czarne łabędzie”. Po lekturze pytamy dzieci, co według nich najbardziej zanieczyszcza wodę.

Uczestników i uczestniczki dzielimy na kilka grup, które dostają pocięty na kawałki zaszyfrowany list. Pierwszym zadaniem jest odszyfrowanie wiadomości, a następnie odgadnięcie, kto zanieczyścił wodę. Prowadzący sam wymyśla, kto jest winny. Dzieci mogą zadawać pytania, na które można odpowiadać tylko „tak” lub „nie”. Na przykład: czy ta osoba to mieszkaniec wioski, czy ta osoba to kierownik sklepu itp. Tą metodą grupy muszą znaleźć winnego lub winną zanieczyszczenia wody.

Klucz do szyfru to GA-DE-RY-PO-LU-KI. Używa się go w następujący sposób: jeśli w danym słowie w treści listu pojawia się litera G, zamieniamy ją na A, i odwrotnie – literę A zamieniamy na literę G; literę D zamieniamy na literę E, a literę E na literę D itd. Litery, których nie ma w kluczu do szyfru, zostawiamy bez zmian.

“DRODZY DETEKTYWI,

W NASZEJ WIOSCE STAŁA SIĘ RZECZ STRASZNA. JEZIORO ZOSTAŁO ZATRUTE. NIE MOŻNA SIĘ KĄPAĆ, RYBY I INNE ZWIERZĘTA CHORUJĄ. JEST CORAZ GORZEJ. POMOCY!!! WIEM TYLKO TYLE, ŻE WCZORAJ WIECZOREM WIDZIANO NA POMOŚCIE RYBAKA I BIBLIOTEKARKĘ. ALE TO NIC NIE ZNACZY. OD PEWNEGO CZASU JAKIŚ PRZYJEZDNY KAŻDEGO WIECZORU WYPŁYWA NA NASZĄ WODĘ STRASZNIE GŁOŚNĄ MOTORÓWKĄ, ALE TO W SUMIE MIŁY CZŁOWIEK. ZOSIA W SKLEPIE NIC NIE WIE.

POMOCYYYYYYY! NIE CHCEMY STRACIĆ NASZEGO JEZIORA, NASZYCH RYB, NASZEJ PLAŻY.

WASZ BURMISTRZ.”

Podsumowanie (5 min)

Siadamy w kręgu. Osoba prowadząca przekazuje kolejno uczestnikom i uczestniczkom lupę. Dziecko, które trzyma lupę, mówi, co może dzisiaj zrobić, aby chociaż trochę pomóc naszej planecie.

GRAMY w ZIELONE

Wydanie książek jest współfinansowane przez Unię Europejską w ramach programu Kreatywna Europa.

Przygotowanie aplikacji do programu Kreatywna Europa dotyczącej projektu „Gramy w zielone” zostało dofinansowane przez Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości.



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego

PARTNERAMI PROJEKTU SĄ:



EYPEZR EDTDITRWK,

W NGSZDJ WKPSCD STGŁG SKE YZDCZ STYGSZNG.

JDZKPYP ZPSTGŁP ZGTYLTD.

1

NKD MPŻNG SKE IAOGĆ, YRBR K KNND

ZWKDYZĘTG CHPYLJĄ. JDST CPYGZ APYZDJ.

2

OPMPCR!!! WKDM TRUIP TRUD, ŻD WCZPYGJ

WKDCZPYDM WKEZKGNP NG OPMPŚCKD YRBGIG

K BKBUKPTDIGYIE.

3

GUD TP NKC NKD ZNGCZR. PE ODWNDAP CZGSL

JGIKŚ OYZRJDZENR IGŻEDAP WKDCZPYL WROŁRWG

NG NGSZĄ WPEĘ STYGSZNKD AŁPŚNĄ MPTPYÓWIA,

GUD TP W SLMKD MKŁR CZŁPWKDI.

4

ZPSKG W SIUDOKD NKC NKD WKD.

OPMPCRRRRRRR! NKD CHCDMR STYGCKĆ NGSZDAP

JDZKPYG, NGSZRCH YRB, NGSZDJ OUGŹR.

WGSZ BLYMKSTYZ.

5

LEGITYMACJA AGENTA
Klubu Przyjaciół Planety

.....
imię

.....
nazwisko

.....
przezvisko

.....
Kiedy dorosnę, chcę zostać

odcisk palca



GRAMY
w ZIELONE



LEGITYMACJA AGENTA
Klubu Przyjaciół Planety

.....
imię

.....
nazwisko

.....
przezvisko

.....
Kiedy dorosnę, chcę zostać

odcisk palca



GRAMY
w ZIELONE



LEGITYMACJA AGENTA
Klubu Przyjaciół Planety

.....
imię

.....
nazwisko

.....
przezvisko

.....
Kiedy dorosnę, chcę zostać

odcisk palca



GRAMY
w ZIELONE



LEGITYMACJA AGENTA
Klubu Przyjaciół Planety

.....
imię

.....
nazwisko

.....
przezvisko

.....
Kiedy dorosnę, chcę zostać

odcisk palca



GRAMY
w ZIELONE

