

Wielki konwent baśni

Scenariusz nocy w bibliotece



NARODOWY
PROGRAM
ROZWOJU
CZYTELNICTWA

Dla uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych. Materiał nagrodzony w ogólnopolskim konkursie „Realizujemy wymagania Narodowego Programu Rozwoju Czytelnictwa”.

Agnieszka BAŁCHAN

Koło biblioteczne, zainspirowane ogólnopolską Nocą Bibliotek, zorganizowało podobne wydarzenie czytelnicze w szkole. Motywem przewodnim były znane i mniej znane bajki i baśnie, ale w „mroczniejszej” wersji. W imprezie wzięło udział 18 uczniów z liceum i gimnazjów powiatu kolbuszowskiego.

Cele:

- promocja czytelnictwa w szkole i środowisku lokalnym;
- zaproponowanie młodzieży alternatywnych form spędzania wolnego czasu;

- kształtowanie umiejętności społecznych takich, jak autoprezentacja, kreowanie własnego wizerunku;
- budowanie w relacjach z innymi pozytywnej atmosfery, poczucia bezpieczeństwa i klimatu zaufania.

Formy pracy: grupowa.

Metody: praca z tekstem, drama, praca w grupie, gimnastyka.

Wykorzystana literatura: P. Pullman: *Baśnie braci Grimm dla dorosłych i młodzieży. Bez cenzury*. Wyd. 2, Warszawa: Albatros, 2015, ISBN 978-83-7885-994-9.

Przebieg spotkania

• Powitanie gości i uczestników.

Spotkanie zostało przeprowadzone w jednej z klas, która na tę okoliczność została odpowiednio udekorowana, co wprowadziło uczestników w tajemniczy, bajkowy klimat. W tle grała nastrojowa muzyka ze szkolnego radiowęzła. Uczestnicy spotkania powitani zostali przez uczennicę przebraną za czarownicę. Baba Jaga częstowała wszystkich pysznymi jabłuskami.

Przykładowy tekst powitania: „Witajcie, goście mili, którzyście do nas przybyli. Witajcie w świecie baśni, gdzie bestia lub żaba może

Motywe przewodnim spotkania były mroczniejsze wersje znanych baśni.



Ogłoszenie o konkursie

Enigmatyczne koło biblioteczne ma niewątpliwie zaszczyt zaprosić: piękne księżniczki, damy w opałach, cnych rycerzy, złe królowe, straszne Baby Jagi, rozważnych królów, koty (w butach lub bez butów), elfy, nimfy, głodne wilki, syrenki, rybki spełniające życzenia, dziwożony, sprytnych myśliwych, złośliwe skrzaty, zagrzybiałe ogry, trolle i wszelkiego rodzaju inne baśniowe stworzenia na jedyne w swoim rodzaju, niepowtarzalny, organizowany raz na milenium wielki konwent baśni „I żyli długo i szczęśliwie (albo i nie...)”, który odbędzie się w nocy z ... na ... w mrocznych podwojach niezdobytej twierdzy liceum ogólnokształcącego zwanego Akademią im. Czerwonego Kapturka i Wilka.

Portal do świata baśni zostanie otwarty około godziny 17 i z wielkim trudem postaramy się go utrzymać do godziny 22.

W planie spotkanie z najprawdziwszym Czerwonym Kapturkiem, Wilkiem i wieloma innymi znamienitymi postaciami z tego półświata oraz konkurencje trudne niesłychanie na baśni rozpoznawanie.

Nie można tego przegapić!

Gorąco zapraszamy!

I niech jabłka omijają wasze usta.

okazać się wymarzoną księżniczką, a dobro ze złem się splata. Dzisiejszy konwent poprowadzą Baba Jaga i Czerwony Kapturek”.

• Propozycje zabaw integracyjnych.

Ponieważ uczestnicy nie znali się wcześniej, konieczne było przeprowadzenie zabaw integracyjnych. Ich celem było umożliwianie pokonywania trudności w nawiązywaniu kontaktów, poznanie się, przełamanie barier podczas procesu adaptacji w grupie. W zależności od liczby uczestników, zaangażowania i stopnia integracji zabawy można modyfikować i dostosować do własnych potrzeb.

Listki

(materiały: rolki listkowanego papieru toaletowego)

Uczniowie siadają w kręgu. Prowadzący podchodzi do każdego po kolei z rolką papieru i prosi, aby każdy urwał sobie trochę listków (z wtrąceniem, że to dopiero początek wieczoru i może się przydać, więcej nie będzie). Następnie zadaniem każdego uczestnika jest podanie tyłu informacji o sobie, ile listków urwał.

Pod kocem

(materiały: koc)

Kilkoro ochotników (cztery, pięć osób) wychodzi z sali. W tym czasie prowadzący wybiera asystenta. Ochotnik wchodzi do sali, siada na podłodze, prowadzący nakrywa go kocem. Następnie asystent lub prowadzący opowiada różne wersje takiej historii: „Jesteś księżniczką. Wybierasz się na bal do księcia, ale zapakowałaś za dużo bagażu do swojej malutkiej karety. Nie możesz ruszyć z miejsca. Musisz wyrzucić to, co nie jest ci potrzebne” (jechać można na jednorozcu, na wielbłądzie, pociągiem itd.; na wakacje, wycieczkę, zlot czarownic itd. – im śmieszniejsze i bardziej nieprawdopodobne zestawienie, tym lepsza zabawa). Pozostali uczestnicy zachęcają ochotnika do pozbywania się kolejnych części garderoby. Zabawa trwa do chwili, aż ochotnik ściągnie z siebie „niepotrzebny” koc.

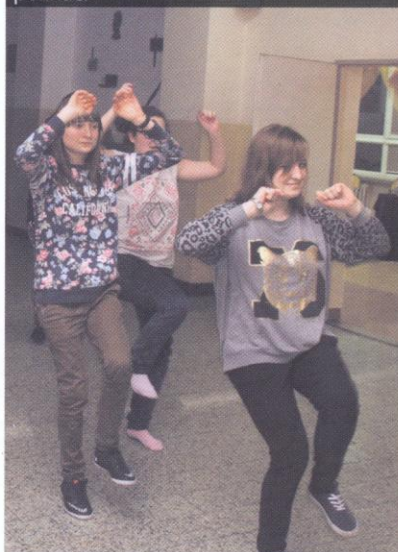
Kurtyna

(materiały: koc)

Uczestnicy dzielą się na dwie grupy, prowadzący rozpościera ją między nimi koc niczym kurtynę. Z każdej drużyny do koca zbliża się jedna osoba. Koc opada. Ten,



Noc pełna była zabaw i atrakcji, które pozwoliły grupie zintegrować się i lepiej poznać.



kto pierwszy krzyknie imię osoby z drugiej strony, wygrywa, a przegrana osoba przechodzi do jego drużyny. Gra trwa do czasu, aż wszyscy przejdą do jednej drużyny.

• Kalambusy bajkowe.

Celem tej zabawy jest rozbudzenie wyobraźni i umiejętności kojarzenia. Jedna z osób pokazuje wylosowane hasło. Pozostali uczestnicy muszą zgadnąć, jakie to hasło. Wszystkie hasła związane były z bajkami i baśniami.

• Bajkowisko.

Kolejną zabawą są scenki teatralne opracowane na podstawie wybranych baśni. Tekst powinien być krótki i łatwy do interpretacji. Zaproponowane baśnie braci Grimm: *Mysz, ptak i kielbasa*, *Księżyc*, *Leniwy Henryś*. Jeżeli są możliwości, można przygotować dodatkowe kostiumy, didaskalia lub kartki, kartony, pisaki. Uczestnicy zostają podzieleni na kilkusobowe grupy, które losują baśń i przygotowują jej inscenizację. Czas przewidziany na przygotowanie: 15-20 minut. Kolejny element zabawy to prezentacja scenek przed wszystkimi uczestnikami.

• Hrabina.

Punktem wyjścia tej zabawy było zdanie: „Hrabina szła posuwistym krokiem przez krużganki, boazerie i lampasy swego barokowego pałacu z II wieku p. n. e...” (S. Barańczak, *Książki najgorsze*). Uczestników należy podzielić na grupy. Każda z nich otrzymuje kartkę z powyższym zdaniem oraz kilka trudnych i mało znanych słów (np. fajfer – muzyk grający na piszczałce; tabaka – sproszkowany tytoń; szkarłat – kolor ciemnoczerwony; stągiew – duże wysokie naczynie o szerokim dnie z uchem;



hornista – trębacz; sowizdrzał – człowiek niepoważny, wesolek, postrzeżenie, urwis, postać żartownisia w literaturze od XVI w.; sarabanda – starohiszpański taniec dworski; intercyza – umowa przedślubna ustalająca sprawy majątkowe małżonków; ablucja – mycie się; mór – groźna choroba zakaźna; perkal – cienkie płótno bawełniane; absztyfikant – konkurent wielbiciel; afekt – silne krótkotrwałe uczucie: gniew, dawniej: miłość, skłonność; koafiura – uczesanie, fryzura; ambaje – mrzonki, brednie, głupstwa; profetyczny – proroczy, wieszcz; alkierz – dawniej: boczny pokój służący za sypialnię; kompatybilny – odpowiadający czemuś lub przystosowany do czegoś pod każdym względem; kołomyjka – ukraiński taniec ludowy, nazwa od miasta Kołomyi; marazm – bezwład, apatia, zastój; apoteoza – nadanie komuś lub czemuś cech godnych uwielbienia, boskich lub uznanie człowieka za bóstwo, ubóstwianie). Zadanie polega na opisanie dalszych losów hrabiny z wykorzystaniem tych słów (najczęściej w nieodpowiednim kontekście). Grupy po kolei czytały swoje

opowiadania, a prowadzący podawał poprawne znaczenie wyrazów. Czas na przygotowanie: 10 minut.

• Bal u królowej lub króla.

Do przeprowadzenia tej zabawy warto zaprosić nauczyciela wychowania fizycznego lub wysportowanego ucznia. Zabawa rozpoczęła się intensywną rozgrzewką aerobową, a następnie uczestnicy podzieleni na dwie grupy rywalizowali na torze przeszkód.

Uwagi

- Warto zadbać przy przygotowaniu takiej imprezy o skromny nawet poczęstunek. Buduje to miłą atmosferę, pozwala na chwilę przerwy między zabawami.
- Kolejność zadań można dowolnie zmieniać, co ułatwi organizację zabawy.
- Na zakończenie warto przygotować dyplomy, podziękowania lub drobne upominki (np. zakładki do książek). □

Agnieszka BAŁCHAN

Kolbuszowa, Liceum Ogólnokształcące im. Janka Bytnara

 **PLANSZE**
DYDAKTYCZNE.PL

plansedydaktyczne.pl
22 832 36 11

Pakiet: biblioteka szkolna
(28 plakatów)

Pakiet wszystkich dostępnych plakatów bibliotecznych z „Biblioteki w Szkole” i „Wszystko dla Szkoły”

115 zł

150 zł



