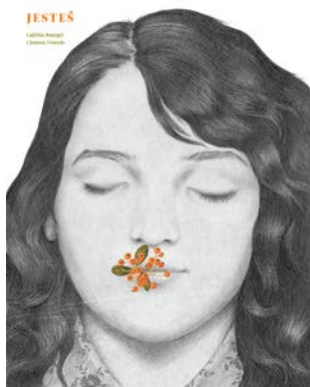
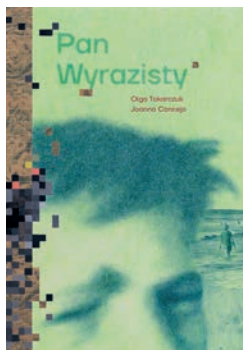


Znajdź inspirację na zajęcia!
Pobierz darmowy pdf ze scenariuszem warsztatów, które łatwo przeprowadzisz w bibliotece, w szkole, w przedszkolu, w domu czy w ośrodku kultury – w grupie lub indywidualnie.

Warsztaty bawią, rozwijają kreatywność, wyobraźnię, pomagają w budowaniu relacji i odkrywaniu własnych talentów.



Jesteś
Laëtitia Bourget, Joanna Concejo



Pan Wyrazisty
Olga Tokarczuk
Joanna Concejo



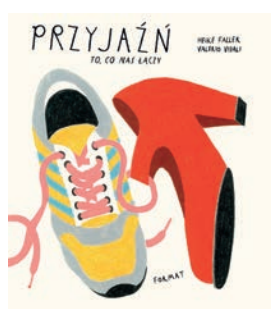
Pan Nikt
Joanna Concejo



No chodź!
Sébastien Joanniez
Joanna Concejo



Sto. Rzeczy, których nauczysz się w życiu
Heike Faller, Valerio Vidali



Przyjaźń. To, co nas łączy
Heike Faller, Valerio Vidali



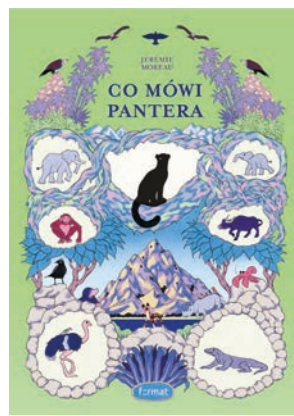
Gdzie jest moja córka?
Iwona Chmielewska



Mulanosaurus Rex
Øyvind Torseter



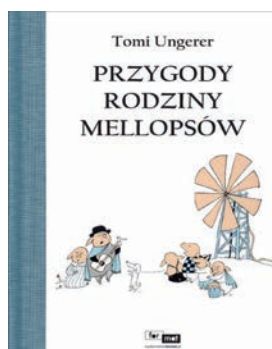
Wiktor
Jacques Maes
Lise Braekers



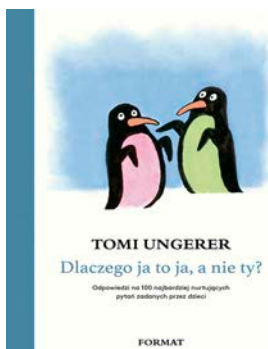
Co mówi pantera
Jérémie Moreau



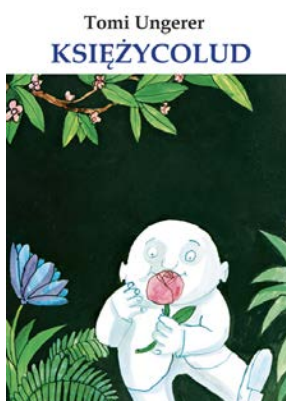
Gdybym była książką
José Jorge Letria
André Letria



Przygody rodziny Mellopsów
Tomi Ungerer



Dlaczego ja to ja, a nie ty?
Tomi Ungerer



Księżycolud
Tomi Ungerer



Trzej zbójcy
Tomi Ungerer

Gdybym była książką

Wydawnictwo Format

Tekst: José Jorge Letria

Ilustracje: André Letria

Przekład z portugalskiego: Olga Bagińska-Shinzato

Wiek uczestników: 9+

Czas trwania: około 40 min.



Zabawa w oparciu o „*Gdybym była książką*” zaczyna się od przygotowania dwóch rodzajów kart: jeden zestaw to karty z czasownikami, drugi zestaw to karty z obrazkami.

Zadanie polega na wymyśleniu zdania, które zaczyna się tak samo jak tytuł książki („*Gdybym była książką...*”) i uzupełnieniu go o elementy z pary wylosowanych kart. Następnie należy stworzyć ilustrację do wymyślonego zdania. Możemy tę zabawę powtórzyć kilka razy – za każdym razem nasza wyobraźnia podsunie nam nowe rozwiązania i przyniesie nowe odkrycia!

Środki i materiały

- Białe kartki - A4 lub A3
- Kredki, pisaki itp.
- Ołówki
- Gazety, magazyny, kolorowe papiery
- Nożyczki
- Klej biurowy



PRZEBIEG WARSZTATÓW:

- 1) Prowadzący robi krótkie wprowadzenie do lektury „*Gdybym była książką*” i wyjaśnia metodę twórczą oraz zamierzenia autorów: stworzyli bardzo metaforyczne ilustracje i proste teksty, rzucając wyzwanie czytelnikowi, który za każdym razem ma podjąć próbę uzupełnienia (dopowiedzenia, wymyślenia) pustych przestrzeni pomiędzy tekstem a ilustracją.
- 2) Prowadzący przedstawia zasady gry.
- 3) Wyjmuje dwa zestawy kart (jeden ze słowami, drugi z obrazkami). Każdy uczestnik wybiera po jednej karcie z każdego zestawu.
- 4) Następnie uczestnicy wymyślają zdanie zaczynające się od tytułu książki, łącząc ze sobą dwa elementy z kart (słowo i obraz).
- 5) Kiedy zanotują wymyślane zdanie, przystępują do ilustrowania, starając się przy tym myśleć metaforami i unikać – na ile to możliwe – dosłowności.