

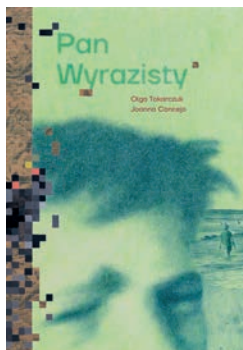
Znajdź inspirację na zajęcia!
Pobierz darmowy pdf ze scenariuszem warsztatów, które łatwo przeprowadzisz w bibliotece, w szkole, w przedszkolu, w domu czy w ośrodku kultury – w grupie lub indywidualnie.

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



Jesteś

Laëtitia Bourget, Joanna Concejo



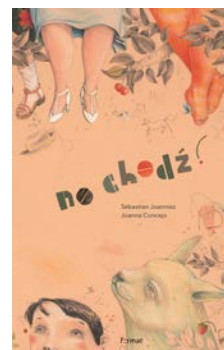
Pan Wyrazisty

Olga Tokarczuk
Joanna Concejo



Pan Nikt

Joanna Concejo



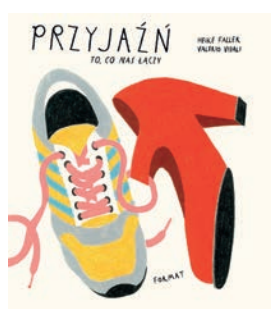
No chodź!

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



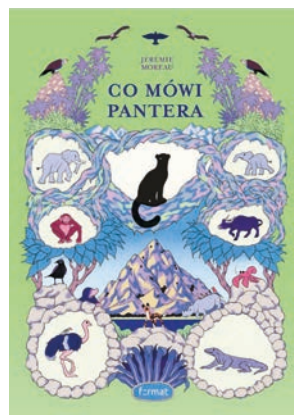
Mulanosaurus Rex

Øyvind Torseter



Wiktor

Jacques Maes
Lise Braekers



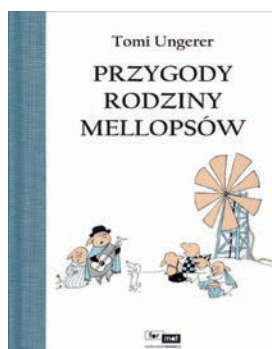
Co mówi pantera

Jérémie Moreau



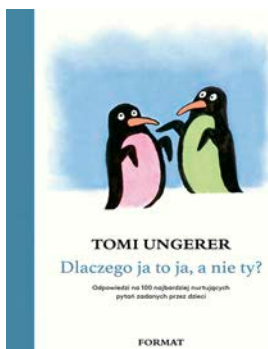
Gdybym była książką

José Jorge Letria
André Letria



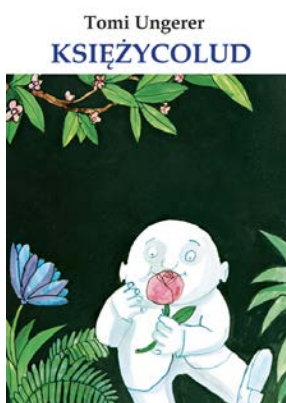
Przygody rodziny Mellopsów

Tomi Ungerer



Dlaczego ja to ja, a nie ty?

Tomi Ungerer



Księżycolud

Tomi Ungerer



Trzej zbójcy

Tomi Ungerer

CO MÓWI PANTERA

Wydawnictwo Format

Książka: „Co mówi pantera”

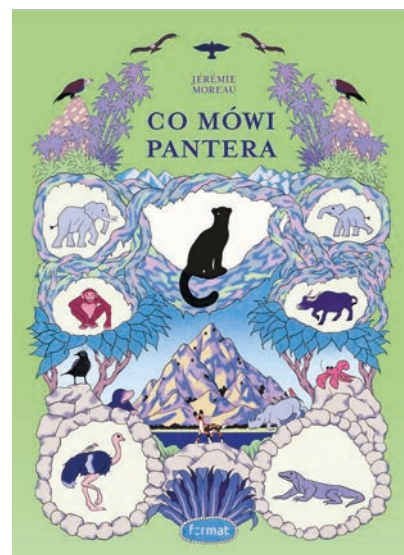
Tekst i ilustracje: Jérémie Moreau

Przekład z francuskiego: Dorota Hartwich

Wiek uczestników: 8+

Czas trwania: około 90 min.

Warunki: sala zajęciowa z miejscem na podłodze



Cele, dziecko po zajęciach:

- znają budowę komiksu
- potrafią dokonać interpretacji zachowania zwierząt, o których mowa w tekście
- potrafią znaleźć cechy wspólne zwierząt i ludzi
- rozumieją miejsce człowieka jako elementu całego ekosystemu, a nie jako jego centrum

Metody

- praca z tekstem literackim
- działalność artystyczna dzieci
- gra dydaktyczna
- „burza mózgów”

Formy do wyboru

- indywidualna
- grupowa

Środki i materiały

- książka „Co mówi Pantera”
- szary papier
- kleje
- nożyczki
- flamastry, kredki
- kartki z bloku technicznego a3
- rzutnik / komputer / slajdy z ilustracjami (opcjonalnie)
- małe karteczki w dwóch kolorach
- papiery kolorowe

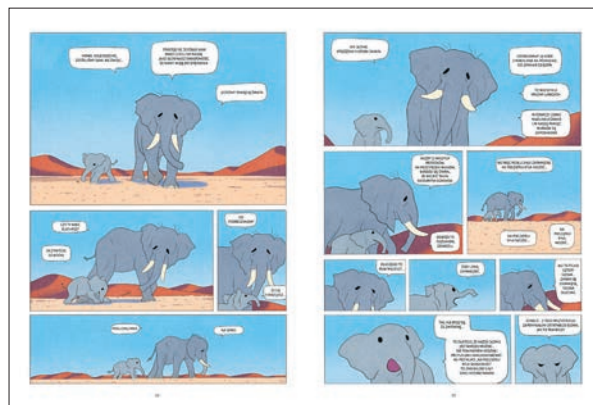
PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. PRZYWITANIE, ROZGRZEWKA (10 min.)

Zabawa pozwalająca zapamiętać imiona. Siadamy w kręgu, pierwsza osoba mówi swoje imię i nazwę zwierzęcia na pierwszą literę imienia (np. Ania, Antylopa), następny uczestnik / uczestniczka powtarza poprzednie imię i zwierzę oraz dodaje swoje. W efekcie ostatnia osoba musi powtórzyć wszystkie imiona i nazwy zwierząt.

2. PRACA Z TEKSTEM (20 min.)

Czytamy fragmenty książki, pokazując ilustracje (w miarę możliwości na ekranie rzutnika). Chwila rozmowy



dotycząca tekstu: jakie cechy miały zwierzęta? Jakie były słabości zwierząt? Z czym się bohaterowie musieli zmierzyć? Dlaczego w opowieści nie ma człowieka?

Na dużym kartonie wypisujemy nazwy zwierząt, a wokół nich cechy, które posiadają też ludzie.

Np: jeż: ma kolce, człowiek też czasem może ukłuć i zranić; mysz: bojaźliwa, człowiek też często się boi i chowa do swojej norki.

3. DZIWNE ZWIERZĘTA (15 min.)

Prosimy dzieci, by na jednej karteczce napisały nazwę zwierzęcia, a na drugiej karteczce – opisały, czym owo zwierzę się charakteryzuje, np. lew / odważny, małpa / zwinna, kameleon / zmienny, kot / niezależny. Karteczki z rzeczownikami wrzucamy do jednego kubeczka, a z przymiotnikami – do drugiego. Następnie po kolei każdy uczestnik losuje jedną kartkę ze zwierzęciem i drugą z epitetem (często efekt losowego zestawienia słów jest komiczny i absurdalny, np. powolny gepard, bzyzcząca zebra). Przyklejamy karteczki na dużym arkuszu papieru.

4. WŁASNY KOMIKS (20 min.)

Każdy uczestnik dostaje kartkę z bloku technicznego podzieloną na 6 narysowanych okienek, wybiera jedną postać z zestawień z zadania nr 3. i tworzy własny komiks z wybranym bohaterem w roli głównej. Na koniec wszyscy czytamy i oglądamy swoje komiksy.

5. WIELKA WSPÓLNA KRAINA ZWIERZĄT (25 min.)

Rozklejamy na ścianach arkusze szarego papieru, tak by powstało jedno wielkie pole do wyklejania krainy zwierząt. Uczestnicy wycinają z kolorowych papierów zwierzęta i elementy krainy (drzewa, rośliny). Wszystkie elementy przyklejamy razem na papier, tak by powstał jeden wspólny świat. Na koniec rozdajemy dzieciom dymki komiksowe, w których dzieci mogą dopisać, co dane zwierzę mówi / myśli. Można też naszą krainę uzupełnić, dorysowując dodatkowe dowolne elementy zgodnie z tym, co podpowiada nam wyobraźnia.

6. ZAKOŃCZENIE (5 min.)

Siadamy w kręgu. Każdy uczestnik wypowiada jedną rzecz, której chciałby życzyć zwierzęciu z zadania nr 1., np. Janka-Jeż: jeżowi można życzyć, by czasem dał się przytulić, pogłaskać.

