

**Temat:** Podróż po zwierzęcym świecie wraz z pewnym niebieskim pieskiem.

**Wiek uczniów:** 10-13 lat

**Czas:** 90 minut

**Cele:**

- rozwijanie wyobraźni dziecka poprzez działania teatralne,
- rozwijanie umiejętności kreowania działania wyobraźniowego w ruchu,
- tworzenie krótkiej etiudy z wykorzystaniem techniki animacji przedmiotu,
- kształtowanie w uczniach ciekawości, pobudzanie do poznania tekstu kultury,
- kształtowanie umiejętności słuchania,
- kształtowanie umiejętności komunikacji między członkami grupy.

**Metody i formy pracy:**

- drama, gry i zabawy teatralne, ćwiczenia ruchowe

**Materiały:**

Zdjęcia różnych zwierząt.

Materiał, który stanowił inspirację do lekcji - nagranie muzyki ze spektaklu *Niebieski piesek* w reż. S. Ochmański

Do realizacji zajęć potrzebujemy sali bez krzeseł i ławek.

**Przebieg zajęć:**

1. Zaprosz dzieci do wysłuchania nagrania. Po prezentacji materiału zapytaj uczniów o skojarzenia, na co wskazuje muzyka? Jak im się wydaje, co mogło się dzieć wtedy na scenie? Zwróćcie uwagę na dźwięki, które pojawiają się w tle? Jakie środki lokomocji mogą je wydawać? Zaprosz dzieci do zabawy – powiedz, że bohaterowie z tej opowieści odwiedzili nas dzisiaj i schowali się w różnych miejscach w sali, poprosz aby ich poszukali. Następnie zaprosz uczniów do tego, aby spróbowali sprawdzić, czy z zebranych kart uda się stworzyć jedną całość – powinna powstać pocztówka z podróży niebieskiego pieska na wyspę zwierząt.

2. Skoro piesek wyruszył w podróż to i my możemy podążać jego śladami, sprawdzając, kogo mógł spotkać po drodze. Zaproś dzieci do zabawy proponując następujące polecenia:

- spacerujcie po sali;
- spacerujcie po sali w podanych przeze mnie tempach (najwolniejsze to 1, najszybsze to 10);
- na hasło STOP zatrzymajcie się w stop-klatce;
- zatrzymajcie się na hasło STOP w stop-klatce – za każdym razem macie trzy sekundy, aby ułożyć swoje ciało wedle wskazanego hasła (np. małe małpki, małpy, które poszły się pobawić, krokodyl, które zjadły pyszny posiłek; postaraj się poszukać różnych zachowań zwierząt w konkretnych sytuacjach; pozwól dzieciom na dowolną interpretację haseł);
- możesz też zaproponować, aby to dzieci zaproponowały hasła kolejnych zwierzęcych stopklatek, zapytaj, co ich zdaniem mogą jeszcze robić zwierzęta w swojej krainie?

\*Za każdym razem, gdy dzieci formują swoje ciała w określonej rzeźbie i zatrzymują się w stopklatce, poproś, aby poruszyły swoją rzeźbę – spróbowały, w jaki sposób może się poruszać wymyślona przez nie postać, będąc cały czas w roli danego zwierzątka.

Przypomnij dzieciom pocztówkę, którą odkryły na początku lekcji, wskazując na zwierzęta znajdujące się na niej. Poleć, aby teraz kolejno spróbowali poruszać się jako goście, odwiedzający Krainę Małp – kaczka, pies, papuga, sowa.

3. Zaproś dzieci do koła i zapytaj dzieci o wrażenia z tej części zajęć. Co było trudne, a co łatwe? Co je rozśmieszyło? Które z zadań podobało się dzieciom najbardziej – dlaczego?
4. Podziel klasę na pięć zespołów i poproś, aby każdy z nich przyjrzał się dokładnie jednej grupie zwierząt, które pojawiły się w poprzednim zadaniu.

5. Rozdaj każdej z grup duże arkusze papieru i markery a następnie poproś, żeby przygotowali wizytówkę danego zwierzęcia, zawierając pisemnie bądź graficznie odpowiedź na pytania. Podawaj je co jakiś czas, żeby uczniowie przygotowali odpowiedź i dopiero przeszli do kolejnego zadania:

- jak wygląda zwierzę?
- gdzie mieszka?
- jak spędza dzień?
- czym się żywi?
- jakie może mieć problemy (na co dzień, w kontakcie z ludźmi)?
- jak się komunikuje z innymi zwierzętami? (tu poleć, by przygotowali się do zaprezentowania komunikacji między takimi zwierzętami, jak wygląda ich język i sposób używania go?)
- jak się komunikuje z ludźmi? (tu poleć, aby grupa ustaliła, w jaki sposób dane zwierzę może próbować nawiązać kontakt z człowiekiem)

Zdecyduj, czy uczniowie mogą poszukiwać informacji w internecie, czy sami dyskutują o swoich wyobrażeniach na temat życia tych zwierząt. Możesz ten etap wykorzystać jako okazję do merytorycznego poszerzenia swojej faktycznej wiedzy z przyrodniczego punktu widzenia lub przedstawienia wyobrażeń dzieci na temat danego zwierzęcia. Podczas tego ćwiczenia uczniowie gromadzą wiedzę o zwierzęciu, w które za moment będą mogli odegrać. A zatem im więcej danych zbiorą na tym etapie, tym bardziej wiarygodna będzie ich późniejsza prezentacja.

6. Zaproś dzieci do prezentacji ich pracy. Ustalcie, gdzie będzie scena oraz widownia. Opowiedz, jak wygląda porządek pracy: jedna z grup opowiada, jakie dane udało jej się zgromadzić, prezentują język zwierzęcia, pozostali zajmują miejsca na widowni i obserwują efekty pracy kolegów.

7. Zachęć dzieci do odegrania kilku scenek, do których inspiracje zaczerpną z wypracowanych wcześniej przez dzieci materiałów na plakatach. Np.: grupa, która pracowała nad budowaniem postaci psa wskazała jako jego problem – trudność ze zdobywaniem pożywienia. Poproś przedstawiciela z tej grupy (będzie on najlepiej przygotowany do wykonania tego zadania) o odegranie sceny, w której wcieli się w rolę psa z wymienionym wyżej problemem. Niech spośród pozostałych uczniów chętna osoba wcieli się w postać lekarza. Jego zadaniem będzie próba skomunikowania się z psem, wykorzystując język zwierzęcia i wymyślić rozwiązanie dla sytuacji. Ważne jest, aby problem zwierzęcia nie był wcześniej ujawniany, bo wtedy nie będzie żadną trudnością odgadnięcie go przez lekarza. Powtórzcie to ćwiczenie w różnych wariantach.

8. Każdą z przykładowych scenek omów z dziećmi:

- czy udało się im skomunikować? Dlaczego tak? Dlaczego nie?
- jakie problemy napotkali przy porozumieniu?
- co było trudne dla dziecka odgrywającego doktora/ a co dla dziecka odgrywającego zwierzę.
- z czego korzystamy komunikując się? (język, gest, postawa ciała).
- jak komunikują się ludzie? Jakie mogą napotkać problemy? Jak można temu zapobiec? Na co powinniśmy uważać? Co może nam pomóc w komunikacji?

9. Podsumujcie zajęcia sprawdźcie, czy jest coś czego się dzisiaj dowiedzieliście, jak zmieniła się Wasza perspektywa?