**Marta Kamiński**

Bibliotekarz, Filolog języka polskiego,

pracownik bibliotek publicznych, uniwersyteckich i szkolnych

Poznań

**Wielcy bohaterowie małych bohaterów.**

**Zabawy z postaciami z bajek i opowiadań.**

Dzieci potrzebują pomocy w radzeniu sobie z wieloma trudnymi sytuacjami, często doznają silnych emocji, których nie potrafią nazwać. W tym celu potrzebują identyfikacji z bohaterami bajek, filmów, książek.

Podziwianie bohatera i zaangażowanie się w jego świat stanowią pomost do nawiązywania relacji ludzkich. Nie powinny to być więc postacie wyidealizowane. Cały sens, żeby w swoich perypetiach napotykali na różne trudności, słabości, na które można znaleźć rozwiązania. Dzieci mogą potrzebować bohaterów, którzy pomogą im oswoić podstawowe lęki i konflikty, a także będą stanowić źródło identyfikacji.

Poniżej proponuję kilka zabaw czytelniczych dotyczących bajek, historyjek. Pierwsza to zabawa łącząca czytanie i ruch. Takie zestawienie oferuje wiele możliwości. Pobudza fantazję, a także wpływa na językowy rozwój, spostrzegawczość i kreatywność. Dzieci odczuwają szczególną radość, jeśli mogą uczestniczyć aktywnie w odczytywanej historii. Tutaj proponuję poszukiwanie skarbu wraz z piratami. Kolejne zabawy to czytanie historii po śladach, z ukrytym hasłem. Proponuję także historię o piratach, aby pozostać w temacie. Następnie można pobawić się z Kratką. Tak jak nazwa wskazuje chodzi o kratkę, w której umieszczony jest jakiś przedmiot, bądź namalowany obraz. Do każdej kratki dopasowany jest odpowiedni tekst. Każdy tekst odpowiada jednemu polu. W tym wypadku do gry posłużyły mi postacie krasnali. Można wcześniej przeczytać bajkę braci Grimm o „Królewnie Śnieżce i siedmiu krasnoludkach”. Na zakończenie proponuję, samodzielne napisanie bajki, ale z wykorzystaniem różnych elementów i kostki do gry. Uczestnik wyrzuciwszy kostką liczbę, która wskaże, jaki element znajdzie się w jego opowiadaniu, zbierze potrzebne hasła do opowiadania. Mogą powstać naprawdę interesujące bajki, gdyż łączą elementy niekoniecznie z tych samych bajek tradycyjnych. Jeśli to zadanie jest zbyt trudne, dla młodszych uczestników, warto stworzyć historyjkę z pomalowanych kamieni. Na każdym z kamieniu należy namalować jakiś symbol, postać, przedmiot i potem według rożnych wariantów proponowanych w grze,ułożyć historyjkę. Do bajki, historyjki można narysować także mapę, oferuje ona pomoc w zrozumieniu bajki. Ponadto wskazuje na typowe, charakterystyczne cechy bajki, jak zamek, góry, jezioro, wieże.

**Z piratami w poszukiwaniu skarbu**

Wprowadzenie: Uczestnicy stoją w okręgu. Powoli odczytywana jest historia, z krótkimi przerwami, pokazując przy tym towarzyszący jej ruch i odpowiednie gesty. Uczestnicy muszą ruch powtórzyć. Istnieje możliwość swobodnego przedstawiania historii. Wariantem na końcu, jest rozwiązanie zagadki, co jest w skrzyni? Może się to odbyć za pomocą pantomimy.

Historia

Ahoi Piraci!

Dzisiaj jedziemy na poszukiwanie skarbu. Jesteście gotowi?

Ruch/gest: Zakrywamy jedno oko, bierzemy w rękę wyimaginowaną łopatkę do piasku i maszerujemy.

Najpierw musimy przebrnąć głęboką rzekę.

Ruch/gest: Stawiamy wielkie kroki, ciężko, jak w wodzie.

Uff, osiągnęliśmy cel! Gdzie musimy się teraz udać?

W prawo? W lewo?Prosto?

Ruch/gest: Patrzymy w prawo, w lewo, prosto.

Ok, nie! Teraz musimy się wspiąć na wysoką górę. To wymaga wysiłku.

Ruch/gest: Powoli, z wysiłkiem udajemy wspinanie się na wyimaginowaną górę.

Stop! Stop! Wspięliśmy się na inną stronę góry

Ruch/gest: Ręką pokazać znak stop i obrócić się w lewą stronę!

A co to jest, piraci? Przed nami ciemny, zielony las.

Ruch/gest: Pokazać przed siebie i ze zdziwieniem patrzeć.

Tam musimy się przedrzeć. Tam czekają nas przygody!

Ruch/gest: Rękoma pokazujemy na drodze leżące gałęzie. Przedzieramy się przez las.

Trochę się zmęczyliśmy. Tu jest bardzo gorąco. Przecież musimy jeszcze dalej maszerować.

Ruch/gest: Obcieramy pot z czoła, podciągamy rękawy i maszerujemy w miejscu dalej.

Las już pokonaliśmy, jest poza nami. Teraz musimy pokonać gorącą pustynię.

Dalej, dalej piraci. Osiągniemy cel.

Ruch/gest: Przedzieramy się dużymi krokami przez piaszczysta pustynię.

Och! Co tam widać w oddali? Tam rosną dwie wielkie palmy. Czy pod nimi ukryty jest skarb? Szybko, szybko, pobiegnijmy tam.

Ruch/gest: Wypatrujemy czegoś w oddali. Potem rękoma pokazujemy dwie wielkie palmy. Szybko maszerujemy. Wskazujemy drogę przed nami.

Stop! Stop!Wreszcie jesteśmy u celu. Odkopmy skarb!

Ruch/gest: Pokazać ręką znak stop! I udawać kopanie w piasku.

Dalej, dalej piraci! Prawie już odkopaliśmy skarb!

Ruch/gest: Coraz szybciej kopiemy w wyimaginowanym piasku.

Oto jest nasz skarb! Znaleźliśmy go. Co tam jest w skrzyni? Otwórzmy ją.

Ruch/gest: Wydobywamy skrzynie z piasku, umieszczamy ręce wysoko w górze na znak radości i powoli pokazujemy, jak otwieramy skrzynię.

**Historia po śladach. Piraci – skrzynia skarbów**

Wskazówka:

1. Przeczytaj fragment tekstu dokładnie.

2. Znajdź ukryte w tekście wyrazy, pasujące do tekstu.

3. Zanotuj numer hasła i literkę, która się pod nim ukrywa. To utworzy hasło ostateczne.

4. W taki sposób znajdziesz rozwiązanie tekstu i odczytasz jego zakończenie.

Udanej zabawy!

Piraci – skrzynia skarbów

Piraci znaleźli mapę skarbów. Są bardzo zaciekawieni. Cóż tam znajdą?Wszyscy mówią jeden przez drugiego.

Piraci spoglądają na mapę skarbów dokładniej. Tam jest narysowana droga.

I w pewnym miejscu zaznaczone gwiazdką tajemnicze miejsce. Tam na pewno ukryty jest skarb. Piraci spakowali swoje rzeczy i niecierpliwie wybiegli. Kapitan Broda pobiegł za nimi.

Najpierw piraci muszą pokonać wielkie góry. Tak pokazuje mapa. Dobrze, że nie muszą się wspinać, tylko obejść góry dookoła.

Następnie muszą przekroczyć próg ciemnego lasu. Tam usłyszą krzyki wielu dzikich zwierząt. Bardzo nieswojo jest w ciemnym, wielkim lesie.

Za lasem jest jaskinia. Muszą ją przejść bardzo szybko, ponieważ z jaskini wynurzyły się dwa żółte, wielkie oczy.

Biegną obok latarni, ale tam już od dłuższego czasu nikt nie mieszka. Latarnia jest stara i nieużywana.

Nagle piraci docierają do dwóch palm. Tutaj na mapie skarbów zaznaczone jest tajemnicze miejsce. Piraci są coraz bardziej zniecierpliwieni.

W piasku, pod palmami musi być ukryty skarb. Piraci się tego całkiem nie spodziewali. Nagle wszyscy rzucili się na zaznaczone miejsce na mapie i zaczęli kopać we wskazanym miejscu, w piasku. Piraci swoimi łopatkami kopali i kopali. Kopali coraz to szybciej i natknęli się na coś bardzo twardego. Wszyscy piraci wydali okrzyk zadowolenia, gdyż znaleźli…

1 2 3 4 5 6 7 8

S K R Z Y N K A

Góry 3 - R

Łopatki 8 - A

Palmy 7 - K

Mapa 1 - S

Las 4 - Z

Jaskinia 5 - Y

Latarnia 6 - N

Gwiazdka 2 - K

**Kratka.** Tak jak nazwa wskazuje chodzi o kratkę, w której umieszczony jest jakiś przedmiot, bądź namalowany obraz, w tym wypadku krasnal. Do każdej kratki dopasowany jest odpowiedni tekst.

Każdy tekst odpowiada jednemu polu.

Zagadka z krasnalami, rozwiąż i narysuj w tabelce.

Pomarańczowy krasnal stoi w środku

W dwóch górnych rogach stoją tylko czerwone krasnale.

Krasnal z najdłuższą brodą stoi po lewej na dole.

Po prawej obok pomarańczowego krasnala stoi krasnal, który mruga jednym okiem.

Krasnal w czerwonym kubraku znajduje się po lewej na górze.

Krasnal obok śmieje się.

Po prawej na samym dole stoi krasnal, który ma spodnie w paski.

Pomiędzy krasnalem z najdłuższą brodą, a krasnalem,

który mruga jednym okiem jest krasnal, który pali fajkę.

Pod krasnalem w czerwonym kubraku stoi krasnal w zielonym kubraku.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Krasnal w czerwonym kubraku | Krasnal, który śmieje się | Krasnal w czerwonym kubraku |
| Krasnal w zielonym kubraku | Pomarańczowy Krasnal | Krasnal, mruga jednym okiem |
| Krasnal z długą brodą | Krasnal, który pali fajkę | Krasnal, który ma spodnie w paski |

**Napisz bajkę z elementów zaczerpniętych z kostki.**

Dla każdego elementu uczestnik rzuca po jednym razie kostką. Liczba wskazuje, jaki element znajdzie się w jego opowiadaniu.

Bohater/bohaterka Miejsce wydarzeń Zła postać

1 dwie księżniczki 1 ciemny las 1 zły służący

2 królewicz 2 ruiny zamku 2 smutny smok

3 biedne dziecko 3 pałac 3 podła macocha

4 czarodziej 4 daleki kraj 4 zła czarownica

5 rycerz 5 wieża 5 zazdrosny brat

6 młoda królewna 6 królestwo 6 zły krasnal

Zadania Magiczny pomocnik Nagroda

1 znalezienie skarbu 1 przebiegły lis 1 szczęśliwy ślub

2 uratowanie księżniczki 2 mówiący zegar 2 wielki skarb

3 pokonanie czarownicy 3 magiczny miecz 3 wieczna młodość

4 pokonanie trzech przeszkód 4 szybki rumak 4 magiczne siły

5 rozwiązanie zagadki 5 tajemnicza książka 5 wielkie królestwo

6 uwolnienie kraju z niewoli 6 dobra wróżka 6 prawdziwa miłość

Moje elementy bajki:

Bohater……………..

Zła postać…………..

Miejsce wydarzeń…………………

Pomocnik……………

Zadania………………

Nagroda………………

**Opowiedz mi bajkę z pomocą kamyczków**

Kamienie do opowiadania

Na kamieniach można namalować rożne obrazki.

Najlepiej farbą akrylową. Na kamieniach mogą znajdować się symbole, obrazki. Oto kilka przykładów: słońce, chmura, kwiat, dżdżownica, biedronka, motyl, człowiek, owoce bądź warzywa, dom, auto, księżyc, serce. Nie ma żadnych granic, ani nic co by było prawidłowe bądź nie. Kiedy kamienie już wyschną, warto umieścić je w worku. Każde dziecko losuje kamień i opowiada do tego historię, bajkę.

Pomysły do wykorzystania:

* każde z dzieci wyciąga z worka jeden kamyczek i opowiada historię, naprzemiennie
* każde dziecko może wziąć pięć kamyczków i utworzyć własną historię
* bibliotekarz na czerwonym sznureczku układa wyciągnięte kamienie, historia może przebiegać tylko według kolejności kamyczków. Następnie zmieniona jest kolejność kamyczków i powstaje całkiem inna historia

**Mapa bajek**

Narysowanie mapy bajek oferuje dzieciom zabawę, pomoc w zrozumieniu bajki. Ponadto wskazuje na typowe, charakterystyczne cechy bajki, jak zamek, góry, jezioro, wieże. Można odkryć zamieszkujące w nich bajkowe istoty, jak smok, król, osioł, wiedźma.