

PROPOZYCJE ZABAW
INSPIROWANYCH FRAGMENTEM
„CZERWONEGO KRZESŁA”,
KTÓRY WŁAŚNIE PRZECZYTALIŚCIE



1 BILECIKI DO KONTROLI!

TYP	OPTIMALNA LICZBA OSÓB	CZAS	POTRZEBNE
TWÓRCZA ROZGRZEWKA, „RUNDKA”	5–25	10 MIN	NIC A NIC!

Na początek – twórcza rozgrzewka. Akcja tego fragmentu *Czerwonego krzesła* rozgrywa się w pociągu. A kto z Was kiedykolwiek podróżował pociągiem, ten wie, że stałym elementem każdej tego typu wyprawy jest sprawdzanie biletów!

By rozgrzać Wasze mózgi i pobudzić je do kreatywnego myślenia, spróbujcie wygenerować, siedząc w kręgu, jak najwięcej odpowiedzi na pytanie:

GDZIE, OPRÓCZ POCIĄGU, MOŻNA USŁYSZEĆ ZDANIE
„BILECIKI DO KONTROLI!”
„КОНТРОЛЬ КВИТКІВ!”?

Kluczowe jest to, by odpowiedzi było jak najwięcej, a także żeby były jak najciekawsze i jak najbardziej oryginalne.

Aby lepiej się zintegrować, możecie potraktować to jako wyzwanie i oszacować najpierw, ile różnych odpowiedzi uda się Wam wspólnie wymyślić. A potem sprawdźcie, czy właściwie oceniliście swoje możliwości.

Ważne! Dajcie każdemu pomyśleć i wypowiedzieć się. Nie pozwólcie, żeby jedna osoba zdominowała zabawę. Najlepiej odpowiadajcie po kolei w tak zwanej „rundce”. Jeśli ktoś nie ma pomysłu, może po prostu powiedzieć „pas”.

Jeśli jesteście grupą mieszaną (ukraińsko/polską), zapisz pytanie po ukraińsku na tablicy.

A potem pokazujcie sobie na migi odpowiedzi (lub rysujcie je) i próbujcie zgadywać, co macie na myśli!

2 NIE MAM BILETU, BO...

TYP	OPTIMALNA LICZBA OSÓB	CZAS	POTRZEBNE
TWÓRCZA „RUNDKA”, KALAMBURY	1–15	15 MIN	2 KOSTKI DO GRY, TABLICA

Z przeczytanego fragmentu wiecie, że dzieci podróżowały bez biletu. Wam to się pewnie nie zdarza. Ale gdyby jednak w wyniku jakiejś równie szalonej przygody, przytrafiła się Wam taka sytuacja, warto mieć w zanadrzu kilka sprytnych wytłumaczeń!

Przygotujcie dwie kostki do gry.

PRZEPISZ NA TABLICY PONIŻSZĄ TABELĘ TAK, ABY BYŁA DOBRZE WIDOCZNA.

KOSTKA 1		KOSTKA 2
W DRODZE NA PERON ДОРОГОЮ НА ПЕРОН		MARSJANIE МАРСΙΑНИ
W MOJEJ KIESZENI У МОЇЙ КИШЕНІ		MOJA MAŁA SIOSTRZYCZKA МОЯ МАЛА СЕСТРИЧКА
W DWORCOWEJ WINDZIE У ВОКЗАЛЬНОМУ ЛІФТІ		TORNADO ТОРНАДО
W KASIE У КАСІ		ZŁODZIEJ KIESZONKOWIEC КИШЕНЬКОВИЙ ЗЛОДІЙ
MOJE KIESZONKOWE МОЇ КИШЕНЬКОВІ ГРОШІ		KASJER КАСИР
DZIŚ W NOCY СЬОГОДНІ ВНОЧІ		CYRK ЦИРК

Wyznacz kogoś, kto rzuci kostkami. Zadaniem tej osoby (lub zespołu, jeśli chcecie grać zespołowo) jest ułożenie dokończenia zdania:

NIE KUPIŁEM/KUPIŁAM BILETU BO...
Я НЕ КУПИВ/НЕ КУПИЛА КВИТКА, ТОМУ ЩО...

z użyciem wylosowanych wyrazów/wyrażeń. Np.:

Jeśli w rzucie pierwszą kostką wypadną 2 oczka, a w drugim 3, możemy ułożyć zdanie:

- Nie kupiłem biletu, bo **tornado** zakupów przedsięwziętych wymiotło z **mojej kieszeni** wszystkie oszczędności.

Jeśli natomiast wyrzucie na pierwszej kostce liczbę 4, a na drugiej 6:

- Nie kupiłam biletu, bo **w kasie** przede mną jakieś dziecko urządziło **cyrk** i kasjerka musiała zamknąć okienko i iść do domu, by ochłonąć.

Oczywiście najlepiej, jeśli osoba rzucająca kostkami/wymyślająca będzie się za każdym razem zmieniać. Możecie też bawić się w drużynach.

Jeśli bawicie się w polsko-ukraińskim towarzystwie, możecie spróbować, jak w kalamburach, pokazywać Wasze rozwiązania na migi lub rysować je na tablicy – tak długo, aż osoba mówiąca w innym języku zgłosi, że zrozumiała!

3 KRZESŁO PRAWDY I KRZESŁO KŁAMSTW

TYP	OPTIMALNA LICZBA OSÓB	CZAS	POTRZEBNE
WESOŁA ZABAWA INTEGRACYJNA	5–15	20 MIN	3 JEDNAKOWE KRZESŁA

Jak wiecie z lektury, magiczne krzesło potrafi nawet z największych kłamczuszków wydobyć najszczerszą prawdę.

Ustawcie na środku sali 3 identyczne krzesła. Opowiedz dzieciom, że tylko jedno z nich jest magiczne. Sprawia, że osoba siedząca na nim mówi prawdę. Które? To właśnie trzeba będzie odgadnąć.

Wybrana osoba siada na pierwszym krześle i wypowiada jakieś zdanie na swój własny temat. Może to być coś dotyczącego jej charakteru, rodziny albo przygód z przeszłości. Jeśli jesteście w mieszanej, polsko-ukraińskiej grupie, dozwolone jest rysowanie lub pokazywanie na migi.

Procedurę powtarza jeszcze dwukrotnie – za każdym razem siadając na innym krześle. Jednakże tylko w jednym przypadku osoba ta wypowiada zdanie prawdziwe. Dwa pozostałe są kłamstwem. Każdy mówiący ustala sobie sam (i nie zdradza tego innym), które krzesło tym razem będzie krzesłem prawdy.

Przykłady zdań prawdziwych lub nie:

- Mam 4 siostry.
- Nie znoszę czekolady.
- Mój dziadek był cyrkowcem.
- Potrafię żonglować 5 piłkami.
- W ubiegłe wakacje leciałam/leciałem balonem.

4 100 PSÓW

TYP	OPTIMALNA LICZBA OSÓB	CZAS	POTRZEBNE
GRUPOWA ZABAWA Z REKWIZYTAMI BĄDŹ PRACA INDYWIDUALNA Z KARTĄ PRACY	3–30	10 MIN	3 KARTKI, A W WERSJI Z KARTĄ PRACY – WYDRUK PO JEDNYM EGZEMPLARZU DLA KAŻDEJ OSOBY LUB PARY, KREDKI LUB FLAMASTRY

Z przeczytanego fragmentu wiecie, co wydarzyło się, kiedy konduktorka siadła na magicznym krześle i nieopatrznie wypowiedziała swoje życzenie.

A gdybyście to Wy mieli wyczarować tu nagle 100 psów?

Oczywiście byłoby trudno. Ale kto, jak nie wy?

Poruszcie Waszą wyobraźnię! Połóżcie na podłodze trzy kartki A4 – będą one symbolizowały trzy wagony. Teraz Waszym zadaniem jest w jak najkrótszym czasie zapełnić je setką

przedmiotów, które w jakiś sposób przypominają psy. W czym? Tu skojarzenia są dowolne, wysilcie Wasze umysły! Np.:

- Temperówka – to bardzo ostry rottweiler, który może nieźle pokaleczyć.
- Bidon z wodą – to wielki wodołaz, który kocha pływać.
- Zmięta kartka papieru – to biały pudel, który jest bardzo rozczochrany.

Jeśli 100 wydaje się Wam wielką liczbą, podzielcie się zadaniami! Gdy każdy z Was przyniesie pięć przedmiotów, szybciej wykonacie to zadanie.

Możecie również wybrać rysunkową wersję zabawy – wydrukujcie kartę pracy *Wagon pełen psów*. Narysujcie jak najwięcej psów w wagonie, a potem sprawdźcie, kto z Was zmieścił ich najwięcej.

Jeśli każdy wykona swoje zadanie, możecie połączyć wszystkie wagony w jeden pociąg i sprawdzić, jak wiele psów udało się Wam w krótkim czasie „wyczarować”.

5 KRZESŁO ŻYCZEŃ

TYP	OPTIMALNA LICZBA OSÓB	CZAS	POTRZEBNE
MIEŁA ZABAWA INTEGRACYJNA, RUCHOWA	3–15	25 MIN	KRZESŁO

Oczywiście każdy chciałby, tak jak dzieciaki z książki, z pomocą krzesła wyczarować sobie to, co lubi najbardziej. Na przykład słodczyce, soczki czy gry planszowe.

Ale może macie też jakieś mniej materialne życzenia?

Zabawcie się tak: osoba, która siada na krzesło może mieć jedno życzenie, które reszta uczestników stara się spełnić. Myślcie o takich życzeniach, które jednocześnie są możliwe do spełnienia, a zarazem stanowią wyzwanie dla całej grupy. Na przykład:

- Chciałabym usłyszeć szum morza!
 - Chciałbym usłyszeć kilka miłych komplementów!
 - Chciałabym, by ktoś zadeklamował wiersz na moją cześć!
 - Chciałbym poczuć się jak na wakacjach!
- ltd.

Nie trzeba dodawać, że siedząca na krzesło osoba powinna się zmieniać tak długo, aż każdy będzie miał możliwość wypowiedzieć swoje życzenie. Jeśli jest Was dużo, możecie z zabawy zrobić stały rytuał i codziennie zapraszać na krzesło inną osobę!

Uwaga! Osoba dorosła nadzorująca zabawę, powinna zadbać o to, aby:

- życzenia były możliwe do spełnienia;
- spełnianie życzeń było bezpieczne;
- życzenia były wyłącznie niematerialne;
- zarówno podczas wypowiedzania, jak i spełniania życzeń nikt nie został urażony.

6 ZAMIEŃ CIOTKĘ W 7-LATKĘ

TYP	OPTIMALNA LICZBA OSÓB	CZAS	POTRZEBNE
TWÓRCZA, INDYWIDUALNA ZABAWA PLASTYCZNA	1-100	15 MIN	WYDRUK KARTY PRACY DLA KAŻDEGO UCZNIA, MATERIAŁY PLASTYCZNE (KREDKI, KLEJ, NOŻYCKI), MATERIAŁY DO KOLAŻU WEDLE UZNANIA (NP. PLASTELINA, GAZETY, PAPIER KOLOROWY, SKRAWKI MATERIAŁÓW, ZDJĘCIA Z GAZET ITD.)

Jak wiecie, ciotka Kukiego i jego rodzeństwa została zamieniona w 7-letnią dziewczynkę.

Tym razem pora na zadanie rysunkowe.

Wydrukuj dla każdego kartę pracy *Ciotka pomniejszona*.

Poproś, by korzystając z technik kolażu, każdy spróbował zamienić przedstawioną na karcie pracy ciotkę w małą dziewczynkę. Dozwolone:

- zmiana fryzury
- dorysowywanie i doklejanie elementów
- doklejanie plastelinowych piegów
- i wiele, wiele innych sposobów, które zależą tylko od Waszej kreatywności!

7 MAGICZNE PRZEDMIOTY

TYP	OPTIMALNA LICZBA OSÓB	CZAS	POTRZEBNE
TWÓRCZA ZABAWA W GRUPACH LUB INDYWIDUALNA PRACA Z KARTĄ PRACY	6-30 LUB 1-100	20 MIN	NIC A NIC (!) LUB KARTA PRACY WYDRUKOWANA DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA (EWENTUALNIE DLA KAŻDEJ GRUPY)

Na koniec wspólna refleksja. Wstęp do Magicznego drzewa mówi o tym, że krzesło, które jest bohaterem książki, zostało wykonane z powalonego w czasie wielkiej burzy czarodziejskiego drzewa.

Wyobraźcie sobie, że z tego samego drzewa wykonano także inne przedmioty, które również mają magiczne moce. Np.:

- GITARĘ ■ DESKĘ DO PRASOWANIA ■ GRZEBIEŃ ■ SKRZYNIĘ ■ WAŁEK DO CIASTA

Opowiedzcie, jaką moc ma każdy z tych przedmiotów.

Możecie to zadanie wykonać w grupach (każda grupa losuje inny przedmiot, ma wymyślić jego magiczne działanie i zaprezentować je w krótkiej scenie).

Jeśli chcecie, możecie również skorzystać z karty pracy *Magiczne przedmioty*, którą każdy może się zmierzyć samodzielnie lub w grupie. Nie zapomnijcie opowiedzieć sobie potem o Waszych pomysłach!