

## TEATR LALEK „PLECIUGA”

zaprasza widzów:

- na przedstawienia dla dzieci, młodzieży i dorosłych;
- do lektury gazetki teatralnej „Gabit”;
- na lekcje teatralne
- W trakcie 45 minutowego spotkania z aktorem po spektaklu można zapoznać się z niektórymi tajnikami jego pracy na scenie, zajrzeć w teatralne kulisy, zdobyć podstawową wiedzę o technikach lalkowych.
- na warsztaty teatralne dla grup zorganizowanych
  - Jeżeli chcecie poznać magiczny świat teatru, odkryć tajemnice warsztatu scenicznego, nauczyć się pracy z głosem i ciałem, zdobyć praktyczne umiejętności tworzenia lalek i elementów scenografii, zapraszamy.
  - Zainteresowanych nauczycieli przedszkoli, szkół podstawowych i ponadpodstawowych prosimy o kontakt telefoniczny (91/44 55 114) lub mailowy(educacja@pleciuga.pl) z Magdaleną Bogusławską.
- na warsztaty teatralne dla nauczycieli.

Zeszyty metodyczne dostępne są w Biurze Obsługi Widzów

[www.pleciuga.pl](http://www.pleciuga.pl)  
Teatr Lalek „Pleciuga”  
pl. Teatralny 1  
71- 405 Szczecin  
tel./fax.: 91/ 433 58 04  
91/44 55 114

# KOCHAM TEATR

## SCENARIUSZE ZAJĘĆ

### ZESZYT 33

Liliana Bardijewska

# PASKUDA I MARUDA

Szczecin  
2012

Skład i opracowanie: Paweł Wójcik

Wydawca:  
TEATR LALEK „PLECIUGA”  
Pl. Teatralny 1  
71-405 Szczecin  
tel.: 91/44 55 100

Opieka merytoryczna - doradcy metodyczni Zachodniopomorskiego Centrum

Doskonalenia Nauczycieli w Szczecinie

[www.zcdn.edu.pl](http://www.zcdn.edu.pl)



Szczecin, 2012

KOT Kiedy łapy mi się trzęsą, głowa boli...

CZAROWNICA Chyba z obżarstwa! A śniadanko w złotej misce miał?...  
Czarownica otwiera okno - ladę. Na otwartych do środka okiennicach widać napis: „Magiczne ziółka - Czarownica & Spółka”

KOT *(łakomie)* Miau... Miau... *(na stronie)* Stara czarownica!

*Czarownica otwiera okno - ladę. Na otwartych do środka okiennicach widać napis: „Magiczne ziółka - Czarownica & Spółka”*

CZAROWNICA Więc - ruchy, ruchy! *(słodko przez okno)* Zapraszamy, miłe damy! Wszystko mamy, wszystko mamy! Dla rycerzy, dla młodzieży! Ziółka atrakcyjne, ceny promocyjne! Komu, komu?!

*Za oknem kolejno pojawiają się klienci - Królowa-Macocha, Król - Sąsiad, Tchórzliwy Rycerz.*

KRÓLOWA-MACOCHA Jabłuszko poproszę. Dla mojej pięknej pasierbicy... Zbyt pięknej... Obrzydliwie pięknej...

CZAROWNICA Trujące jabłuszko dla królowej - raz!

*Kot rzuca jej jabłko.*

KOT Jest jabłuszko dla królowej!

CZAROWNICA Witaminki dla urody, moja piękna!

*Królowa-Macocha bierze jabłko, przegląda się w lusterku.*

KRÓLOWA-MACOCHA Teraz zobaczymy, kto będzie najpiękniejszy w świecie!

*Królowa daje Czarownicy trzos złota i odchodzi. Pojawia się Król - Sąsiad.*

KRÓL-SAŚSIAD Na króla - sąsiada coś poproszę! Za dużo ma władzy, za dużo skarbów, za dużo wszystkiego! Obrzydliwość!

CZAROWNICA Zestaw ziółek na zbytek - raz!

KOT *(rzucając pęk ziół)* Jest bukiecik dla króla - sąsiada!

CZAROWNICA *(dając Królowi ziola)* Tym wymieciesz go raz - dwa.

**Małgorzata Roszak,**

nauczycielka języka polskiego w Szkole Podstawowej nr 48 w Szczecinie; ekspert przedmiotowy języka polskiego w ZCDN-ie

## 2. Część właściwa.

Wprowadzamy lub przypominamy pojęcie *motywu wędrownego*. Wskazujemy motywy wędrowne wykorzystane w przedstawieniu i przywołujemy znane uczniom utworu, w których one wystąpiły, np.:

- Wędrowniacy w poszukiwaniu ratunku - *O krasnoludkach i sierotce Marysi, Kwiat paproci, Ten obcy...*
- Uwięzienie dziecka przez kogoś złego-*Jaś i Małgosia, Harry Potter...*
- Zaklęcie rzucone na dobrego bohatera i zdjęcie tego zaklęcia- *Dzikie łabędzie ...*

W spektaklu nawiązuje się również do innych utworów poprzez podobieństwo bohaterów, rekwizyty. Uczniowie próbują wskazać te nawiązania. Możemy wykorzystać fragmenty scenariusza zamieszczone w zał.1,np.:

- kot-Kot w *butach*, Alicja w *Krainie Czarów*(świetny rozmówca, plotkarz, nieustannie znika i pojawia się)
- Królowa/macocha *Królowna Śnieżka* (jabłko), *Kopciuszek*,
- Osioł- *Shrek, Pinokio*
- Śliczna-Brzydka- *Kopciuszek, Tańcząca gazela i magiczny tam tam* (spektakl Teatru Lalek *Pleciuga, Shrek*

Uczniowie wskazują nawiązania, ich ilość zależy od odczytania dzieci.

### Praca domowa.

Napisz baśń, w której wystąpią postaci z innych znanych ci utworów. Pamiętaj o zachowaniu cech baśni.

Załącznik 1

*W chacie Czarownicy. Na centralnej ścianie - okno z otwieranymi do środka okiennicami. Zaspany stary Kot uciera coś w wielkiej misie.*

KOT Nie dla mnie taka robota... Za stary już jestem... Łapy bołą, głowa mi się trzęsie... O, idzie ta stara Paskuda...

*Wchodzi Czarownica.*

CZAROWNICA Co tam mruyczysz, stary Marudo?! Ucieraj, ucieraj, bo zaraz otwieramy!

Liliana Bardijewska

# PASKUDA I MARUDA

## Spis treści:

WSTĘP .....	4
„Odmierzanie czasu dawniej i dziś” SCENARIUSZ ZAJĘĆ Z EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ DLA KLAS I-II SZKOŁY PODSTAWOWEJ .....	6
"Przysłowia mądrością narodów" SCENARIUSZ ZAJĘĆ Z EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ DLA KLASY III SZKOŁY PODSTAWOWEJ .....	11
Czy wszystkie marzenia są warte spełnienia? SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA KLAS 4-6 SZKOŁY PODSTAWOWEJ .....	17
Przystanek: ...dzieciństwo, młodość... SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA KLAS 4-6 SZKOŁY PODSTAWOWEJ .....	19
"Ile baśni jest w tej baśni?" SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA KLAS 4-6 SZKOŁY PODSTAWOWEJ .....	23

## WSTĘP

**„Nie rozgłos, nie sława (...) lecz młodym być, więcej nic” Czy tego pragniemy?**

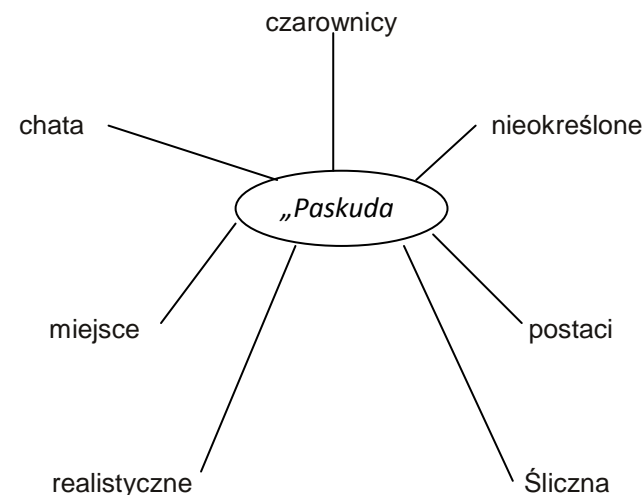
Czy należy rozmawiać z dziećmi o starości? Jeśli tak, to jak. Chyba najlepiej baśniowo. W tych utworach zawsze pojawiały się trudne dla dziecka tematy, takie jak: śmierć, zło, niesprawiedliwość, okrucieństwo, ale to właśnie baśnie pozwalają się młodemu człowiekowi *bezpiecznie bać*. Pokazują mu to, co go czeka w życiu, a przed czym często dorośli chcieliby go ustrzec. Nie można przecież uciekać przed pytaniami dzieci, bo one chcą, na szczęście, wszystko wiedzieć wtedy, kiedy chcą, a nie gdy my dorośli uznamy to za stosowne. Dobrze więc, że w repertuarze Teatru Lalek *Pleciuga* pojawia się piękny i mądry spektakl „*Paskuda i Maruda*”.

Czas mija nieubłaganie, nikt nie może go zatrzymać. Młodość-starość to zaledwie chwila. Marzenia ludzi o bogactwie, władzy, ale i zdrowiu, urodzie, młodości od bardzo dawna były motywami baśniowych opowieści. To one odbijają jak w zwierciadle nasze dążenia, pragnienia. Pokazują dzieciom, ale nie tylko, jakie skutki przynosi działanie wbrew naturze, ustalonemu porządkowi. Takie właśnie „problemy” niesie spektakl „*Paskuda i Maruda*”. Jak rozmawiać z nastolatkami lub jeszcze młodszymi o starości, skoro dla nich 20, 25-latek to starzec. Nie jest to łatwe. Sztuka Liliany Badrijewskiej w zabawny, ale mądry sposób ukazuje różne ludzkie marzenia i czarownicę, która też ma plan. Pomaga innym, lecz oni płacą za to wysoką cenę. Język, którym mówią bohaterowie, jest dzieciom dobrze znany. Bo któż dziś nie słyszał o promocjach, ratach, korzystnym zakupie.

*„Nie rozgłos, nie sława (...) lecz młodym być, więcej nic”- tak śpiewał Mieczysław Fogg. Któż nie chciałby zachować urody, siły, młodości.*

We współczesnym świecie, gdzie panuje kult młodości, to oczywiste, że należy dobrze wyglądać. Co zrobić, by to osiągnąć? To proste! Wystarczy skalpel sprawnego chirurga, jakiś zastrzyk, zabieg i już- ubyło lat, przybyło radości, szczęścia, zadowolenia. Ktoś powie to bajka. I tutaj właśnie dochodzimy do tego, że jest to możliwe tylko w baśniach. O nie zawołają inni! Możesz zachować

Uczniowie wspólnie z nauczycielem lub samodzielnie (jeśli znają tę metodę) tworzą mapę myśli. Tworząc ją, pamiętamy, że poszczególne linie są w różnych kolorach. Jest ich tyle, ile cech baśni wcześniej wskazaliśmy. Można pracę wzbogacić rysunkami. Przykład rozpoczętej mapy myśli. Ze względu na warunki techniczne druk jest pozbawiony kolorów.



Sformułowanie wniosku: :Paskuda i Maruda to typowa baśń.

**Tutaj możemy skończyć zajęcia, jeśli chcemy realizować tylko pierwszą część.**

## CZĘŚĆ 2

### 1. Ćwiczenia w mówieniu.

Rozmawiamy z uczniami na temat problemów, które zostały w sztuce poruszone

(np. pragnienie bycia młodym, silnym; marzenia o posiadaniu dziecka; troska o zdrowie bliskich; wiara w cudowną moc ziół, naparów; walka dobra ze złem; wędrówka w poszukiwaniu ratunku). Być może w tej rozmowie uczniowie wskażą, że podobne elementy wystąpiły w innych baśniach, utworach. Wówczas w naturalny sposób przechodzimy do omówienia pojęcia *motyw wędrowny*.

**Czas trwania zajęć:** 90 min.

## **Przebieg lekcji**

### **1. Ćwiczenia w mówieniu.**

Uczniowie dzielą się swoimi wrażeniami po obejrzeniu spektaklu. Są to zupełnie swobodne wypowiedzi, nie oceniamy ich, nie komentujemy. Mogą dotyczyć spektaklu, gry aktorów, scenografii, tematyki, wrażeń.

### **2. Zapisanie tematu lekcji.**

Prosimy uczniów, by wyjaśnili, jak rozumieją temat. (Mogą to być wyjaśnienia nakierowane na cechy spektaklu jako baśni, ale może już na tym etapie uczniowie wskażą, że w tej sztuce było wiele elementów z innych baśni). Jeśli chcemy realizować dwie części zajęć, to staramy się tak pokierować rozmową, by zaznaczyć wieloznaczność tematu.

### **3. Ćwiczenia językowe.**

Przeprowadzamy ćwiczenie gramatyczne przypominające nazwy przypadków, ich pytania i odmianę rzeczownika. Możemy zapisać odmianę wyrazu *baśń* lub zrobić to ustnie. Wskazujemy, w którym przypadku wystąpiło to słowo w temacie lekcji. (Liczba rzeczownika jest zależna od odczytania znaczenia tematu. Mówiliśmy o tym wcześniej.)

### **4. Część właściwa.**

Czy sztuka „*Paskuda i Maruda*” jest baśnią? Przypominamy cechy baśni, potem uczniowie tworzą wspólnie lub w grupach mapę myśli.

- Miejsce wydarzeń-bliżej nieokreślone;
- Czas wydarzeń-nieokreślony;
- Postaci-realistyczne i fantastyczne;
- Przedmioty- realistyczne, fantastyczne;
- Wydarzenia- realistyczne, fantastyczne;
- Zakończenie i przesłanie.

młodość, urodę, zdrowie wystarczy tylko... No właśnie! Co zrobić i za jaką cenę? Może tutaj też gdzieś kryje się Paskuda, Maruda, Król, Rycerz...

Co zrobili bohaterowie Paskudy i Marudy, by spełnić swoje marzenia? Czy to dało im szczęście? Na te pytania powinny odpowiedzieć dzieci, by w życiu dostrzec to, co naprawdę ma wartość.

My dorośli też o tym wszystkim pomyślmy, bo chyba trzeba!

**Małgorzata Roszak,**

nauczycielka języka polskiego w Szkole Podstawowej nr 48 w Szczecinie; ekspert przedmiotowy języka polskiego w ZCDN-ie

# SCENARIUSZ ZAJĘĆ Z EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ DLA KLAS I-II SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Blok tematyczny: „Odmierzanie czasu dawniej i dziś”.

Cele ogólne:

- kształtowanie postawy poszanowania,
- rozbudzanie wyobraźni,
- rozwijanie umiejętności manualnych,
- kształcenie wrażliwości.

Cele operacyjne:

Dziecko

- rozwiązuje krzyżówkę,
- wypowiada się samodzielnie na dany temat,
- omawia treści zawarte w sztuce teatralnej,
- określa cechy charakteru bohatera oraz zauważa jego zewnętrzną przemianę,
- rozumie następstwa wpływającego czasu,
- wie, iż czasu nie można cofnąć, ani zmienić jego konsekwencji,
- rozumie, że zło zostaje ukarane,
- rozpoznaje różne rodzaje zegarów funkcjonujących dawniej i dziś,
- sprawnie posługuje się nożyczkami, łączy różne rodzaje materiałów,
- odczytuje godziny na zegarze,
- dokonuje obliczeń zegarowych i czasowych,

# SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA KLAS 4-6 SZKOŁY PODSTAWOWEJ

*Zajęcia przewidziano na 2 godziny lekcyjne. Można zrealizować tylko 1część.*

**Temat:** Ile baśni jest w tej baśni?

**Uczeń:**

- świadomie uczestniczy w odbiorze dzieła teatralnego;
- wskazuje i nazywa składniki sztuki teatralnej;
- dostrzega różne aspekty sytuacji;
- zauważa problemy, prezentuje własną opinię, uzasadnia ją;
- ocenia postępowanie bohatera, wskazując jego cechy, motywy postępowania;
- poprawnie odmienia przez przypadki wyraz *baśń*;
- wymienia elementy charakterystyczne dla baśni jako gatunku literackiego;
- rozpoznaje cechy baśni w różnych tekstach kultury-spektakl teatralny;
- rozumie pojęcie motyw wędrowny i wskazuje jego przykłady w obejrzanej sztuce;
- dostrzega uosobienie i określa jego funkcję;
- rozumie przenośny sens utworu

**Metody i formy:** rozmowa kierowana, mapa myśli, uczniowie mogą pracować wspólnie lub w grupach

**Środki dydaktyczne:** program teatralny spektaklu, słownik terminów literackich, kartki papieru, kredki

im brakowało z poprzednich etapów, co chcieliby zachować. Zapisane karteczki umieszczają na dużym arkuszu papieru po lewej stronie słowa *starość*. Na karteczkach w drugim kolorze określają, co mogą zyskać na tym etapie i przyklejają je po prawej stronie. Wspólnie z nauczycielem rozmawiają o swoich wyborach.

## PODSUMOWANIE

Prowadzący pyta, jak *starość* została pokazana w spektaklu. Dlaczego Paskuda nie chce być stara? Co czuje Maruda, odzyskawszy młodość? Co mówi na ten temat klacz? Jak kończy się przedstawienie? Uczniowie odpowiadają na pytania, wyciągają wnioski.

**ZADANIE DOMOWE:** Za co kochamy naszych dziadków? Odpowiedz na to pytanie, wybierając dowolną formę wypowiedzi pisemnej.

**Lidia Wasilewska,**

nauczycielka języka polskiego w Szkole Podstawowej nr 64 w Szczecinie

- wymienia pory roku i nazwy miesięcy,
- układa i rozwiązuje zadania tekstowe z zastosowaniem obliczeń czasowych i zegarowych.

Metody:

- zabawa dramowa,
- rozmowa kierowana,

Formy pracy:

- indywidualna,
- grupowa.

Materiały dydaktyczne:

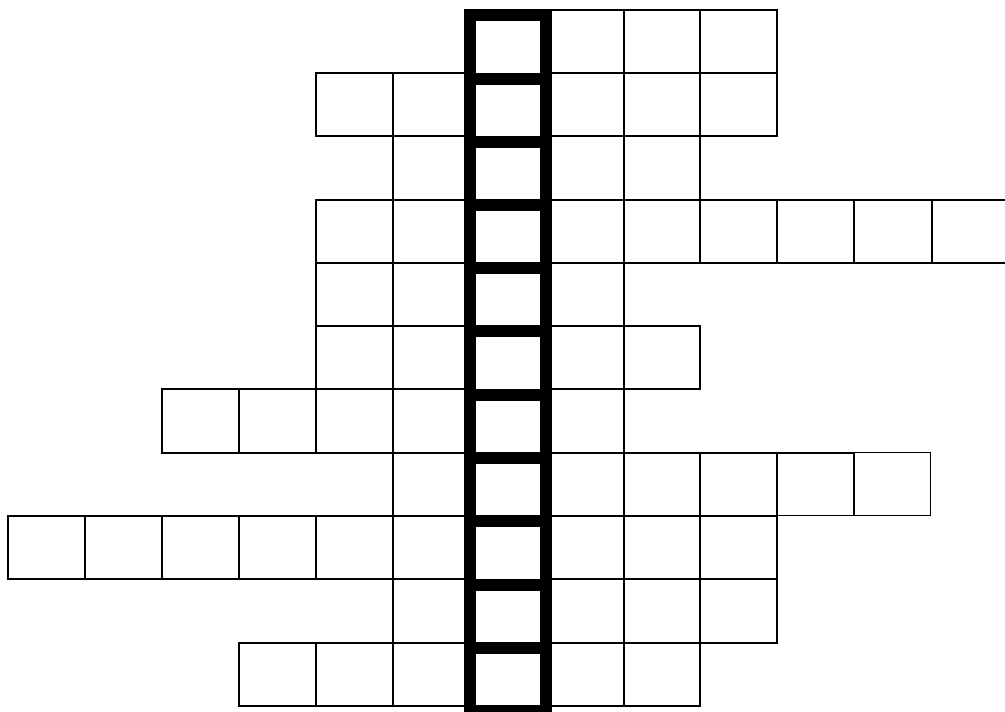
- skserowane szablony zegarów wskazówkowych, nożyczki, pinezki, korki, karton,
- modele bądź ilustracje zegarów funkcjonujących dawniej i obecnie,
- karty pracy (krzyżówka).

Przebieg zajęć:

1. Nauczyciel rozpoczyna zajęcia od rozwiązania wraz z dziećmi krzyżówki związanej ze sztuką teatralną (może być ona narysowana na tablicy lub w formie karty pracy dla każdego ucznia w zależności od umiejętności).

Hasła do krzyżówki:

- 1) Jeden z przyjaciół dziewczynki.
- 2) Imię kota.
- 3) Nieustannie płynie.
- 4) Dawny zegar.
- 5) Dla niej dziewczynka chciała zdobyć lekarstwo.
- 6) Jeden z przyjaciół dziewczynki.
- 7) Król miłościwie ..... swym poddanym.
- 8) Imię wiedźmy.
- 9) Potrafi czarować.
- 10) Potrzebne do czarodziejskich kuracji.
- 11) Dawny żołnierz.



3. Prowadzący nawiązuje do spektaklu *Paskuda i Maruda*, zadaje pytania: Co stało się z synem królewskim? Jak na to zareagowała królowa? Co powiedział król? Uczniowie wypowiadają się na ten temat.
4. Nauczyciel podsumowuje dyskusję. Mówi, że aby być spełnionym człowiekiem, trzeba przejść przez wszystkie etapy życia, każdy jest równie ważny. Dlatego klasowy autobus musi pokonać ustaloną trasę i zatrzymać się na wyznaczonych przystankach.

## ETAP WŁAŚCIWY

### PRZYSTANEK 1.: NIEMOWŁĘCTWO

Uczniowie ustawiają się parami i "jadą" autobusem (można wykorzystać tu podkład muzyczny, np. *Czerwony autobus* Chóru Czejanda). Zatrzymują się na pierwszym przystanku: NIEMOWŁĘCTWO. Uczniowie ustawiają się w kole i na komendę nauczyciela każdy pokazuje coś, co kojarzy mu się z tym etapem rozwoju.

### PRZYSTANEK 2.: DZIECIŃSTWO

Autobus jedzie dalej i zatrzymuje się na przystanku: DZIECIŃSTWO. Uczniowie znów stają w kole. Nauczyciel bierze ze stolika piłkę i rzuca ją do wybranego ucznia, który musi podać nazwę ulubionej zabawy lub gry. Uczeń odrzuca piłkę następnemu. Piłka powinna trafić do rąk każdego uczestnika zabawy.

### PRZYSTANEK 3.: MŁODOŚĆ

Autobus znów rusza w trasę i zatrzymuje się na przystanku: MŁODOŚĆ. Uczniowie podchodzą do stolika z tym napisem, wybierają po jednej karteczce i dobierają się w pary, szukając osoby, która ma karteczkę z antonimem danego słowa.

### PRZYSTANEK 4.: DOJRZAŁOŚĆ

Pary ustawiają się jedna za drugą i jadą do następnego przystanku – stolika z napisem DOJRZAŁOŚĆ. Uczniowie trafiają na jarmark różności – podchodzą do stolika i "kupują" wybrany towar. Mają do wyboru URODĘ, MĄDROŚĆ, DOŚWIADCZENIE, SPRAWNOŚĆ FIZYCZNĄ. Uzasadniają swój wybór, mówią o wartości i trwałości swojego towaru.

### PRZYSTANEK 5.: STAROŚĆ

Autobus dojeżdża do ostatniego przystanku: STAROŚĆ. Uczniowie podchodzą do wyznaczonego stolika, na karteczkach w jednym kolorze zapisują, czego będzie



- nagranie utworu *Czerwony autobus* Chóru Czejanda

### Czas trwania zajęć:

- 90 minut

### Przygotowanie do zajęć:

#### Nauczyciel

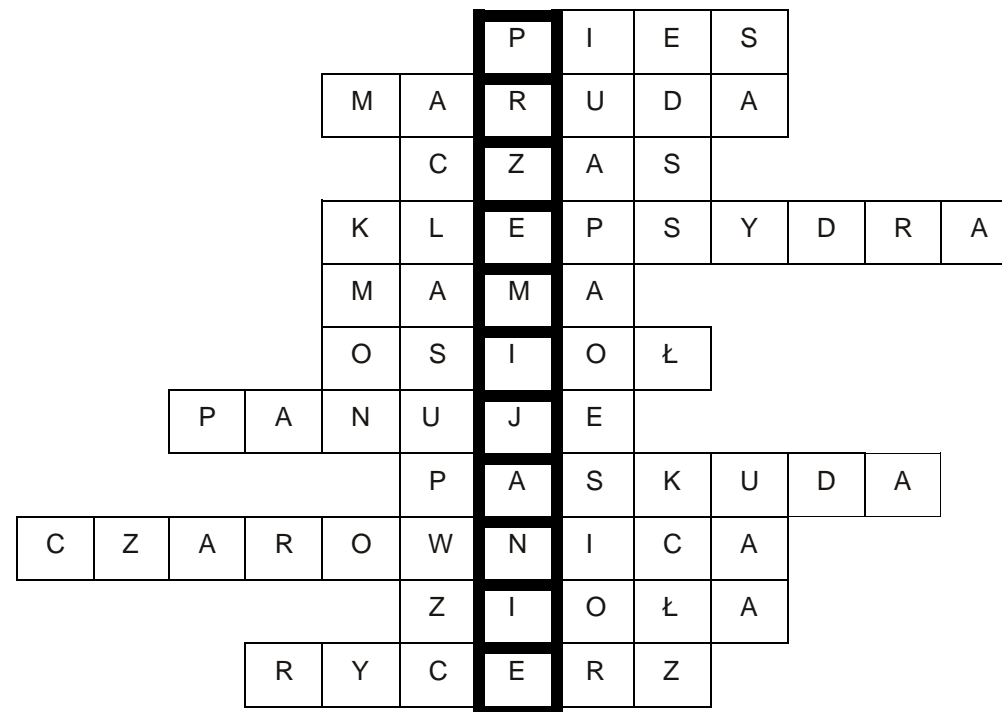
- przygotowuje wcześniej pięć stolików z pomocami dydaktycznymi. Na każdym stoliku stawia kartkę z nazwą przystanku: NIEMOWŁĘCTWO, DZIECIŃSTWO, MŁODOŚĆ, DOJRZAŁOŚĆ, STAROŚĆ
- na stoliku z napisem DZIECIŃSTWO kładzie piłkę
- przygotowuje karteczki zapisanymi osobno przeciwieństwami, np.: piękno – brzydota, młodość – starość, złość – radość, miłość – nienawiść, biel – czerni itp. (ilość karteczek musi odpowiadać liczbie uczniów); kładzie je niezapisaną stroną do góry na stoliku z napisem MŁODOŚĆ
- przygotowuje po dziesięć karteczek ze słowami: URODA, MĄDROŚĆ, DOŚWIADCZENIE, SPRAWNOŚĆ FIZYCZNA i kładzie je na stoliku z napisem DOJRZAŁOŚĆ
- duży arkusz papieru z napisem STAROŚĆ na środku oraz czyste karteczki

w dwóch kolorach kładzie na ostatnim stoliku.

### Przebieg zajęć:

#### ETAP WSTĘPNY

1. Nauczyciel oznajmia uczniom, że ma dla nich niespodziankę: podczas zajęć wybiorą się w podróż... autobusem. Najpierw jednak muszą go stworzyć. Każdy uczeń otrzymuje zadanie – odtworzenie działania wybranego elementu pojazdu: kół, wycieraczek, świateł, siedzeń, kierownicy, radia...
2. Kiedy autobus jest gotowy, nauczyciel zdradza cel podróży – wędrowka przez wszystkie etapy życia człowieka.



Nauczyciel nawiązując do hasła z krzyżówki rozmawia z dziećmi na temat upływu czasu i przemijania.

2. Prowadzący prosi o przypomnienie problemu czarownicy Paskudy i jej pomysłu na jego rozwiązanie. Dochodzi z uczniami do wniosku, że upływ czasu powoduje nieodwracalne zmiany, przemijanie i że czasu nie można zatrzymać, ani zmienić jego następstw.
3. Nauczyciel proponuje uczniom zabawę dramową - „Pokaż zwierzę”. Dzieci przedstawiają ruchem, mimiką, gestami zwierzęta, które uczniowie zaobserwowali podczas przedstawienia, ale raz jako młode i zwinne, a potem jako stare (kot, pies, osioł, koń).
4. Nauczyciel wraz z dziećmi omawia treść spektaklu i wskazuje bohaterów. Opisuje cechy charakteru i wyglądu Paskudy (jako starej i młodej) i wypisuje na tablicy (przebiegła, zachłanna, uparta, nieustępliwa, samolubna, sprytna, stara, zgarbiona, niedołączna, młoda, sprawna, wyprostowana, itp.).

5. Prowadzący zwraca dzieciom uwagę na zmianę wyglądu, ale nie charakteru czarownicy. Uwypukla krzywdę, jaką wyrządziła innym. Wspólnie dochodzą do wniosku, że upływ czasu zmienia wygląd człowieka, ale nie jego serce. Wraz z uczniami przypomina słowa królewicza i dziewczyny, że „miłość potrafi pokonać czas”.
6. Nauczyciel wspólnie z dziećmi omawia sposoby teoretycznie zapobiegające starości (operacje plastyczne, kremy, przeszczepy, zabiegi kosmetyczne i odmładzające). Wspólnie dochodzą do wniosku, że to tylko powierzchowna odmiana. Przypomina słowa kota i konia, gdy czarownica wróciła im młodość, że woleliby przeżyć życie po kolei, a nie udawać, że mają siły, gdy już są starzy.
7. Prowadzący zwraca uwagę dzieci na karę czarownicy, którą poniosła na koniec spektaklu (zamknięcie w klepsydrze czasu, z której nigdy się nie wydostanie i nigdy nie zazna spokoju).
8. Nauczyciel omawia z uczniami działanie klepsydry. Pokazuje różne rodzaje zegarów (modele lub plansze) i omawia sposoby ich funkcjonowania.
9. Prowadzący prosi o wykonanie tarczy zegarowej z ruchomymi wskazówkami (dzieci otrzymują skserowane modele do wycięcia i skonstruowania).
10. Dzieci pod kierunkiem nauczyciela ustawiają odpowiednie godziny lub odczytują wskazane.
11. Prowadzący dokonuje z dziećmi obliczeń zegarowych ukazujących upływ czasu. Tworzą wspólnie zadania tekstowe. Przypominają nazwy miesięcy i pór roku.

**Iwona Skiba** – nauczycielka kształcenia zintegrowanego z językiem angielskim w SP61; przedmiotu wychowanie do życia w rodzinie; ekspert – wykładowca w ramach projektu Turystyka Wspólna Sprawa z zakresu „Animator turystyki dzieci i młodzieży” przy Europejskim Funduszu Społecznym; wykładowca metodyki nauczania języków obcych w Ośrodku Doskonalenia Nauczycieli „Dys...Kurs” oraz metodyki wczesnoszkolnej w Collegium Balticum; autorka i współrealizatorka programu kolonii dla najmłodszych „Kolorowe wakacje” przy współpracy z Biurem Podróży i Turystyki „Globtour”.

## **SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA KLAS 4-6 SZKOŁY PODSTAWOWEJ**

**Temat:** Przystanek: ...dzieciństwo, młodość...

**Cele:**

**Uczeń:**

- świadomie uczestniczy w odbiorze dzieła teatralnego;
- wyraża swoją opinię na temat obejrzanego spektaklu;
- nazywa etapy rozwoju człowieka;
- zna wartości charakterystyczne dla poszczególnych etapów życia;
- posługuje się antonimami;
- aktywnie włącza się w pracę grupy;
- potrafi uzasadnić swoje zdanie.

**Formy i metody pracy:**

- rozmowa kierowana
- praca indywidualna
- praca w grupach
- pantomima
- mapa mentalna

**Środki dydaktyczne:**

- duży arkusz papieru
- kartki formatu A6
- pisaki
- piłka

### Przebieg zajęć:

1. Uczniowie wypowiadają się na temat spektaklu, opisują swoje wrażenia. Nauczyciel stara się zwrócić uwagę na pojęcia charakterystyczne dla teatru; dba o to, żeby uczniowie poprawnie się nimi posługiwali.
2. Nauczyciel tak kieruje rozmowę, by ze strony uczniów padło słowo *marzenia*.
3. Uczniowie odpowiadają na pytania dotyczące marzeń: Co to są marzenia? Po co nam marzenia?
4. Nauczyciel przygotowuje arkusz papieru z narysowaną walizką. Uczniowie zapisują na kolorowych karteczkach swoje marzenia i umieszczają je na arkuszu. Komentują, które marzenia są łatwe do spełnienia, a które nie. Uzasadniają swoje wypowiedzi.
5. Nauczyciel nawiązuje do obejrzanego spektaklu. Zadaje pytanie: Jakie marzenia mieli bohaterowie "Paskudy i Marudy"? Uczniowie wymieniają je i zapisują na karteczkach formatu A6.
6. Nauczyciel zapisuje u góry czystego arkusza papieru hasło: MARZENIA, a niżej z lewej strony: WARTE SPEŁNIENIA, z prawej strony: NIEWARTE SPEŁNIENIA. Uczniowie oceniają, które marzenia można spełnić, a których nie; uzasadniają swoje wypowiedzi. Potem umieszczają zapisane karteczki w odpowiednich miejscach na arkuszu.
7. Nauczyciel dzieli klasę na trzyosobowe grupy. Ich zadaniem jest napisanie listu do Paskudy. Uczniowie proszą czarownicę o to, by dobrze przemyślała, jakie marzenia chce spełniać. Uzasadniają swoją prośbę, piszą o konsekwencjach. Prowadzący przypomina o wyznacznikach tej formy wypowiedzi pisemnej oraz estetyce pracy.
8. Po napisaniu uczniowie czytają swoje listy i omawiają je wspólnie z nauczycielem.
9. ZADANIA DOMOWE: Wyobraź sobie, że jesteś dziennikarzem, który w niewyjaśniony sposób znalazł się w okolicy baśniowej rezydencji czarownicy. Korzystając z okazji, przeprowadź wywiad z Paskudą. Koniecznie zadaj jej pytania o marzenia!

**Lidia Wasilewska,**

nauczycielka języka polskiego w Szkole Podstawowej nr 64 w Szczecinie

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ Z EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ DLA KLASY III SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Zajęcia odbywają się po obejrzeniu przedstawienia pt. „Paskuda i Maruda” w Teatrze Lalek „Pleciuga”. Przed przedstawieniem dzieci **dostały zadanie**, aby zapamiętały lub wynotowały jak najwięcej mądrości życiowych (przysłów), które wystąpiły w przedstawieniu.

**BLOK TEMATYCZNY:** Zwierzęta

**TEMAT DNIA:** Przysłowia mądrością narodów.

**Rodzaje aktywności:**

- edukacja polonistyczna
- edukacja plastyczna
- edukacja matematyczna (gra planszowa)

**Cele ogólne:**

1. Umiejętne wplatanie sztuki teatralnej do zajęć szkolnych
2. Rozwijanie wyobraźni i fantazji.

**Cele operacyjne:**

Uczeń potrafi:

1. Rozwiązać zadanie matematyczne, przeliczając wiek kota i wiek człowieka;
2. Wypowiedzieć się na temat przedstawienia w postaci logicznie zbudowanych zdań;
3. Zrozumieć przesłanie płynące z przedstawienia;
4. Rozpoznać po odgłosach kilka dzikich zwierząt;
5. Wymienić postaci występujące w przedstawieniu;

6. Odliczać punkty i wykonywać zadania z instrukcji, grając we własnoręcznie wykonaną grę planszową do przedstawienia „Paskuda i Maruda”.

**Formy pracy:**

- zbiorowa jednolita,
- indywidualna jednolita,
- grupowa zróżnicowana.

**Metody pracy:**

- rozmowa kierowana,
- aktywność twórcza.

**Środki i materiały dydaktyczne:**

program spektaklu, kartka z bloku A3, tabela z wiekiem kota i człowieka, płyta CD z odgłosami zwierząt do ćwiczeń słuchowych.

**Warunki pracy:**

- sala do zajęć zintegrowanych,
- czas trwania zajęć: ok. 135 minut

**Przebieg zajęć:**

- Pytasz dzieci, czy ktoś potrafi opowiedzieć, o czym było przedstawienie pt. „Paskuda i Maruda”, które obejrzały w Teatrze Lalek „Pleciuga”.
- Ustalasz wspólnie główne postaci występujące w przedstawieniu (czarownica Paskuda, kot Maruda, syn, Śliczna/Brzydka, osioł, pies, król, królowa, matka Ślicznej i inne postaci), skupiasz się najbardziej na postaci Paskudy i Marudy.
- Wprowadzasz w tematykę dnia – zagadką dźwiękową „W zoo”. Odpowiedzi uczniów na następujące pytanie: „Jakie odgłosy usłyszeliście i gdzie można je spotkać?” (odgłosy z płyty CD).
- Proponujesz rozwiązanie zadania matematycznego na przeliczanie wieku kota w oparciu o podaną tabelę:

## **SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA KLAS 4-6 SZKOŁY PODSTAWOWEJ**

**Temat:** Czy wszystkie marzenia są warte spełnienia?

**Cele:****Uczeń:**

- świadomie uczestniczy w odbiorze dzieła teatralnego
- nazywa pojęcia charakterystyczne dla sztuki teatralnej
- wyraża swoją opinię na temat obejrzanego spektaklu
- wartościuje postępowanie bohaterów przedstawienia
- stosuje słownictwo oceniające dodatnio i ujemnie
- redaguje list
- aktywnie włącza się w pracę grupy

**Formy i metody pracy:**

- rozmowa kierowana
- praca indywidualna
- praca w grupach

**Środki dydaktyczne:**

- dwa duże arkusze papieru
- kartki formatu A4
- kolorowe karteczki formatu A6
- pisaki

**Czas trwania zajęć:**

- 90 minut

- Eksponujesz wszystkie prace dzieci i proponujesz przekazanie ich do świetlicy szkolnej, aby mogły w wolnych chwilach częściej wracać do spektaklu „Paskuda i Maruda”.

**Ewa Szpakowska** jest nauczycielem dyplomowanym z 29 letnim stażem pracy. Wdrażała wiele projektów edukacyjnych, między innymi była współautorką i koordynatorką projektów z elementami języka obcego pt. **”Mój Szczecin- był – jest - będzie”** oraz **„Koleżanki koledzy i ja”** realizowanymi na podstawie przedstawień teatralnych Teatru Lalek „Pleciuga”. Przebywała na stypendium językowym w Wiedniu (finansowanym przez Unię Europejską w ramach programu SOCRATES – COMENIUS 2.2c). Napisała kilkanaście scenariuszy do zeszytów metodycznych „Kocham teatr” oraz wiele scenariuszy zajęć do filmów z „Akademii Filmowej – Multikina”.

<b>Wiek kota:</b>	<b>Wiek człowieka:</b>
6 miesięcy.....	10 lat
8 miesięcy.....	13 lat
1 rok.....	15 lat
2 lata.....	24 lata
4 lata.....	32 lata
6 lat.....	40 lat
8 lat.....	48 lat
10 lat.....	56 lat
12 lat.....	64 lata
14 lat.....	72 lata
16 lat.....	80 lat
18 lat.....	88 lat
20 lat.....	96 lat
21 lat.....	100 lat

Dzieci podają swoje propozycje zadań, a Ty korygujesz i czuwasz nad poprawnością rozwiązania.

- Pytasz uczniów, czy zapamiętały jakieś mądrości życiowe, które usłyszały w przedstawieniu? Może jakieś przysłowia? (Padają propozycje dzieci, Ty na koniec umieszczasz na tablicy fragmenty scenariusza „Paskudy i Marudy”).

*Młodość jest jak wiatr. Kiedy przeleci - i w sto koni nie dogoni!*

*Uparty jesteś jak stary osio!*

*Widzę, że masz łeb nie od parady!*

*No, komu w drogę, temu czas!*

*Zdrowa jesteś jak ryba, silna jak koń, a płaczesz jak bóbr...*

*Nie wskakuje się dwa razy na tego samego osła.*

*Ale osioł ze mnie!*

*Co za dużo, to za wiele! Nie dla psa kielbasa!*

Upewniasz się, czy uczniowie wszystkie znają i czy niektóre nie zostały zmienione? Wskazujecie na zmienione wypowiedzenia i szukacie oryginalnych wersji. Rozmawiasz z dziećmi na temat znaczenia poszczególnych wypowiedzeń i ewentualnie wyjaśniasz je.

- Proponujesz wykonanie gry planszowej do przedstawienia „Paskuda i Maruda” (praca w parach na formacie A3) techniką rysunkową. Proponujesz samodzielne wykonanie pionków kostki np. z plasteliny. Pionki mogą być postaciami z bajki np. czarownica, kot, Śliczna, syn – staruszek, itp. Przed przystąpieniem do wykonania gry planszowej omawiacie, za które czyny bohaterów spektaklu dodajecie punkty, a za które odejmujecie. Omawiacie instrukcję do gry.

**Np. punkty dodatnie:**

- Córka szuka leku dla chorej matki.
- Śliczna pomaga czarownicy zbierać zioła.
- Narodziny syna w rodzinie królewskiej, itp.

**Np. punkty ujemne:**

- Czarownica oszukuje Śliczną.
- Zamiana noworodka w staruszka.
- Czarownica kradnie młodość Ślicznej, itp.



Uczniowie klasy IIIb Szkoły Podstawowej Nr 10 grający we własnoręcznie wykonaną grę planszową (fot. Ewa Szpakowska)

- Dzieci pod koniec zajęć grają we własnoręcznie wykonaną grę planszową i na nowo przeżywają wydarzenia ze spektaklu „Paskuda i Maruda”.