GRY I ZABAWY INTEGRACYJNE

PROJEKTOR
WOLONTARIAT STUDENCKI

STOWARZYSZENIE ELBLĄG EUROPA

fundacja

Termin realizacji
1.09.2010-31.06.2011 r.
Miejsce realizacji: Elbląg, powiat elbląski, braniewski, sztumski, nowodworski, malborski

Odkrywcy pasji

Broszura powstała dzięki projektowi Odkrywcy Pasji finansowanego ze środków Fundacji PZU. Realizatorem projektu było Stowarzyszenie Elbląg Europa, w partnerstwie z Fundacją Rozwoju Wolontariatu (Program PROJEKTOR-wolontariat studencki) oraz Hufcem ZHP Elbląg. Naszym pierwszorzędnym celem jest aktywizacja dzieci, młodzieży i społeczności lokalnych z terenów wiejskich, obudzenie w nich nowych pasji i zainteresowań.
Celem pośrednim jest udostępnienie wolontariuszom konkretnych narzędzi potrzebnych do pracy z dziećmi i młodzieżą.

W siedzibie stowarzyszenia odbyły się szkolenia, które umożliwiły studentom odkrycie w sobie wielu talentów.

Niniejsza broszura powstała na podstawie pierwszego szkolenia. Dotyczyło ono **gier i zabaw integracyjnych z dziećmi, metodami KLANZY.**
Studenci mieli również okazję poznać sztukę **decoupage**, sekrety **savoir vivre**, stworzyć autorską grę podczas szkolenia **kreatywne myślenie**, skonstruować egzotyczne **instrumenty**, przybliżyć sobie **techniki zapamiętywania**, ozdobić album w ramach szkolenia **scrapbooking**, zrobić zdjęcie metodą **fotografii otworkowej**, poznać **tajniki jogi**, zaprogramować roboty w ramach szkolenia pt. **zostań inżynierem** oraz zdobyć za darmo uprawnienia **wychowawcy kolonijnego.**

Dzięki szkoleniom zwiększyliśmy ilość studentów-wolontariuszy. Dzięki temu odbyło się więcej spotkań z dziećmi i młodzieżą na wsiach, a edukacja poprzez zabawę trwa w dalszym ciągu, nawet po zakończeniu projektu będzie kontynuowana.

Projekt Odkrywcy pasji wspierał działalność Programu PROJEKTOR-wolontariat studencki. Osoby uczestniczące w szkoleniach miały za zadanie przeprowadzić podobne zajęcia dla dzieci i młodzieży z małych miejscowości.

Na zakończenie projektu odbyły się wernisaże w pięciu miejscowościach. Można było tam obejrzeć prace dzieci, które powstały w wyniku zajęć prowadzonych przez studentów.

Aleksandra Ławecka
koordynatorka projektu
Odkrywcy Pasji

PEDAGOGIKA ZABAWY JAKO METODA PRACY Z GRUPĄ

Powiedz mi a zapomnę,
Pokaż a zapamiętam,
Pozwól wziąć udział, a zrozumiem.

Mądrość zawarta w słowach Konfucjusza stawia przeżycie, oparte na bezpośrednim doświadczeniu wyżej w działaniu pedagogicznym niż słowa i obrazy. Nie oznacza to bynajmniej, że dwa pozostałe sposoby komunikacji są niedocenione. Ich znaczenie jest bowiem tym większe im bardziej odnoszą się one do tego co mieliśmy okazję przeżyć sami, tu i teraz.

Analizując korzenie pedagogiki zabawy wyrosłej na gruncie filozofii humanistycznej, możemy zauważyć, iż jej siłą jest wiara w człowieka, w jego potencjalne możliwości, różne u różnych ludzi.

Z psychologią humanistyczną wiąże się pedagogika postaci, która zagłębia się jeszcze bardziej w sferę dotyczącą pozytywnych cech człowieka. Główne założenia pedagogiki postaci, prof. Bogusław Śliwerski, w swoich opracowaniach, sformułował w sposób następujący:

- człowiek jest w istocie podmiotem godnym zaufania;
- człowiek niesie w sobie ogromny potencjał możliwości, do których realizacji muszą być stworzone odpowiednie warunki;
- człowiek jest istotą społeczną;
- człowiek jest aktywny sam z siebie i zmienia się dzięki własnej aktywności i interakcjom z otoczeniem;
- każda jednostka zmierza do wielostronnego rozwoju swoich możliwości i zdolności;
- zachowania człowieka można zrozumieć tylko w ich całości, w kontekście warunków środowiska, jego potrzeb, temperamentu, relacji z innymi ludźmi.

Wspólna zabawa to coś więcej niż sposób wspólnego działania. Staje się ona symbolem wspólnoty. Pomaga dostrzec wartości w innych ludziach. Pedagogika zabawy staje się medium, dzięki któremu ludzie uzewnętrzniają swoje emocje, w którym uczą się współdziałania serca, ręki i głowy. Każdy może być twórcą w stopniu, w jakim sobie tego życzy, a płynące stąd przeżycia zadowolenia, radości pomogą osiągnąć harmonię i zwiększą poczucie przynależności do grupy.

Metody pedagogiki zabawy wprowadzane do procesu nauczania pomagają obudzić w dzieciach chęć włączenia się, aktywnego, a nie biernego, uczestnictwa w zajęciach. Łatwiej uczyć się w zabawi, szczególnie nie wymuszonej, rozwijającej się spontanicznie. W zabawie również łatwiej pokonać lęk, nieśmiałość, poczucie niepewności towarzyszące zwykle początkowym sytuacjom w grupie nie znających się osób. Pomagają budować atmosferę rozluźnienia i swobody. Sprzyjają szybszemu i głębszemu poznaniu się i niewątpliwie są nośnikiem cennych wartości związanych z procesem wychowania.

Prezentujemy propozycje gier i zabaw edukacyjnych, które zarazem uczą i bawią.

ZABAWA Z KOSTKĄ

Uczestnicy poruszają się dowolnie w rytm muzyki. Kiedy muzyka nagle zostaje wyłączona, prowadzący podnosi do góry kostkę pokazując wyraźnie jedną ściankę. Uczestnicy maja za zadanie szybko połączyć się w grupy liczące tyle osób, ile oczek było pokazane na ścianie kostki. Po utworzeniu grupek padają polecenia, które uczestnicy wykonują. Potem następuje powrót do swobodnego poruszania się solo w rytm muzyki. Przykłady poleceń: 1 – każdy jest kelnerem w zatłoczonej restauracji, 2 - jedna osoba wykonuje dowolne ruchy, a druga jest jej cieniem, 3 - jedna osoba jest zepsutym samochodem a dwie ja pchają, 4- wszyscy stoją pod jednym parasolem i tańczą, 5 - jedna osoba ma urodziny, pozostałe tańczą wokół niej, 6- jedna osoba to lokomotywa, a pozostałe są wagonikami

CEBULA

Uczestnicy stoją parami do siebie, tworząc dwa koła- wewnętrzne i zewnętrze. Prowadzący podaje polecenia. Po każdym wykonaniu zadania koło przesuwa się o jednego uczestnika w prawo. Zabawa ta pozwala na dużą dowolność w jej przeprowadzaniu. Pamiętać należy jednak o przestrzeganiu kilku ogólnych zasad:

- powitanie z partnerem
- wydanie polecenia do wykonania
- wykonanie polecenia
- pożegnanie z partnerem
- zmiana partnera

Przykładowe polecenia:

- Jakie mamy oczekiwania od tych zajęć
- Co ci się śniło ostatniej nocy
- Potrawa, którą lubię przygotowywać

CZERWONY KAPTUREK

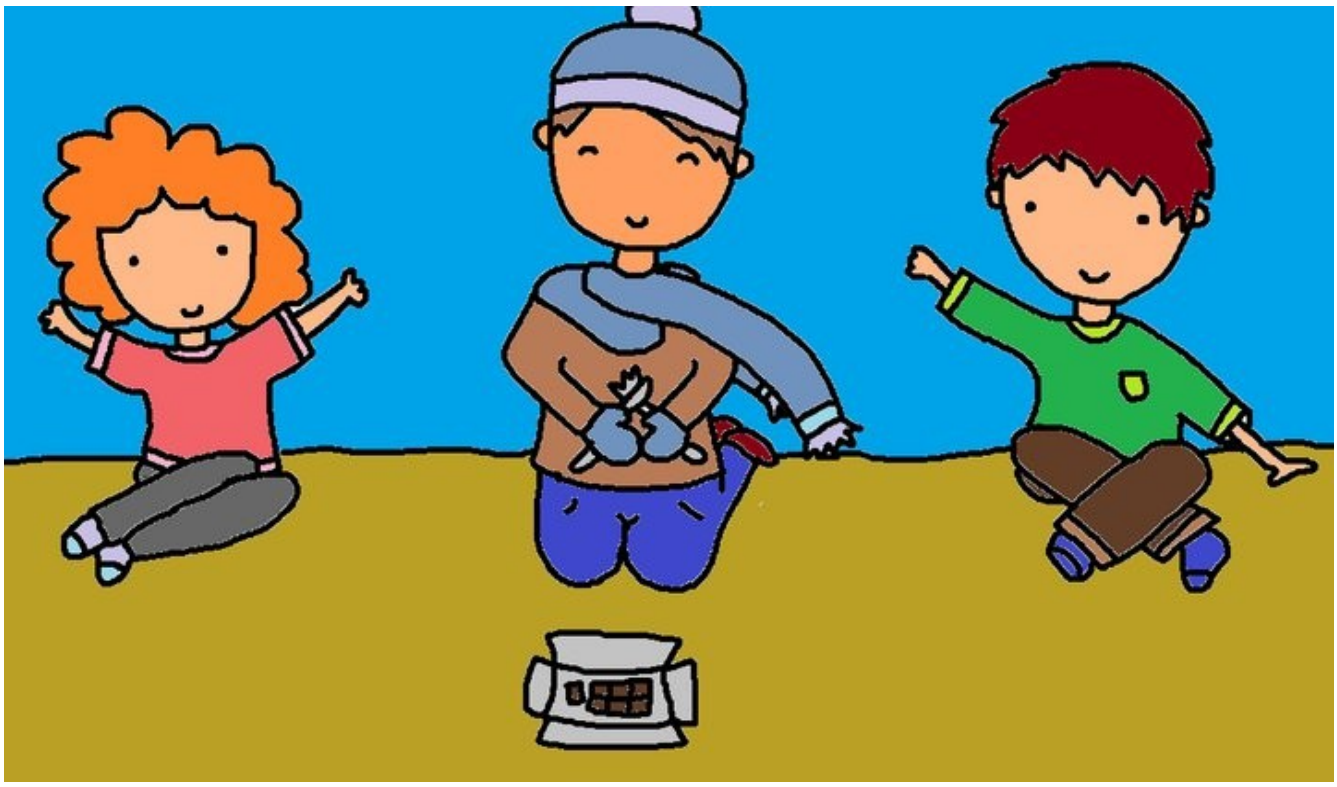
Uczestnicy dzielą się na cztery grupy. Każdej grupie zostaje przydzielona postać z bajki: Czerwonego Kapturka, Babci, Wilka, Myśliwego. Ustalenie gestów. Prowadzący czyta bajkę, a kiedy w tekście pojawi się któraś z postaci, wówczas odpowiednia grupa przedstawia go umówionym gestem.

Bajka, nie bajka, skrzata zdumiewajka, o dziewczynce, którą **Czerwonym Kapturkiem** zwali. **Czerwony Kapturek** miał **Babcię**, która mieszkała w lesie, co go dzielny **Myśliwy** patrolował z uwagi na groźnego **Wilka.**
Pewnego dnia **Babcia** zachorowała i mama **Czerwonego kapturka** wysłała **Czerwonego Kapturka** do **Babci, Babci Czerwonego Kapturka**, z koszem smakołyków i lekarstw.
Czerwony Kapturek idąc do **Babci**, wcale nie obawiał się straszliwego **Wilka**, bo wiedział, że pan **Myśliwy** strzeże lasu i w razie potrzeby uratuje **Czerwonego Kapturka** przed **Wilkiem.**
Gdy **Czerwony Kapturek** spotkał po drodze **Wilka**, ten nie okazał się wcale groźny, zapytał bowiem **Czerwonego Kapturka** tylko o drogę do **Babci.** Życzliwy **Czerwony Kapturek** dokładnie wytłumaczył **Wilkowi,** gdzie mieszka jego ukochana **Babcia**, ciesząc się, że nie musiał wzywać **Myśliwego.** Gdy **Czerwony Kapturek** sam dotarł do chatki **Babci**, okazało się, ze wpadł w pułapkę **Wilka. Wilk** bowiem połknął **Babcię**, razem z **Kapturkiem** i rannym kapciem. Tymczasem dzielny **Myśliwy** , będąc w pobliżu życzliwej mu **Babci, Babci Czerwonego Kapturka**, postanowił ją odwiedzić. Po wejściu do chatki **Babci, Myśliwy** szybko zorientował się w niecnych czynach **Wilka**. Widząc, jak **Wilka** duma rozpiera, **Myśliwy** wyjął zza cholewy kordelas i do **Wilka** strzela. **Wilk** pada. **Babcia z Kapturkiem** uratowane czułe dziękują **Myśliwemu.** A morał bajki jest taki: **Nie ufaj w lesie nieznajomemu**.

BITWA NA ŚNIEŻKI Z GAZET
Dwie drużyny stoją naprzeciwko siebie. Sala jest podzielona na dwie części. Każdy gracz dysponuje jedną kulą. Na sygnał prowadzącego drużyny przerzucają kulki na boisko drużyny przeciwnej. Kolejny sygnał przerywa bitwę. Zamiast sygnału można użyć muzyki gdy muzyka rozbrzmiewa można rzucać śnieżkami, gdy zostaje wyłączona, należy przerwać rzucanie. Wygrywa drużyna która ma mniej kul na swojej części sali. Po zabawie uczestnicy wrzucają kulki do trzech foliowych reklamówek i sklejają je taśmą tworząc bałwana.

SAŁATKA OWOCOWA
Wszyscy siedzą w kręgu. Prowadzący stoi wewnątrz kręgu. Dzieli on uczestników na równe grupy, które od tej chwili są zbiorami owoców. Stojąc wewnątrz kręgu prowadzący wymienia grupy owoców, np.: „jabłka i śliwki", wtedy osoby „będące" tymi owocami muszą się zmienić miejscami. Na hasło „sałatka owocowa" wszyscy mają zmienić miejsce, a osoba stojąca w środku szuka miejsca w kręgu dla siebie. Ten z uczestników dla którego zabrakło miejsca w kręgu, zostaje w środku i wydaje polecenia.

BAZYLISZEK
Stoimy w kręgu tak, aby każdy widział oczy pozostałych uczestników zabawy. Jedna z osób, która będzie miała za zadanie zdemaskować bazyliszka wychodzi z sali, wówczas prowadzący wybiera bazyliszka. Bazyliszek paraliżuje poprzez mrugnięcie jednym okiem. Pogromca bazyliszka wchodzi do sali i ma trzy szanse, by wskazać bazyliszka. Ten, kto zobaczy, że bazyliszek do niego mrugnął pada na ziemię, ale tak by pogromca nie zauważył kto mruga. Gra kończy się, gdy wszystkie osoby zostaną sparaliżowane lub gdy pogromca wskaże bazyliszka.



CZEKOLADA
Wszyscy uczestnicy siedzą w kręgu. Osoba, która rozpoczyna grę rzuca kostką. Jeżeli wyrzuci "6" wchodzi do kręgu, gdzie leży czekolada, ubiera przygotowaną wcześniej czapkę, szalik i rękawiczki, bierze do rąk sztućce, otwiera czekoladę i próbuje odkroić jedną kostkę. Dana osoba ma tyle czasu na konsumpcję, aż kolejna osoba w kręgu nie wyrzuci "6". Każdy gracz w jednej kolejce rzuca tylko jeden raz kostką. Zabawa trwa tak długo, aż czekolada zostanie zjedzona.

TRZY RZĘDY
Uczestnicy ustawiają się w trzech równolicznych rzędach.
I rząd – nadający
II rząd – zagłuszający
III rząd – odbierający
Pierwszy rząd wymyśla dowolny wyraz. Następnie wykrzykuje go jak najgłośniej. Drugi rząd stara się go zagłuszyć (może tupać, krzyczeć, klaskać, machać rękoma). Natomiast trzeci musi odgadnąć, co nadaje pierwszy. Po odgadnięciu hasła następuje zmiana ról między rzędami.

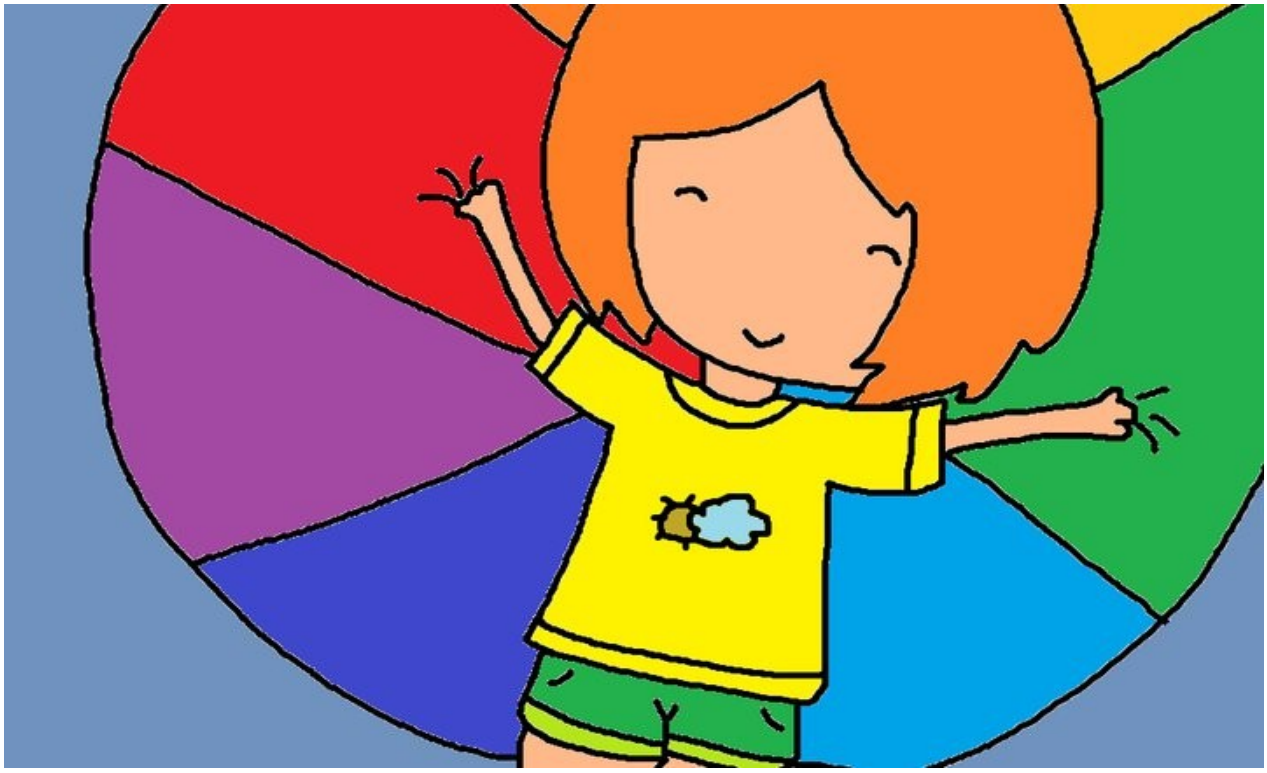
KIM/CZYM JESTEM?

Piszemy na kartce nazwę postaci np. Harry Potter i przyklejamy do niej plaster tak aby można było w każdej chwili kartkę przykleić gdzie się chce. Następnie na odpowiedni sygnał - przyklejamy kartkę z plastrem sąsiadowi po prawej stronie do czoła, tak, aby każdy mógł ujrzeć co jest na kartce napisane (z wyjątkiem gracza). Celem gry jest odgadnięcie jaka nazwa postaci jest przyklejona na własnym czole. Można zadawać wszelkie pytania jednak odpowiadać wolno jedynie tak/nie np. czy jest to postać z filmu Shrek. Reszta mówi - Nie lub Tak. W chwili gdy osoba jest pewna swojej postaci mówi - Moją postacią jest... Wygrywa osoba, która odgadnie swoją postać po jak najmniejszej liczbie pytań.

ŚCIEMNIACZ
Dzielimy grupę na trzy - cztery drużyny. Prowadzący podaje trudne, niezrozumiałe słowo np. co to jest FULGURYT? (można znaleźć takie słowa w encyklopedii). Każda z drużyn zapisuje na kartce zmyśloną definicję. Starają się, by była ona jak najbardziej prawdopodobna. Następnie prowadzący zbiera kartki i czyta definicje drużyn oraz tą poprawną. Dzieci nie wiedzą która z definicji jest poprawna, znają tylko swoją. Każda z drużyn wybiera jedną, właściwą odpowiedź. Drużyny obstawiają dobrą odpowiedź wybraną przez siebie ilością cukierków. Można na przykład przygotować szklanki ponumerowane w zależności od ilości definicji. Na znak prowadzącego reprezentant drużyny wrzuca do jednego z kubków cukierki. Jeśli odpowiedź jest poprawna- dostają dwa razy tyle cukierków. Jeśli nabiorą się na definicję przeciwników- oddają im obstawione cukierki.

ZNAJDŹ NUMER
W szkole rozwieszone są kartki z cyframi np. 1-60. Na jednej kartce jest napisana jedna cyfra Kartki są przyklejone w różnych miejscach w szkole. Dwie grupy dostają od prowadzącego polecenie znalezienia danej liczby, zerwanie kartki i powrotu do prowadzącego. Prowadzący zadaje prostą zagadkę lub zadanie np. zaśpiewajcie wspólnie piosenkę. Grupa musi odpowiedzieć na pytanie/wykonać zadanie, w przeciwnym razie traci punkt. Grupa która wykona więcej zadań i znajdzie więcej numerów wygrywa.

ZABAWY Z CHUSTĄ ANIMACYJNĄ KLANZA



PRZEBIEGANIE POD CHUSTĄ
Uczestnicy podnoszą i opuszczają chustę. Prowadzący mówi, kto ma zmienić miejsce, np.:
„Przebiegają ci, którzy... mają niebieskie oczy,
mają siostrę
lubią zimę itp.

SAŁATKA OWOCOWA
Uczestnicy podzieleni są na 4-5 rodzajów owoców, np.: jabłka, gruszki, śliwki, wiśnie, banany. Prowadzący stoi z boku. Grupa wachluje chustą. Gdy jest wysoko, prowadzący wymienia nazwy dwóch owoców – te osoby przebiegają pod chustą. Na hasło „OWOCE" wszyscy zmieniają miejsce.

POGODA
Uczestnicy poruszają chustą według poleceń prowadzącego:
„Wieje słaby wiaterek" – lekkie poruszanie chustą
„Wieje coraz mocniej" – silniejsze ruchy chustą
„Zerwał się sztorm na morzu" – bardzo silne potrząsanie chustą
„Zaczyna padać deszcz" – lekkie uderzenia palców w chustę
„Pada coraz mocniej" – uderzenia dłonią w chustę
„Grzmot" – jednoczesne poderwanie chusty do góry i nagłe szarpnięcie w dół

BILARD
Grupa wachluje chustą, na której jest piłeczka. Trzeba tak poruszać chustą, aby piłeczka wpadła do otworu.

KWIAT LOTOSU
Jedna osoba siedzi na środku chusty z nogami pod brodą, pozostali trzymają chustę za brzeg. Wszyscy idą powoli w prawo jednocześnie zawijając siedzącego. Gdy jest on zawinięty do wysokości ramion, zatrzymują się i na „trzy" równocześnie i szybko wycofują się.

REKIN
Uczestnicy siedzą w kręgu, trzymając chustę na wysokości barków. Są „turystami, którzy kąpią się w morzu". Pod chustą jest jedna osoba – „rekin", który poluje na „turystów". Zadaniem „rekina" jest „wciąganie turystów pod wodę" (chustę). Każdy złapany „turysta" staje się „rekinem". Na pomoc „turystom" mogą przyjść „ratownicy" (2-3 osoby), którzy chodzą dookoła chusty ratując „porwanych". „Ratownik" łapie ofiarę za ręce lub pod pachy, a „rekin" nigdy nie ciągnie „na siłę"- po wyczuciu oporu szybko szuka innej ofiary.

RYBAK I RYBKA
Uczestnicy stoją w kręgu, trzymając brzeg chusty. Jedna osoba wchodzi na chustę i jest „rybakiem". Pod chustą „pływa rybka". Zadaniem „rybaka" jest dotknąć „rybkę". Grupa cały czas faluje chustą.

KURTYNA
Dwie osoby stojąc na krzesłach tworzą z chusty kurtynę. Po obu jej stronach siedzi tyle samo uczestników. Na znak prowadzącego do chusty zbliża się wybrana osoba z każdej grupy. Kurtyna opada. Trzeba jak najszybciej powiedzieć imię osoby stojącej po drugiej stronie kurtyny. Kto zrobi to wolniej, przechodzi do drużyny przeciwnej

GRA FABULARYZOWANA- ĆWIERĆLAND

Zabawa ułatwia kontakty międzyludzkie, wyzwala aktywność twórczą, stymuluje do podejmowania działań z wykorzystaniem różnorodnych środków wyrazu. Zabawa ta z powodzeniem może być stosowana w dużej grupie uczniów w wieku szkoły podstawowej, gimnazjum, a nawet dorosłych.

W czasie tej zabawy dzieci kształtują umiejętność porozumiewania się z sobą, uczą się pracy i współpracy w zespole, kreatywności, twórczego myślenia, umiejętności pokonywania trudności, rozwijają pomysłowość i wyobraźnię. Przeprowadzenie zabawy nie pociąga za sobą dużych kosztów, a uczniowie mogą bawić się w pomieszczeniu lub też na wolnym powietrzu.

Potrzebne materiały: bibuła marszczona w kolorze czerwonym, zielonym, żółtym i niebieskim, papier kolorowy w tych samych kolorach, taśma samoprzylepna, papier pakowy, kredki, mazaki, nożyczki, klej, kolorowe baloniki oraz odtwarzacz CD i płyta z wesołymi nagraniami do końcowej zabawy.

Przebieg zabawy:

- Losowanie kolorów.
- Dobór strojów do wylosowanych kolorów.
- Czytanie I części bajki.
- Urządzanie swoich krajów.
- Czytanie II części bajki.
- Hymn narodowy i godło – logo kraju.
- Pomnik szczególnie zasłużonej osoby i mowa z okazji odsłonięcia pomnika.
- Opowieść o najważniejszym święcie państwowym.
- Pantomimy zawodów.
- Restauracja narodowa.
- Układanie menu
- Czytanie III części bajki.
- Zjednoczenie kolorów, wspólna zabawa.

Losowanie kolorów
Losowanie kolorów należy przeprowadzić na dzień lub dwa przed zabawą. Przygotowujemy jednakową ilość losów w kolorze czerwonym, niebieskim, zielonym i żółtym. Każdy uczeń przez wylosowanie koloru staje się mieszkańcem określonego kraju.

Dobór strojów
W dniu zabawy każdy uczestnik przychodzi ubrany w odzież w wylosowanym przez siebie kolorze, gdyż każdy może nosić tylko taką odzież, która ma kolor jego kraju. Każdy przynosi ze sobą możliwie wiele przedmiotów w barwach swojego państwa. Przy ich pomocy zostanie urządzony kraj.

Czytanie I części bajki:

Bajka o Ćwierćlandzie Część I

Państwo to jest okrągłe jak naleśnik, a ponieważ składa się z czterech krajów nosi nazwę Ćwierćlandu. W pierwszym kraju wszystko jest zielone: domy, ulice, samochody, telefony, dorośli, a także i dzieci. W drugim kraju wszystko jest czerwone: drzewa, wanny, lizaki, dorośli, a także dzieci. W kraju trzecim wszystko jest żółte: miotły, szpitale, kwiaty, rusztowania na budowie, dorośli a także dzieci. W czwartym kraju czystko jest niebieskie: lampy na skrzyżowaniach, meble, mosty, szczoteczki do zębów, rowery, dorośli, i także dzieci.”

Po przeczytaniu pierwszego fragmentu bajki uczniowie przechodzą do swoich krajów i przy pomocy przyniesionych rekwizytów oraz kolorowych papierów i baloników urządzają swoje państwa. Miejsce na środku pozostaje wolne. Jeśli zabawa odbywa się w pomieszczeniu dobrze jest w każdym kącie zawiesić szarfę lub kawałek bibuły, aby uczniowie orientowali się gdzie znajdują się terytoria poszczególnych krajów.

Czytanie II części bajki:

Bajka o Ćwierćlandzie Część II

Dzieci w dniu narodzin są kolorowe. Tak jest w całym „Ćwierćlandzie”. Lecz dorośli patrzą na nie swoimi zielonymi, czerwonymi, żółtymi bądź niebieskimi oczami, głaszcząc je przy tym swoimi zielonymi, czerwonymi, żółtymi czy też niebieskimi rękami dotąd, aż te stają się jednokolorowe. Najczęściej dzieje się to bardzo szybko. Pewnego razu w kraju zielonym przyszedł na świat chłopiec o Imieniu Groszek. Gdy skończył rok to był jeszcze trochę kolorowy. Było to niepokojące, lecz w końcu Groszek nabrał zielonej barwy tak jak trzeba. W „Ćwierćlandzie” dzieci nie muszą chodzić do szkoły. Uczą się tylko rzeczy najistotniejszej: w kraju zielonym, że liczy się tylko kolor zielony, w czerwonym, że czerwony, w żółtym, że żółty, a w niebieskim, że niebieski. Tak więc w kraju czerwonym nocą i dniem fruwają transparenty. „Kolor zielony, żółty i niebieski to oszustwo”- można na nich przeczytać. „Tylko czerwień jest prawdziwa”, i rozlega się piosenka truskawkowa - hymn narodowy kraju czerwonego. W niebieskim kraju wszędzie wiszą plakaty z napisem: „Niebieski, niebieski, niebieski!” I za każdym razem, gdy dzieci wpatrują się swoimi niebieskimi oczami w napis na plakatach, dostają swędzenia w niebieskich piętach i natychmiast tańczą śliwkowe tango.

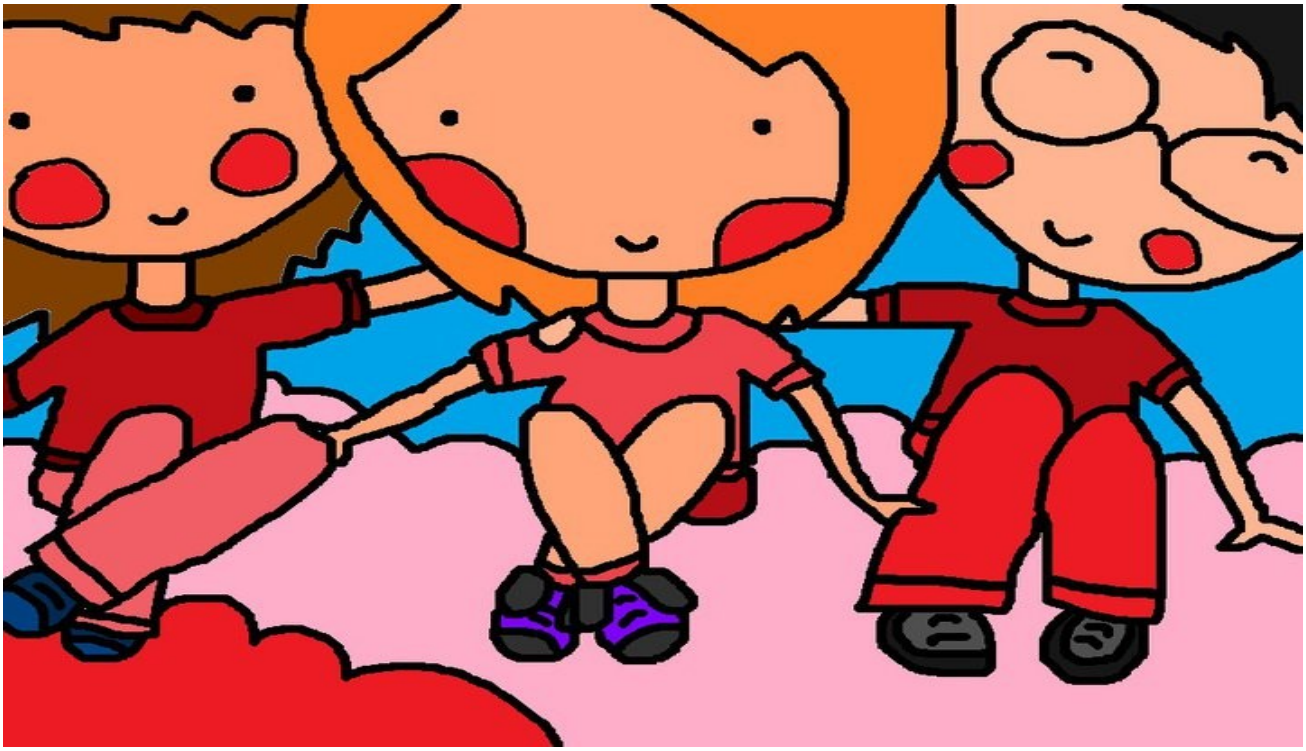
W żółtym kraju krzyczy megafon: „Kolor niebieski, czerwony i zielony jest do kitu. Żółty - to jest to!” Potem dzieciaki zdejmują żółte czapeczki z głów i tańczą cytrynowego bluesa. A w kraju zielonym stoi w parku mówiący robot. „Bądźcie zieloni” – woła, „jeśli usłyszycie czerwony, niebieski, żółty, to nie dawajcie wiary.

Raz Groszek wetknął robotowi do buzi kawałek zielonego sera i robot przez trzy dni mówił tylko „pi-per-la-pop”. Dzieciarnia uznała, że to wspaniale. „Żółtego dnia” - pozdrawiają się dzieci w kraju żółtym, bo przecież żółty jest najlepszy. Polem jeżdżą na melonowych wrotkach i wypuszczają z klatek żółte kanarki. Czasami siadają i marzą. Oczywiście ich marzenia mają żółtą barwę, bo przecież o innych kolorach nie wiedzą. Marzą o lwim zębie, o słomkowym kapeluszu, o galaretce brzoskwiniowej, o żółtym samochodzie pocztowym, o robaczku świętojańskim, i gdy otwierają po jakimś czasie swoje żółte oczy, to są troszeczkę niezadowolone. Lecz nie umieją powiedzieć, dlaczego.

W kraju czerwonym dzieci mają wielką czerwoną zabawę: rzucają pomidorami w zachodzące słońce, a słońce te pomidory połyka. Potem, gdy zapada zmrok i w domach zapalają się czerwone lampy, dzieci siadają i patrząc w dal wzdychają. A wszystkie ich westchnienia mają oczywiście kolor czerwony. Czasami czują się tak, jak gdyby im czegoś brakowało, ale nie mówią o tym.

W niebieskiej krainie dzieci mają taką zabawę: „Niebo” - mówi któreś, a inne odpowiadają: „niebieskie”. „Dym - niebieski, atrament - niebieski, papużka - niebieska, niezapominajka – niebieska”. I tak nieustannie, aż do zmęczenia. Potem łapią się za ręce i wymyślają różne rzeczy. Wymyślają niebieskie mandarynki, niebieski śnieg, niebieska muzykę, niebieskie konie. Czasami któreś dziecko boli ząb. Ból jest wtedy niebieski. Ale to oczywiste!

W kraju zielonym największa radość sprawia skakanie przez kaktusy. Jeśli któreś z dzieci nie skacze dość wysoko, to wbija mu się do pupy kaktusowy kolec. Fajna jest też zabawa w skaczące żabki. Natomiast liczenie trawy jest nudne. Gdy się w to bawią, to zaczynają ziewać. Siadają na zielone parkany i wymyślają sobie zielone prezenty, na przykład: zielony likier z mięty, sałatę z porem, pięć metrów węża do podlewania ogrodu i tak w kółko. Tylko Groszek pewnego razu zażyczył sobie czerwoną kropkę. Taką maleńką, maciupeńką. Całe szczęście, że policja o tym nie wie.



Zadaniem policjantów w każdym kraju jest odnawianie każdego ranka o godzinie szóstej kredowych granic. Najpierw czeszą oni swoje czerwone, niebieskie, żółte i zielone włosy czerwonymi, niebieskimi, żółtymi i zielonymi grzebieniami, a następnie idą do pracy. Potem, jak inni dorośli wracają do domu i odmawiają modlitwę przed wieczerzą. „Kochany, żółty Panie Boże" - modlą się w kraju żółtym – „Dziękujemy Ci za to, że jesteśmy żółci. Chroń nas Boże". A w krajach pozostałych rozbrzmiewa modlitwa do niebieskiego, zielonego i czerwonego Boga i wszyscy modlą się tylko za siebie.
W "Ćwierćlandzie" oczywiście nie jest tak, że kraje są od siebie całkowicie odcięte. Można telefonować. Na przykład z kraju niebieskiego do zielonego lub czerwonego. Z kraju żółtego można wykręcić numer do kraju niebieskiego. Ponieważ jednak kable telefoniczne są przecięte, to telefony są głuche. Dzieci doskonale o tym wiedza i nawet nie próbują dzwonić.

Hymn narodowy i godło kraju:
Mieszkańcy każdego kraju układają piosenkę pasującą do koloru i wszyscy jej się uczą. Wykonują również własnego pomysłu godło. Po odpowiednim przygotowaniu każdy kraj kolejno odśpiewuje swój hymn i prezentuje godło.

Pomnik szczególnie zasłużonej osoby, postaci lub ważnego wydarzenia:
Każde państwo ma zasłużoną osobę, lub bardzo ważną postać. Należy więc wybudować pomnik, przygotować mowę na odsłonięcie pomnika. Następnie państwa kolejno dokonują uroczystego odsłonięcia pomników wygłaszając przygotowane mowy.

Opowieść o najważniejszym święcie państwowym:
Mieszkańcy poszczególnych krajów redagują opowieść o najważniejszym święcie. Kto, kiedy i dlaczego to święto ustanowił i w jaki sposób mieszkańcy je obchodzą. Potem reprezentanci krajów kolejno je odczytują.

Pantomimy zawodów:
W każdym kraju są odpowiednie zawody, w których kolor państwa odgrywa ważną rolę. Mogą to być zawody nierealne. Każdy kraj przygotowuje dwie pantomimiczne scenki, w których pokazywane są te zawody.

Restauracja narodowa:
Każdy kraj posiada reprezentacyjną restaurację narodową. Mieszkańcy wymyślają nazwę tej restauracji i wykonują szyld na papierze pakowym.

Układanie menu:
Wymyślanie menu na szczególnie ważne uroczystości.

Czytanie III części bajki:

Bajka o Ćwierćlandzie Część III

Pewnego dnia zdarzyło się coś zaskakującego: w środku zielonej ćwiartki wyrosła żółta róża. Była to piękna róża! Lecz dorośli przechodząc obok niej wykrzywiali twarze jakby przechodzili obok gnojówki. I nie trwało to długo. Na miejsce przybyło 35 policjantów i 35 szpadlami wgniotło różę w ziemię. To było tego dnia, w którym groszek upuścił swoją łyżkę do talerza ze szpinakiem.

Szpinak rozprysnął się dookoła. Ale nic się nie stało, bo pokój tak, czy tak był przecież zielony. Rodzice Groszka także. Jedynie pękł talerz. Potem nie zdarzyło się już nic więcej. W każdym razie nie było ani widać, ani słychać nic szczególnego. Jednakże wszystkie dzieci w Ćwierćlandzie zaczęły odczuwać niepokój. Od momentu, kiedy pękł talerz.

I nagle wszystkie dzieci z kraju czerwonego pobiegły do miejsca, gdzie graniczą ze sobą wszystkie kraje. Dzieci z kraju niebieskiego też tam pobiegły, z żółtego i zielonego także. Gdy już wszystkie znalazły się na granicy, zaczęły się sobie przypatrywać nawzajem, nie mówiąc ani jednego słowa. Aż Groszek zrobił coś, co inne dzieci w mig podchwyciły. Po prostu splunął na kredową granicę. Potem roztarł ślinę nogą. Kreda znikła. Inne dzieci zrobiły to samo. Spluwały i tarły kredę, aż nie zostało ani śladu z granic. Wtedy dzieci wybuchły śmiechem, zaczęły się obejmować bardzo ostrożnie nawzajem: zielone - żółte, żółte - niebieskie, niebieskie - czerwone, czerwone – zielone i wciąż dalej, aż każdy objął każdego. Najpierw niczego nie dostrzegły. Zaczęły się bawić nie pamiętając, co mówił robot w parku, megafon, plakaty i transparenty. Powoli dzieci przestawały być jednokolorowe. Na zielonych pojawiły się czerwone niebieskie i żółte plamki na niebieskich – zielone, czerwone, żółte, na czerwonych i żółtych zaczęło dziać się to samo.

A gdy już wszystkie dzieci miały wszystkie kolory „Ćwierćlandu" na sobie, to ich myśli, marzenia, odczucia i życzenia stały się kolorowe. Każde dziecko zaczęło rozumieć drugie i zawładnęły całym „Ćwierćlandem". Nigdy przedtem nie było tak radośnie - śpiewają razem cytrynowego bluesa, skaczą przez kaktusy, wymyślają niebieski śnieg, rzucają pomidorami w zachód słońca. Dorośli robią okrągłe oczy ze zdziwienia, ale są bezsilni, bo nie ma już jednokolorowych dzieci. Niektórzy rodzice chcą także być kolorowi. Bardzo się starają i nawet pojawiają się na nich kolorowe nieśmiałe plamki, na przykład na rodzicach Groszka. Lecz naprawdę kolorowe są tylko dzieci…

Zjednoczenie kolorów i wspólna zabawa.
Teraz uczniowie w rytm muzyki przekraczają granice, dokonuje się mieszanie kolorów, uczniowie zamieniają się częściami garderoby, rekwizytami tak, aby stały się kolorowe. Jest wesoło, nikt nie jest izolowany w swoim kraju, dzieci bawią się w rytm muzyki.

Broszura sfinansowana ze środków Fundacji PZU

Treść i skład: Aleksandra Ławecka

Opracowanie graficzne: Kamila Łyłka

Kontakt:
Stowarzyszenie Elbląg Europa
www.elblageuropa.pl

Aleksandra Ławecka
ola@elblageuropa.pl
tel 504067978

Data wydania: maj 2011
Nakład: 500 sztuk.