



ŁOWCY PRZYGÓD

WYPRAWA W NIEZNANE

PRZYJACIEL MOIM NAJWIĘKSZYM SKARBEM!

SCENARIUSZ ZAJĘĆ WARSZTATOWYCH



W KINACH OD 16 SIERPANIA



Fundacja Rozwoju
Kompetencji Medalnych
i Społecznych



reż. Gonzalo Gutierrez 'G.G.' | Argentyna, Niemcy 2024, 88 min.

PRZYJACIEL MOIM NAJWIĘKSZYM SKARBEM!

Opracowała: dr Ewa M. Walewska

Grupa wiekowa: klasy I-III oraz IV-VI szkoły podstawowej

Cele zajęć:

W trakcie zajęć uczeń:

- jest pobudzany do refleksji na temat przyjaźni jako wartości w życiu człowieka;
- ćwiczy i rozwija swoją wyobraźnię;
- uczestniczy w zabawach ruchowych;
- rozwija swoją pomysłowość;
- ćwiczy umiejętność działania w zespole;
- pracuje z kartami emocji, analizując obrazy i ich znaczenie;
- ćwiczy umiejętność wypowiedzi indywidualnej na forum grupy.

Czas trwania: jedna jednostka lekcyjna (45 min.)



Metody pracy:

- burza mózgów (klasy I-III, IV-VI);
- zabawa z piłką (I-III);
- zabawy ruchowe (I-III, IV-VI);
- karty emocji (IV-VI);
- gra wyobraźni (I-III, IV-VI);
- wypowiedź indywidualna (I-III, IV-VI).

Materiały dydaktyczne:

- **Film "Łowcy przygód"**, reż. Gonzalo Gutierrez 'G.G.', Argentyna, Niemcy 2024, 88 min.
- **Załącznik nr 1** (do wydruku w jednej kopii, najlepiej w kolorze).
- **Załącznik nr 2** (do wydruku w jednej kopii, dla nauczyciela).
- **Załącznik nr 3** (do wydruku w wielu kopiach, do rozdania drużynom).

Potrzebne materiały:

- miękka piłka lub maskotka;
- wydruki załączników 1, 2 i 3.

Przyjaciel, czyli... kto?

BURZA MÓZGÓW + ZABAWA Z PIŁKĄ

[ćwiczenie sugerowane dla klas I-III]



Ćwiczenie może zostać zrealizowane w klasie, na szkolnym korytarzu lub na świeżym powietrzu – szkolnym placu/boisku.

Niezbędne narzędzie: piłka/miękka maskotka.

Nauczyciel zadaje uczniom pytanie „**Co to znaczy, że ktoś jest naszym przyjacielem?**”. Chętni do odpowiedzi uczniowie zgłaszają się, a nauczyciel rzuca piłką/maskotką do kolejnych osób i w ten sposób nadaje kolejność wypowiedzi. Po wygłoszeniu odpowiedzi uczeń odrzuca piłkę nauczycielowi. Na koniec nauczyciel krótko podsumowuje odpowiedzi, które padły i w razie potrzeby uzupełnia całość propozycjami od siebie.

Dla nauczyciela:

Warte wymienienia elementy definicji przyjaźni:

- przyjaciel/przyjaciółka to ktoś, kto nas bardzo dobrze zna,
- przy kim czujemy się bezpieczni,
- z kim chcemy spędzać jak najwięcej czasu,
- przyjacielowi/przyjaciółce można zaufać,
- można powierzyć sekrety,
- można opowiedzieć o tym, czego się boimy, co nas martwi, smuci,
- przyjaciel zawsze pomaga nam w potrzebie albo przynajmniej stara się nam pomóc,
- przyjaciel chce dla nas dobrze, chce naszego szczęścia, jest dla nas dobry,
- potrafi nas rozśmieszyć,
- stara się nas pocieszyć, gdy jest nam smutno.

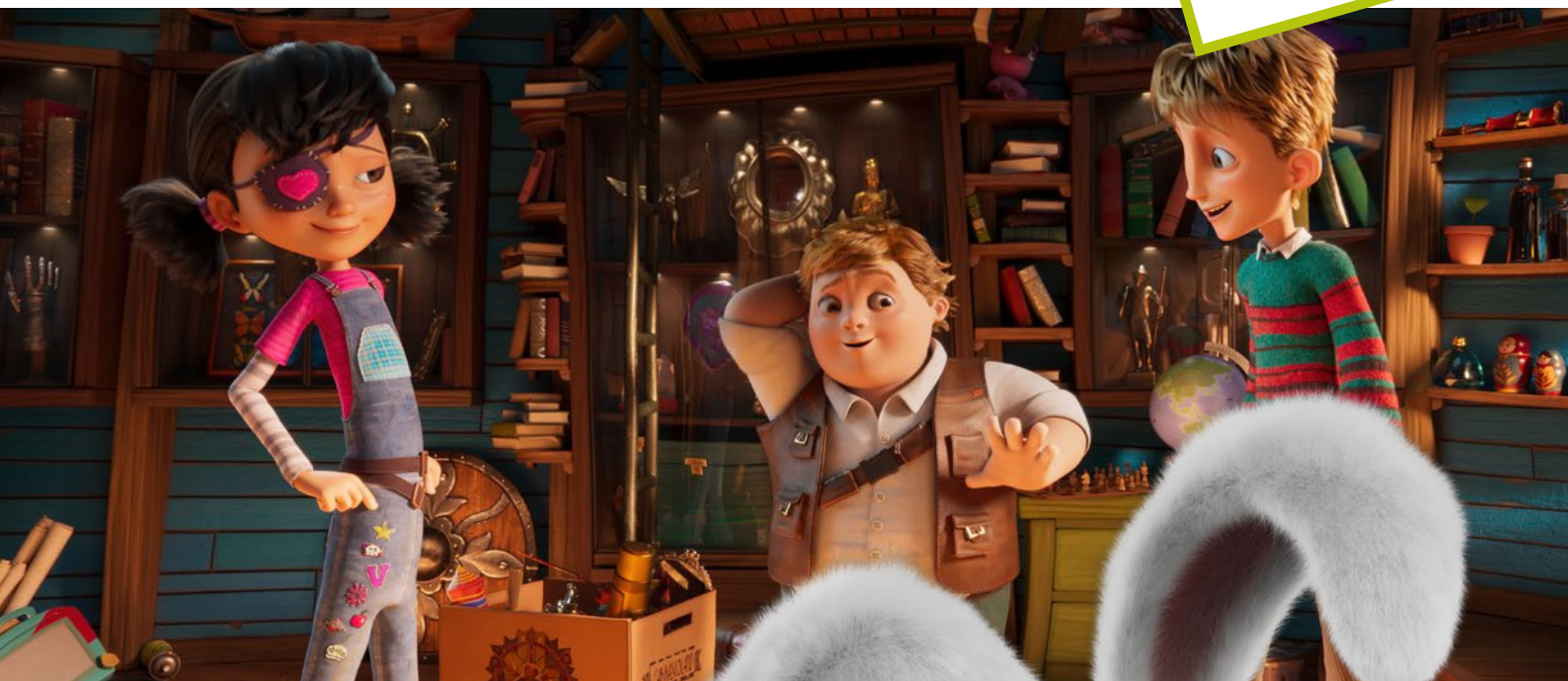
(Czas: ok. 10 minut)

Kolega/koleżanka czy już przyjaciel?

BURZA MÓZGÓW + PRACA Z KARTAMI EMOCJI

[ćwiczenie sugerowane dla klas IV-VI]

2!



Nauczyciel zapowiada, że w tym ćwiczeniu zastanowimy się: **czym się różni kolega/koleżanka od przyjaciela/przyjaciółki?**

Nauczyciel rozkłada na podłodze/ziemi karty emocji (**załącznik nr 1**) i zaprasza uczniów, by usiedli w kręgu wokół kart. Zapowiada, że teraz uczniowie będą mieli 2-3 minuty na przyjrzenie się kartom i wybranie w myślach jednej, która w jakiś sposób według nich odpowiada na pytanie: „Czym się różni kolega/koleżanka od przyjaciela/przyjaciółki?”.

Po 2-3 minutach nauczyciel prosi o zgłoszenie (lub sam wybiera) pierwszego ucznia chętnego do wskazania, którą kartę wybrał i wyjaśnienia, w jaki sposób odczytuje obrazek na karcie.

Ponieważ kart jest mniej niż uczniów, kilka osób wybierze i omówi tę samą kartę

(Czas: ok. 10 minut)

Sprawdźmy, co nas łączy!

ZABAWA RUCHOWA

[ćwiczenie sugerowane dla klas I-III oraz IV-VI]

3.



Nauczyciel robi krótkie wprowadzenie: „Łatwo jest się zaprzyjaźnić z osobą, z którą wiele nas łączy. W tej zabawie będziecie mieli okazję poznać się lepiej i dowiedzieć się o sobie nawzajem rzeczy, których może jeszcze nie wiedzieliście... Może okaże się, że z niektórymi koleżankami i kolegami łączy Was więcej, niż mogliście przypuszczać!”.

Następnie nauczyciel omawia zasady zabawy:

- wszyscy uczniowie siadają na podłodze (ewentualnie kładą się, np. na trawie na szkolnym terenie) i zamykają oczy;
- nauczyciel będzie odczytywał kolejne zdania, np. „Lubię jeść placki ziemniaczane” (**załącznik nr 2**). Po usłyszeniu zdania uczniowie mają krótką chwilę (ok. 3 sek.) na zdecydowanie czy to zdanie opisuje akurat ich. Jeśli tak, to mają wstać, nadal z zamkniętymi oczami (!);
- następnie nauczyciel woła „Otwórz oczy!”, a wtedy wszyscy równocześnie otwierają oczy i sprawdzają, kto stoi, czyli kto ma podobne preferencje do nich, z kim coś ich łączy.

UWAGA: przed przystąpieniem do ćwiczenia nauczyciel wykreśla pytania, które nie pasują do grupy wiekowej jego uczniów! Może także dopisać samodzielnie wymyślone pytania.

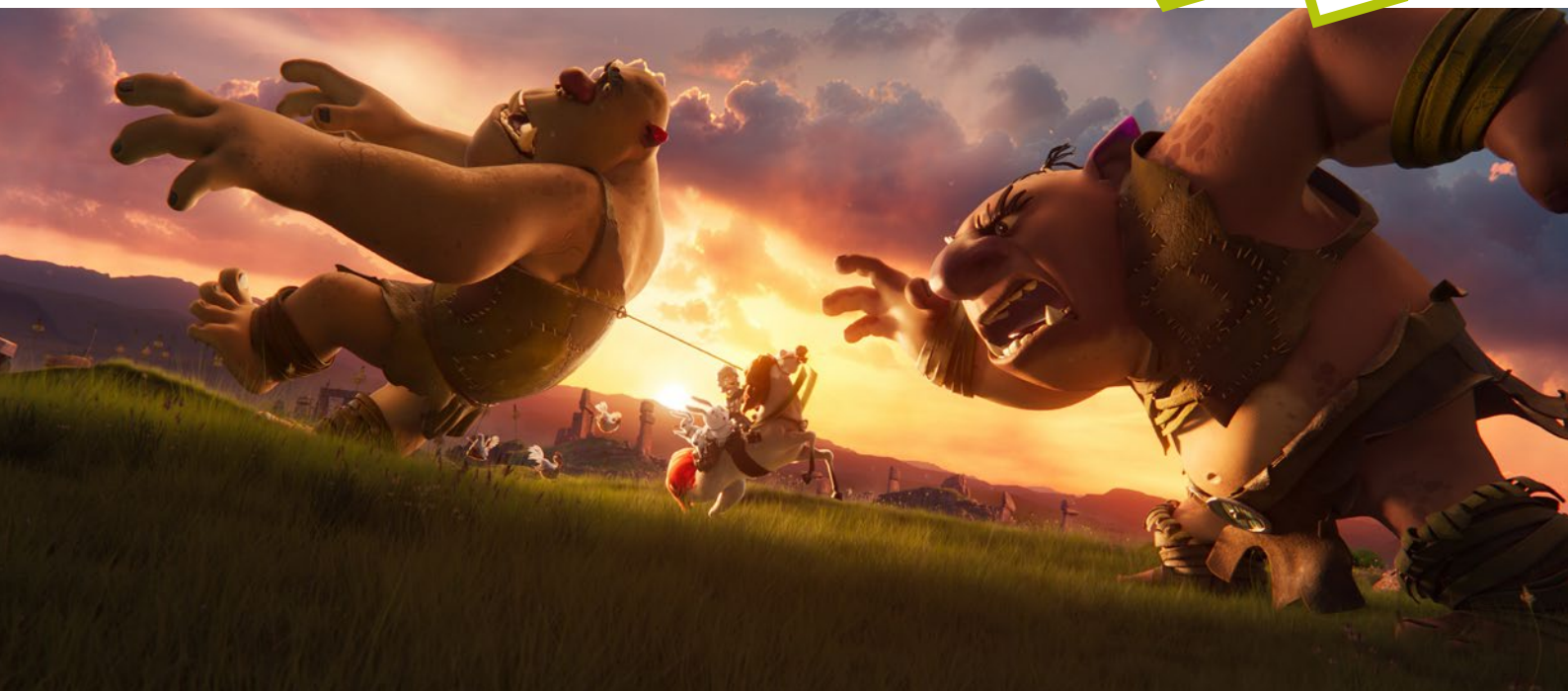
(Czas: ok. 15 minut)

Przeżywamy przygody!

ZABAWA RUCHOWA + GRA WYOBRAŹNI

[ćwiczenie sugerowane dla klas I-III]

4.



Nauczyciel wyjaśnia, że główny bohater filmu *Łowcy przygód* – Alfonso Kichot – pochodzi z rodziny słynnego Don Kichota, czyli bohatera powieści z 1605 roku (autorstwa Miguela de Cervantesa). Don Kichot był człowiekiem, który spędził życie na czytaniu romansów rycerskich, czyli opowieści o bohaterkich przygodach rycerzy, którzy bronili swoich ukochanych dam. Miał tak bogatą wyobraźnię, że uznawał wydarzenia z książek za prawdziwe i postanowił sam zostać takim rycerzem. Jego niezwykle bogata wyobraźnia powodowała, że widział niestworzone rzeczy – zagrożenia i źródła niesamowitych przygód. Np. wiatraki uznawał za olbrzymy, z którymi potem walczył.

Nauczyciel zapowiada, że w tym ćwiczeniu uczniowie także będą ćwiczyć swoją wyobraźnię i przeżywać wyobrażone przygody. Każdy uczeń powinien znaleźć sobie takie miejsce, aby wokół siebie (na długość wyciągniętego ramienia) nie mieć nikogo innego.

Zadaniem uczniów będzie odgrywać sytuacje, które kolejno wymienia nauczyciel:

- jedziesz konno przez las,
- zza drzew wychodzą wilki i musisz przed nimi uciekać konno,
- dojeżdżasz do gór i zaczynasz się na nie wspinać,
- na szczycie góry spotykasz trolla, z którym zaczynasz walczyć mieczem,
- podchodzisz do krawędzi gór i skaczesz w dół - na plecach masz spadochron, otwierasz go i spokojnie zlatujesz na sam dół,
- idąc przez łąkę, zostajesz zaatakowany przez agresywne ptaki,
- skradasz się cichutko przez ogród czarownicy, aby ta Cię nie usłyszała.

(Czas: ok. 15 minut)

Pokonajmy Carrasco!

ZABAWA ZESPOŁOWA + GRA WYOBRAŹNI

[ćwiczenie sugerowane dla klas IV-VI]

5.



Nauczyciel wyjaśnia, że główny bohater filmu *Łowcy przygód* — Alfonso Kichot — pochodzi z rodziny słynnego Don Kichota, czyli bohatera powieści z 1605 roku (autorstwa Miguela de Cervantesa). Don Kichot był człowiekiem, który spędził życie na czytaniu romansów rycerskich, czyli opowieści o bohater-skich przygodach rycerzy, którzy bronili swoich ukochanych dam. Miał tak bogatą wyobraźnię, że uznawał wydarzenia z książek za prawdziwe i postanowił sam zostać takim rycerzem. Jego niezwykle bogata wyobraźnia powodowała, że widział niestworzone rzeczy — zagrożenia i źródła niesamowitych przygód. Np. wiatraki uznawał za olbrzymy, z którymi potem walczył.

Nauczyciel zapowiada, że w tej zabawie uczniowie będą ćwiczyć swoją wyobraźnię tak jak Alfonso Kichot i spróbują wspólnie pokonać Carrasco, który w filmie „Łowcy przygód” zagrażał miasteczku La Mancha.

W tym ćwiczeniu uczniowie muszą utworzyć 3-osobowe zespoły, w których będą wykonywać ćwiczenie. Każdy zespół otrzymuje kartkę z opisem zagrożenia, które na nich czycha oraz listą przedmiotów, które posiadają jako drużyna (**załącznik nr 3**). Zadaniem uczniów jest wymyślenie, w jaki dokładnie sposób spróbują pokonać zagrożenie przy użyciu właśnie tych przedmiotów.

Czas na pracę zespołową: 5-8 minut.

Na koniec chętne do zabrania głosu zespoły opowiadają na forum klasy, czym dysponowały, jaki dokładnie wymyśliły plan i jak wyobrażają sobie tę walkę.

(Czas: ok. 15 minut)

Chcę przyjaciela...

WYPOWIEDŹ INDYWIDUALNA

[ćwiczenie sugerowane dla klas I-III oraz IV-VI]

6



Na zakończenie zajęć przeprowadzamy krótkie ćwiczenie podsumowujące. Uczniowie siadają w kręgu na podłodze/trawniku/boisku i po kolei mówią:

"Chciał(a)bym mieć przyjaciela/przyjaciółkę, który(a)..."

sami wymyślają zakończenie.



(Czas: ok. 3 minuty)

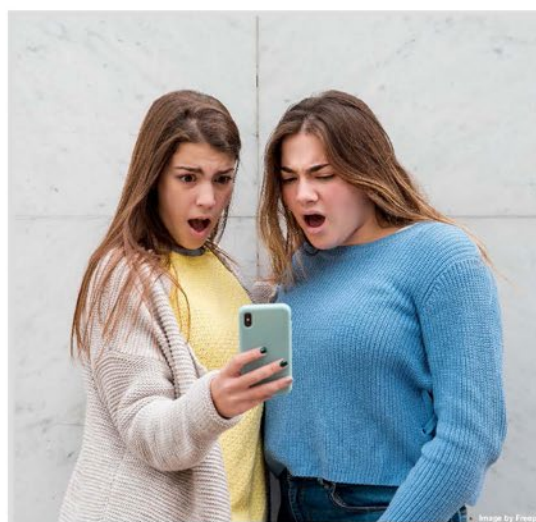
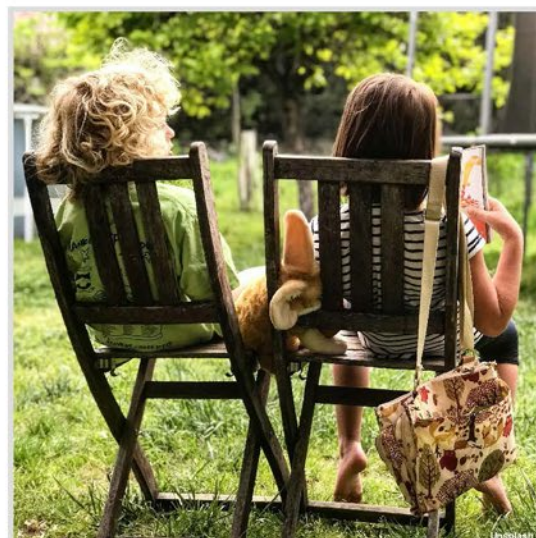
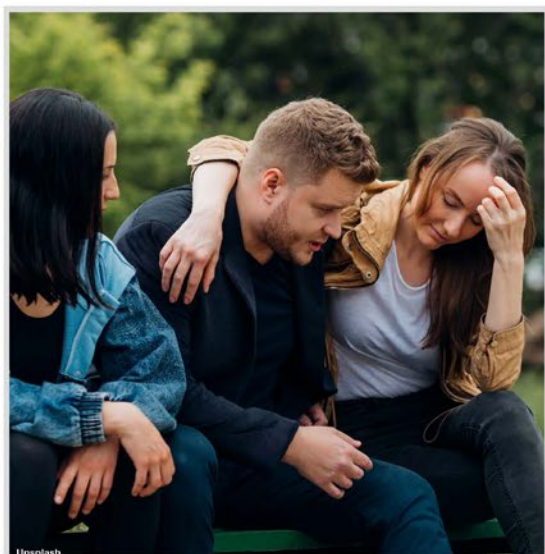
Załącznik nr 1

KARTY DO WYCIĘCIA!



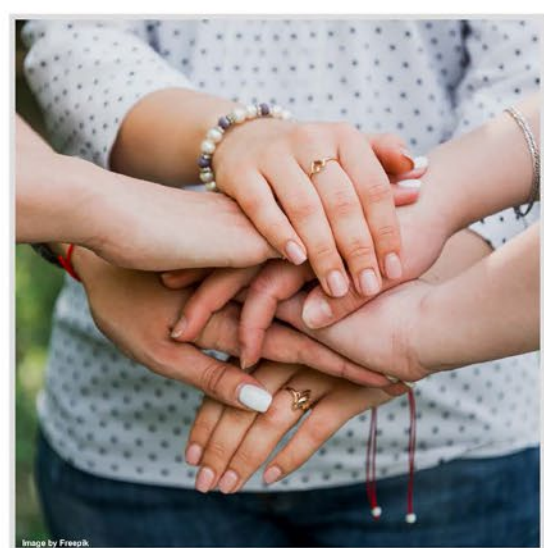
Załącznik nr 1

KARTY DO WYCIĘCIA!



Załącznik nr 1

KARTY DO WYCIĘCIA!



Załącznik nr 1

KARTY DO WYCIĘCIA!



Załącznik nr 2

1. Nie lubię zupy pomidorowej.
2. Moim domowym zwierzątkiem jest królik.
3. Chciał(a)bym mieć rodzeństwo.
4. Widziałe(a)m kiedyś podwójną tęczę.
5. Interesuję się owadami i uważam, że są bardzo ciekawe.
6. Nie lubię chodzić boszo.
7. Moim marzeniem jest posiadanie własnego zwierzątka.
8. Chciał(a)bym mieć supermoc słyszenia myśli innych ludzi.
9. Chciał(a)bym nauczyć się pływać.
10. Interesuję się samochodami.
11. Lubię czytać komiksy.
12. Boję się latać samolotem.
13. Chciał(a)bym kiedyś odbyć podróż w kosmos.
14. Potrafię jeździć na deskorolce i bardzo to lubię.
15. Jeszcze nigdy nie byłem(a)m nad morzem.
16. Jeździłem(a)m kiedyś na koniu.
17. Nie lubię, jak na dworze jest bardzo gorąco.
18. Chciałbym mieć supermoc słyszenia myśli innych ludzi.
19. Lubię chodzić na basen.
20. Moim domowym zwierzątkiem jest kot.
21. Nie lubię jeść ogórków.
22. Chciał(a)bym kiedyś popłynąć w długi rejs wielkim statkiem wycieczkowym.
23. Lubię jeść ryby.
24. Mam wiele kuzynów i kuzynek.

Załącznik nr 3

UWAGA: Nauczyciel, znając liczbę uczniów w swojej klasie, przygotowuje odpowiednią ilość karteczek dla drużyn. Z powodu ograniczonej liczby karteczek, kilka drużyn może otrzymać taką samą listę przedmiotów.

Zagrożenie: Carrasco atakuje Was w wielkiej mechanicznej maszynie na długich nogach.

Posiadacie przedmioty: rower, kanapka z szynką, sznurowadła ze starych trampków, kręgle, lustro, butelka oleju rzepakowego, koc, golarka elektryczna.

Zagrożenie: Dwóch ochroniarzy Carrasco goni Was przez miasteczko, jadąc czarną limuzyną.

Posiadacie przedmioty: zegar ścienny, młotek, paczka żarówek, karton po butach, taśma klejąca, skrzypce, ramka na zdjęcia, stary mop, deska do prasowania.

Zagrożenie: Carrasco ze swoimi ochroniarzami próbuje przeciąć liny w starym moście, na którym stoicie nad przepaścią.

Posiadacie przedmioty: brudna patelnia, walizka ze starymi ubraniami, gumowa kacuszka, kij od szczotki, piłka do koszykówki, sznur na pranie, paczka gum do żucia, wędka z kołowrotkiem.

Zagrożenie: Carrasco goni Was helikopterem, a Wy uciekacie po łące wśród stojących tam wiatraków.

Posiadacie przedmioty: tubka pasty do zębów, widelec, para śmierdzących skarpet, różowa peruka, 8 rolek papieru toaletowego, doniczka, stare dziurawe bokserki, wazon.

Zagrożenie: Dwóch ochroniarzy Carrasco goni Was przez las, jadąc na rowerach.

Posiadacie przedmioty: 6 kawałków kiełbasy, suszarka do włosów, butelka wody mineralnej, zegar ścienny, sznurowadła ze starych trampków, kręgle, szczotka do włosów, szklana ramka na zdjęcia.

Zagrożenie: Carrasco porwał Waszych rodziców i przetrzymuje ich w opuszczonym pustym sklepie.

Posiadacie przedmioty: ścierka kuchenna, doniczka, pęknięty wazon, gumowa kacuszka, zestaw żabek do wieszania prania, sznur na pranie, spleśniała kanapka, mydło.



Monolith Films Sp. z o.o.

Karolina Skriabin
KOORDYNATOR PROJEKTÓW EDUKACYJNYCH

karolina.skriabin@monolith.pl
tel.: +48 22 122 05 33
kom.: +48 662 287 445

www.kinoklasa.pl
www.monolith.pl

Materiały pomocnicze dla nauczycieli przygotowane przez:
Fundację Rozwoju Kompetencji Medialnych i Społecznych „KinoSzkoła”

