

Podsumowanie to nasze zadanie! – scenariusz spotkania podsumowującego akcję PoczytajMy-Czytam sobie

Autorka: Martyna Sędek

Dobrze, aby to spotkanie odbyło się w znacznym odstępie czasowym od poprzedniego, aby uczestnicy mogli mieć możliwość przeczytania książek rozdanych na poprzednim spotkaniu.

Czas: 45 min

Liczba osób prowadzących: 4

W scenariuszu podajemy Wam orientacyjną liczbę osób, która naszym zdaniem jest optymalna do przeprowadzenia spotkania, ale nie traktujcie jej jako ograniczenia. Jeśli Was jest więcej lub mniej, zmodyfikujcie scenariusz do Waszych potrzeb. Ważne jest, aby każda z osób prowadzących знаła swoje zadania, a także w razie nieobecności, potrafiła poprowadzić zajęcia w zastępstwie nieobecnej.

Liczba uczestników: 5-25

Wiek uczestników: 6-7 lat

Cele dla osób prowadzących:

- wymiana wrażeń po lekturze książek z poziomu I
- recenzja przeczytanej książki
- zachęcenie do dalszego czytania

Cele do przedstawienia uczestnikom:

Ten cel przedstaw grupie na początku spotkania czytelniczego.

Chcemy, abyście na tym spotkaniu wymienili się wrażeniami po lekturze książek oraz je ocenili, a także chcemy was zachęcić do dalszego czytania!

Materiały:

- nieprześwitująca zasłona lub koc
- małe kolorowe kartki
- woreczek
- plecak (jeden dla każdej grupy)
- kartki A4
- kredki
- dyplomy sukcesu
- korony
- zakładki

Przebieg zajęć:

1. **Osoba Prowadząca 1 (OP1):** Przywitaj się z grupą, przypomnij, kim jesteście. Zaproś uczestników do zabawy, która ma na celu przypomnienie imion. Wytłumacz zasady gry. Podziel wszystkie osoby na dwie drużyny. Każda z drużyn stoi naprzeciwko siebie po dwóch stronach rozciągniętej zasłony (np. z koca), tak aby drużyny nawzajem się nie widziały. Bezgłośnie obie drużyny typują jedną osobę, która podchodzi blisko zasłony (cała reszta drużyny musi siedzieć wyraźnie dalej). Zasłonę w rękę trzymają dwie osoby prowadzące. Kiedy obie drużyny są gotowe, na „trzy-cztery” zasłona opada. Ta osoba, która pierwsza wypowie imię drugiej – wygrywa i zabiera przeciwnika do swojej drużyny.
2. **OP2:** Usiądź z grupą w kręgu. Przedstaw cel dzisiejszego spotkania i jego plan. Zapytaj uczestników, jakie książki z tych, które otrzymali na ostatnim spotkaniu, udało im się przeczytać, co im utknęło w pamięci.

Na tym etapie nie omawiajcie szczegółowo treści książki. Bardziej skupcie się na podzieleniu się wrażeniami przez jak największą liczbę osób.

3. **OP3:** Podzielcie się na tyle grup, ilu jest prowadzących.

Pomysł na podział: Potnij kolorowe kartki papieru i włóż je do woreczka. Każda z osób wylosuje jeden kolor. Jej zadanie jest znalezienie innych osób posiadających taki sam kolor. Uwaga! Kolorów powinno być tyle, ile grup, a karteczek tyle, ile dzieci.

Zbierz grupę w takim miejscu w sali (najlepiej przy stoliku), aby uczestnicy czuli się bezpiecznie i nie przeszkadzali drugiej grupie. Usiądźcie, postaw na środku plecak. Powiedz, że symbolizuje on wszystkie myśli, uczucia, wrażenia, historie, które zabieracie ze sobą po lekturze książki. W małej grupie po kolei powiedzcie, jaką książkę z rozdanych na poprzednim spotkaniu przeczytaliście i co się w niej najbardziej podobało, a co – najmniej. Jeśli zdarzy się osoba, która nie przeczytała żadnej książki, niech wypowie się, jaką chciałaby przeczytać (konkretny tytuł lub tematyka). W kolejnej rundzie przedstaw przykładową listę uczuć (zob. załącznik 1) i poproś, aby uczestnicy wybrali od jednego do pięciu uczuć, które towarzyszą im po przeczytaniu książki.

Zapytaj, czy wszystkie uczucia są zrozumiałe. Wyjaśnij te, które budzą wątpliwości.

Po skończonej rundce rozdaj kartki A4 i kredki, poproś, aby uczestnicy narysowali uczucia, które wypowiedzieli. Kiedy uczestnicy skończą rysować, wrzucają rysunek do plecaka. Gdy wszyscy skończą, całą grupą zanieście plecak w specjalnie wyznaczone miejsce.

4. **OP4:** Zaproponuj krótką zabawę *Zamki i księżniczki*, która po przerwie podniesie trochę energii w grupie. Wytłumacz zasady. Uczestnicy powinni dobrać się w trójki. Jedna osoba z grupy powinna zostać sama. Dwie osoby z trójki stoją naprzeciwko siebie, trzymają się za ręce (są zamkiem), a do środka wchodzi trzecia osoba (księżniczka). Samotna osoba stoi na środku sali i może wypowiedzieć trzy komendy:
 - *zamki*: dwie połączone osoby opuszczają księżniczkę i szukają nowej „księżniczki” („księżniczką” może zostać również ta osoba, która wypowiedziała komendę); uwaga, żaden „zamek” nie może się rozłączyć;
 - *księżniczki*: osoby w środku opuszczają swój „zamek” i szukają kolejnego;
 - *trzęsienie ziemi*: „zamki” rozłączają się, „księżniczki” uciekają, tworzą się nowe konfiguracje (nowe „zamki” i nowe „księżniczki”).

Zadaniem osoby stojącej na środku jest wypowiedzenie komendy, a potem odnalezienie wolnego miejsca. Gra toczy się przez kilka minut.

5. **OP1:** Podziękuj uczestnikom za zaangażowanie. Pogratuluj i rozdaj każdemu z uczestników dyplom sukcesu, zakładki i korony jako nagrodę za udział w akcji. Zachęć do dołączenia do klubu czytelniczego, jak będą w starszych klasach szkoły podstawowej, aby tak jak Wy – nie tylko czytali dla siebie, ale także dla innych. Zaproponuj, aby wciąż wymieniali się książkami i je czytali.

Załącznik 1. Przykładowa lista uczuć.

Czuję się:

- radosny
- wzruszony
- rozbawiony
- zachwycony
- zadowolony
- pełen nadziei
- zainspirowany
- zrelaksowany
- otwarty
- pokrzepiony
- zaskoczony
- smutny
- znudzony
- rozczarowany
- zmartwiony
- zniecierpliwiony
- zawstydzony
- słaby
- pusty