

Ćwiczenia z patrzenia

Warsztaty na podstawie książki „W pogoni za sztuką” autorstwa Thé Tjong-Khing

Wiek dzieci: 6+

Czas trwania: 90 min

O książce:

Montaż wystawy to nie lada wyzwanie! Trzeba wymyślić, jak розміścić prace, uważać, żeby niczego nie zniszczyć ani samemu się nie potłuc. Tymczasem... z muzeum znika cenne malowidło. W pościgu za rabusiem bohaterowie trafiają do wnętrza słynnych obrazów, a pogoń zamienia się w fascynującą podróż przez historię sztuki od Leonarda da Vinci przez Hokusai po Henry'ego Moore'a. Dowiedźcie się, co się stało z „Portretem z tortem” Aurelii A. Pieskiej, a przy okazji sprawdźcie, dlaczego pani Prosińska tak rozżłościła panią Królik i czy kanapa Dalego w kształcie ust jest wygodniejsza niż łóżko w pokoju Van Gogha.

Link do książki:

<https://wydawnictwodwiesiostry.pl/katalog/w-pogoni-za-sztuka.html>

Kluczowe hasła i pytania:

#sztuka #malarstwo #bez słów #historia sztuki #sen #inspiracja

Co to jest pościg? Co wydarzyło się w trakcie pogoni? Kto komu pomógł? Kogo spotkały po drodze zwierzęta? Czy sztuka to tylko obrazy? Czy zrobienie książki to sztuka? Jak obrazy opowiadają historie? Czy można opowiadać bez słów? Co to jest inspiracja?

Materiały:

- książka „W pogoni za sztuką”
- wydrukowane tabliczki do bingo (dla każdego po jednej)
- flamastry lub ołówki do skreślania obrazków bingo
- wydrukowane i pocięte paski z pytaniami do losowania
- wydruk szablonu ze złodziejem obrazu
- kartki A3 techniczne
- farby i pędzle

Przebieg warsztatów:

Wprowadzenie

- Nie pokazuj dzieciom okładki i nie mów o tytule. Pokaż pierwszą ilustrację z książki „W pogoni za sztuką”.
- Poproś, aby dzieci popatrzyły przez chwilę na ilustrację i wyobraziły sobie, że patrzą na dziwną książkę. Nie ma w niej słów i składa się tylko z jednej strony! Zapytaj – jaki mogłaby nosić tytuł?
- W razie potrzeby zadaj pytania naprowadzające: Co według dzieci jest tu najistotniejsze lub najbardziej ciekawe? Co jest tematem jednostronicowej książki? Kto mógłby być głównym bohaterem lub bohaterką?
- Wysłuchaj pomysłów, podsumuj odpowiedzi. Powiedz, że na szczęście stron jest o wiele więcej i za chwilę rozpocznie się szalona pogon za sztuką.

Zabawa w BINGO!

- W tej części warsztatów odbywa się wspólne oglądanie i „czytanie” książki obrazkowej. Strategią na uważne oglądanie jest zabawa w bingo. Możliwe, że pojawi się dużo emocji związanych z wyszukiwaniem i chęcią krzyknienia BINGO, a narracja książki zejdzie na dalszy plan. Nie należy jednak się tym przejmować – opowieść o skradzionym obrazie możecie prześledzić bardziej dokładnie w kolejnej części. Niech pierwszy kontakt z ilustracjami będzie dynamiczny i pełen wrażeń.
- Zanim przedstawiś zasady podkreśl wyraźnie, że to tylko zabawa i nie chodzi o to, żeby sprawdzać kto będzie najlepszy, ale żeby wspólnie poćwiczyć uważne patrzenie. Jeśli znasz grupę, możesz zmodyfikować zasady, by dopasować je do potrzeb i wrażliwości. Przykład: dzieci mogą też grać w bingo dobrane w pary (co dwie pary oczu to nie jedna).
- Zasady są proste. Każde z dzieci otrzymuje wydrukowaną tabliczkę z obrazkami. Załączamy ją do scenariusza w dwóch wariantach:
- łatwiejszym (dla młodszych) – to niewielkie detale do wypatrzenia narysowane przez Thé Tjong-Khing
- trudniejszym (dla starszych) – to fragment istniejących dzieł sztuki i obiektów, na których wzorowane były te zamieszkujące książkę.
- Pokazuj dzieciom strony książki, dbając o to, aby były dla wszystkich uczestników tak samo dobrze widoczne. Gdy ktoś wypatrzy coś ze swojej tabliczki na pokazywanej aktualnie stronie krzyczy „BINGO”. Osoba prowadząca zmienia wówczas stronę i pokazuje

kolejną rozkładówkę ilustracji. Celem zabawy jest skreślenie wszystkich obrazków z tabliczki.

- Może się zdarzyć, że wyświetlisz już wszystkie strony, a nikt nie będzie miał wciąż kompletu wypatrzonych obrazków. Wtedy zacznij jeszcze raz – wróć do początku i wyświetlaj ponownie.
- W ramach podsumowania zapytaj: co najtrudniej było znaleźć? Czy któryś z obrazków sprawił problem?

Co udało się wypatrzeć?

- W kolejnej rundzie oglądanie książki będzie bardziej przypominało teleturniej! Przygotuj paski z wydrukowanymi pytaniami i wyzwaniem. Możecie grać w pytania indywidualnie lub małych zespołach, które wspólnie naradzają się i odpowiadają (warto dostosować formułę do charakteru warsztatu i grupy).
- Każde dziecko lub przedstawiciel zespołu losuje jeden pasek, czyta głośno pytanie i udziela odpowiedzi zgodnie z intuicją. Podkreśl, że nie jest to sprawdzenie wiedzy, tylko zabawa, w której można przekonać się, co udało się zauważyć podczas szalonego bingo. Powiedz, że nawet jeśli nie zna się odpowiedzi można strzelać lub zmyślać. Po każdym pytaniu wertujcie książkę i sprawdzajcie/szukajcie wspólnie odpowiedzi.
- Użyj do zabawy poniższych pytań/poleceń. A jeśli czujesz, że wolisz przejść przez tę historię chronologicznie, nie rób losowania, tylko odczytuj pytania w kolejności odnoszącej się do poszczególnych, następujących po sobie stron:
 - Komu pomogły ptaszyska?
 - Dlaczego pani Królik zamiast złodzieja goni panią Prosiakową?
 - Wymień trzy przedmioty widziane w książce.
 - Czym został zwiqzany złodziej po złapaniu?
 - Kto próbuje walczyć z tortem?
 - Kto skaleczył się w palec?
 - Kto usiadł na kamieniu?
 - Kto wygiął piłę?
 - Wymień trzy zwierzęta z historii.
 - Na czym siedzi artysta malujący tancerki?
 - Kogo zaatakował lew?
 - Kto próbował pożreć czarne ptaki?
 - Co kapie z łodzi do morza?

- Ilu złodziei zakradło się do muzeum?
- Jaki wzór jest na zasłonkach?
- Znajdź śpiącą kobietę.
- Kto potrzebował opatrunku z apteczki?
- Ile obrazów zostało skradzionych?
- Gdzie piła podpiera ścianę?
- Czy myśliciel brał udział w pogoni?
- Czy w książce pojawiła się skakanka?
- Do kogo należała gitara?

Zadanie plastyczne

Gdzie teraz jest złodziej? (dzieci młodsze)

Zaproś dzieci do stworzenia pracy plastycznej. Zadanie polega na wykonaniu malarskiego dzieła, w które zostanie wklejony uciekający złodziej z obrazem. Poproś dzieci, aby zasta-nowiły się nad jakimś niezwykłym krajobrazem, ciekawym miejscem, fantazyjnym światem przez który właśnie przebiega pasiasty złodziejasek! Ciekawe czy gonią go te same zwie-rzęta? A może tym razem pościg wygląda zupełnie inaczej?

Zainspiruj się! (dzieci starsze)

- Thé Tjong-Khing stworzył książkę, w której zainspirował się twórczością innych artystów. W „Pogoni za sztuką” pojawiają się obrazy, rzeźby, architektura, a nawet instalacje. Znane dzieła należą do świata Aurelii A. Pieskiej, a kiedy książkowa bohaterka zasypia, sztuka zaczyna przeradzać się w niezwykłe, przenikające się światy, w których wszystko miesza się ze sobą i wszystko jest możliwe!
- Jeśli masz ochotę na bardziej zaawansowane zadanie malarskie, zaproś dzieci do stwo-rzenia prac inspirowanych tytułami obrazów, które wykorzystał twórca książki. Niech każ-de dziecko wylosuje lub wybierze sobie jeden z poniższych tytułów i spróbuje stworzyć pasujące do niego dzieło (własną interpretację):

KOT POŻERAJĄCY PTAKA • ZIELONY SKRZYPEK • OLBRZYMKA
WIELKA FALA • DZIEŃ BOGA • TANCERKI • CZERWONY POKÓJ • KRZYK • MYŚLICIEL

Podsumowanie

- Podziękowanie uczestnikom za zaangażowanie, wspólną pracę i zabawę. Zorganizowa-nie pokazu powstałych prac – chętni mogą opowiedzieć o swoim dziele!

- Jeśli dzieci wykonywały zadanie „Zainspiruj się” koniecznie obejrzyjcie oryginalne dzieła sztuki*, których tytuły wykorzystane zostały do stworzenia prac. Zwróć uwagę dzieci jak złożona sieć inspiracji powstała – obraz z historii sztuki, ilustracja książkowa Thé Tjong-Khinga i interpretacja malarska dzieci!
- Jeśli pracujesz ze straszymi dziećmi możesz też zachęcić je do wspólnego rozszyfrowania pozostałych obrazów i śledztwa w sieci. W ćwiczeniu „Zainspiruj się” znalazły się tylko niektóre z nich. Jeśli chcecie odkryć pozostałe prześledźcie uważnie wyklejkę książki, która podpowiada wiele jeśli chodzi o inne nazwiska twórców i ich charakterystyczne motywy z obrazów.

*Wybrane do zadania dzieła:

Kot pożerający ptaka - Pablo Picasso

Zielony skrzypek - Marc Chagall

Olbrzymka - Rene Magritte

Wielka fala - Hokusai Katsushika

Dzień boga - Paul Gauguin

Tancerki - Ernst Ludwig Kirchner

Czerwony pokój - Henri Matisse

Krzyk - Edvard Munch

Myśliciel - Auguste Rodin

autorka scenariusza: Katarzyna Witt