

Ćwiczenia z patrzenia

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

Wiek dzieci: 6+

Czas trwania: 90 min



O książce:

Przygotowanie wystawy obrazów to poważna sprawa! Trzeba wymyślić, jak rozmieścić 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'a 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 rozzłościła 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?

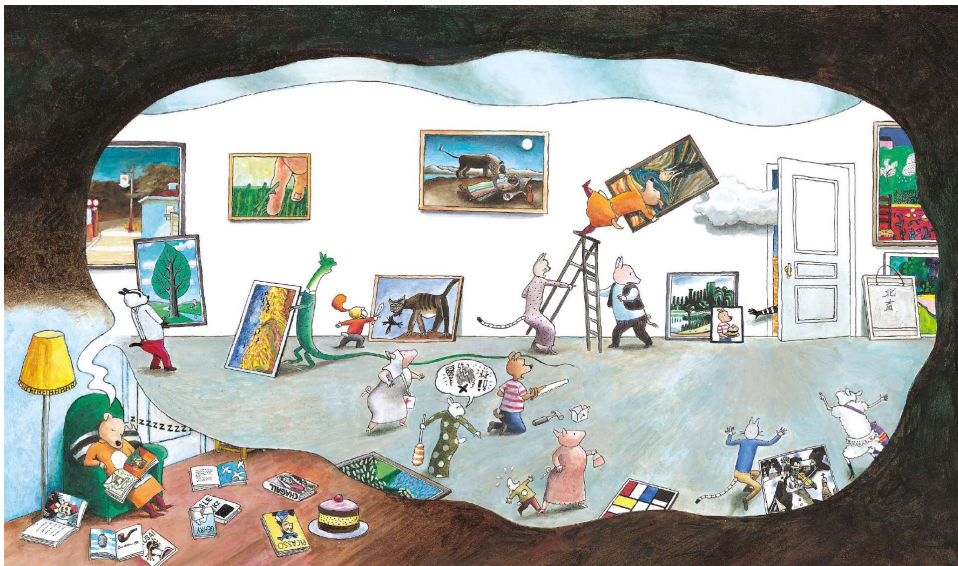
Materiały:

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

Przebieg warsztatów:

Wprowadzenie

- Nie pokazuj uczestnikom okładki i nie mów o tytule. Pokaż pierwszą ilustrację z książki „W pogoni za sztuką”.
- Poproś, aby dzieci przyjrzały się przez chwilę tej ilustracji 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 pogoń za sztuką.

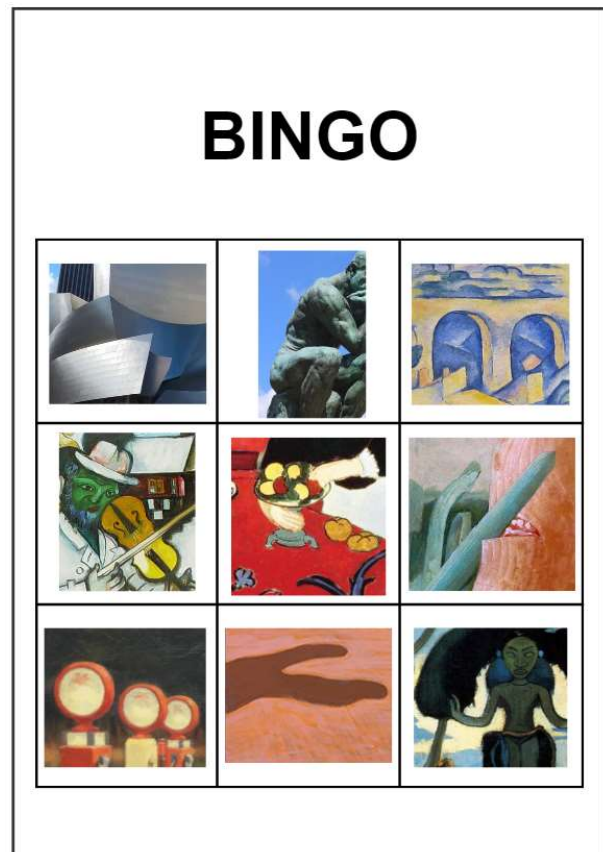
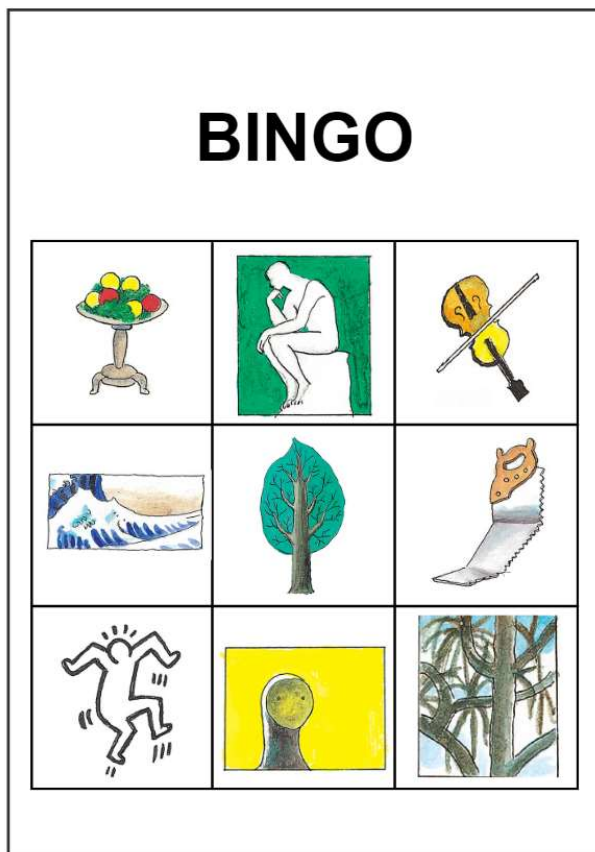


Zabawa w BINGO!

1. W tej części warsztatów odbywa się wspólne oglądanie i „czytanie” książki obrazkowej. Jednym ze sposobów na to, by uczestnicy uważnie przyjrzały się ilustracjom, jest zabawa w bingo. Możliwe, że pojawi się dużo emocji związanych z wyszukiwaniem różnych elementów i chęcią krzyknienia BINGO!, a narracja zejdzie na dalszy plan. Nie należy jednak się tym przejmować – opowieść o skradzionym obrazie możecie prześledzić bardziej dokładnie w kolejnej części spotkania. Niech pierwszy kontakt uczestników z ilustracjami będzie dynamiczny i pełen wrażeń.
2. Zanim przedstawiś zasady, podkreśl wyraźnie, że to tylko zabawa i nie chodzi o to, żeby przekonać się, kto będzie najlepszy, ale żeby wspólnie poćwiczyć

uważne patrzenie. Jeśli znasz uczestników, możesz zmodyfikować zasady, by dopasować je do ich potrzeb i wrażliwości. Przykład: dzieci mogą grać w bingo również dobrane w pary (co dwie pary oczu to nie jedna).

3. Zasady są proste. Każde z dzieci otrzymuje wydrukowaną tabliczkę z zestawem obrazków. Załączamy ją do scenariusza w dwóch wariantach:
 - a) łatwiejszym (dla młodszych) – to niewielkie detale do wypatrzenia narysowane przez Thé Tjong-Khinga
 - b) trudniejszym (dla starszych) – to fragmenty istniejących dzieł sztuki i obiektów, na których wzorowane były te pojawiające się w książce.
4. Pokazuj dzieciom kolejne 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 zestawu.
5. Może się zdarzyć, że wyświetlisz już wszystkie strony, a nikt nie będzie miał wciąż kompletu trafień. Wtedy zacznij jeszcze raz – wróć do początku i wyświetlaj ponownie.
6. W ramach podsumowania zapytaj: co najtrudniej było znaleźć? Czy któryś z obrazków sprawił problem?



Co udało się wypatrzyć?

1. 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).
2. 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 się przekonać, co udało się uczestnikom zauważyć i zapamiętać podczas szalonego bingo. Powiedz, że nawet jeśli nie zna się odpowiedzi, można strzelać lub zmyślać. Po każdym pytaniu wertujcie książkę i szukajcie wspólnie odpowiedzi.
3. Użyj do zabawy poniższych pytań i poleceń. A jeśli wolisz przejść przez tę historię chronologicznie, nie rób losowania, tylko odczytuj pytania odnoszące się do kolejnych stron:
 - Komu pomogły ptaszyska?
 - Dlaczego pani Królik zamiast złodzieja goni panią Prosiakową?
 - Wymień trzy przedmioty zauważone w książce.
 - Czym został związany 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 zastawkach?
 - Znajdź śpiącą kobietę.
 - Kto potrzebował opatrunku z apteczki?
 - Ile obrazów zostało skradzionych?
 - Gdzie piła podpira 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)

Zaproponuj dzieciom stworzenie pracy plastycznej, w którą zostanie wklejony złodziej uciekający z obrazem. Poproś dzieci, aby zastanowiły się nad jakimś niezwykłym krajobrazem, ciekawym miejscem, fantastycznym światem, przez który właśnie przebiega pasiasty złodziejaszek! Ciekawe, czy gonią go te same zwierzęta? 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 „W pogoni za sztuką” pojawiają się obrazy, rzeźby, architektura, a nawet instalacje. Znane dzieła należą do świata Aurelii A. Pieskiej, a kiedy książkowa bohaterka zasypiadzieła sztuki przenikają do jej niezwykłych snów, w których wszystko miesza się ze sobą i wszystko jest możliwe!
- Jeśli wolisz bardziej zaawansowane zadanie malarskie, zaproponuj dzieciom, by stworzyły prace inspirowane tytułami obrazów, które wykorzystał twórca książki. Niech każde 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

- Podziękuj uczestnikom za zaangażowanie, wspólną pracę i zabawę. Na koniec warto zrobić pokaz prac uczestników – chętni mogą opowiedzieć o swoim dziele!
- Jeśli dzieci wykonywały zadanie „Zainspiruj się”, koniecznie obejrzyjcie oryginalne dzieła sztuki*, z których zostały zaczerpnięte tytuły. Zwróć uwagę dzieci na to, jak złożona sieć inspiracji powstała – obraz z historii sztuki, ilustracja książkowa Thé Tjong-Khing 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, przyjrzyjcie się uważnie wyklejce książki. Znajdziecie tam sporo podpowiedzi, jeśli chodzi o inne nazwiska twórców i charakterystyczne motywy z ich obrazów.

*Dzieła wybrane do zadania:

Kot pożerający ptaka - Pablo Picasso

Zielony skrzypek - Marc Chagall

Olbrzymka - René 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