

W morze, załogo!

Warsztaty marynistyczno-plastyczne na podstawie książki „W morze!” Piotra Karskiego

Wiek dzieci: 5+

Czas trwania: 60 min

O książce:



Książka aktywnościowa, która przekaże wam cały ocean wiedzy o morzu – i zapewni wiele godzin świetnej zabawy! Rzućcie się w twórczy wir morskich zadań i aktywności, a dowiecie się, czemu morza są niebieskie, ile zębów ma rekin i co się dzieje, gdy umrze wieloryb. Poznacie tajemnice głębin, meduz i ukwiałów, zaprojektujecie statek pasażerski i łódź podwodną. Odwiedzicie rafę koralową, zbadacie zapomniane wraki i spróbowacie swoich sił jako poszukiwacze pirackich skarbów.

Link do książki:

<https://wydawnictwodwiesiostry.pl/katalog/w-morze.html>

Materiały:

- czyste (i bezpieczne dla dzieci) śmieci z kosza z surowcami wtórnymi: plastikowe butelki, kartonowe pudełka, słomki, kubki po jogurtach i serkach, folia bąbelkowa, folia aluminiowa, tekturowe rolki po papierze toaletowym, jednorazowe sztucze itp. (dużo!)
- taśma klejąca (najlepiej power tape), sznurki
- papier pakowy (po dwa arkusze formatu B1 na dziecko)
- szerokie pędzle (po 4 na dziecko), cienkie pędzle (po 1-2 na dziecko)
- farby wodne w tubach (3-4 kolory; temperatura lub gwasz, nie akryl!)
- papierowe talerzyki na farby
- butelka czarnego tuszu
- słoiki na wodę
- ręcznik papierowy (1 rolka), mokre chusteczki
- kartki z bloku technicznego A3 (1-2 kartki na dziecko)
- flamastry i/lub kredki

- folia malarska, szeroka przezroczysta taśma klejąca i nożyk introligatorski (do zabezpieczenia sali)
- miarka zwijana (najlepiej 25- lub 50-metrowa).

Przebieg warsztatów

Przygotowanie:

- Warto powiedzieć rodzicom, by dzieci przyszły w ubraniach roboczych – na pewno się ubrudzą!
- Przed rozpoczęciem zajęć trzeba zabezpieczyć podłogę folią malarską.
- Przygotowując się do warsztatów prowadzący powinien zgromadzić podstawowe informacje dotyczące tematu (w tym m.in. różnych rodzajów wielorybów).

Wprowadzenie:

Wspólne zgadywanie, co może zawierać książka o tytule „W morze!”. Rozmowa o tym, z czym dzieciom kojarzy się morze, o morskich roślinach i zwierzętach, o statkach i łodziach, o zawodzie marynarza, o bezpieczeństwie podczas zabaw w wodzie, o bezludnych wyspach itp.

Warsztaty plastyczne:

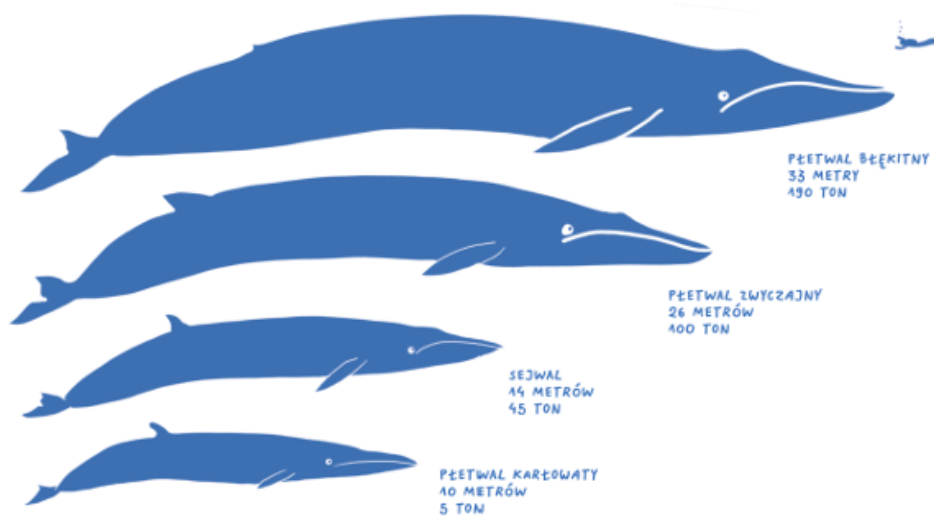
Szykujemy dzieci do morskiej wyprawy – prosimy o zdjęcie butów i skarpetek i podwiniecie i podwiniecie nogawek i rękawów. Ruszamy w morze. Wszyscy krzyczą „Cała naprzód!”.

Część 1: POCZUJ SIĘ JAK WIELORYB

Najpierw płyniemy na północ, żeby zobaczyć największe zwierzęta świata.

- Prowadzący (kapitan) mówi, że za plecami dzieci widziały płetwę wieloryba i chciałby pokazać załodze, jaki ten wieloryb był ogromny.
- Dzieci układają się jedno za drugim na podłodze, tworząc ciało wieloryba. Pierwsze z dzieci otwiera i zamyka buzię – w ten sposób wieloryb je krył. Kolejne machają rękoma (to płetwy wieloryba), a ostatnie nogami, czyli ogonem zwierzęcia.
- Kapitan idzie wzdłuż tej linii z miarką i mierzy długość wieloryba. Wspólnie z dziećmi porównuje pomiar z rysunkiem (rysunek można wyświetlić na rzutniku lub pokazać dzieciom wydrukowany) i na jego podstawie określa gatunek i opowiada o nim kilka słów. Puszcza dzieciom nagranie dźwięków

wydawanych przez wieloryby. Dzieci, wciąż leżąc i poruszając rękami i nogami, naśladują dźwięk wielorybów.



Część 2: POCZUJ SIĘ JAK ROZBITEK

Kierujemy się na południe. Nasz statek rozbija się podczas sztormu i lądujemy na bezludnej wyspie.

- Kapitan rozwija miarkę, układa ją w okrąg (wspę) i ostrzega dzieci, że muszą trzymać się lądu, żeby nie porwały ich niebezpieczne prądy morskie.
- Morze wyrzuca na brzeg śmieci (kapitan lub jego pomocnicy rozsypują wokół wyspy przygotowane wcześniej śmieci). Pozwolą one rozbitkom wydostać się z wyspy. Dzielimy dzieci na mniejsze grupy, dajemy im sznurki i taśmę klejącą. Jedna grupa buduje ze śmieci tratwę, inną kuchnię polową, jeszcze inna schronienie.
- 10 minut później kolejny sztorm przynosi na wyspę kartki z bloku technicznego, kredki i flamastry. Kapitan informuje załogę, że na sąsiedniej wyspie żyje lud, który mówi obcym językiem i nie zna polskiego ani angielskiego. Rozbitkowie muszą narysować na kartkach obrazkowe listy, w których wyjaśnią, co im się przydarzyło, gdzie się znajdują, czego potrzebują i jak można im pomóc. Kiedy listy są gotowe, rozbitkowie zwijają je w rulony, pakują w jedno z pudeł, wysyłają na sąsiednią wyspę i wracają do budowy tratwy, kuchni i schronienia.
- Gdy skończą, kapitan tłumaczy, że tratwa jest wprawdzie za mała, żeby mogli wszyscy się na niej pomieścić, ale trzymając się jej, zdoła odplłynąć. Pomoc tubylców jednak nie dotarła...

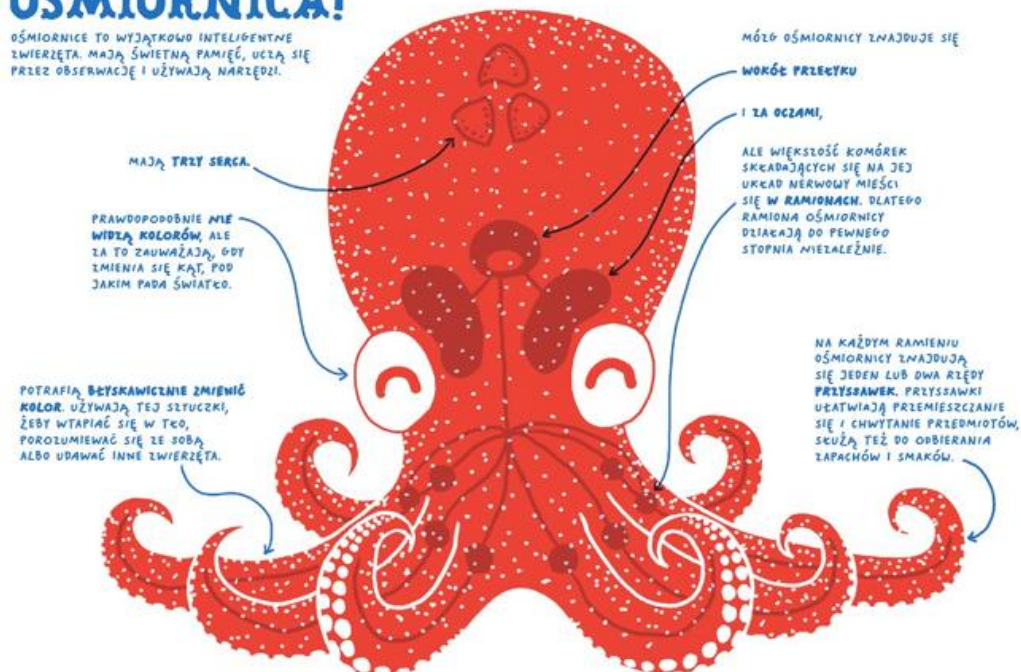
Część 3: POCZUJ SIĘ JAK OŚMIORNICA

Płyniemy dalej – na Karaiby!

- Ośmiornica to bardzo dziwne zwierzę. Kapitan opowiada ciekawostki z ilustracji poniżej. Mówi o tym, jak mózg ośmiornicy rozciąga się w trakcie przemykania, o tym, że ośmiornica czuje smak mackami, i o tym, że jej ramiona są do pewnego stopnia niezależne.
- Żeby wyobrazić sobie to ostatnie, członkowie załogi wykonują ćwiczenie: jednocześnie jedną ręką rysują w powietrzu kwadrat, drugą trójkąt, a nogą koło.

POCZUJ SIĘ JAK OŚMIORNICA!

OŚMIORNICE TO WYJĄTKOWO INTELIGENTNE ZWIERZĘTA. MAJĄ ŚWIETNĄ PAMIĘĆ, UCZĄ SIĘ PRZECZ OBSERWACJĘ I UŻYWAJĄ NARZĘDZI.



Wiecie już jak się czuje ośmiornica? Jeszcze nie? Spróbujcie malować wszystkimi kończynami naraz!

- Rozkładamy na podłodze, w pewnej odległości od siebie, arkusze papieru pakowego (po 2 sklejone ze sobą arkusze na osobę) – oraz talerzyki z farbami różnych kolorów i stoiki z wodą. Każde dziecko siada na środku swoich arkuszy i dostaje 4 pędzle. Nurkujemy pod wodę i zmieniamy się w ośmiornice.
- Dłonią zanurzają się pędzle w farbie i chwytają po jednym każdą kończyną (obiema dłońmi i palcami każdej ze stóp). Każde maluje portret ośmiornicy, używając obu rąk i nóg. Zwierzę musi mieć 8 ramion. Nie wolno oszukiwać, malujemy wszystkimi mackami jednocześnie! (Prowadzący pomaga dzieciom, który trudno się przełamać, a tym, które skończą wcześniej, proponuje, by

samymi stopami domalowywały posiłek dla ośmiornicy; najbardziej ambitne podpisują się pod swoim dziełem stopami).

- Opcjonalnie: ośmiornice zmieniają kolor ciała, by wtopić się w otoczenie. Dzieci malują farbami swoje ręce i nogi.

Część 4: WYTATUUJ PRZYGODY NA CIELE MARYNARZA

Wynurzamy się z wody, płniemy dalej i dopływamy do portu.

Przeżyliśmy razem wiele przygód. Uwiecznijmy te przeżycia w prawdziwie marynarski sposób – wytatuujmy się, aby podczas kolejnych podróży inni marynarze poznali nasze przygody!

- Kapitan opowiada o starej technice ozdabiania ciała tatuażami, zapożyczonej od Polinezyjczyków, którzy wprowadzili tusz pod skórę zaostrzonymi kawałkami drewna lub kości.
- Dzieci malują sobie nawzajem tatuaże cienkimi pędzlami i tuszem.

TATUAŻE STANOWIĄ WAŻNY ELEMENT WIELE KULTUR. W EUROPIE ROBIONO JE JUŻ W STAROŻYTNOSCI, ALE POTEM O NICH ZAPOMNIANO. MÓWI SIĘ, ŻE POCZĄTKI POJAWIŁY SIĘ TU OKOŁO 300 LAT TEMU, ZA SPRAWĄ CIEŁONKÓW JAKOŚCI KAPITANA JAMESA COOKA, KTÓRY NAUCZYŁ SIĘ TEJ TECHNIKI ODABIANIA CIAŁA OD POLINEZYJCZYKÓW.



JEDNYM Z NAJŚLAWNIEJSZYCH MARYNARSKICH TATUATORÓW BYŁ AMERYKANIN NORMAN COLLINS POSŁUGUJĄCY SIĘ PSEUDONIMEM SAILOR JERRY. DO JEGO PRACOWNI W HONOLULU NA HAWAJACH ŚCIAŁALI KILENCI I CAŁOŚĆ ŚWIATA. SAILOR JERRY SAM TAKŻE BYŁ MARYNARZEM, A W WOLNYCH CHWILACH GRAŁ NA SARROFONIE.

Pod koniec ekspedycji do portu dociera niespodziewana pomoc od ludu z sąsiedniej wyspy – np. skrzynia jabłek, które rozdajemy na zakończenie.

Autor scenariusza: Piotr Karski