

## **Seria „Edzio i przyjaciele” Astrid Desbordes, Marc Boutavant**

wydawnictwo Wytwórnia

• pomysłownik •

opracowała Katarzyna Witt

### **I. Edzio. Przyjęcie w blasku księżyca**

Wiewiórek Edzio żyje w dziupli wielkiego kasztana. Brak mu śmiałości, żeby poznać sąsiadów. Siedzi w swojej dziupli, gotuje konfitury i robi pompony. Jednak pewnego wieczoru ktoś puka do jego drzwi... W pierwszej z serii książek poznajemy wiewiórka, który pokonuje swoją nieśmiałość i poznaje nowych przyjaciół.

#### **Jakiego Edzia poznajemy?**

„Edzio jest tak nieśmiały, że prawie nigdy nie opuszcza swojej dziupli.”

#### **małe, wielkie odkrycia**

„Po raz pierwszy w życiu Edzio kładzie się do łóżka i nie robi pomponów. (...) Marzy o następnym przyjęciu”

#### **zastanówcie się razem**

- Jak wyjść ze swojej dziupli?
- Jak zmienia się życie Edzia?
- Jak zastąpić pompony przyjaciółmi?
- Jak przegnać samotność i smutki?
- Dlaczego dobrze jest być razem z innymi?
- Czy można żyć bez bliskich i przyjaciół?
- Jak można wspierać nieśmiałe osoby?

#### **wyzwania dla wyobraźni**

**SZYKUJCIE SIĘ NA PRZYJĘCIE** – Jesteście zaproszeni na wielki bal u Edzia. Za co lub za kogo chcecie się przebrać? Wykonajcie maski, dzięki którym zamienicie się w zwierzęta, postaci lub przedmioty! Przydadzą Wam się: niezbyt gruba tektura, kolorowe kawałki filcu, elastyczna gumka i zszywacz.

**POMPONY** – A może macie ochotę sprawdzić, czy podobnie jak Edzio opanujecie sztukę robienia pomponów? Wystarczy kolorowa włóczka i dwa kółeczka przypominające oponki wycięte z tekturki.

**DZIUPLA EDZIA** – W pierwszej książce z serii o Edziu poznajemy bohatera w jego naturalnym środowisku. W dziupli Kasztana wiewiórek czuje się najlepiej i to właśnie tam spędza najwięcej czasu. Jak wygląda jego mieszkanko? Czy wszystko jest w nim pomponiaste? Jaki ma kształt skoro mieści się w drzewie? Spróbujcie zbudować mieszkanko Edzia – podłogą niech będzie sztywny i gruby karton o nieregularnym, zbliżonym do owalu kształcie. Ściany spróbujcie dokleić ze sztywniejszej, ale wciąż dość elastycznej kartki. Gdy dziupla będzie gotowa, czas ją umeblować. Zaaranżujcie przestrzeń tak, by pasowała do jej mieszkańca.

**PLAKATY I ZAPROSZENIA** – Edzio już niedługo sam będzie gospodarzem balu! Jest mnóstwo rzeczy do zrobienia. Trzeba przygotować poczęstunek, zrobić miejsce w dziupli na tańce, wymyśleć sobie przebranie... Wiewiórek ma pełne ręce roboty! A może spróbujecie mu trochę pomóc? Trzeba zrobić plakaty dzięki którym goście dowiedzą się, że u Edzia odbędzie się bal. Plakaty muszą przyciągać wzrok z daleka! Zastanówcie się co i jak na nich przedstawić, żeby wszystkie zwierzęta zrozumiały przekaz plakatu. Gdybyście sami organizowali taki bal w bibliotece lub księgarni możecie wspólnie przygotować zaproszenia!

**ZBIERACZ SKARBÓW** – Puchacz Jerzy wyciąga Edzia na bal. Poznajemy go też jako postać, której nie brakuje fantazji! To lokalny zbieracz skarbów i artysta, który robi coś z niczego. Zawsze uważny na to, co można znaleźć, gdy patrzy się pod nogi (pazury). Wybierzcie się na krótki spacer i spróbujcie poszukać różnych skarbów (piórka, kamyki, patyki, kasztany i wszelkie inne znaleźiska). Żeby zbieranie było jeszcze bardziej profesjonalne, zadbajcie o to, by każdy poszukiwacz miał jakieś nieduże kartonowe pudełko lub woreczek. Następnie, po zakończonej misji przyjrzyjcie się swoim zbiorom – a następnie spróbujcie zamienić je w dzieła sztuki. Jako dodatkowe wsparcie dla tego zadania przydadzą się kleje, druciki, sznurki, tekturki i samoutwardzalna glina. Kiedy już stworzycie rzeźby i obiekty nadając znalezionym skarbowi nowe życie możecie śmiało otworzyć Muzeum imienia puchacza Jerzego!

**ZGADNIJ CO TO** – Przygotuj przedmioty z leśnej polany. Takie, które mogłyby się znaleźć w edziowym świecie i takie, które zupełnie tam nie pasują. Poproś uczestników zabawy o założenie opasek na oczy. Podawaj dzieciom małe przedmioty (najlepiej takie, które zmieszczą się w małych rączkach). Spróbujcie wykonać zabawę w całkowitej ciszy, choć na pewno trudno będzie powstrzymać emocje! Następnie, nie pokazując jeszcze przedmiotów zapytaj co dzieci rozpoznały. Które z tych rozpoznanych rzeczy mogłyby pochodzić z leśnej polany? A może przedmioty da się nawet dopasować do konkretnych bohaterów (Edzio, miś, puchacz, myszki...)? Przykładowe przedmioty: piórko, kasztan, pompon, orzech etc... Możecie wykorzystać do opowiadania, możecie chować je w bibliotece albo bawić się w różne zabawy – np. rozkładając je na środku i chowając jedna rzecz, gdy

ochotnik nie patrzy, a potem musi zgadnąć co zniknęło. W tej wersji „zgadnij co to” bazujemy na zmysle dotyku. Możesz też rozwinąć ją o zmysł węchu – zamiast przedmiotów przygotowując małe woreczki, pudełeczka czy słoiczki do wąchania. Dzieci mogą wąchać na przykład konfitury, gałązkę iglastego drzewa czy wędzoną herbatę...

## **II. Polcia i Helcia. Wielka przygoda**

Pewnego dnia na Polcię i Helcię czeka niezwykła przygoda. Obie myszki wybierają się na sam szczyt Wielkiej Góry. Na mapie, za Wielką Górą nie ma już nic. Nikt dotąd nie wdrapał się na jej szczyt. Wszyscy tchórzli ze strachu przed upadkiem w pustkę – na drugą stronę mapy. Helcia trochę się boi. Na szczęście przyjaźń z Polcią i Edziem dodaje jej odwagi.

### **myśl od myszek**

„Wielka przyjaźń pomaga zdobyć wielkie góry.”

### **małe, wielkie odkrycia**

„Idź ostrożnie! Jesteś już niemal na końcu mapy!”

### **zastanówcie się razem**

- Jak może wyglądać wielka przygoda?
- Czy da się dojść na koniec mapy?
- Gdzie kończy się świat?
- Co jest po drugiej stronie góry?
- Co pomaga pokonywać wielkie góry?
- Co to jest mapa?

### **wyzwania dla wyobraźni**

**MYSZKOMOBILE** – A gdyby tak Polcia i Helcia zostały słynnymi podróżniczkami? Wielka przygoda sprawiła, że nabrały apetytu na kolejne! Wyobraźcie sobie, że nieustraszone myszki podróżują po całej kuli ziemskiej! Na lądzie, w powietrzu, na wodzie i pod wodą. Na kołach, płożach i na skrzydłach... Wymyślcie i zaprojektujcie dla Polci i Helci najdziwniejsze sprzęty do przemieszczania się. Możecie je narysować, a potem zbudować prototypy niezwykłych pojazdów.

**PRZYGODY MAŁE I DUŻE** – Przygody mogą wydarzyć się dosłownie wszędzie! Pomyślcie o swoich przygodach. Namalujcie jedną ze swoich przygód. To mogą być przygody, które wydarzyły się naprawdę albo takie, które chcielibyście żeby wam się

przytrafiły! Ciekawe kto towarzyszy wam w tej przygodzie? Czy jest w waszym życiu taka osoba z którą nawet największa góra nie jest straszna?

**MAPA EDZIOWEGO ŚWIATA** – Myszki wyruszyły w drogę, by sprawdzić, czy świat kończy się po drugiej stronie góry. Mapy przydają się w podróży, bo są obrazem jakiegoś kawałka świata. A jak wygląda ten, który zna Edzio i jego przyjaciele? Zróbcie wspólnie jedną wielką (lub wiele autorskich) map edziowego świata. Pomyślcie o miejscach wspomnianych w książkach – wielkiej górze, polanie, rzece, kasztanie. Zaznaczcie domy wszystkich mieszkańców i mieszkank! Przyda się duży arkusz papieru, aby zmieściła się cała edziowa kraina.

**MAPA INNEJ PRZYGODY** – Polcia i Helcia mogą dotrzeć wszędzie, więc możecie też śmiało zrobić mapę ich wędrówek. Jakie miejsca odwiedziły? Kogo spotkały na swojej drodze? Co im się przytrafiło? Aby wytyczyć długie szlaki podróżnicze myszek możecie użyć cienkich, kolorowych taśm papierowych, a następnie dorysowywać postaci i przygody. Możecie też wyobrazić sobie, że myszki wysyłają do Edzia pamiątkowe pocztówki i w ten sposób wykonać kolaże wklejając Polcię i Helcię na szczyt wieży Eiffla!

**ZA GÓRĄ, ZA ROGIEM** – Myszki były przekonane, że za Wielką Górą nie ma już nic. Jedynie pustka, w którą można wpaść. Poszukajcie miejsc w otoczeniu, które mogą przypominać Wielką Górę - być jak granica światów. Może będzie to ogrodzenie, mur, tajemnicza furtka albo wielki głąz? Wyobraźcie sobie, że tuż za nim istnieje jakiś zupełnie inny, nieznaną świat. Trzeba go zbadać, a tak naprawdę wymyśleć... Tak, jakbyście wymyślali nową książkę. Zróbcie książki obrazkowe przedstawiające mieszkańców tego świata. Jak mieszkają? Co jedzą? Jakie mają zwyczaje? Do wykonania książeczek można użyć kartek A2 lub A3 składanych techniką poster-zine.

**RÓŻNE WIDOKI NA ŚWIAT** – Edzio i myszki chcieli zdobyć szczyt góry by zobaczyć co jest po drugiej stronie. Kiedy jesteśmy wysoko, możemy zobaczyć więcej, sięgnąć wzrokiem daleko przed siebie! To ciekawe, że ludzie i zwierzęta są różnych rozmiarów, mają też dostęp do różnych wysokości i w zależności od tego gdzie się znajdują, widzą świat zupełnie inaczej. Spróbujcie to zbadać! Jak polanę widzi mrówka a jak skacząca po gałęzi wiewiórka? Co widzi ptak lecący wysoko nad lasem? Zróbcie sobie z papierowych rolek lornetki, zabierzcie notatniki i wyruszcie na mały spacer. Można go też z powodzeniem przeprowadzić w mieście. Czy uda wam się narysować widoki wybranych zwierząt i ludzi? Spróbujcie też znaleźć miejsce, z którego spojrzycie na świat tak, jak ze szczytu wielkiej góry!

### **III. Coś**

Pewnego dnia wiewiórek Edzio i puchacz Jerzy spotykają nad rzeką dziwnego Cosia. Spod błyszczącego, różowego futra wystaje mu dziób i patrzy przenikliwym wzrokiem. Uciekają przerażeni, bo nigdy nie widzieli takiego stwora. Czy z takim Cosiem można się zaprzyjaźnić?

#### **myśl od puchacza**

„Ciężko być takim Cosiem każdego dnia.”

#### **małe, wielkie odkrycia**

„Tak naprawdę, to odwaga nie bierze się z zielonych ciasteczek.”

#### **zastanówcie się razem**

- Kim jest Coś?
- Kto to jest obcy?
- Kto się boi Cosia?
- Czy Cosie są straszne?
- Kto lubi, gdy się przed nim ucieka?
- Jak to jest być gdzieś nowym?
- Co to jest odwaga?
- Dlaczego Cosia nie ma w Encyklopedii?
- Co sprawiło, że puchacz odważył się podejść do Cosia?
- Jak wygląda miejsce z którego przybył coś?

#### **wyzwania dla wyobraźni**

### **WSPÓLNIE ZROBIONY COŚ**

Cosiów jest na świecie znacznie więcej! Jeśli chcecie zrobić Cosia, zdajcie się na przypadek. Przygotuj wcześniej małe karteczki z rysunkami różnych części ciała. Niech będą na nich narysowane oczy, zęby, usta, nogi, uszy ale też rogi, dzioby, ogony czy płetwy. Dzieci losują karteczkę. Ich zadaniem jest wyciąć z kolorowej kartki papieru (format A4) to co wylosowały. Niech sami zdecydują o kształcie danej części ciała – uszy mogą być mieć formę ludzkich lub kocich, a ogony być smocze lub królicze. Następnie w zależności od tego ile macie kawałków ciała – spróbujcie złożyć jednego lub więcej Cosiów. Przykładajcie do siebie różne części i sprawdzajcie najciekawsze zestawienia.

### **NIEZNANY GATUNEK**

Wykonajcie kolaże z fotografii najróżniejszych gatunków zwierząt. Miksujcie ze sobą części ciała, futra, skorupy i dzioby. Ciekawe jak zachowałyby się Edzio i Jerzy, gdyby zobaczyli wasze gatunki Cosia?

## **BUDOWANIE MOSTÓW**

Tablica zakazująca wstęp Cosiom na polanę została zamieniona w most! Mury, ogrodzenia, ściany oddzielają od siebie ludzi, a mosty łączą i pozwalają się spotkać, poznać, pozbyć się strachu. Zbudujcie makiety mostów – łączących dwa brzegi rzeki, rozwieszonych nad przepaścią z dwóch krzeseł albo łączące dwie wieże z książek!

## **WSPÓLNY JĘZYK**

Czasami ktoś, kto jest gdzieś nowy, może nie mieć wspólnego języka z osobami, które zamieszkują miejsce, do którego przybył. Czy istnieje jakiś sposób na to, by się porozumieć? A może warto spróbować rozmawiać za pomocą obrazków? Zaprojektujcie karty z rysunkami, których będzie można użyć do rozmawiania! Jakie słowa przydadzą się podczas pierwszej rozmowy? Wyobraźcie sobie, że jesteście na miejscu Cosia i sami chcecie powiedzieć coś Edziowi i Jerzemu stojąc po drugiej stronie rzeki.

## **COŚ JEST TU NOWY**

Wyobraźcie sobie, że Coś właśnie trafił do waszego świata. Być może przywędrował do biblioteki, przedszkola, a może waszego domu? Coś czuje się zagubiony. Nic jeszcze o tym miejscu nie wie! Pomóżcie mu zrozumieć ten nowy świat. Zróbcie przewodniki dla Cosia. Opowiedzcie co to za miejsce i co się w nim robi. Jakie panują w nim zwyczaje, zasady, co można w nim robić.

## **COŚ ZAWSZE POD RĘKĄ**

Puchacz Jerzy nie mógł znaleźć informacji o Cosiu w encyklopedii. Ale czy to oznacza, że Cosie nie powinny mieszkać w lesie? Oczywiście, że nie! Świat się zmienia, zwierzęta i inne istoty zmieniają miejsce zamieszkania, dlatego puchacz dodał wpis o Cosiu do wielkiej księgi. Zróbcie swoje własne, nieduże Cośki, które będą tak samo mięciutkie i puchate jak Coś z książki. Zdecydujcie o tym gdzie zamieszkają. Może na bibliotecznych półkach? A może wprowadzą się do waszych domów? Wykonajcie je ze starych, dziecięcych skarpetek. Wypełnijcie je czymś miękkim (ziarna, kasze lub inne resztki materiałów). Doklejcie stopy, dzioby i oczy... Jeśli zmieszczą się wam do kieszeni, możecie mieć je przy sobie na wypadek, gdybyście spotkali kogoś, kto „stoi po drugiej stronie rzeki”!

## **IV. Edzio i piękna przygoda**

Miś Antoni pełen energii puka do drzwi wiewiórka Edzia proponując wyjście na plażę. Zaspany Edzio nie ma ochoty na wycieczkę, ale nie odmawia. Przyjaciele pakują

kanapki z konfiturami i idą nad morze popływać. Tymczasem wieje wiatr i zbierają się chmury. Może jednak to nie był dobry pomysł? Czy ten piękny deszczowy dzień będzie udany?

### **myśl od misia**

„W sumie to był świetny pomysł, żeby pójść dzisiaj na plażę”

### **małe, wielkie odkrycia**

„Tylko ty potrafisz zmienić deszczowy dzień w piękną przygodę!”

### **zastanówcie się razem**

- Co może zepsuć zabawę?
- Jak może wyglądać piękna przygoda?
- Skąd się biorą przygody?
- Czy przygody spadają z nieba czy można je robić po swojemu?
- Czy istnieje przepis na przygodę?
- Czy przyjaciele przydają się do przeżywania przygód?
- Jak otworzyć się na przygodę?
- Jak zmienić niesprzyjające warunki w zabawę?

### **wyzwania dla wyobraźni**

#### **DOMKI I SCHRONIENIA**

Edzio zamienił deszczowy dzień na plaży w piękną przygodę dzięki swojej niezwyklej konstrukcji daszkowej! Zabawa w budowanie domków nigdy nie zawodzi – można je przecież wznosić z koców i krzeseł, gałęzi albo klocków. Spróbujcie wcielić się w rolę budowniczych i przetestować różne materiały. Możecie sprawdzać jakie konstrukcje uda Wam się wznieść w zależności od tego czego użyjecie do budowania. Musicie też koniecznie mieć dla kogo budować! Najlepiej przygotować abstrakcyjnych mieszkańców – np. kamień, kawałek sznurka, starą monetę, duży klucz etc...

- **wariant papierowy** – Każdy budowniczy losuje jednego mieszkańca. Jedynym dostępnym materiałem są zwykłe kartki. Nie ma jednak żadnych narzędzi – ani nożyczek, ani taśm czy kleju. Zadanie polega na tym, aby zbudować dom / schronienie dla mieszkańca używając tylko kartek i własnych rąk!
- **wariant recyklingowy** – Budujcie domki z dziwnych przedmiotów, odpadów, resztek. Możecie użyć zebranych wcześniej niedużych patyków, kartonów, sznurków, taśm, rolek po papierze, kawałków tkanin i materiałów.

- **wariant domku, do którego można wejść** – Jeśli w pobliżu znajduje się park z drzewami, możecie też zbudować schronienia tak duże, że dzieci będą mogły do nich wejść. Przepis na piękną przygodę i tymczasowe zdomowienie w parku wymaga kilku składników:

- ✓ Kilku drzew znajdujących się w niedużych odległościach od siebie.
- ✓ Szpuli ze sznurkiem, który będzie rozciągnięty na różnych wysokościach pomiędzy drzewami, a także w niektórych miejscach pomiędzy drzewami a ziemią. Sznurek to szkielet, szalone rusztowanie.
- ✓ Śledzi namiotowych, które można wbić w ziemię i o które można zaczepić sznurek i tkaniny.
- ✓ Stare, niepotrzebne materiały, prześcieradła, resztki ze szwalni.

Budujcie razem domki, mali z dużymi!

## **JAKI KOLOR MA PIĘKNA PRZYGODA?**

Niech każda osoba wybierze sobie jakiś kolor. Może w tym celu wybrać jedną z przygotowanych wcześniej, kolorowych kropek.

1. Krok pierwszy – na rozgrzewkę dzieci rysują na kartce jak najwięcej rzeczy, zwierząt i zjawisk, które są w wybranym kolorze. Przykład: jeśli ktoś wybrał czerwony, tworzy na jednej kartce małe rysunekzki czerwonych obiektów – np. pomidor, kalosz, róża, biedronka. Możecie ustalić sobie górny limit rysunków.
2. Krok drugi – A teraz każdy patrzy na swój zbiór. Wybiera jedną rzecz / zwierzę, które odegra ważną rolę w nowej przygodzie Edzia i Antoniego! Następnie każdy rysuje nową przygodę. Przykład: przygoda czerwona, w której coś niezwykłego wydarzy się gdy miś i wiewiórek znajdą wielkiego pomidora!

## **V. Edzio i porządki na polanie**

Na leśnej polanie słychać krzyki i kłótnie. W powietrzu śmigają jeżyny. Między misiem Antonim a puchaczem Jerzym toczy się spór o porządek i zasady. Mieszkańcy polany mają pomysł: potrzebujemy szefa! Nazajutrz zjawia się szef z głową i wprowadza na polanie nowe porządki: można chodzić tylko jedną prostą dróżką, trzeba układać osobno żółte i czerwone liście, a każdy ma swój wyznaczony kwadrat. Czy takiego ładu chcieli mieszkańcy polany?

### **myśl od misia**

„Takie rozgwieżdżone niebo to jeden wielki bałagan. A jednak nie ma nic na świecie piękniejszego”.

### **małe, wielkie odkrycia**



„Cały ten porządek i szefowanie to straszne nudy. Lubię naszą polanę taką jak dzisiaj: kiedy letnia burza wywraca wszystko do góry nogami!”

### **zastanówcie się razem**

- Czy porządek dla każdego znaczy to samo?
- Jak wyobrażał sobie porządek szef z polany?
- Czy bałagan może być piękny?
- Czy porządek może być męczący?
- W jakich miejscach porządek się przydaje, a gdzie bywa zbędny?
- Dlaczego porządki szefa nie skończyły się dobrze dla mieszkańców?
- Czy to dobrze, że tylko jedna osoba mówi pozostałym co mają robić?
- Kiedy zwierzęta poczuły, że nie chcą już rządów szefa?
- Co zrobić, żeby każdy czuł się dobrze we wspólnej przestrzeni?

### **wyzwania dla wyobraźni**

#### **PIĘKNY BAŁAGAN**

Miś za przykład piękna uznał rozgwieżdżone niebo. Zróbcie wspólnie listę pięknych rzeczy i zjawisk, którymi rządzi zasada bałaganu! Następnie niech każdy wybierze jedną pozycję z listy, która uzna za najlepszy przykład pięknego bałaganu. Spróbujcie pokazać go w formie rysunku albo pracy malarskiej.

#### **SZUKANIE PIĘKNA PRZYRODY**

Wszyscy czasami zapominamy, że natura jest piękna. I wcale nie trzeba jej poprawiać ani porządkować! Przygotujcie sprzęty do oglądania natury – kolorowe ramki z dziurkami o różnych kształtach i wielkościach. Taka najprostsza ramka to cztery sklezione ze sobą paski tektury, tworzące razem prostokąt. Ramki posłużą wam do kadrowania na spacerze. Patrzcie przez nie, by uchwycić wspaniałe obrazy i widoki tak, jakbyście robili zdjęcie.

#### **COŚ WSPÓLNEGO**

Zwierzęta z polany już wiedzą, że obecność szefa wcale nie sprawiła, że żyło im się lepiej. Połączcie siły w rodzinnych zespołach i wyobraźcie sobie, że tworzycie miejsce, w którym każdy i każda z was będzie się dobrze czuła. Co to może być? Może będzie to dom, plac zabaw, przestrzeń odpoczynku lub pokój do marzenia? Tylko co trzeba zrobić, by dorośli też chcieli być na placu zabaw? W jaki sposób

zbudować dom, żeby wszyscy czuli się w nim dobrze? Porozmawiajcie o tym, jakie są wasze potrzeby i co każdy może w tym miejscu robić. Zbudujcie wspólnie makietę takiego miejsca! To będzie dla was coś wspólnego!

## **POZA KWADRAT**

Przyklej na podłodze lub stole kwadraty z taśmy papierowej. W każdym umieść przedmioty lub materiały z danej kategorii (np. kółka z kolorowego papieru, patyki, glina, szyszki etc...). Wyklej kilka pustych kwadratów więcej. Poproś dzieci, aby spacerowały między kwadratami i przekładały rzeczy. Mogą zaopiekować się jednym kwadratem i ułożyć w nim dowolne przedmioty – tak jak uważają to za ciekawe. W ten sposób powstaną tymczasowe kompozycje. Koniecznie opowiedz dzieciom o tym, że szef wyznaczał dla rzeczy miejsce w kwadratach, a wy spróbujecie wyjmować je, przenosić je i układać na nowo. Wszystko po to, by doszło do interesujących spotkań w świecie rzeczy. Kwadrat jest ramą do działania, ale wy możecie użyć jej bardzo swobodnie. Całą aktywność można też przeprowadzić tak, że dzieci wybierają z każdego kwadratu zasoby, a następnie łączą je tworząc rzeźbę. A może nawet pomnik wolności?

## **NIESFORNE LINIE**

Szef wyznaczał różne linie i granice. To z linii składały się kwadraty, linia wyznaczała też szereg, w jakim miały ustawiać się zwierzęta. Spróbujcie pobawić się linią tak, aby odkryć jej buntownicze cechy. Linie potrafią być naprawdę niesforne, zwłaszcza, gdy wychodzą spod rąk artystów i artystek! Wykonajcie prace, którymi rządził będzie przypadek. Potrzebne wam będą: szklane kulki, tusz lub czarna farba, białe kartki papieru oraz wieczka od kartonowych pudełek o wielkości zbliżonej do rozmiaru kartki. Jeśli nie posiadacie takich wieczek, można też ze sztywnej kartki A3 przy użyciu taśmy i nożyczek zrobić z jej krańców ścianki (zaginając z czterech stron papier i sklejając). W tak przygotowanym polu umieszczamy kartkę papieru, możemy delikatnie przykleić ją taśmą papierową, aby pozostała nieruchoma.

Tusz/farbę umieszczamy w miseczce. Następnie wkładamy do niej kulki i poruszamy miseczką tak, by kulki pokryły się farbą. Następnie dzieci za pomocą dużej łyżki mogą przełożyć maksymalnie 3 kulki na kartkę papieru. Poruszając wieczkiem pudełka i delikatnie balansując w górę i w dół wprawiamy kulki w ruch. Kulki malują na kartce linie, choć trudno przewidzieć jak potoczy się ich trasa i jaki pozostawią za sobą ślad! Gdy praca nieco przeschnie, można popatrzeć nie tylko na linie, ale też na pola jakie wyznaczyły przecinając się w różnych miejscach. Można podejść do nich jak do kolorowanki i zdecydować jakim kolorem wypełnić pola pomiędzy czarnymi liniami (można to zrobić olejnymi pastelami lub innymi kredkami). Nie trzeba kolorować wszystkich pól, można też zrobić kilka prac by sprawdzić różne efekty prowadzenia kulek. Ciekawe czym wasze dzieła będą różnić się od dzieła szefa?

## **VI. Edzio i tajemniczy pokój**

Mieszkańcy lasu przygotowują się do ptasiego koncertu. Myszka Polcia z puchaczem Jerzym pieką ciastka, miś Antoni szykuje niespodziankę, a Edzio robi w domu porządk. Wiewiórek odkrywa w podłodze sekretne przejście. Przyjaciele schodzą w dół...do tajemniczego pokoju pod drzewem. To korzenie kasztana, z zewnątrz ich nie widać, ale to właśnie dzięki nim drzewo jest takie silne. Edzio, Jerzy i Polcia wkrótce znajdą się w niebezpieczeństwie. Kto uratuje ich w sytuacji bez wyjścia?

### **myśl od Edzia**

„Trochę jak z naszym drzewem. Widzimy tylko liście, a głęboko pod ziemią jest tajemniczy pokój.”

### **małe, wielkie odkrycia**

„W środku jestem inny. I to jest duże ważniejsze od tego co widać na zewnątrz”

### **zastanówcie się razem**

- Co odkryły zwierzęta?
- Dlaczego miś Antoni zaskoczył Polcię?
- Czy każdy ma swój tajemniczy pokój?
- Dlaczego nie należy oceniać innych?
- Jak wygląda twój tajemniczy pokój?
- Czy da się poznać czyjś tajemniczy pokój?
- Jak poznać tajemniczy pokój przyjaciela?
- Co widać, a czego nie widać gdy patrzymy na kogoś innego?

### **wyzwania dla wyobraźni**

#### **CO JEST W ŚRODKU?**

Polcia rozmyślając nad swoim tajemniczym pokojem, dostrzegła, że mieszczą się w nim splątane różności: przyjaciele, rzeka latem, zapach leśnej ścieżki. Uznała, że „tego nie widać, ale to dzięki temu jestem jaka jestem. Jestem Polcią.”

Przygotujcie duże arkusze szarego papieru. Niech każdy położy się na jednym arkuszu i poprosi osobę z którą przybył na warsztaty o odrysowanie swojej sylwetki. W ten sposób powstał już kontur niepowtarzalnego człowieka! A teraz trzeba go czymś wypełnić! Tylko czym? To już zależy od tego, co macie w swoich tajemniczych pokojach! Co mieszka w waszych głowach, brzuchu, stopach, sercu? Wypełnijcie je tym, co dla was ważne, co was interesuje, co lubicie robić, o czym lubicie myśleć! W przestrzennej wersji tego wyzwania możecie zbudować pokoje w niedużych pudełkach bez wieczka! To będzie równie ciekawe – zdecydować w jakim kolorze są ściany tajemniczego pokoju i co można w nim znaleźć!

## **WIELKI DOM DLA WIELU!**

Zwierzęta odkryły, że kasztan w środku wygląda zupełnie inaczej niż na zewnątrz. Korzenie, choć nie widoczne, są bardzo ważne, bo bez nich drzewo nie mogłoby żyć, wzrastać i być domem dla innych. Co jeszcze posiada korzenie? Co jest potrzebne żeby rośliny mogły zapuścić gdzieś korzenie? Dlaczego mówi się czasem, że człowiek zapuścił gdzieś korzenie? Co to może znaczyć? Wykonajcie swoje obrazkowe opowieści o korzeniach – o tym ile zajmują miejsca pod ziemią, jakie przybierają kształty, co się pomiędzy nimi dzieje. W końcu pod ziemią też toczy się życie! Narysujcie przekrój wielkiego drzewa od czubka korony, aż po koniuszki korzeni. A następnie dorysujcie: małe i duże, pełzające i skaczące, a także skrzydlate i wielonożne organizmy, które żyją sobie razem z drzewem!

## **KONCERT**

Ptaki śpiewają, Antoni gra na flecie, a Coś na gąbczeli. A jakie instrumenty mogłyby pasować do was? Wykonajcie własnoręcznie różne instrumenty, a potem przetestujcie je. Nie muszą być wcale podobne do tych, które znacie, być może uda wam się odkryć jakieś zupełnie nowe dźwięki!

## **RZECZY WIDZIALNE I NIEWIDZIALNE**

Świat składa się z rzeczy widzialnych i niewidzialnych. Jeśli pewnych rzeczy nie da się zobaczyć – to skąd wiadomo, że istnieją? Porozmawiajcie o tym, co niewidoczne na pierwszy rzut oka. Zwłaszcza jeśli chodzi o naszych bohaterów i bohaterki – co myślimy widząc ich wygląd? Jak może się to zmienić gdy obserwujemy ich zachowania i słuchamy tego co mówią? Niech każdy wybierze sobie jedną postać z książki. Wykorzystując szablony (dostępne w Internecie) wykonajcie komiks o tym, co inni myślą o tej postaci i o tym, jaka jest w środku. W innej wersji możecie też stworzyć karty o postaciach. Jedną o tym „jak widzą mnie inni” a drugą o tym „jaki jestem”. O sobie też możecie zrobić karty!