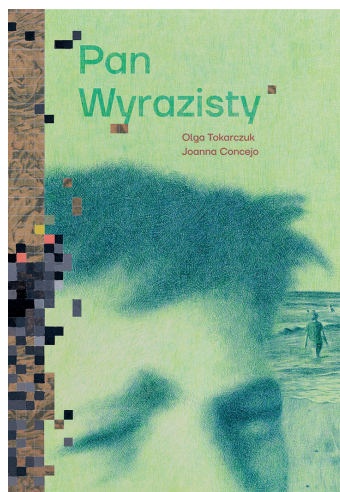


**Wydawnictwo Format**  
Scenariusze warsztatów literacko-kreatywnych dla dzieci i młodzieży  
dostępne bezpłatnie pod adresem:  
[www.wydawnictwoformat.pl/warsztaty](http://www.wydawnictwoformat.pl/warsztaty)

Do pobrania  
i przeprowadzenia  
indywidualnie lub w grupie,  
w placówkach kulturalnych  
i oświatowych:  
bibliotekach, mediotekach,  
centrach kultury, szkołach  
i przedszkolach

format



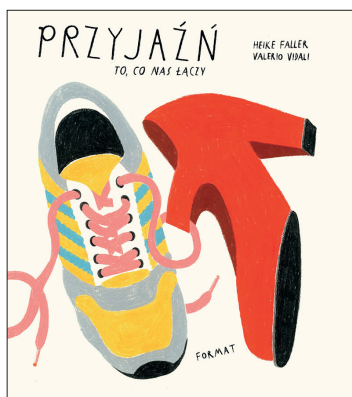
**Pan Wyrazisty**  
Olga Tokarczuk, Joanna Concejo



**Pan Nikt**  
Joanna Concejo



**Sto. Rzeczy, których nauczysz się w życiu**  
Heike Faller, Valerio Vidali



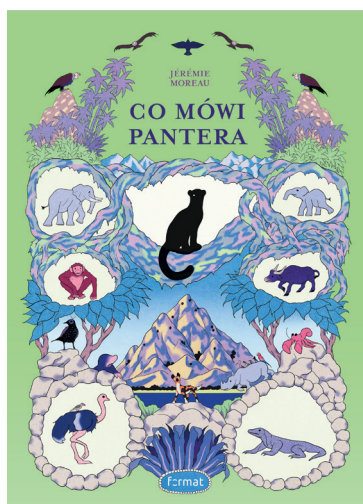
**Przyjaźń.  
To, co nas łączy**  
Heike Faller, Valerio Vidali



**Gdzie jest moja córka?**  
Iwona Chmielewska



**Wiktor**  
Jacques Maes i Lise Braekers



**Co mówi pantera**  
Jérémie Moreau



**Gdybym była książką**  
José Jorge Letria, André Letria

# CO MÓWI PANTERA

Wydawnictwo Format

Książka: „Co mówi pantera”

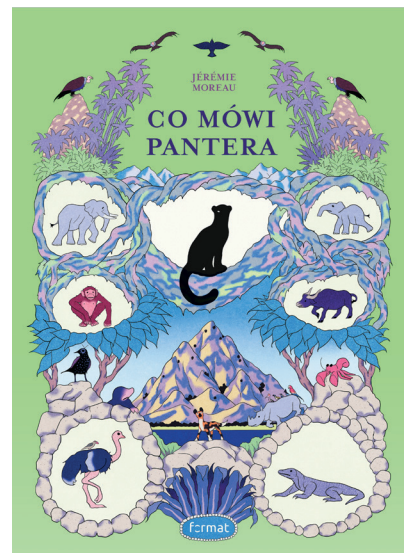
Tekst i ilustracje: Jérémie Moreau

Przekład z francuskiego: Dorota Hartwich

Wiek uczestników: 8+

Czas trwania: około 90 min.

Warunki: sala zajęciowa z miejscem na podłozce



## Cele, dziecko po zajęciach:

- znają budowę komiksu
- potrafią dokonać interpretacji zachowania zwierząt, o których mowa w tekście
- potrafią znaleźć cechy wspólne zwierząt i ludzi
- rozumieją miejsce człowieka jako elementu całego ekosystemu, a nie jako jego centrum

## Metody

- praca z tekstem literackim
- działalność artystyczna dzieci
- gra dydaktyczna
- „burza mózgów”

## Formy do wyboru

- indywidualna
- grupowa

## Środki i materiały

- książka „Co mówi Pantera”
- szary papier
- kleje
- nożyczki
- flamastry, kredki
- kartki z bloku technicznego a3
- rzutnik / komputer / slajdy z ilustracjami (opcjonalnie)
- małe karteczki w dwóch kolorach
- papiery kolorowe

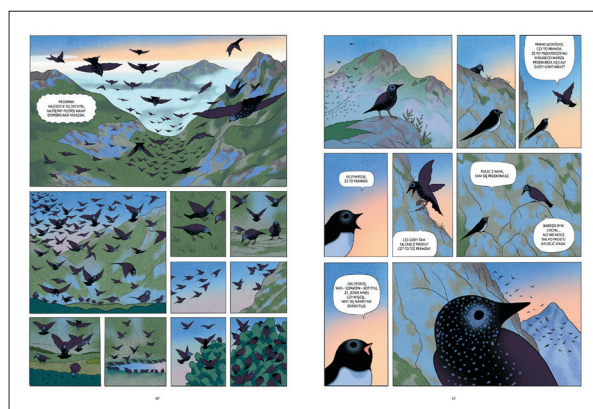
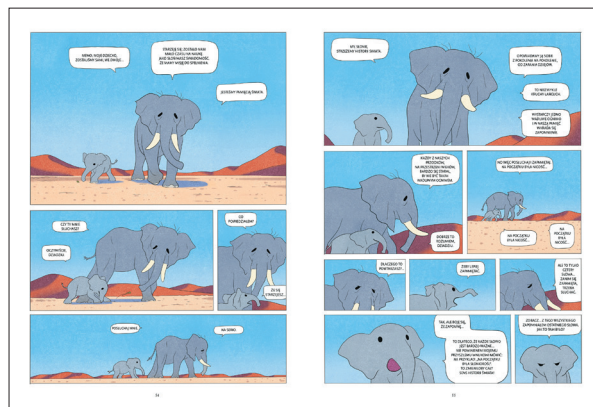
## PRZEBIEG ZAJĘĆ

### 1. PRZYWITANIE, ROZGRZEWKA (10 min.)

Zabawa pozwalająca zapamiętać imiona. Siadamy w kręgu, pierwsza osoba mówi swoje imię i nazwę zwierzęcia na pierwszą literę imienia (np. Ania, Antylopa), następny uczestnik / uczestniczka powtarza poprzednie imię i zwierzę oraz dodaje swoje. W efekcie ostatnia osoba musi powtórzyć wszystkie imiona i nazwy zwierząt.

### 2. PRACA Z TEKSTEM (20 min.)

Czytamy fragmenty książki, pokazując ilustracje (w miarę możliwości na ekranie rzutnika). Chwila rozmowy





dotycząca tekstu: jakie cechy miały zwierzęta? Jakie były słabości zwierząt? Z czym się bohaterowie musieli zmierzyć? Dlaczego w opowieści nie ma człowieka?

Na dużym kartonie wypisujemy nazwy zwierząt, a wokół nich cechy, które posiadają też ludzie. Np: jeź: ma kolce, człowiek też czasem może ukłuć i zranić; mysz: bojaźliwa, człowiek też często się boi i chowa do swojej norki.

### 3. DZIWNE ZWIERZĘTA (15 min.)

Prosimy dzieci, by na jednej karteczce napisały nazwę zwierzęcia, a na drugiej karteczce – opisały, czym owo zwierzę się charakteryzuje, np. lew / odważny, małpa / zwinna, kameleon / zmienny, kot / niezależny. Karteczki z rzeczownikami wrzucamy do jednego kubeczka, a z przymiotnikami – do drugiego. Następnie po kolei każdy uczestnik losuje jedną kartkę ze zwierzęciem i drugą z epitetem (często efekt losowego zestawienia słów jest komiczny i absurdalny, np. powolny gepard, bzycząca zebra). Przyklejamy karteczki na dużym arkuszu papieru.

### 4. WŁASNY KOMIKS (20 min.)

Każdy uczestnik dostaje kartkę z bloku technicznego podzieloną na 6 narysowanych okienek, wybiera jedną postać z zestawień z zadania nr 3. i tworzy własny komiks z wybranym bohaterem w roli głównej. Na koniec wszyscy czytamy i oglądamy swoje komiksy.

### 5. WIELKA WSPÓLNA KRAINA ZWIERZĄT (25 min.)

Rozklejamy na ścianach arkusze szarego papieru, tak by powstało jedno wielkie pole do wyklejania krainy zwierząt. Uczestnicy wycinają z kolorowych papierów zwierzęta i elementy krainy (drzewa, rośliny). Wszystkie elementy przyklejamy razem na papier, tak by powstał jeden wspólny świat. Na koniec rozdajemy dzieciom dymki komiksowe, w których dzieci mogą dopisać, co dane zwierzę mówi / myśli. Można też naszą krainę uzupełnić, dorysowując dodatkowe dowolne elementy zgodnie z tym, co podpowiada nam wyobraźnia.

### 6. ZAKOŃCZENIE (5 min.)

Siadamy w kręgu. Każdy uczestnik wypowiada jedną rzecz, której chciałby życzyć zwierzęciu z zadania nr 1., np. Janka-Jeż: jeżowi można życzyć, by czasem dał się przytulić, pogłaskać.

24

25