

**„Witajcie w naszej bajce” – literacka podróż po krainie bajek i baśni**

- konkurs wiedzy o bajkach i baśniach połączony z prezentacjami artystycznymi

Dwugodzinne spotkanie rozpoczyna nauka piosenki *Witajcie w naszej bajce*, po czym odtworzony zostanie z płyty VCD, DVD lub wideo fragment filmu „Akademia Pana Kleksa” w reżyserii Krzysztofa Gradowskiego z tymże utworem”. Następnie wszyscy w strojach bohaterów bajek nauczyciele prowadzący oraz dzieci – razem z bohaterami filmu śpiewają tenże utwór (mają w ręku teksty), który staje się tym samym motywem przewodnim imprezy.

Po piosence jeden z nauczycieli czyta fragment „Akademii Pana Kleksa” mówiący o „współpracy” Pana Kleksa z bajkami. W cytacie tym wymienieni zostają bohaterowie baśni braci Grimm, Andersena. Wtedy ogłoszony zostaje konkurs plastyczny – chętne dzieci przez cały czas trwania imprezy rysują pastelami postaci z wymienionych utworów baśniowych i bajkowych.

Równolegle z konkursem plastycznym trwa szukanie przez uczestników PRAWEGO OKA PANA KLEKSA. W różnych miejscach Galerii ukryte zostaną sześć konkurencji, z których każda opatrzona będzie słowem lub literą. Te słowa złożą się w hasło „Ferie zimowe w MDK”, w który opatrzony zostanie skarb.

Każdą konkurencję kończy wspólne odśpiewanie pierwszej zwrotki piosenki *Witajcie w naszej bajce*, a po dwóch kolejnych zadaniach odśpiewana zostanie przez prowadzących i ich pomocników piosenka *Kaczka dziwaczka*, a po dwóch kolejnych *Na wyspach Bergamutach*.

Imprezę kończy przypomnienie bajek i baśni „współpracujących” z Panem Kleksem, odnalezienie PRAWEGO OKA PANA KLEKSA – słoju z cukierkami z napisem – „Ferie zimowe w MDK” oraz wielki finał – marsz uczestników w strojach bajkowych po Galerii i śpiew piosenki *Pożegnanie z bajką*. W trakcie finału wyświetlony zostanie fragment filmu „Akademia Pana Kleksa” ilustrujący paradę bohaterów bajek i baśni podczas ich wizyty w słynnej Akademii na przyjęciu u Pana Kleksa.

**Konkurencje:**

1. Dobieranie tytułów baśni i bajek do rekwizytów,
2. Zgadywanie tytułów bajek po wysłuchaniu piosenek w wykonaniu Ireny Kantor opisujących ich treść,
3. Szukanie bohaterów bajek ukrytych w tekście,
4. Konkurs pięknego czytania wierszy Jana Brzechwy zaistniałych w filmie „Akademia Pana Kleksa”,
5. Quiz na temat treści poszczególnych bajek i baśni (wybór odpowiedzi jednej z kilku),

6. Zgadywanie tytułów baśni i bajek z ilustracji.

**Czas:** 2 godziny,

## **Warsztaty literackie na wesoło dla uczniów szkół podst (IV –VI) i gimn.**

To wyjątkowe spotkanie warsztatowe utrzymane w konwencji otrzęsin rozpocznie konkurencja ABECADŁO MOLI KSIĄŻKOWYCH. Uczestnicy będą mieli za zadanie podać znaczenie wybranych terminów literackich.

Kolejne zadanie to konkurencja poprawiająca sprawność wymowy konkursowiczów: SKRĘTACZE JĘZYKA. Polegać będzie na wyborze numerów, pod którymi ukryte będą zdania o trzeszcząco-szeleszczącym zabarwieniu i przeczytaniu ich.

Następnie odbędzie się POPIS KRASOMÓWCZY. Uczestnicy będą losować temat wypowiedzi, a następnie przed Wielkimi Molami Książkowymi (prowadzącymi) przedstawiać w formie słownej bardzo interesującej.

Czwarta konkurencja to NADAWANIE TYTUŁÓW fragmentom prozatorskim, piąta to KONTYNUACJA znanego utworu literackiego, a szósta to TWORZENIE TEKSTU POETYCKIEGO ze zbioru pojedynczych słów, które składały się wcześniej z innego całego wiersza.

Powyższe 6 zadań uczestnicy wykonują z zawieszonymi na sztychach tabliczkami o treści BEAN. Po szóstym zadaniu przekręcają tabliczkę na drugą stronę, a tam będzie napis KSIĘGA. To znak, że dokonywana będzie następnie PROCES OBRÓBKI PRODUKCYJNEJ KSIEGI.

„Kartki” trzeba najpierw wyprasować znany tylko Wielkim Molom Książkowym sposobem, potem zacząć drukowanie, ilustrowanie i wreszcie utrwalić na nich druk..

„Księgi” następnie klękają, chwytają za pióra (gęsię lub specjalnie zrobione), zdejmują tabliczkę i powtarzają słowa przysięgi

Po powtórzeniu ostatnich wyrazów roty następuje pasowanie na WIELKIEGO MOLA KSIĄŻKOWEGO wielką KSIĘGĄ (zrobioną z pudełka na buty).

## „Co gra w twojej komórce” – KONKURS:

zgadywanie tytułów utworów muzycznych i nazwisk kompozytorów  
połączony z krótkim

### WYKŁADEM

#### II WERSJA:

Na początku spotkania z muzyką klasyczną uczestnicy przed rozgrywkami konkursowymi wysłuchają krótkiego (15 – 20 min.) WYKŁADU o osobliwościach najslynniejszych kompozytorów – przedstawicieli epok muzycznych. Po jego wysłuchaniu przystępują do wykonywania zadań.

Z listy sporządzonych wcześniej dzwonekó telefonów komórkowych drużyny 3-5 osobowe zaopatrzone w 100 cukierków wybierają numerki, pod którymi znajdują się odpowiednie zagadki muzyczne odtwarzane z płyty CD z komputera. Po czym proponują tytuł i nazwisko kompozytora.

Przed wysłuchanym fragmentem licytują cukierki, a po prawidłowym odgadnięciu inkasują cukierki drużyn, które zaproponowały nieprawidłową odpowiedź.

Wyniki zapisywane są na tablicy:

	Drużyna a	Drużyna b	Drużyna c
Konk. 1			
Konk. 2			
itd			
Itđ.			

Po zsumowaniu 25 – 30 wysłuchanych dzwonekó komisja podsumowuje punkty i wyłania zwycięzców: I miejsce, II miejsce, III miejsce. Zwycięzcy różnych miejsc otrzymują nagrody stosowne do zdobytego miejsca np. I m. – książki, II m. – zeszyty, III m - długopisy.

Po zasadniczej części konkursowej spotkania uczestnicy już indywidualni umieszczają odgadniętych wcześniej kompozytorów w odpowiednich epokach muzycznych. Tworzona zostaje kolejna tablica:

Nazwisko kompozytora	Epoka muzyczna

Jest to kolejna szansa zdobycia większej ilości cukierków.

W trakcie trwania konkursu sala lub Galeria udekorowane są zdjęciami kompozytorów.

