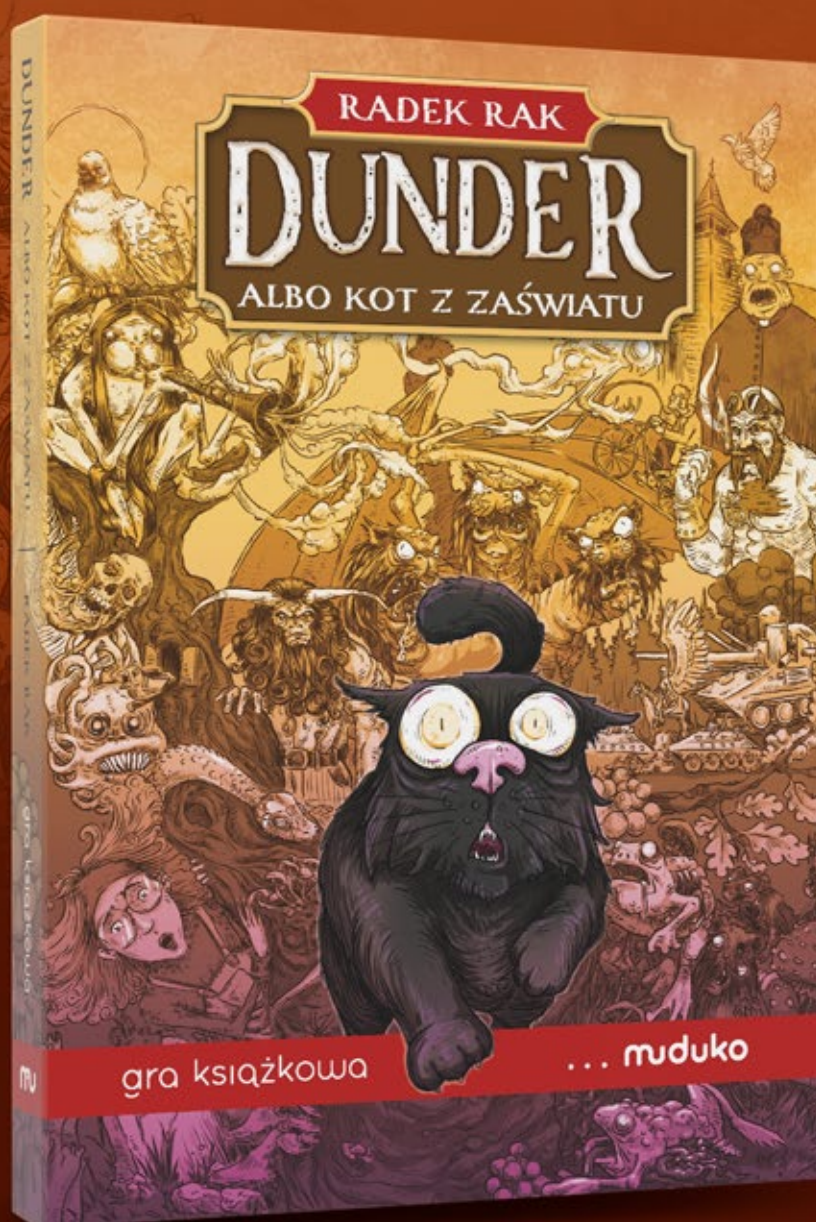


Przemek Staroń II Maria Gajewska II Jędrzej Sołowij

Niech to Dunder świśnie

Scenariusze warsztatów bibliotecznych w oparciu o książkę „Dunder albo kot z zaświatu” Radka Raka

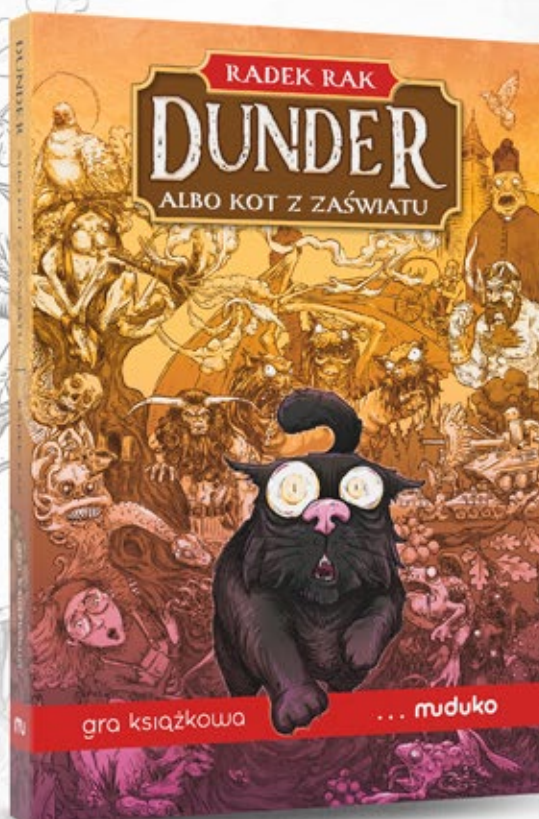


Maria Gajewska II Przemek Staroń II Jędrzej Sołowij

Niech to Dunder świśnie

Scenariusze warsztatów bibliotecznych w oparciu o książkę „Dunder albo kot z zaświatu” Radka Raka

Wydawnictwo Muduko II BibliotekON 2025



Poniżej znajdują się dwie wersje uniwersalnego scenariusza zajęć do pracy z grami i książkami paragrafowymi. W tym przypadku jest to oparte o książkę Radka Raka. Całość ma czytelną strukturę krok po kroku, tak żeby osoba prowadząca czuła się zaopiekowana i mogła spokojnie to poprowadzić.

Pierwsza wersja scenariusza może zostać poprzedzona indywidualnym czytaniem przez czytelników i czytelniczki „Dundera” (w ramach akcji poprzedzającej i tym samym reklamującej warsztaty), ale nie musi. Wiąże się to głównie z konstrukcją **S2** pierwszej wersji scenariusza. Szczegóły są zawarte w treści scenariusza właśnie przy tym paragrafie.

Temat warsztatów:

„Niech to Dunder świśnie” czyli odkrywamy magię książek paragrafowych

Grupa docelowa:

uczennice i uczniowie klas IV-VIII i szkół ponadpodstawowych, zainteresowani czytelnicy

[tu oczywiście uszycie na miarę: w zależności od zasięgu animacji prowadzonej przez bibliotekę można zaprosić społeczność lokalną, z którą biblioteka współpracuje - warsztaty w ten sposób mogą mieć charakter np. międzypokoleniowy]



Liczba uczestniczek i uczestników:

optymalnie 10-30 osób



Przewidywany czas:

ok. 60-90 minut

Metody pracy: praca z książką i ilustracjami, metoda stacji/stacje zadaniowe

Formy pracy: praca w grupach, elementy pracy zbiorowej

Potrzebne materiały: przypinki z Dunderem (tło w czterech kolorach) do podziału na zespoły, długopisy (cztery kolory), zestawy zadań w czterech kolorach, 4 tekturowe kostki do uzupełnienia, przedmioty potrzebne na stacjach, np. sznurek, klamerki, słowniki

[Wybrane materiały do pobrania mduko.com]

Cele:

Uczestniczki i uczestnicy:

- rozpoznają specyfikę książek paragrafowych, ich unikalną strukturę i sposób prowadzenia narracji na przykładzie gry książkowej „Dunder albo kot z zaświata”,
- doświadczą, jak dokonywane przez nich wybory wpływają na przebieg fabuły i zakończenie historii,
- rozwijają umiejętności interpersonalne poprzez pracę w grupach i wspólne podejmowanie decyzji fabularnych,
- analizują i dyskutują nad interaktywnością książek paragrafowych oraz jej wpływem na odbiór literatury,
- zwiększają swoją ciekawość w obszarze książek paragrafowych i deklarują chęć sięgania po nie w przyszłości.

Dodatkowe informacje: metoda stacji jest sama w sobie jedną z najcenniejszych we wszelkich działaniach edukacyjnych, natomiast do działań z książkami paragrafowymi wydaje się być wręcz idealna. Określenie “numer stacji” jak najbardziej może zostać zastąpione określeniem “numer paragrafu”.

WPROWADZENIE

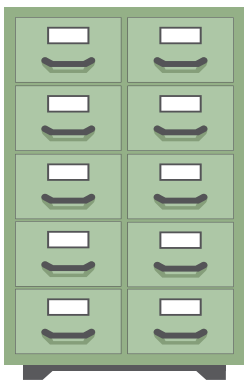
Przywitanie czytelniczek i czytelników oraz wprowadzenie w świat książek paragrafowych.

Następuje podział na cztery drużyny według wylosowanej przypinki z Dunderem (kolor tła oznacza przynależność do grupy i kolor zadania). Omówienie zasad pracy, realizacji wyzwań w paragrafach/na stacjach. Grupy wybierają paragraf (stolik), od którego zaczynają warsztaty.

CZĘŚĆ GŁÓWNA

§1

Grupa otrzymuje kartę z grafiką regału bibliotecznego z szufladkami. W ponumerowanych szufladkach za pomocą kodów QR ukryto tytuły gier książkowych Wydawnictwa Mduko.



„Klątwa wampira”

„W mroku podziemi”

„Tropicielonauci”

„Zielobór”

„Koszmar Alicji w Krainie Czarów”

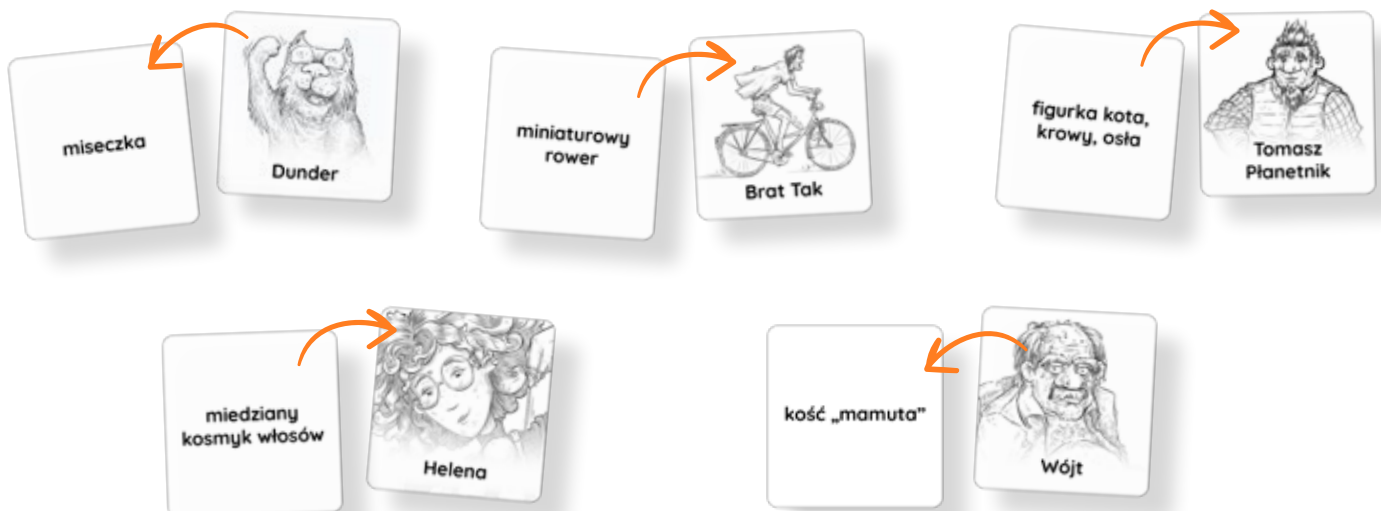
„Dunder albo kot z zaświatu”

„Nibylandia. Tu żyją potwory”

Zadaniem grupy jest odnalezienie „Dundera”. Odnalezienie gry Radka Raka jest przepustką dla grupy do wybrania kolejnego paragrafu/stacji.

§2

Na stoliku znajdują się kartoniki w czterech kolorach (jeden kolor dla grupy) z artefaktami związanymi z bohaterami „Dundera”. Uczestnicy warsztatów muszą połączyć artefakt z postacią.

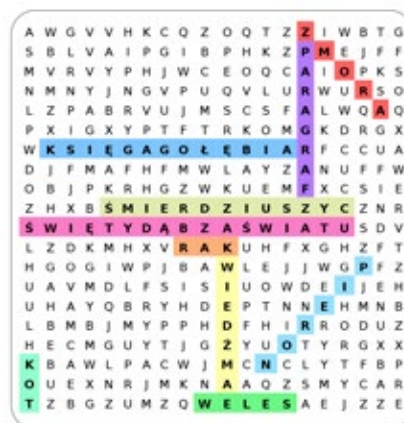


WAŻNE: poziom szczegółowości artefaktów wiąże się z tym, czy np. warsztaty zostały poprzedzone indywidualnym czytaniem przez uczestników i uczestniczki „Dundera”. Jeśli nie, artefakty powinny być maksymalnie oczywiste, czyli właśnie np. miseczka – Dunder. Wylosowanie kartonika z karteczką „Epilog” zwalnia z wykonania zadania i pozwala na wybranie następnego paragrafu/stacji.

§3

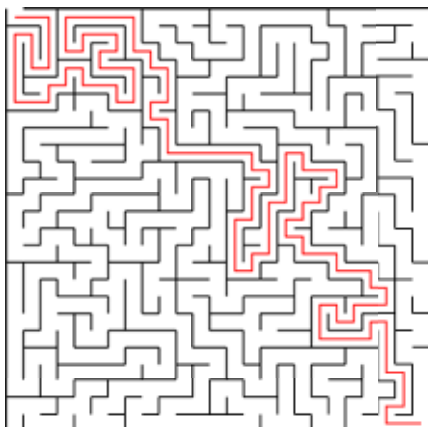
Grupa rozwiązuje wykreślankę w swoim kolorze – poszukuje 10 wyrazów związanych z „Dunderem”.

- | | |
|----------|---------------------|
| paragraf | Śmierdziuszyc |
| Rak | Święty Dąb Zaświatu |
| kot | wiedźma |
| Pieron | zmora |
| Weles | Księga Gołębia |



Po wykreśleniu słów udaje się do kolejnego paragrafu/stacji.

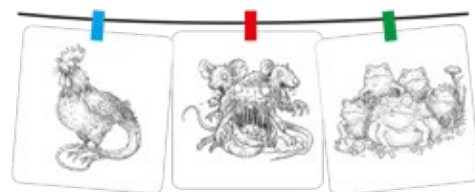
§4



W §4 uczestnicy i uczestniczki muszą pomóc Dunderowi znaleźć drogę do domu wójta. Otrzymują kartę - labirynt w swoim kolorze. Wskazanie właściwej drogi uprawnia do kolejnego paragrafu/stacji.

§5

Tu uczestnicy i uczestniczki czytają fragmenty „Dundera” i dopasowują do ilustracji autorstwa Tomasza Bolika. Fragmenty i ilustracje wieszają na sznurkach i przypinają klamerką w kolorze grupy. Dobre dopasowanie sprawia, że przechodzą do paragrafu/stacji, w której jeszcze nie byli.



§6

Na stoliku leżą egzemplarze „Dundera” i słownik języka polskiego. Uczestniczki i uczestnicy w grze Radka Raka muszą odnaleźć paragraf, w którym pojawia się powiedzenie „Niech to dunder świśnie” oraz wyjaśnić jego znaczenie. W razie wątpliwości korzystają ze słownika języka polskiego. Po zapisaniu rozwiązania przechodzą do kolejnego paragrafu/stacji.



§7

Osoby uczestniczące mają za zadanie wypisać jak najwięcej powiedzeń, które odnoszą się do tematu warsztatów. Rysunki przedstawiające: kule, gęś, diabła, piorun mogą stanowić podpowiedź.

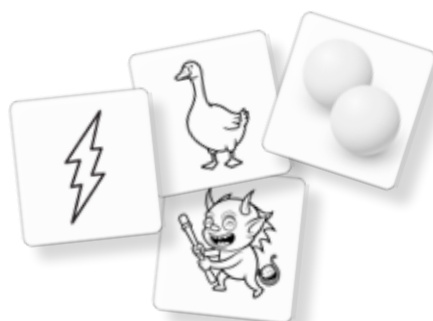
Niech mnie kule biją.

Niech was gęś kopnie.

Niech go szlag trafi.

Niech to piorun trzaśnie.

Niech go diabli wezmą.



Grupa, która pierwsza dotrze do tego paragrafu, zapisuje/szkicuje na 4 teksturowych kostkach nazwy postaci, miejsc, przedmiotów związanych z „Dunderem” i wprowadza nowe elementy fabuły. Kolejne grupy rzucają kostkami i wymyślają fabułę, inspirując się obrazkami/zapisami, które wypadły na ściankach.

PODSUMOWANIE

W ramach podsumowania uczestnicy (bez podziału na grupy) podają:

3 słowa/skojarzenia z grami książkowymi:

Np. interaktywność, narracja do wyboru, wyobraźnia.

Odpowiadają wspólnie na 2 pytania:

Np.

Co sprawia, że gry książkowe są tak angażujące?

Dlaczego niektóre gry mają wiele zakończeń?

Np.

Przedstawiają 1 porównanie:

Np.

gra książkowa jest jak escape room.

Na pamiątkę udziału w warsztatach osoby uczestniczące otrzymują przypinkę z Dunderem *[oraz przeróżne dodatkowe elementy według pomysłów i możliwości biblioteki, także dzięki współpracy z Wydawnictwem Muduko, które może przestać bibliotece gadżety promocyjne]*.



Temat warsztatów:

Odkrywamy magię książek paragrafowych

Grupa docelowa:

uczennice i uczniowie klas VI-VIII i szkół ponadpodstawowych, zainteresowani czytelnicy i czytelniczki
[tu oczywiście uszycie na miarę: w zależności od zasięgu animacji prowadzonej przez bibliotekę można zaprosić społeczność lokalną, z którą biblioteka współpracuje - warsztaty w ten sposób mogą mieć charakter np. międzypokoleniowy]



Liczba uczestniczek i uczestników:
 optymalnie 10-30 osób



Przewidywany czas:
 ok. 60-90 minut

Metody pracy: praca z książką i ilustracjami, metoda stacji/stacje zadaniowe

Formy pracy: praca w grupach, elementy pracy zbiorowej

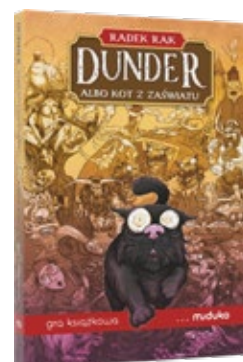
Potrzebne materiały: egzemplarze książki paragrafowej (po 1 na grupę), karteczki/długopisy do notowania wyborów, tablica/flipchart (opcjonalnie do wspólnego zapisywania kluczowych decyzji)

[Wybrane materiały do pobrania muduko.com]

Cele:

Uczestniczki i uczestnicy:

- rozpoznają specyfikę książek paragrafowych, ich unikalną strukturę, mechanikę gier i sposób prowadzenia narracji na przykładzie gry książkowej „Dunder albo kot z zaświatu” (lub innego tytułu Muduko),
- doświadczą, jak dokonywane przez nich wybory wpływają na przebieg fabuły i zakończenie historii,
- rozwijają umiejętności interpersonalne poprzez ćwiczenie współpracy i podejmowania decyzji w grupie,
- rozwijają kreatywność i umiejętności narracyjne podczas pracy z tekstem i wspólnego tworzenia fabuły,
- analizują i dyskutują nad interaktywnością książek paragrafowych oraz jej wpływem na odbiór literatury,
- zwiększają swoje zainteresowanie książkami paragrafowymi i deklarują chęć sięgania po nie w przyszłości.



Dodatkowe informacje: metoda stacji jest sama w sobie jedną z najcenniejszych we wszelkich działaniach edukacyjnych, natomiast do działań z książkami paragrafowymi wydaje się być wręcz idealna. Określenie “numer stacji” jak najbardziej może zostać zastąpione określeniem “numer paragrafu”. W przypadku tej wersji scenariusza stacje nie muszą być traktowane fizycznie.

WPROWADZENIE

Osoba prowadząca wita uczestniczki i uczestników, a następnie zadaje pytania:

- „Czy ktoś z Was grał kiedyś w grę, w której samemu wybiera się, co się wydarzy dalej?”
- „A czy zdarzyło Wam się czytać książkę, w której sami decydowaliście o losach bohatera?”

Po krótkiej wymianie doświadczeń prowadząca wyjaśnia, że właśnie tak działają gry paragrafowe. Następnie pokazuje wybraną książkę paragrafową („Dunder...” albo inny tytuł) i podkreśla jej wyjątkową strukturę.

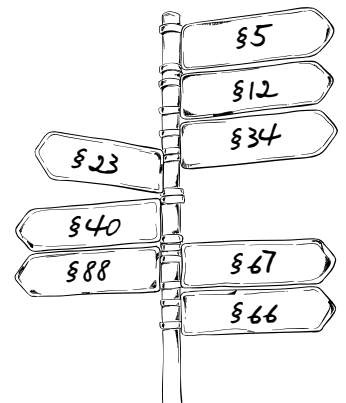
Osoba prowadząca czyta na głos prolog, aby wprowadzić wszystkich w klimat historii.

Uczestniczki i uczestnicy dzielą się na małe grupy (3-5 osób). Każda grupa otrzymuje egzemplarz książki.

CZĘŚĆ GŁÓWNA

Pierwsze decyzje: osoba prowadząca pokazuje osobom uczestniczącym dwie alternatywne ścieżki i tłumaczy zasady: „Teraz jako grupa podejmujecie decyzję - w którą stronę idziecie i do którego paragrafu się przenosicie. Dyskutujcie i wybierajcie razem.”

Stacje decyzyjne. Każda grupa pracuje przy swojej stacji (stoliku, miejscu w sali). Grupy czytają kolejne fragmenty książki, wspólnie decydują o wyborze i notują krótko swoją drogę. Po podjęciu decyzji wszystkie grupy przesiadają się o jedną stację zgodnie z ruchem wskazówek zegara (wariant „gorących krzesel”). Jeśli jest 5 grup - po pięciu „krokach” każda przejdzie inną część historii.



Podsumowanie w grupach. Każda grupa przygotowuje 3-4 minutowe podsumowanie:

- Jak potoczyła się wasza historia?
- Jakie decyzje okazały się kluczowe?

Grupy opowiadają swoje zakończenia na forum całej sali, dzielą się swoimi refleksjami i odczuciami.

ZAKOŃCZENIE

Osoba prowadząca rozmawia ze wszystkimi o ich wrażeniach. Podsumowuje doświadczenie: „Zobaczcie, jedna książka, a tyle różnych historii! Każda grupa podążyła własną ścieżką. I to jest magia gier i książek paragrafowych - zawsze można wrócić i sprawdzić, co by było, gdybyście podjęli inne decyzje.” Następuje zaproszenie do samodzielnego dalszego czytania i odkrywania nowych dróg.

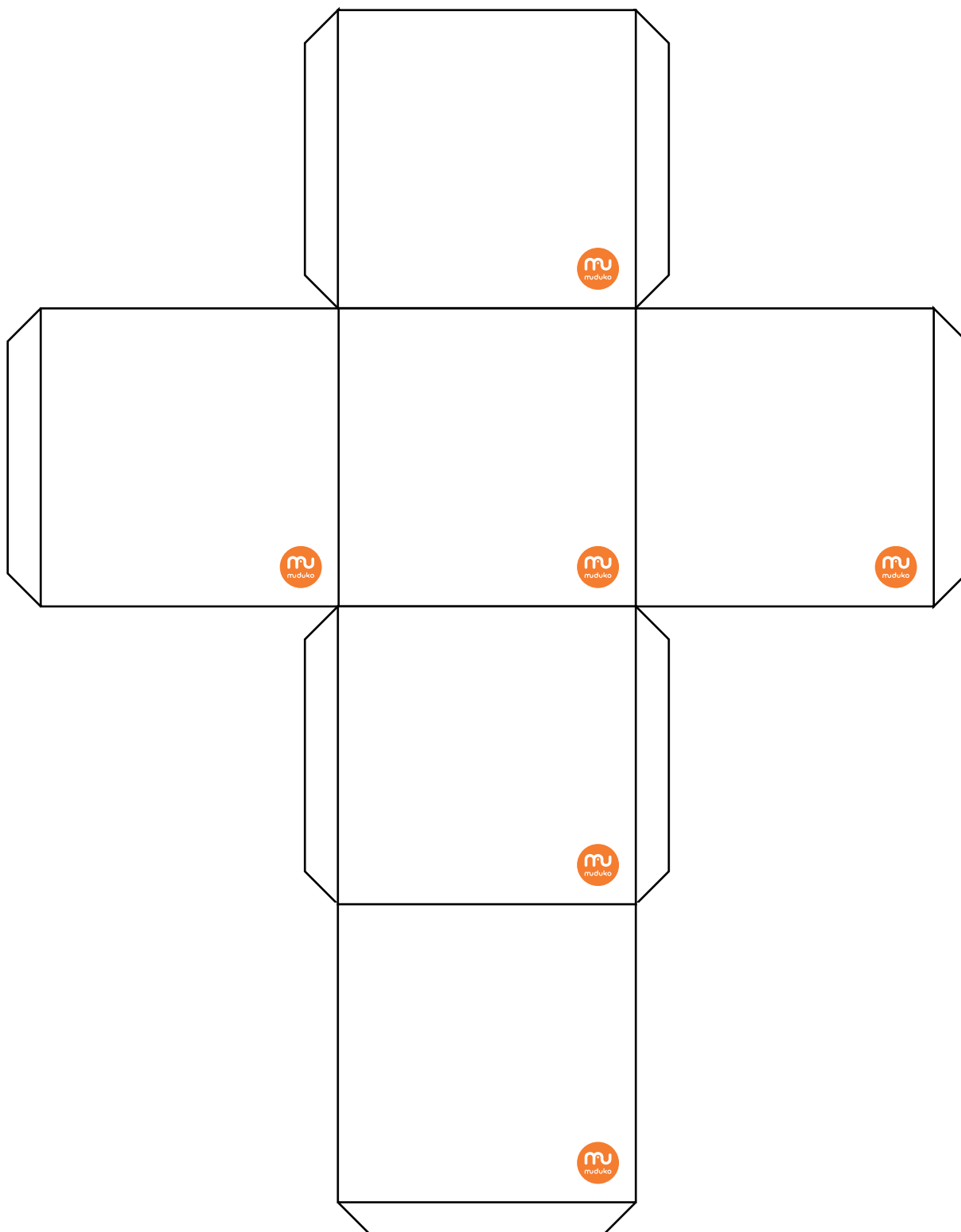
Dla osoby prowadzącej - przypomnienie rzeczy niby oczywistych :)

Pamiętaj, że najważniejsza jest atmosfera zabawy i współpracy - nie poprawiaj wyborów grup, tylko wspieraj ich kreatywność.

Jeżeli grupy będą potrzebowały współpracować między sobą - wspaniale! Można to dodatkowo podkreślić w ostatniej części warsztatów, wskazując na to, że współpraca jest wspaniała także i przede wszystkim ponad wszelkimi podziałami. Metametodycznym hasłem wszelkich warsztatów kreatywnych zawsze jest „co nie jest zabronione - jest dozwolone”.

Zachęcaj, by każdy miał głos przy podejmowaniu decyzji.

Czas można elastycznie skracać lub wydłużać zależnie od energii i liczby grup.





X J B B M K N B T E Y W M R P X E Ś D C
 M U Y X O V K Y T B E Y D H S K W X Q M
 V U C O B W I E D Ź M A B O U I O Y P X
 A H S E M Z M R N W P N Q A Ę I Q T H Z
 N W W E C C X L U C T F P T J G R U K U
 V B M W A G J C Z Y C J Y E D X I N R R
 A F K U Z V T H S D D D F P D R M C O O
 V W V B M M P Z B K Ą W I R U L Y L X F
 W E X S L I O Q F B Z E K C S C I Z F K
 W S F A E P W R Z B L L M G K X D B F J
 V W N R U G X A A N N E D O B I B Y A E
 A Z O O H V Ś T K A F S P G I Z N H R I
 W N P T T W S C T W T H T A T W T Q L I
 Q T J J I D T B R A K O B K R S C B K K
 O U D A O M O Q Z I M Y L D I A G B K R
 T X T Z D V N P S M P M Z J L S G L J J
 M U I V Y X T R K A T B X X U A N R L B
 R Ś M I E R D Z I U S Z Y C U A X N A I
 A C A X W Y P X F O S U D C Y J D H G F
 F E T E E K S I Ę G A G O Ł Ę B I A E M

