

DODATEK DLA NAJMŁODSZYCH

MODAJĘ SŁÓWKO

A vibrant, hand-drawn illustration of a fantasy forest. The scene is filled with tall, slender trees, lush green foliage, and purple flowers. In the foreground, there are several characters: a young girl with long, curly brown hair and a white dress on the left; a young girl with long dark hair wearing a purple beret and a dark dress on the right; a goat-like creature with large horns and a white beard in the lower left; and a large, dark purple bird with its wings spread, resembling a phoenix or a night phoenix, in the lower center. The overall style is whimsical and colorful.

W NUMERZE

Tropem
fantastycznych
stworzeń

Bajkofigle
w Azji

WWW.CZASOPISMODAJESLOWO.PL

SPIS SŁÓW

- 3** Wyprawa z dziećmi do Azji z „Bajkofiglami” okiem bajkoterapeutki – dr Monika Litwinow
- 15** Tropem fantastycznych stworzeń – Mateusz Kasprzyk
- 19** *Wielka Panda i Mały Smok* – recenzja książki Jamesa Norbury’ego – Ewa Mroczkowska



REDAKTOR NACZELNY
Mateusz Rogalski

ZASTĘPCZYNI REDAKTORA
NACZELNEGO
Monika Litwinow

REDAKCJA
Janusz Muzyczyszyn

KOREKTA
(pod nadzorem Janusza
Muzyczyszyna)
Alicja Szalska-Radomska

ADRES REDAKCJI
Ul. Gimnazjalna 10c/21
55-011 Siechnice
tel. 696 071 318
redakcja.dajeslovo@gmail.com

SKŁAD I ŁAMANIE
Magdalena Gumowska

PROJEKT OKŁADKI
D.B. Foryś

GRAFIKA NA OKŁADCE
Aleksandra Skrzycka

PRENUMERATA www.czasopismodajeslovo.pl

Wyprawa z dziećmi do Azji z „Bajkofiglami” okiem bajkoterapeutki

dr Monika Litwinow

„Bajkofigle” to zestaw trzydziestu kart zabaw przeznaczonych dla nauczycieli nauczania przedszkolnego i wczesnoszkolnego. Razem z Mateuszem Rogalskim stworzyliśmy narzędzie na podstawie ulubionych filmów animowanych najmłodszych, z myślą o ich rozwoju poznawczym, ruchowym, społecznym i emocjonalnym. Na każdej karcie znajdują się cztery zabawy z wyżej wymienionych sfer rozwojowych, co nam daje sto dwadzieścia pomysłów na aktywności z najmłodszymi.

Spośród wielu propozycji opracowaliśmy materiały na podstawie takich bajek, jak: *Król Lew*, *101 Dalmatyńczyków*, *Jak wytresować smoka*, *Nowe szaty króla*, *Merida Waleczna*, *DC Liga Super-Pets*, *Sekretne życie zwierzątek domowych*, *Pocahontas*, *Auta*, *Psi patrol*, *Kraina lodu*, *Dumbo*, *Gdzie jest Nemo?*, *Toy Story*, *Madagaskar*, *Hercules*, *Nasze magiczne Encanto*, *Vaiana: Skarb oceanu*, *Potwory i spółka*, *Ratatuj*, *Odlot*, *W głowie się nie mieści*, *Shrek*, *Iniemocni*, *Dzieciak rządzi*, *Co w duszy gra*,

Klopsiki i inne zjawiska pogodowe, *Buzz Astral*, *Mulan*, *Kung Fu Panda i Aladyn*.

Bajkoterapia może kojarzyć się z metodą wymagającą utworów specjalnie stworzonych do pracy z najmłodszymi wg ściśle określonych zapotrzebowań na terapię. W wielu przypadkach takie właśnie bajki tworzymy z myślą o konkretnym dziecku – jego lęku, trudnym przeżyciu, stresie czy niepokojach. Bywa jednak, co wiemy również my: dorośli, pedagodzy, rodzice i fani bajek, iż propozycje animacji dostarczanych nam przez tak dużych producentów jak Disney, Pixar, DreamWorks Animation czy Illumination przynoszą zarówno nam, jak i dzieciom wiele pozytywnych przeżyć zbliżonych do katharsis. Szczególnie te najbardziej współczesne (Moje magiczne *Encanto*, *Gdzie jest Nemo?*, *Merida Waleczna*, *Kraina lodu* itp.) przywracają wiarę w moc sprawstwa, czyli posiadania cennej umiejętności samodzielnego radzenia sobie z problemem. Należy zwrócić uwagę, iż odchodzi się od koncepcji fabularnej, w której problem rozwiązuje

dobra wróżka za pomocą czarodziej-
skiej różdżki, nawet jeżeli magia gra
pierwsze skrzypce w opowieści. W bo-
haterach zachodzi przemiana, uczą się,
kierując się pozytywnymi wartościami,
takimi jak prawda, honor, odwaga,
walka o swoje przekonania, i choć
popołniają błędy, robią wszystko, co
w ich mocy, by je naprawić i ostatecznie
osiągnąć główny cel historii. Czyż nie są
to kompetencje, których pragniemy na-
uczyć naszych podopiecznych?

Fundamentem każdego zajęcia baj-
koterapeutycznych jest uposażanie
najmłodszych w zasoby osobiste, do-
kładnie takie, jakie możemy odnaleźć
w najnowszych filmach animowanych.
Nie we wszystkich, dlatego spojrzeliśmy
na tytuły do naszych „Bajkofigli” krytycz-
nym okiem, z naciskiem na ich walory
edukacyjne i wychowawcze.

Podstawą ich wykorzystania ma
być spotkanie z bajką, czy to w formie
czytelniczej, czy też obejranej w kinie
lub na małym ekranie, z rodzicami czy
w placówce. I tak, możemy mierzyć się
z różnymi opiniami, np. iż Aladyn po-
chwala kłamstwo (tak oczywiście nie
jest), Mulan pokazuje dziewczynom,
że tylko będąc chłopcami, mogą za-
brać głos (ponownie, przedwczesna,
nie dość wnikliwa analiza), a Kung Fu
Panda pokazuje, że otyłości można
przyklasnąć (serio?). Dlatego też, przy
okazji najnowszego numeru „Daję
Słówko” postanowiłam wyżej wymie-

nione trzy bajki, których akcja rozgry-
wa się w Azji, wziąć na pedagogiczny
warsztat i zaproponować pomysł na za-
jęcia dla dzieci. Tym, o czym warto pa-
miętać podczas ich realizacji, jest fakt,
iż przenosimy się na kontynent o kul-
turze dalece różnej od naszej, euro-
pejskiej. Mamy więc okazję uwrażliwić
podopiecznych na tolerancję, akcepta-
cję inności, rozbudzenie ich naturalnej
ciekawości tym, co nowe i nieznanne,
w sposób otwarty, serdeczny i życzliwy.

Treści zawarte w bajce można z po-
wodzeniem rozłożyć na cały tydzień
zajęć w przedszkolu, kiedy np. chcemy
przeprowadzić temat o różnych kon-
tynentach metodą projektu. Cennym
uzupełnieniem propozycji będą karty
„Bajkofigle”, w których szczegółowo
zostało opisane i zilustrowane dwana-
ście propozycji zabaw z niżej wymie-
nionych.

TEMAT: Poznajemy Azję z Mulan, Ala-
dynem i Kung Fu Pandą.

Cel główny: Wsparcie całościowego
rozwoju dzieci w przedszkolu poprzez
zajęcia ruchowe, poznawcze, społecz-
ne i emocjonalne, przeprowadzone
na podstawie ulubionych filmów ani-
mowanych, których akcja rozgrywa się
w Azji.

Cele operacyjne. Doświadczenia w ob-
szarach rozwojowych:

Poznawczy obszar rozwoju. Dziecko:

- uczy się, które zwierzęta występują w Azji,
- uczy się sposobu kontrolowania emocji za pomocą regulacji oddechu,
- poznaje nowe wiadomości na temat Azji, Arabii i Chin: ich kultury, obyczajów, tradycji, sztuki, architektury, ciekawostek,
- porównuje,
- znajduje cechy wspólne i różnice,
- analizuje i wyciąga wnioski,
- poprawnie analizuje i wykonuje polecenia nauczyciela,
- rozwija twórcze myślenie,
- uważnie słucha,
- ćwiczy koncentrację uwagi i pamięć,
- uczy się ruchowej reprezentacji haseł do zabawy w kalambury i odtwarza je z pamięci.

Spółeczny obszar rozwoju. Dziecko:

- uczestniczy we wspólnych zabawach ruchowych z poszanowaniem przestrzeni, rówieśników,
- wspiera inne dzieci w wykonywanych ćwiczeniach, zabawach i zadaniach,
- wyraża zainteresowanie społecznościami żyjącymi w Azji – o innej kulturze, wierzeniach, wyglądzie,
- współpracuje w duecie, grupie i całym zespole,

- uczy się przejmowania roli w zespole,
- naśladuje zachowania społeczne nauczyciela,
- ćwiczy i bawi się, dbając o przestrzeganie zasad fair play,
- wyraża troskę o innych podczas zachowywania ciszy w trakcie ćwiczeń oddechowych i relaksacyjnych,
- wyraża zainteresowanie społecznościami odmiennymi kulturowo i wyraża wobec nich otwartość i życzliwość.

Fizyczny obszar rozwoju. Dziecko:

- rozwija umiejętność naśladowania pokazywanych przez nauczyciela ruchów,
- ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową,
- rozwija umiejętność poruszania się do rytmu,
- rozwija umiejętności regulacji oddechu,
- rozwija umiejętność trwania w pozycji bez ruchu,
- rozwija kreatywne podejście do zabaw ruchowych,
- orientuje się w obszarze własnego ciała i przestrzeni podczas zabaw ruchowych,
- wykonuje zadania motoryki małej i ruchy precyzyjne,

- wykonuje zadania i ćwiczenia wspierające rozwój integracji sensorycznej.

Emocjonalny obszar rozwoju. Dziecko:

- wyraża entuzjazm podczas zabawy tanecznej, ruchowej,
- uspokaja się podczas ćwiczeń oddechowych,
- okazuje cierpliwość przed wykonaniem zadania w odpowiedniej kolejności,
- uczciwie przestrzega zasad podczas zabaw o charakterze sportowym,
- wspiera rówieśników w czasie zadań o charakterze sportowym, kibicuje, życzy im sukcesu,
- rozwija naturalną dla dziecka otwartość i tolerancję wobec odmiennych kultur,
- uspokaja się i relaksuje po wysiłku.

Metody i techniki:

taniec, ćwiczenie oddechowe, obserwacja, prezentacja, pogadanka, ćwiczenia gimnastyczne z elementami jogi, zabawa plastyczna, puzzle, ścieżka sensoryczna, kalambury, memo, relaksacja.

Narzędzia, materiały:

- karty zabaw „Bajkofigle” autorstwa Moniki Litwinow i Mateusza Rogalskiego,

- głośnik i utwór muzyczny *Nie bój się chcieć*,
- mapa świata,
- zdjęcia prezentujące charakterystyczne dla Azji obrazy: chińskiej porcelany, azjatyckiego posiłku, drzew kwitnącej wiśni, tradycyjny japoński strój, słoń w Indiach itp.,
- papierowe kubeczki, cienkie pędzelki i farby,
- chustka, którą będzie można zasłonić oczy,
- tradycyjna chińska muzyka, balony,
- ilustracje/kolorowanki z bajki *Mulan*, kartki, kleje, kredki,
- zdjęcia prezentujące kulturę arabską na podstawie bajki *Aladyn*: ubiór, jedzenie, budynki, sztukę, muzykę itp.,
- elementy potrzebne do zbudowania ścieżki sensorycznej: np. obręcz hula-hop, gumy gimnastyczne, gumy do skakania, folia bąbelkowa, pachołki, koce itp.,
- zdjęcia prezentujące kulturę Chin,
- zdjęcia i filmy prezentujące pandy,
- niedźwiedzie memo.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

- **Zabawa powitalna: zwierzęta w Azji**

Przygotuj głośnik i utwórz taneczny, np. *Nie bój się chcieć* z bajki pt. *Zwierzogród*. Podczas jego odsłuchiwania dzieci będą się zamieniały po kolei w zwierzęta, które zamieszkują kontynent azjatycki, np. w słońia (poruszają się powoli, ostrożnie stawiając swoje wielkie nogi), w węża (ciało wiję się i wydajemy odgłosy sssssssyczenia), tygrysy (chodzimy na czworakach, udajemy, że jesteśmy jak koty, które są zwinne, ich ruchy są płynne i delikatne), czaple (stajemy raz na jednej, raz na drugiej nodze, machając przy okazji skrzydłami), aligatory (pełzamy czworaczko po dywanie, udając machanie olbrzymim ogonem) itp. W czasie refrenu zamieniamy się w dzieci, by wyskakać z siebie jak najwięcej energii. Możemy to robić w miejscu, kręcąc się w kółko, do przodu, do tyłu czy na boki.

- **Ćwiczenie oddechowe – trąba słońia**

Po tak intensywnej zabawie ruchowej połóżcie swoją dłoń na klatce piersiowej i poczujcie bicie serca. Jest mocne i szybkie, można odnieść wrażenie, że zaraz wyskoczy z piersi. Teraz wyobraźcie sobie, że zamieniacie się w słońie. Usiądźcie na kolanach w taki sposób, aby pośladki oparły się na piętach. Złączcie dłonie, kładąc jedną na drugiej, i wyciągnijcie ręce przed siebie. Wyobraźcie sobie, że to jest wasza trąba. Weźcie głęboki wdech (podnosimy pośladki

z pięt, prostujemy ciało tak, aby kąt między udem a łydką był prosty), wyciągając trąbę wysoko do nieba, a następnie wydech i powrót do poprzedniej pozycji. Wykonajcie ćwiczenie najwyżej dziesięć razy i odpocznijcie. Sprawdźcie teraz, w jaki sposób bije serce – jest dużo spokojniejsze, prawda? Odwrotnie się dzieje, kiedy jesteśmy zaniepokojeni, boimy się czegoś lub spotka nas coś stresującego. Nasze serce bije wtedy mocno i mamy wrażenie, że nie jesteśmy w stanie nad tym zapanować. Tymczasem kilka głębokich wdechów i wydechów pomoże nam wrócić do stanu równowagi, zapanować nad emocjami, aby móc poradzić sobie z trudną sytuacją.

- **Z bajkami po mapie**

Pokaż dzieciom mapę świata. Wskaż, gdzie jest Europa, a w niej Polska, gdzie zaś Azja. Zwróć ich uwagę na kilka najważniejszych informacji o Azji, które mogą wydać im się ciekawe:

- jest to największy kontynent na świecie (możecie zrobić doświadczenie, dzięki któremu udowodnicie to stwierdzenie, np. wykorzystując sznurek, za pomocą którego otoczycie każdy kontynent i porównacie ze sobą długości),
- na jednym kontynencie występuje klimat arktyczny (są noce i dni polarne, najniższa

zanotowana temperatura to -72,2 stopnia Celsjusza) oraz równikowy (temperatury bliskie 40 stopni Celsjusza, najwyższa zanotowana to +53,9 stopnia Celsjusza),

- tylko w Azji mieszka ponad połowa ludzi na świecie,
- tylko w Azji żyją orangutany, warany, pandy, kraby giganty, irbisy, pyton (najdłuższy wąż świata),
- bambus to nie drzewo ani krzak, a trawa,
- w Singapurze żucie gumy może być ukarane mandatem,
- w Tokio mieszka więcej ludzi niż w całej Kanadzie,
- w Azji mieszka najwięcej miliardów na świecie,
- mieszkańcy Japonii, Singapuru i Korei Południowej mają najwyższe średnie IQ na świecie – z samej Japonii pochodzi 25 noblistów,
- w Azji jest 14 najwyższych gór świata, wszystkie mają ponad 8000 metrów,
- znajduje się tam najwyższy punkt na lądzie (Mount Everest – 8848 m n.p.m.) i najniższy (Morze Martwe – 395 m p.p.m.),
- azjatycka kuchnia w niektórych krajach obfituje w owady,

- w Azji leży najgłębsze jezioro świata: Bajkał (głębokość nawet 1600 m p.p.m.),
- Azję i Amerykę Północną dzieli jedynie 85 km (sprawdźcie, co jest w odległości 85 km od waszej miejscowości!).

Porozmawiaj z dziećmi o ich spostrzeżeniach. Czy potrafią sobie wyobrazić, ile Europ, a nawet ile Polski zmieściłoby się w całej Azji? Może ktoś z Twoich podopiecznych zwiedziło jakiś azjatycki kraj? Swoją prezentację podeprzyj zdjęciami, np. słonia w Indiach, plantacji ryżu, drzewami kwitnącej wiśni w Japonii, tradycyjnego japońskiego stroju, kuchni azjatyckiej itp.

• **Mulan**

Kim była Mulan? Według chińskiej legendy Hua Mulan była dziewczyną, która służyła w wojsku przebrana za mężczyznę, gdyż nie chciała, aby jej tata, który miał już swoje lata, został tamże zwerbowany. Miała brać udział w wojnach przez 12 lat, aż zdobyła tytuł oficera. Nikt z jej kompanów nigdy nie odkrył prawdy o tożsamości Mulan. Dopiero później, kiedy chcieli odwiedzić swego dowódcę w domu, spotkali kobietę siedzącą przy krośnie.

Porozmawiajcie z dziećmi, jak wiele łączy i dzieli chińską legendę i bajkę wyprodukowaną przez Disneya. Porozmawiajcie, o czym mówi ta historia. Przypowieść opisuje wydarzenia

MULAN

1



3



2



4



mające miejsce w bardzo dawnych czasach (dynastia Song, między 960 a 1279 rokiem), kiedy do wojska nie mogły wstępować kobiety. Czy dzisiaj jest inaczej? Co dzieci zrobiłyby na miejscu Mulan?

Oczywiście nie każdy chciałby iść na wojnę i jest to jak najbardziej w porządku. Warto zwrócić maluchom uwagę, że to była decyzja podjęta przez tę chińską dziewczynkę, bo uważała to za słuszne i walczyła o to ze wszystkich sił.

- **Zabawa ruchowa proponowana przez „Bajkofigle” – asana smoka**

Prowadzona metodą gimnastyki z elementami jogi dla dzieci.

- **Chińskie malunki na porcelanie**
Pokaż dzieciom zdjęcia prezentujące chińską porcelanę. Poproś, aby opowiedziały, czym się charakteryzuje: drobiazgowe wzory, często w małe kwiatki, smoki lub chińskie postaci. Spróbujcie za pomocą farb i pędzelków namalować takie wzory na papierowych kubeczkach.

- **Zabawa ruchowa *Polowanie na buty* z karty „Bajkofigle”**

Jest to zabawa zręcznościowa, angażująca percepcję słuchową i umiejętność bezdźwięcznego poruszania się.

- **Taniec prosto z Chin (na karcie „Bajkofigli”)**

Do tej zabawy potrzebna będzie tradycyjna chińska muzyka i balony.

- **Puzzle**

Podziel uczestników na grupy. Przygotuj kilka ilustracji/kolorowanek pokazujących sceny z bajki *Mulan*. Potnij je na części i rozdaj zespołom. Poproś, aby ułożyli ilustracje, przykleili je do kartki, a następnie pokolorowali. Po wykonaniu zadania zaprezentuj wszystkie ilustracje całej grupie. Spróbujcie razem ustalić, jaka byłaby ich kolejność zgodnie z bajką.

- **Emocje na wodzy – zabawa z karty „Bajkofigle”**

Ćwiczenie rozwijające wrażliwość emocjonalną.

- **Aladyn**

Porozmawiaj z dziećmi o bajce. Akcja historii toczy się w jednym z krajów arabskich na Półwyspie Arabskim. Wykorzystajcie wcześniej przygotowaną mapę, aby wskazać położenie geograficzne wydarzeń. Pierwotnie opowieść o Aladynie pochodzi z *Baśni z 1001 nocy* i nieco różni się od Disneyowskiej wersji (choćby dlatego, że pierwotnie główny

bohater miał pochodzić z Chin, a zły czarnoksiężnik z Afryki). Opowiedz dzieciom kilka ciekawostek o krajach arabskich:

- w krajach arabskich nie należy nikogo obrażać, nawet w żartach,
- bardzo ważną rolę odgrywają wartości rodzinne i szacunek dla starszych,
- niemal wszyscy Arabowie noszą biżuterię, zarówno mężczyźni, jak i kobiety,
- Arabowie uwielbiają ciepłe herbaty i kawy, dlatego uważa się, iż te napoje pochodzenia arabskiego są najlepsze,
- częste sprawdzanie godziny przy Arabach może być dla nich obraźliwe,
- w Arabii są największe rezerwy ropy naftowej na świecie,
- świętym dniem dla Arabów jest piątek (tak jak u nas niedziela),
- językiem arabskim posługuje się aż 60 krajów na świecie.

Przygotuj zdjęcia prezentujące arabskie budynki, biżuterię, serwowaną kawę i herbatę, ubiór mężczyzn i kobiet, kuchnię, sztukę oraz utwory muzyczne prezentujące tradycyjną muzykę arabską. Porozmawiajcie z dziećmi o tym, co je różni od poznanej wcześniej kultury azjatyckiej czy polskiej, a co je łączy.

- **Zabawa *Latający dywan* z kart „Bajkofigle”**

Ćwiczenie ruchowe oparte na elementach jogi dla dzieci.

- **Jakby to było: latać na dywanie?**

Dlaczego w bajce dywan potrafił latać? Czy któreś z dzieci pamięta, skąd wziął się ten niemy bohater, jeden z przyjaciół Aladyna? Podziel uczestników na zespoły. Poproś, aby wymyśliły, jak mogłyby wykorzystać latający dywan w swoim świecie, a następnie ułożyły krótką historyjkę, w której występowałby jakikolwiek latający mebel, np. fotel, kanapa, krzesło, a może szafa?

- **Zabawa *Nie tylko samolotem* z kart „Bajkofigli”**

Prezentacja różnych obiektów latających.

- **Zabawa ruchowa – ucieczka z jaskini skarbów**

Ułóżcie ścieżkę sensoryczną z różnych elementów, np. obręczy hula-hop, gum gimnastycznych, woreczków, folii bąbelkowej, pachółków, koców, piórek itp. Poproś dzieci, aby ustawiły się w rzędzie i po kolei przeszły ścieżkę według instrukcji prowadzącego. Wyobraźcie sobie, iż jest to tor przeszkód, który należy pokonać, aby wydostać się z jaskini skarbów.

- ***Gdybym znalazł lampę dżina* – zabawa z kart „Bajkofigle”**

Zadanie o charakterze kreatywnym i plastycznym.

- **Bohaterowie bajki pt. *Aladyn* (kalambury)**

Stwórzcie „ruchowy album” postaci występujących w opowieści, np. latający dywan – przyjmujemy pozycję na brzuchu, Aladyn – skaczymy tak, jakbyśmy przeskakiwali budynki, dżin – poruszamy się tak, jakby nasze nogi były przyklejone do podłogi, tygrys – poruszamy się jak tygrys, sułtan – klepiemy się po brzuskach, Dżafar – udajemy, że chodzimy, podpierając się o wysoką, magiczną laskę itp. Następnie dzielimy grupę na dwa zespoły i bawimy się w kalambury na podstawie zapamiętanych reprezentacji ruchowych.

- ***Poszukiwanie skarbu na pustyni* – na podstawie karty z „Bajkofigli”**

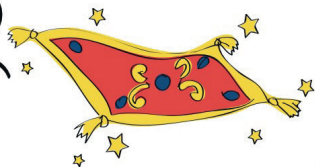
Zabawa w tworzenie mapy i poszukiwanie skarbu.

- **Ciekawostki o Chinach**

Ponownie przenosimy się do Chin. Pokaż dzieciom na mapie, jak wielki obszar Azji zajmują same Chiny. Podobno w tym jednym kraju zamieszkuje jedna piąta mieszkańców całej ziemi!

ALLADYN

1



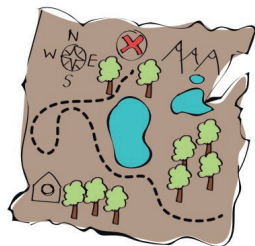
3



2



4



- Chiny mają najstarszy na świecie kalendarz: księżycowy – pochodzi z 2600 r. p.n.e.,
- w Chinach wynaleziono papier, papier toaletowy (na który mogli pozwalać sobie tylko cesarze!), widelce, wiatraki i drukarnię,
- podobno piłka nożna pochodzi z Chin, wymyślono ją tam w 1000 r. p.n.e.,
- ulubionym hobby Chińczyków jest zbieranie znaczków pocztowych,
- herbatę również wymyślili Chińczycy,

- pandy są tam symbolem siły i odwagi,
- nie wolno odpakowywać prezentu od Chińczyka w jego obecności – to jest nietaktowne,
- siorbanie i mlaskanie przy stole są normalne w Chinach, beknięcie po posiłku jest mile widziane, gdyż oznacza docenienie kucharza,
- W Chinach jest Wielki Mur Chiński – budowla (podobno) widoczna z kosmosu (ze 160 km nad Ziemią), liczy sobie ponad 2400 km (sprawdźcie, co znajduje się 2400 km od waszej miejscowości),

- szacuje się, że ok. 30 mln Chińczyków mieszka w jaskiniach.

Porozmawiaj z dziećmi o nowych informacjach, zaprezentuj im zdjęcia kultury chińskiej: sztuki, architektury, tradycyjnego ubioru, potraw, jak również odtwórz utwory charakterystyczne dla tego regionu świata. Ponownie poszukajcie cech wspólnych i różnic z Polską.

• **Bajka Kung Fu Panda**

Porozmawiaj z podopiecznymi o bajce. Co im się w niej najbardziej podobało i dlaczego? Czy znają inne sztuki walki? Pozwól im się zastanowić, dlaczego autorzy bajki wybrali na głównego bohatera pandę?

Zaprezentuj dzieciom zdjęcia i filmy o pandach. Porozmawiajcie o ich cechach charakterystycznych.

Ciekawostki o pandach:

- jako jedyne niedźwiedziowate nie zapadają w sen zimowy,
- panda musi zjeść od 14 do 40 kg bambusa dziennie, poświęca na to 12 do 16 godzin na dobę,
- czarno-białe futro pomaga kamuflować się w śniegu oraz w cieniu bambusów,
- ludzie odkryli pandy zaledwie 150 lat temu.

• **Zabawa Niedźwiedzie memo z kart „Bajkofigle”**

Ćwiczenie o charakterze edukacyjnym i ćwiczącym pamięć.

• **Stwórzcie swoją sztukę walki**

Każda sztuka walki ma swój pomysł, filozofię i zasady. Jaką sztukę walki stworzylibyście, aby nie wymagała żadnej przemocy? Po co uczymy się sztuk walki? Podejmij z dziećmi rozmowę opartą z jednej strony na fabule bajki, z drugiej na kreatywnym tworzeniu własnej rzeczywistości.

• **Zabawa Tablica talentów z kart „Bajkofigle”**

Ćwiczenie wzmacniające poczucie własnej wartości.

• **Być jak panda**

Stwórzcie za pomocą gumy do skakania tor z przeszkodami. Rozciągnijcie ją między krzesłami i poprosz dzieci, aby pokonały ścieżkę niczym panda między pędami bambusa – na swój puchaty sposób.

• **Zabawa Modliszka, tygrysyca, małpa, wąż i panda z kart „Bajkofigle”**

Ćwiczenia gimnastyczne z elementami jogi dla dzieci.

• **Mistrz Shifu**

Panda słuchał rad mistrza Shifu, a mistrz Shifu słuchał rad swojego mentora, mistrza Oogwaya. Kim jest

w takim razie mistrz? Czy Shifu pokazywał Po tylko ćwiczenia kung-fu? Pomyślcie, jakiego mentora wy byście chcieli spotkać – omówcie swoje pomysły, a następnie zastanówcie się, dla kogo wy moglibyście być mistrzem i dlaczego? Może niektóre dzieci są już starszym rodzeństwem i mają szansę pokazywać swoim braciom i siostram, jak coś działa lub jak coś należy zrobić?

- **Zabawa *Mur chiński* z kart „Bajkofigli”**

Ćwiczenie ruchowe wzmacniające poczucie wzajemnego zaufania w grupie.

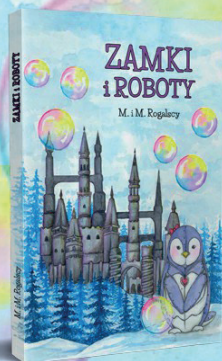
- **Relaksacja**

Poproś uczestników, aby położyli się na podłodze (dywanie lub macie) i wsłuchali się we wcześniej przygotowane i odtwarzane utwory muzyczne charakterystyczne dla zwiedzonych krain. Poproś, aby wyobrazili sobie siebie unoszących się nad Azją, oglądających tę niesamowitą krainę spomiędzy chmur. Niech przypomną sobie niezwykle bu-

dynki i krainy geograficzne. Niech sobie przypomną niesamowitych ludzi, ich legendy, kuchnię i kulturę. Poproś, aby sobie wyobrazili, iż są częścią tego niesamowitego świata i w tej chwili, kiedy odpoczywają w swojej grupie, po drugiej stronie kuli ziemskiej swoje losy toczą ludzie zamieszkujący Arabię, Chiny, Indie i inne kraje.



Monika Litwinow – kynoterapeutka, bajkoterapeutka, instruktorka jogi dla dzieci, autorka powieści kryminalnych *Za lasami* i *W gaju*, redaktorka naczelna czasopisma „Zajęcia z Psem”, właścicielka Centrum Terapii i Edukacji BAJARNIA.



ZAMKI i ROBOTY

M. i M. Rogalscy

Bajka wymyślona przez sześciolatkę
niehamującego swojej wyobraźni



Tropem fantastycznych stworzeń

Mateusz Kasprzyk

Witajcie!

Co kwartał w niniejszej rubryce zapraszam Was w niesamowitą podróż tropem fantastycznych stworzeń w literaturze! Przypominam, że w każdym kolejnym numerze naszego czasopisma podążamy śladami innego stwora. Nie inaczej będzie i tym razem.

Jak zwykle, pamiętajcie, proszę, że przedstawiam Wam jedynie kilka wybranych motywów, a jest ich tyle, że z pewnością nie sposób byłoby wymienić wszystkie.

Badaliśmy już smoki, ostatnio przyglądaliśmy się goblinom, pojawia się więc słuszne pytanie, czym tropem udamy się tym razem?

Zapraszam Was w gęstwinę zielonych lasów, gdzie przy odrobinie szczęścia (i uważności) napotkamy na fascynujące... jednorożce!

Z pewnością kojarzycie to wyjątkowe stworzenie, w powszechnym odbiorze przypominające umięśnionego konia z ostrym rogiem umiejscowionym na środku czoła.

Skąd jednorożec wziął się w ogólnoswiatowej kulturze? Przywędrował do niej ze starożytnych

mitów i legend opowiadanych w Indiach czy Mezopotamii. Pozycja tego stworzenia w masowej świadomości została z pewnością wzmocniona dzięki temu, że pojawił się również w opisach świata tworzonych przez wielu greckich historyków (np. Ktezjasz 440–380 p.n.e.), co nie pozostało bez wpływu na późniejsze wykorzystanie tego stworzenia np. w średnio-wiecznej czy renesansowej sztuce.

Symbolizował takie cechy jak mądrość, inteligencję, czystość czy łagodność, a według podań jego róg miał mieć cudowne właściwości.

Być może z tego powodu (i zapewne również pod wpływem tłumaczeń dokonywanych w przeszłości z hebrajskiego na grecki) motyw jednorożca pojawia się nawet w niektórych wydaniach Biblii.

Jeżeli mielibyśmy wskazać realne zwierzęta, które mogłyby być pierwowzorem dla tego motywu literackiego, to pierwsza myśl kieruje nas do nosorożców, a w dalszej kolejności do wybranych gatunków ssaków kopytnych, zwłaszcza z odległych terenów Afryki. Pewniejszy trop prowadzi jednak gdzie indziej

i do minionej już epoki. Mianowicie musimy udać się w rejony Eurazji, by tam odszukać w przeszłości wymarłe już zwierzę: *Elasmotherium*. Według naukowców wyginęło ono kilkadziesiąt tysięcy lat temu (co oznacza, że mogło mieć styczność z pierwotnymi ludźmi), jednak jego fizjonomia, zwłaszcza posiadanie jednego rogu, mogłoby świadczyć o tym, że posłużyło naszym przodkom za inspirację do stworzenia istoty jednorożca.

Powyższe nie jest wcale takim ślepym tropem, ponieważ jednorożca można spotkać w kulturze starożytnych Indii, które geograficznie nie leżą przecież wcale tak daleko. Podobne stwory znajdziemy również w legendach przekazywanych z pokolenia na pokolenia jeszcze dalej na wschód, tj. w Chinach (Qilin) i Japonii (Kirin). Być może zatem nieistniejący już gatunek *Elasmotherium* jest faktycznym źródłem legend o, znacznie wyidealizowanych względem pierwowzoru, jednorożcach.

Ciekawym wykorzystaniem tych stworzeń może się pochwalić nie kto inny jak J.K. Rowling, która zagoniła jednorożce do panteonu fantastycznych zwierząt wykorzystanych w monumentalnym dziele,

jakim bez wątpienia dla literatury dziecięcej i młodzieżowej jest cykl Harry Potter. Autorka przedstawiła jednorożce w klasycznym ujęciu pod kątem ich fizyczności, jednak nadała tym istotom bardzo ciekawą właściwość: otóż ich krew miała zapewnić uzdrowienie i życie każdemu, kto ją wypił, „choćby był już o krok od śmierci”. Brzmi pięknie, nieprawdaż? Znajduje się tu jednak pewien haczyk: jednorożec w uniwersum stworzonym przez Rowling był do tego stopnia niewinną i bezbronną istotą, że jeżeli ktokolwiek zabiłby go dla pozyskania krwi, zostawał przeklęty na zawsze.

Mamy tu zatem do czynienia z klasycznym motywem „coś za coś”. W tym przypadku zdobycie korzyści, czyli niesamowitej mocy uzdrowienia, wiąże się z jednoczesną stratą, czyli przekleństwem. Mnie osobiście ta wizja i cały schemat fabularny obudowany wokół jednorożca u Rowling bardzo pasuje i – co więcej – wpasowuje się w powszechną społeczną wizję tego mistycznego stworzenia.

W tym miejscu pozwólcie mi, proszę, na odrobinę prywaty, chciałbym bowiem się Wam pochwalić, że te fascynujące stworzenia znalazły się również w mojej powieści pt. *Magią i odwagą*. Na kartach tej książki jednorożce są co prawda

pozbawione wyjątkowych mocy (a przynajmniej nie wiadomo o ich ewentualnych magicznych zdolnościach), ale występują dość powszechnie i służą ludziom w celach transportowych jako wierzchowce lub zwierzęta pociągowe (zaprzęgane np. do powozów i karocy). Jako ciekawostkę mogę zdradzić Wam fakt, że te stworzenia uwielbiają tam słodkie przysmaki, o czym przekonali się moi bohaterowie, próbując wyłapać kilka dzikich osobników podczas jednej ze swoich niesamowitych przygód.

Ze względu na swoją niesłabnącą popularność, jednorożce są niezwykle częstym motywem wykorzystywanym w literaturze dziecięcej i fantasy. Niewykluczone więc, że natkniecie się na nie na kartach innych wspaniałych opowieści.

A co zrobić, kiedy spotkacie takiego jednorożca na swojej drodze, na przykład podczas przechadzki po lesie? Przede wszystkim pamiętajcie,

żeby nie wyrządzać mu krzywdy! Na Waszym miejscu starałbym się go nie płoszyć, tylko spróbował – o ile na to pozwoli – chociaż pogłaskać stworzenie po jego nieskazitelnie białej sierści i poczuć niesamowitą, pozytywną moc, płynącą z tej fascynującej postaci. Czego Wam i sobie życzę.



Mateusz Kasprzyk – pisarz, autor powieści fantasy dla dzieci i młodzieży pt. *Magia i odwaga*. Miłośnik smoków i wielu innych fantastycznych stworzeń.

Opowieść zarówno dla młodszych jak i starszych czytelników.
Nie wahaj się! Wskocz na pokład smoczego statku i daj się porwać przygodzie!

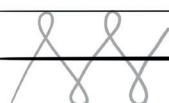


Magia i odwaga

Książka dostępna w formatach:   



Idź po śladzie.



1.10. 01.12



SAMOWYDAWCY.pl

10% RABATU

KOD

IDA ŚWIĘTA

www.samowydawcy.pl



Wielka Panda i Mały Smok – recenzja książki Jamesa Norbury’ego

Ewa Mroczkowska

Tytułowe postacie to dwójka przyjaciół, przemierzająca wspólnie drogę – życie. Ich historia opisana jest w krótkich sentencjach i pięknych myślach, które budują opowieść drogi, która wcale nie jest usłana różami. Sporo w tym utworze zagubienia, pomylnych ścieżek i poszukiwania. Kryzysów i chwil zwątpienia. Ale też odnajdywania siły i nadziei. Czy nie na to składa się nasze życie?

Książka, choć uboga w treść, jest kopalnią cytatów, a także życiowych mądrości, niezwykle wartościowych. Wszak oparte są na filozofii buddyjskiej. Ta książka jest jak spokojna tafla jeziora, którą burzą niespieszne fale – otula i koi niczym uścisk przyjaciela. Autor przemyca w niej istotne przesłania o tym, jak wiele w naszym życiu znaczy przyjaźń, która opiera się na wzajemnym szacunku, zrozumieniu, bezinteresowności oraz miłości. Całość uzupełniają piękne rysunki, nad którymi z pewnością pochylicie się na dłużej. Krótkie myśli nie są odkrywcze i rewolucyjne, ale przypominają czytelnikowi proste prawdy. Autor podzielił swoją opowieść na pory roku.

Ich cykl przypomina cykl naszego życia. Czyta się ją wyjątkowo, bo każda strona wywołuje emocje i ciepło. Autor podkreśla, że to nie cel jest ważny, ale osoby, które do niego zmierzają wraz z nami. I to kolejna książka utwierdzająca mnie w tym, jak ważne jest mieć blisko siebie ludzi, z którymi wędrowka okaże się prostsza. Książka *Wielka Panda i Mały Smok* będzie idealna zarówno dla dzieci, jak i dojrzałych czytelników.



Ewa Mroczkowska – pedagog. Pracuje z dziećmi do piątego roku życia. Praca jest dla niej pasją, którą może uzupełniać dzięki czytaniu książek.

Dzień dobry, Rodzinko!

Zapraszamy Was do podróży zupełnie innej niż wszystkie. Czy spakowaliście kiedyś plecaki, by wybrać się na spacer po urokliwej Żórawinie na Dolnym Śląsku? Czy znane Wam są ścieżki Obszaru Natura 2000 chroniącego nietoperze pod Piłą? Być może chcielibyście odwiedzić zamek w Boninie? W naszym Zbiorze Legend Niezwykłych, antologii bajek, znajdziecie opowieści inne niż wszystkie! Zaplanujcie podróż do Nałęczowa, Kędzierzyna-Koźla i Szyszek razem z naszymi bohaterami już dziś!

Premiera

26.10.2023

**ZAMÓW JUŻ
DZISIAJ
W PRZEDSPRZEDAŻY!**



Słowo dali

REDAKTOR NACZELNY

Mateusz R.M. Rogalski – autor powieści fantasy *Obroncy Ahury* i bajki *Zamki i Roboty*. Prezes Polskiego Stowarzyszenia Autorów Niezależnych „Samowydawcy”, redaktor antologii *Własna ścieżka, Ślady na śniegu* i *Opowieści przy ognisku*.

REDAKCJA

Janusz Muzyczyszyn – poeta, pisarz i redaktor. Pisze od sześciu lat i przez ten czas wydał trzy tomiki wierszy i trzy powieści obyczajowe, prowadzi również bloga.

KOREKTA POD NADZOREM JANUSZA MUZYCZYSZYNA

Alicja Szalska-Radomska – redaktorka, korektorka i recenzentka. Uzależniona od literatury, filmu i gier. Zacztytuje się w bajkach, komediach i fantastyce.

alicja@pracowniamuz.pl

Magdalena Gumowska – z zawodu optometrystka, prywatnie twórczyni projektu podróżniczego *Dobrze Pojechane*, coraz częściej zajmuje się oprawą graficzną książek. Interesuje się zagadkami kosmosu.

W „Daję Słówko” odpowiada za:

- skład i łamanie
- oprawę graficzną

mag.gumowska@gmail.com

D.B. Foryś – z wykształcenia programista i grafik, redaktor po godzinach, pisarz z zamiłowania. Zadebiutowała cyklem powieści *Tessa Brown*.

W „Daję Słówko” odpowiada za:

- projekt okładki.

www.dbforys.pl

PATRONAT MEDIALNY:

