

SCENARIUSZ 3.
Chcę być najpiękniejsza.
Filipinki wyprawa po tęczę (do rozdziału 3. Tęcza)

CELE:

uczniowie ćwiczą umiejętność słuchania ze zrozumieniem tekstu literackiego, uczą się, że rzeczywistość kreowana przez popkulturę nie jest prawdziwa, że dążenie do bycia pięknym może źle się skończyć.

METODY:

pogadanka heurystyczna, przeżycie (w obcowaniu z tekstem literackim).

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

I. CZĘŚĆ WSTĘPNA:

1. Poznajemy koniberki.

Nauczyciel przygotowuje dzieci do słuchania tekstu. Prosi o zajęcie wygodnej pozycji, skupienie uwagi. Jeśli nie korzystał z wcześniejszych scenariuszy, przedstawia dzieciom koniberki i ich zwyczaj.

2. Nauczyciel czyta rozdział 3. *Tęcza* z książki *Kraina koniberków*.

II. CZĘŚĆ ZASADNICZA:

1. Pytania sprawdzające zrozumienie tekstu:

Co pragnęła zdobyć Filipinka?

Do czego potrzebna jej była tęcza?

Czemu Filipinka nie powinna lecieć do Puszczy?

Co złego ją tam spotkało?

Kto pomógł Filipince?

Jak udało jej się uratować?

2. Niebezpieczeństwa w dążeniu do piękna:

Dlaczego Filipinka chce być najpiękniejsza?

Czy każda dziewczynka o tym marzy?

Kto nas uczy, że trzeba być pięknym? (tu dobrze jest wykorzystać pomoce dydaktyczne: początki klasycznych baśni pokazujących, że Śnieżka, Kopciuszek, Śpiąca Królowa itp. były niezwykle piękne, zdjęcia modelek i popularnych gwiazd, lalki Barbie).

Jak się czuje ktoś, kto nie jest tak piękny?

Czy ktoś, kto za wszelką cenę chce być piękny, może znaleźć się w niebezpieczeństwie jak Filipinka?

Tu wskazane jest pokazanie dzieciom, że świat w kolorowych magazynach, telewizji i baśniach nie jest światem prawdziwym, że zdjęcia modelek poddane są retuszowi, a współczesnym „Filipinkom” też grozi niebezpieczeństwo np. choroby anoreksja i bulimia. Tu już rozmowa musi przebiegać z uwzględnieniem wieku i dojrzałości dzieci (inaczej w szkole, inaczej w przedszkolu).

III. CZĘŚĆ PODSUMOWUJĄCA:

1. Wskazane byłoby, żeby dzieci doszły do wniosku, że ważniejsze jest piękno wewnętrzne niż uroda. Jeśli ktoś nie jest piękny, nie znaczy, że jest gorszy (można się odwołać do *Brzydkiego kaczątka*).

2. Na koniec można pobawić się w zabawę pt. *Tęcza*”.

Nauczyciel prosi dzieci, aby wybrały sobie jedno papierowe koło spośród kół w czterech kolorach – czerwone, zielone, żółte lub niebieskie. Papierowe koła są przyklejane taśmą klejącą do ubrań jako emblematy. Można dodatkowo nadać kółkom imiona koniberków.

Wszystkie dzieci siedzą na krzesłach w kręgu. Nauczyciel stoi obok siedzących i wymienia kolory, np.: „zielony i czerwony”. (albo imiona koniberków). Wtedy dzieci, które mają emblematy w tych kolorach, szybko zamieniają się z sobą miejscami. Nauczyciel może podać kolejne – z innymi konfiguracjami kolorów – polecenia do wykonania. Natomiast na hasło: „tęcza” wszyscy mają zmienić miejsce i także nauczyciel szuka miejsca w kręgu dla siebie. Ten z uczestników, który nie zdążył usiąść na krześle, przyjmuje rolę prowadzącego i kontynuuje zabawę, wydając nowe polecenia do zamiany miejsc przez bawiących się. Dopiero po podaniu hasła „tęcza” osoba prowadząca może wraz ze wszystkimi uczestnikami szukać dla siebie miejsca na krześle.

Zabawę powtarzamy kilkakrotnie