

Latać każdy może

Na podstawie *Szkoły latania* – komiksu z serii *Kajko i Kokosz*.

Lekcja wymaga zapoznania się z komiksem *Kajko i Kokosz*. Jeżeli dzieci nie czytały wcześniej tego komiksu – 30 minut z pierwszej części zajęć powinno wystarczyć na lekturę (zwłaszcza 10 – 12-latkom). Z dziećmi młodszymi można komiks czytać wspólnie (nauczyciel czyta kolejne dymki – dzieci śledzą tekst i obrazki), ale na pewno zajmie to całe 45 minut. Będzie wymagało to dyscypliny czasowej i może skrócić końcową grę.

MATERIAŁY:

Dla nauczyciela:

Wydrukowane zasady gry.

- 48 kół wyciętych z kolorowego papieru technicznego formatu A4 (każde koło wycięte z jednej kartki), ponumerowanych od 1 do 48 czarnym markerem. Koła z numerami można też wydrukować na kolorowych kartkach, napis **START – Szkoła Latania** oraz **META – Mirmiłowo**.
- Narysowane/pokserowane i wycięte, ewentualnie wydrukowane bileciki ze słójkami opisanymi: **maść latania**.
- Kostki do gry.

Materiały te będą mogły być wielokrotnie użytkowane.

Jeżeli sala posiada rzutnik, laptop i tablicę do wyświetlania, można wyświetlić okładkę, postać Kajka, Kokosza, Mirmiła, Lubawy, Wojmiła, zbója Łamignata, czarownicy Jagi, zeskanowane z kadrów komiksu. Skan grodu Mirmiła – Mirmiłowa, maszyny latające stworzone przez Leonardo da Vinci oraz grafiki przedstawiające lot Ikara.

Na koniec zajęć potrzebny będzie bristol 100x70 cm lub w zbliżonym formacie, klej lub taśma klejąca, by ze stworzonych przez dzieci machin latających stworzyć wystawę.

Dla dzieci:

Komiksy *Kajko i Kokosz Szkoła Latania* na ławkach do wglądu dla dzieci, ołówki, czarne mazaki, kredki, pisaki, kartony A4 z bloku technicznego

CZAS:

2 x 45 min + przerwa;

lub w wariacie z czytaniem lektury – 1 godzina zegarowa +przerwa+30 minut

WIEK UCZESTNIKÓW:

8-12 lat

LICZBA UCZESTNIKÓW:

≥12

PRZED ZAJĘCIAMI:

Stoły do pracy najlepiej ustawić w podkowę, w otwarciu podkowy niech pozostanie ekran do rzutnika, by dla wszystkich dzieci był widoczny. Jeżeli sala posiada sprzęt multimedialny wymieniony w zapotrzebowaniu, przygotuj załączone pliki i ustaw laptopa tak, by mieć do niego łatwy dostęp. Jeśli prowadzący ma do pomocy wolontariuszy, można z nimi ustalić wyświetlanie potrzebnych informacji. Wyświetl na ekranie logo serii Kajko i Kokosz i pod spodem zapisz temat.

Na stołach porozkładaj kartony, ołówki, pisaki, gumki i czarne markery do konturów.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Część 1 (45 minut) lub w wariacie z czytaniem lektury – 1 godzina zegarowa

Aktywne wprowadzenie

Poproś dzieci by zajęły miejsca.

Pokaż dzieciom omawiany komiks, ewentualnie dodatkowo inne komiksy z Kajkiem i Kokoszem. W swojej wypowiedzi prowadzący może podkreślić, że w wyniku nowej reformy są pierwszym pokoleniem uczniów w Polsce, którzy jako lekturę obowiązkową mają KOMIKS czyli dzieło łączące w sobie walory słowa i obrazu.

Tu pokaż stoiczki z maścią latania i oznajmij, że od tej pory będą je gromadzić jako trofeum za dobre odpowiedzi. Zgłaszających się, nagradzaj stoikami z maścią latania.

Zapytaj, dzieci o słowo KOMIKS.

Zazwyczaj dzieci kojarzą słowo komiks z wyrazem „komiczny”. Zapisz ten wyraz na tablicy. Powiedz że mają rację. Zapisz słowo **comic**, dopisz **strip**. Wyjaśnij, że **strip** w języku angielskim oznacza **pasek**. Skreś **trip** (COMIC STRIP), by pokazać jak poprzez uproszczenie powstała nazwa **comics** czyli polski **komiks**. Pojęcie to wymyślono dla pierwszych historyjek obrazkowych rysowanych 120 lat temu. Miały one postać pasków w gazetach i były komiczne czyli zabawne, humorystyczne. Zapytaj czy znają jakieś współczesne paski komiksowe. Powinien paść tytuł *Garfield*, czasami widzieli *Fistaszki*. Ludzie kupowali codziennie gazetę, wycinali paski, wklejali je do zeszytu by po np. roku uzyskać komiks przypominający ten, który trzymamy w rękach.

A wiecie czym jest KADR? (Zapisz słowo na tablicy.) To obrazek w komiksie. KADRY są komponowane w PLANSZĘ – tak nazywa się strona w komiksie

Zapytaj jeszcze, czy wiecie jak mówią bohaterowie komiksu. Dzięki dymkom. No, ale są różne dymki.

(Narysuj na tablicy okrągły dymek z ogonkiem – dzieci powiedzą, że to **mowa**. Zapisz w dymku **MOWA**. Narysuj chmurę myślową, gdy dzieci odpowiedzą **myśli**, zapisz w chmurce

MYŚLI. Narysuj prostokątny kształt – dzieci powinny powiedzieć *narrator* (te starsze). Młodszym wyjaśnij że pojawiają się tu opisy. Dodaj, że w dymkach piszemy czytelnie drukowanymi literami!)

Tę część można pominąć jeżeli dzieci będą czytały komiks na zajęciach – dyscyplina czasowa.

Krótko zapytaj dzieci o bohaterów omawianego komiksu. Wyświetl obrazki na rzutniku. Zapytaj o główne wydarzenia w komiksie.

Kajko i Kokosz – seria komiksów autorstwa Janusza Christy, która stała się jego najpopularniejszym dziełem. Bohaterami komiksu są tytułowi Kajko i Kokosz – dwaj słowiańscy wojowie, mieszkający w grodzie kasztelana Mirmiła. Ich głównymi wrogami zazwyczaj są Zbójcerze (rycerze-rozbójnicy) pod komendą Hegemona i jego zastępcy Kaprała. Do innych ważnych bohaterów komiksu należą żona Mirmiła – Lubawa, mały smok Miluś, czarownica Jaga i jej mąż – zbój Łamignat oraz ciamajdowaty zbójcerz Oferma.

W omawianym komiksie czarnym charakterem jest przywódca Zbójcerzy – Hegemon, który kolejny raz stara się zdobyć gród kasztelana Mirmiła – Mirmiłowo. Tym razem wpada na pomysł by najważniejszych obrońców wysłać do Szkoły Latania na Łysej Górze. Dwaj najdzielniejsi wojowie Kajko i Kokosz towarzyszą swemu kasztelanowi podczas nauki latania. A Hegemon wykorzystując ich nieobecność postanawia zdobyć osadę. Komiks aż skrzy się od dowcipów bliskich naszym słowiańskim duszom.

Bohaterowie

- **Kajko** – niski, bardzo inteligentny i odważny. Najlepszy przyjaciel Kokosza. Uosobienie dobrych cech. W niektórych historiach walczy mieczem. Umie także strzelać z łuku.
- **Kokosz** – dość tęgi i łysy przyjaciel Kajka. Jest obżartuchem, dość tchórzliwym, a także przesadnym, nie lubi, gdy mu się przeszkadza podczas posiłku. Bardzo silny.
- **Mirmił** – kasztelan (w pierwszych komiksach książkę) Mirmiłowa, o długich rudych wąsach. Mimo że z natury jest miły, zdarza mu się też puszyć, traktować innych z wyższością i być upartym.
- **Jaga** – czarownica, ciotka Kokosza. Jest bardzo mądra i dysponuje magicznymi mocami (między innymi lata na miotle i przygotowuje czarodziejskie eliksiry). Od albumu *Woje Mirmiła* żona Łamignata. Ma gadającego kruka imieniem Gdaś.
- **Łamignat** – zbój, przyjaciel Kajka i Kokosza o bardzo życzliwej, wrażliwej i przyjaznej naturze. Jego ulubione powiedzonko to *Lelum polelum*. Zawodowo okrada bogatych i wspomaga biednych. Ma maczugę, którą nazywa *Bacikiem*, i którą tylko on jest w stanie podnieść.
- **Lubawa** – żona Mirmiła. O wiele wyższa i potężniejsza (fizycznie) od swojego męża, który jest jej często bardzo posłuszny. Zwykle stara się wybijać mu z głowy głupie pomysły strasząc go, że wyprowadzi się do swojej matki.

Przykładowe pytania:

Kto jest tytułowym bohaterem serii?

Jak nazywają się rycerze rozbójnicy?

Gdzie rozgrywają się wydarzenia?

Jak nazywa się czarownica mieszkająca w pobliżu osady?

Kto jest jej mężem?

Wymień cechy Kajka.

Wymień cechy Kokosza.

Celem naszych pytań jest uzyskanie krótkiego zarysu świata przedstawionego komiksu: bohaterów, czasu akcji, wydarzeń.

A czy wy chcielibyście trafić do takiej szkoły jak kasztelan Mirmił? (padną odpowiedzi twierdzące).

Nie jesteście pierwsi. Od tysiącleci ludzkość marzyła o lataniu. Na pewno słyszeliście o genialnym wynalazcy Leonardo da Vinci, który tworzył projekty machin latających. W klasach piątych, ucząc się mitologii, usłyszycie opowieści o Dedalu i jego synu Ikarze, którzy wznieśli się do góry dzięki wielkim skrzydłom stworzonym ze sztywnego szkieletu i przyklejonych do niego ptasich piór. Od ponad stu lat ludzkość lata dzięki samolotom.

Tę część wykładu można wspierać ilustracjami wyświetlanymi na ekranie. Jeżeli będziemy formułować pytania o znane im osoby związane z lataniem odpowiedzi nagradzamy słójkami z maścią.

Nic nie stoi na przeszkodzie by wasze pomysły na latanie wcielić w życie. Zaprojektujcie, narysujcie, pokolorujcie, na koniec wytnijcie swoje pojazdy latające. Mogą opierać się na konstrukcji drewnianej, mogą być fantastyczne i przyszłościowe. Dywany, miotły, samoloty, spodki. Uczynicie je jak najbardziej kolorowymi i zdobnymi. Wszystko zależy od waszej wyobraźni.

Dzieci tworzą swoje prace. Po wykonaniu zadania ogłaszamy przerwę.

Część 2 (45 minut lub w wariacie z czytaniem lektury 30 minut)

Z pomocą dzieci w środku podkowy ułóż ścieżkę z kółek z numerami od 1 do 48. Oznaczcie metę i miejsce startowe. Układ planszy zależy od was. Przy większej ilości dzieci można wyjść poza podkowę i rozkładać kółka w sposób bardziej rozproszony. Przy nich będą stawali gracze w miarę rzutów kostką.

Na linii startowej połączcie swoje pojazdy.

Ustalanie kolejności rzutów:

Niech dzieci rzucą czterema kostkami – ustal w ten sposób kolejność rzucania w grze, od największej liczby oczek do najmniejszej. Osoby (pary-trójki), które wyrzuciły te same liczby niech zrobią dogrywki. Zrób listę z imionami dzieci według tej kolejności. Obok imion zostaw miejsce na pisemne odpowiedzi wynikające z zasad gry. To umożliwi wielokrotne nagradzanie słójkami z maścią latania (jeżeli ktoś podpowie traci słójkę, jeżeli udzieli odpowiedzi na głos nie dostaje słójkę, brak odpowiedzi równa się nie otrzymaniu słójkę). Po rzucie kostką dzieci ustawiają się przy kółku z numerem wynikającym z rzutu kostką.

Rzucamy jedną kostką, gdy mamy więcej czasu. Dwoma, gdy czas nas goni 😊. Przed pierwszym rzutem kostką każde dziecko może recytować zaklęcie latania by utrwalać treści komiksu.

Pod kółkami z numerami parzystymi będą kryły się pytania i możliwość uzyskania słoików. (Odpowiedzi dzieci zapisują przy swoim imieniu na liście. Jeżeli jest prawidłowa dostają od prowadzącego słoik. Potem rzuca następna osoba).

Pod kółkami z numerami nieparzystymi będą kryły się pułapki i bonusy zwalniające lub przyspieszające przejście planszy.

Pola nieparzyste:

1 – Słaby start, ale pod polnym kamieniem znajdujesz słoik z maścią latania. Przesuwasz swój pojazd o 4 pola.

7 – Podczas postoju dzik uszkodził twój pojazd. Naprawa wymaga czasu. Czekasz turę rzutów.

11 – Naruszyłeś znak ograniczenia prędkości. Podniebna Straż Książęca zatrzymuje cię w areszcie na 2 tury rzutów.

13 – Uciekasz przed niedźwiedziem, któremu ukradłeś rybę. Idziesz 6 pól do przodu.

21 – Kowal-dentysta wyrwał ci o 2 zęby za dużo. W ramach rekompensaty dostajesz 2 słoiki z maścią latania.

27 – Przez piracką jazdę utraciłeś rogi jeleniowi. Mandat od książęcego leśnika kosztuje cię słoik maści latania. Jeżeli ich nie masz czekasz turę rzutów.

31 – Nie masz czym zapłacić za posiłek w gospodzie. Odpracowujesz zapłatę na zmywaku przez dwie tury rzutów.

33 – W opuszczonym szałasie znajdujesz słoik z maścią latania. Przesuwasz swój pojazd o 2 pola.

41 – Twój pojazd został uszkodzony podczas kąpieli w wodospadzie. Naprawiasz go 2 tury rzutów.

43 – Jesteś świetnym pilotem. Uniknąłeś kolizji z piratem powietrznym. Przesuwasz się o 4 pola.

45 – Czarownice z Łysej Góry za naruszenie zakazanej przestrzeni powietrznej cofają cię o 8 pól.

Pola parzyste:

2 – Jak nazywa się gród, w którym mieszkają bohaterowie?

6 – Jaką funkcję sprawował w grodzie Mirmił?

- 8 – Jakim instrumentem łamignat wspomagał swą siłę?
- 12 – Jak ma na imię żona Mirmiła?
- 14 – Jak nazywa się główny przeciwnik Mirmiła?
- 20 – Jak nazywa się kruk czarownicy Jagi?
- 22 – Komu Kowal-dentysta wyrwał ząb?
- 24 – Jak nazywa się góra na której czarownice uczą latania?
- 28 – Jak nazywa się pomocnik Hegemona?
- 32 – Jak Kajko i Kokosz zmienili nazwę Szkoły Latania?
- 34 – Jak bohaterowie zapłacili chciwemu karczmarzowi?
- 42 – Co się stało z latającym kufrem?
- 44 – Jaki przydomek otrzymał Mirmił po zwycięstwie nad Hegemonem?
- 48 – Na jakim pojeździe latającym bohaterowie obronili Mirmiłowo?

Podsumowanie wyników zabawy

Grę wygrywa dziecko, które pierwsze przejdzie linię mety wspólnie z dzieckiem, które podczas całej lekcji zebrało najwięcej słówek z maścią. Ogłaszamy ich Mistrzami Szkoły Latania. Resztę dzieci można tytułować Honorowymi Obrońcami Mirmiłowa.

Wszystkie pojazdy przyklejcie na dużym brystolu tak aby powstała wystawa. Zawieście karton na ścianie.

Sfotografuj prace dzieci, zrób z nich wystawę i wywieś na odpowiednio przygotowanej ścianie.

Zabawę można z powodzeniem przeprowadzić jako lekcję biblioteczną, szczególnie jeśli są w niej komiksy.

Zaproś dzieci do czytelnicy i pokaż im komiksy, pozwól im je poprzeglądać, spisać tytuły, zachęć do czytania lub wypożyczenia. Poinformuj, że na podstawie komiksów Kajko i Kokosz powstały znakomite gry planszowe, w które mogą zagrać z rodzicami – zwłaszcza że ci najprawdopodobniej wychowali się na przygodach dzielnych wojów.

Autor:

Waldemar Miąskiewicz – nauczyciel, wychowawca, prowadzący warsztaty komiksowe, publicysta *Nowej Fantasyki* i *Czasu Fantastyki*.