

## **SMERFNE CECHY**

### **Na podstawie *Smerfa Doktora* – komiksu z serii Smerfy.**

Lekcja wymaga zapoznania się z komiksem *Smerf Doktor*.

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 końcowe tworzenie wioski Smerfów.

### **MATERIAŁY:**

#### Dla nauczyciela:

Jeżeli sala posiada rzutnik, laptop i tablicę do wyświetlania, można wyświetlić okładkę, postacie Smerfów zeskanowane z kadrów komiksu. Skan wioski Smerfów.

Skserowane dla każdego dziecka kontury Smerfa i jego domku (w załącznikach)

Na koniec zajęć potrzebny będzie bristol 100 x70 lub tablica korkowa w zbliżonym formacie, klej lub taśma klejąca, by ze stworzonych przez dzieci Smerfów i ich domków stworzyć wystawę – wioskę Smerfów.

#### Dla dzieci:

Komiksy *Smerf Doktor* na ławkach do wglądu dla dzieci, ołówki, czarne mazaki, kredki, pisaki, kartki z wydrukowanymi zarysami Smerfów i ich domków.

### **CZAS:**

2 x 45 min + przerwa;

### **WIEK UCZESTNIKÓW:**

8-12 lat

### **LICZBA UCZESTNIKÓW:**

≥12

## PRZED ZAJĘCIAMI:

Stoły do pracy najlepiej ustawić w podkowie, w otwarciu podkowy niech pozostanie ekran do rzutnika, aby dla wszystkich dzieci był widoczny. Jeżeli sala posiada sprzęt multimedialny wymieniony w zapotrzebowaniu, należy przygotować załączone pliki i ustawić laptopa tak, by mieć do niego łatwy dostęp. Jeśli prowadzący ma do pomocy wolontariuszy, można z nimi ustalić wyświetlanie potrzebnych informacji. Wyświetl na ekranie okładkę komiksu *Smerf Doktor* 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 ze Smerfami.

Zapytaj, dzieci o słowo KOMIKS. (Zielone treści są opcjonalne – jeżeli dysponujemy czasem. Dla dzieci są one dosyć oczywiste)

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

*Jeden ze Smerfów odkrywa w sobie powołanie lekarskie i wbrew Papie Smerfowi, metodą chybił-trafił zaczyna leczyć Smerfy. Doprowadza do tego, że dobrze działająca wioska zmienia się w jeden wielki szpital a wszystkie Smerfy lądują na zwolnieniu chorobowym. Na szczęście wszystko dobrze się kończy.*

Zapytaj czy wiedzą coś więcej o niebieskich stworkach, kto je wymyślił, ile ich jest, jak są zorganizowane?

Tę część zajęć można wspierać ilustracjami wyświetlanymi na ekranie.

*Twórcą Smerfów jest Peyo. (zerknijcie na charakterystyczny podpis na okładce). Jest to pseudonim artystyczny belgijskiego twórcy – Pierre, a Culliforda.*

*Można wyjaśnić słowo **pseudonim artystyczny**: stosowany zwykle przez osoby publiczne przy okazji publicznych występów czy też przy podpisywaniu dzieł takich jak książki czy utwory muzyczne.*

*Pseudonim artystyczny stosuje się z różnych względów:*

- *w celach marketingowych:*
  - *ze względu na zbyt długie lub źle brzmiące nazwisko oficjalne*
  - *w celu zwiększenia atrakcyjności medialnej*
- *w celu ukrycia swojej prawdziwej tożsamości i zachowania anonimowości*
- *w celu oddzielenia dwóch różnych rodzajów twórczości: np. podpisywania innym nazwiskiem „poważnej literatury” pisanej z pobudek artystycznych, a innym kryminałów pisanych dla pieniędzy.*

*Smerfy powstały w wyniku zabawy słowami. Ich twórca w rozmowie z kolegą wynalazł słowo, które mogło zastępować wiele słów w każdym języku. Zauważyliście takie słowa w komiksie?*

- ***smerfnij** do mnie – Podaj do mnie*
- *To jest bardzo **smerfne** – to jest bardzo ładne.*

*Smerfy żyją w swojej wiosce, z dala od ludzi i bardzo dbają o to by nikt nie wierzył w ich istnienie. Każdy Smerf ma konkretne zajęcie i swoje miejsce w wiosce Smerfów. Mieszkają w osobnych grzybowych domkach. W pierwotnej wersji animacji i komiksu Smerfów było 100, potem Gargamel - zły czarownik i główny przeciwnik Smerfów, stworzył Smerfetkę by ta poznała i dostarczyła mu lokalizację wioski. Gargamel chce wykorzystać Smerfy do magicznych eksperymentów. Jego pomocnikiem jest kot Klakier.*

*Z czasem do wioski przybyły jeszcze Smerfiki czyli Smerfy dzieci. Także populacja stale się powiększa. Charakterystyczne czapki Smerfów są inspirowane czapkami frygijskimi, czyli nakryciami głowy z czasów starożytnego Rzymu. Taką czapkę otrzymywał niewolnik, który*

odzyskiwał wolność. Czerwona czapka frygijska z kolei stała się symbolem rewolucji francuskiej.

Zapytaj jakie Smerfy występują w omawianym komiksie?

*Ważniak, Lalus, Zgrywus, Ciamajda, Farmer, Maruda, Górnik, Kucharz, Łasuch, Śpioch Harmoniusz, Smerfochondryk, Pracus, Poeta, Papa Smerf, Smerfetka i oczywiście tytułowy Smerf Doctor.*

Zapytaj od jakich słów tworzone są nazwy Smerfów?

**Odpowiedzi:** *Od funkcji, od zawodów, od cech charakteru.*

*Właśnie tak. W słowotwórstwie nazywa się takie słowa nazwami wykonawców czynności i nazwami nosicieli cech. Ta wiedza przyda się Wam w klasie siódmej.*

*Czy gdyby pozwolono wam stworzyć własnego Smerfa mielibyście pomysł na jego zawód lub cechę? A jakie miałby charakterystyczne atrybuty? Jak by wyglądał – jego ubranie nie musi być takie jak innych smerfów. A jak wyglądałby jego dom?*

*Dzieci wymieniają swoje pomysły. Mogą dodawać zawody współczesne. Ciekawie może wyglądać Smerf Informatyk czy Pilot. Poinformuj, że po przerwie będą mieli okazję swoje pomysły urzeczywistnić a finalnie powstanie projekt ich jedynej i wyjątkowej wioski.*

*Nic nie stoi na przeszkodzie by wasze pomysły na nowe Smerfy wcielić w życie. Zaprojektujcie, narysujcie, pokolorujcie, na koniec wytnijcie projekty swoich Smerfów. Niech jak najbardziej kojarzą się z nadaną im cechą lub zawodem który wykonują. Niech ich domy świadczą o nich, tak by razem tworzyły spójną całość ze Smerfami. Wszystko zależy od waszej wyobraźni.*

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

**Dzieci rysują wymyślonego przez siebie Smerfa.**

Rozdaj karki z zarysem Smerfa i jego domku. Dzieci rozpoczynają swoją pracę.

Po rysowaniu podsumowanie.

Wszystkie Smerfy i ich domki przyklejcie na dużym bristolu tak aby powstała wystawa. Zawieście karton na ścianie.

Sfotografuj dla biblioteki prace dzieci, zrób z nich wystawę i wywieś na odpowiednio przygotowanej ścianie. Zaprosz dzieci do czytelnicy i pokaż im komiksy, pozwól im je poprzeglądać, spisać tytuły, zachęć do czytania lub wypożyczenia.

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