



## OŻYWIONE KOMIKSY. RUCH, GEST, EMOCJE

### CELE:

- integracja osób uczestniczących,
- zapoznanie się z medium, jakim są komiksy i jego specyficznym „językiem”,
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania i nazywania swoich emocji w konkretnych sytuacjach,
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania i nazywania emocji innych osób w konkretnych sytuacjach,
- kształtowanie umiejętności radzenia sobie z emocjami,
- rozwijanie umiejętności komunikacji niewerbalnej,
- rozwijanie inteligencji emocjonalnej,
- rozwijanie umiejętności współpracy,
- rozwijanie wrażliwości, wyobraźni i twórczego myślenia u dzieci.

**Czas trwania:** 90 min.

**Wiek:** 7-12 lat

**Liczba osób uczestniczących:** 16

### POTRZEBNE MATERIAŁY:

- blok do flipchartu lub 2 kartony w formacie B1,
- flamastry, kredki, ołówki,
- kartki A4 lub najlepiej A3,
- komputer i rzutnik lub wydrukowane karty z emocjami z załącznika (smutek, radość, złość, lęk, zdziwienie, odraza, podekscytowanie, zmęczenie, zadowolenie, zmartwienie, strach, nuda),
- min. 5 egzemplarzy przykładowych komiksów (min. 1 komiks dla zespołu 4-osobowego), dobrane do wieku uczestników, np. „Kajko i Kokosz. Sztuka Latania”, „Muminki”, „Fizia Pończoszanka”, „Piotruś Pan”, „Sherlock Holmes”.

### PRZED ZAJĘCIAMI:

- przygotuj kilka komiksów dostosowanych do wieku osób uczestniczących w zajęciach,
- przygotuj blok do flipchartu i narysuj czarnym flamastrem kontur twarzy na cały flipchart, podobny do tego: <https://www.printoteka.pl/el/materials/item/105>,

- przygotuj flamastry, kredki, ołówki, kartki A4 lub najlepiej A3,
- wydrukuj karty emocji z załącznika lub – jeśli masz taką możliwość – podłącz komputer do rzutnika i przygotuj załącznik do wyświetlenia na ekranie,
- przygotuj przestrzeń tak, aby osoby mogły swobodnie się przemieszczać, ale też miały gdzie usiąść i rysować.

## PRZEBIEG:

### 1. Na dobry początek (10 min)

Osoba prowadząca przedstawia cel zajęć: zapoznanie się z różnymi komiksami oraz sposobami, w jakie w komiksie pokazywane są uczucia i emocje bohaterów.

Następnie pyta osoby uczestniczące w zajęciach, czy czytają komiksy, a jeśli tak, to jakie? Dlaczego właśnie komiksy? Uczestnicy odpowiadają.

### 2. Słowo i obraz (15 min)

Osoba prowadząca mówi, że w komiksie równie ważny jak tekst (wypowiedzi lub myśli bohaterów w dymkach, wypowiedzi narratora i wyrazy dźwiękonaśladowcze) jest obraz, czyli to, jak wyglądają bohaterowie i jak pokazane są ich emocje poprzez gesty i mimikę (młodszym dzieciom można wytłumaczyć, co to jest mimika).

Następnie osoba prowadząca dzieli uczestników na 3-5 osobowe zespoły i rozdaje komiksy po polsku i po ukraińsku (jeśli są też osoby z Ukrainy). Zadaniem osób uczestniczących jest przejrzeć komiksy i dowiedzieć się: kto jest głównym bohaterem, o czym jest komiks, gdzie i kiedy dzieje się akcja. Zespoły dzielą się pozyskanymi informacjami z pozostałymi.

### 3. Twarz, gesty, emocje (10 min)

Teraz osoba prowadząca zwraca uwagę na gesty i ekspresję twarzy (mimikę) bohaterów i bohaterek w różnych sytuacjach. Wymienia emocje, które można zobaczyć na ich twarzy: smutek, radość, złość, lęk, zdziwienie, odrazę, podekscytowanie, zmęczenie, zadowolenie, zmartwienie, strach, nudę. Może pokazać przykładowe karty emocji, aby osoby uczestniczące lepiej kojarzyły daną emocję z wyrazem twarzy. Zwraca też uwagę, jak ważny dla wyrażenia emocji na rysunku jest układ brwi i ust.

Następnie zaprasza do krótkiej zabawy: szybkiego wyszukania w komiksie postaci z daną emocją na twarzy. Prosi zespoły o wyszukanie postaci, której twarz wyraża następujące emocje:

- radość (po znalezieniu zespoły wołają "już!")
- smutek (jw.)
- złość (jw.)
- zdziwienie (jw.)

Następnie osoba prowadząca pyta uczestników, jak sądzą: czy emocje są czymś stałym, czy mogą się zmieniać i każdy w różnych momentach może odczuwać różne emocje? Osoby uczestniczące odpowiadają.

#### 4. Rysowanie emocji (30 minut)

Osoba prowadząca rozdaje kartki A4 (lub A3) i kredki. Prosi wszystkich, aby zastanowili się, jaką emocję odczuwają w tym momencie (nie trzeba dzielić się tym z innymi). Prosi, aby na kartce narysowali twarz z tą emocją (twarz powinna zajmować większą część kartki, tak jak na przykładzie z flipcharta) (20 minut)

Gdy wszyscy skończą rysowanie, osoba prowadząca prosi, aby te osoby, które zechcą, pokazały pozostałym uczestnikom swój rysunek, ale nie mówiły, jaką emocję na nim widać. Zadaniem pozostałych uczestników jest odgadnięcie emocji z rysunku.

Osoba prowadząca może dodatkowo spytać uczestników, czy twarze postaci, miny i gesty, które widzą na swoich rysunkach i w komiksie, są ich zdaniem „przerysowane” czy naturalne – takie, jak widzimy w życiu codziennym? A jeśli przerysowane, to dlaczego?

Osoba prowadząca może wspomnieć, że **styl komiksu** – sposób rysowania komiksów, ich wygląd – często oznacza nie tylko wyraźną konturową kreskę, którą narysowane są kadry, ale też zniekształcenia (np. powiększanie głowy bohatera w stosunku do tułowia, powiększenie oczu) i właśnie przerysowanie, czyli np. wyraźniejsze, ciemniejsze brwi niż te realistyczne, a wszystko to robi się dlatego, aby w małych kadrach lepiej było widać emocje i nastroj bohaterów.

#### 5. Komunikacja bez słów (20 minut)

Osoba prowadząca pyta, czy zdarzają się sytuacje, gdy w życiu codziennym używamy samych min i gestów, aby z się z kimś porozumieć? Jeśli tak to kiedy, w jakich sytuacjach?

Jeśli nie padła taka odpowiedź, osoba prowadząca może wspomnieć, że ludzie mogą porozumiewać się między sobą (tak jak i ze zwierzętami) bez użycia słów, np. gdy mówią w innych językach. Może spytać, czy ktoś z obecnych miał takie doświadczenie. Następnie proponuje wspólną zabawę:

##### Zabawa „Okrzyk i gest”

- Osoby uczestniczące dzielą się na cztery zespoły.
- Każdy zespół ustawia się w innym rogu sali, wybiera emocję, np. radość, smutek, strach, zdziwienia, wymyśla swój okrzyk i towarzyszący mu gest. Ale uwaga: okrzyk nie może być słowem, które coś konkretnego oznacza, powinien być to wyraz dźwiękonaśladowczy, jak trututu, tarram, tadam, uuuu, aaaa, a gest to np. wyskok do góry, podniesienie lub opadnięcie rąk lub pokazanie jakiegoś znaku.
- Zespoły po kolei prezentują swoje okrzyki i gesty.

- Po każdej prezentacji osoba prowadząca pyta pozostałe zespoły, jaką emocję wzbudza w nich ten okrzyk i gest. Zespoły odpowiadają, a autorzy potwierdzają, czy tę właśnie emocję mieli na myśli wymyślając swój gest i okrzyk.

Na koniec osoba prowadząca może podsumować zabawę, mówiąc, że czasami zdarza się, że nasza komunikacja bez słów, gestem i mimiką jest odbierana inaczej, niż sobie to wyobrażaliśmy. Ale czy tak samo nie dzieje się, gdy używamy słów? Osoby uczestniczące zastanawiają się i dzielą refleksjami na ten temat.

## **6. Pożegnanie (5 min)**

Osoba prowadząca dziękuje wszystkim za udział i zachęca do wypożyczenia i przeczytania komiksów, które były prezentowane na spotkaniu (a w szczególności „Kajka i Kokosza. Sztuki latania”) oraz do zagrania w grę karcianą.

---

Autorka: Sylwia Żółkiewska

Scenariusz powstał w ramach akcji „BOOM2! Na komiksy i gry planszowe w bibliotece” realizowanej we współpracy wydawnictwa Story House Egmont Sp. z o.o. i Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.