



## HISTORIE PARTYCYPACYJNE

### Ikar, chłopiec, który poleciał za blisko słońca

(grupa wiekowa 9-10 lat)

#### Cele dydaktyczne

Ten arkusz składa się z 5 propozycji opisów, które pozwalają uczniom identyfikować się z postaciami, a nawet wcielić się w nie. Celem jest wspólne napisanie kontynuacji, rozwinięcia, a przede wszystkim prequelu tej historii, aby lepiej zrozumieć, o co toczy się gra, zastanowić się nad moralnością i wyciągnąć z niej wnioski. Przechodząc z jednego poziomu (podpowiedź pisania) do następnego, dzieci rozwiną historię, stworzą nowe zakończenie.

#### Narzędzia pomocne do narracji i pisania

- Poproś dzieci w małych grupach, aby napisały streszczenie historii, określając trzy różne fazy tej historii.
- Poinstruj dzieci, aby zmieniły bieg historii. Mogą wstawiać dialogi do odgrywania ról i odgrywania nowych wersji
- Korzystając z narzędzia do opowiadania historii Miriorama, dzieci mogą następnie modyfikować przebieg historii, zmieniając kolejność, w jakiej występują postacie i interpretując ich działania w różny sposób.

## 1 - szy arkusz: Podsumowanie historii

Pracując w grupach, poinstruuuj uczniów, aby zidentyfikowali 3 części historii Ikara. Oto przykład segmentacji części:

1. Dedal, architekt i wynalazca, winny straszliwej zbrodni, zostaje zesłany na wyspę Kretę. Tam tworzy wspaniałe wynalazki dla króla Minosa. Jednak pewnego dnia król prosi go, aby zbudował miejsce do ukrycia potwornego stworzenia: Minotaura. Dedal buduje labirynt
2. Za zabicie syna Minosa podczas igrzysk Ateńscy muszą co roku płacić daninę w postaci czternaściorga dzieci, które mają być karmione Minotaurem. Tezeusz, syn króla Aten, postanawia wraz z innymi wyruszyć w ukryciu, by rzucić wyzwanie Minotaurowi. Przybywając na Kretę, spotyka Ariadnę, córkę Minosa, która oferuje mu długą nić, dzięki której może znaleźć wyjście z labiryntu.
3. Tezeusz zabija Minotaura i ucieka z Ariadną. Minos obwinia Dedala i zamyka go i jego syna Ikara w labiryncie. Jednak Dedal buduje dla swojego syna i siebie dwie pary woskowych skrzydeł, dzięki

którym wznoszą się w niebo. Dedal radzi Ikarowi, aby nie leciał zbyt blisko słońca, ale Ikar, zbyt ogarnięty radością, by słuchać, wznosi się w górę, powodując stopienie jego skrzydeł. Ikar ginie wpadając do morza.

## 2 – gi arkusz: ZMIANA BIEGU HISTORII

Poproś dzieci, aby pracowały nad historią, korzystając z trzech części podsumowania, które zidentyfikowały, wprowadzając niezbędne modyfikacje.

---

Dedal, architekt i wynalazca, winny straszliwej zbrodni, zostaje zesłany na wyspę Kretę. Tam tworzy wspaniałe wynalazki dla króla Minosa. Jednak pewnego dnia król prosi go, aby zbudował miejsce do ukrycia potwornego stworzenia: Minotaura. Dedal buduje labirynt.

---

Poproś uczniów, aby zmienili bieg historii między bohaterami, próbując wyobrazić sobie siebie w miejscu Dedala, Minotaura i Minosa. Aby im pomóc, możesz zadać pytania takie jak:

- **Gdybyś był Dedalem/Minotaurem/Minosem, co byś pomyślał? Jakie są twoje uczucia? Co byś powiedział?**
- **Zamiast labiryntu, co ty byś zbudował? Co byś zrobił, gdyby oni (Minotaur) chcieli cię zamknąć w tak smutnym miejscu? Co byś powiedział, żeby ich przekonać, żeby tego nie robili?**

- Wiemy, jak wygląda Minotaur, ale nie znamy jego uczuć. Ile on ma lat? Jaki jest kolor jego oczu? Czy lubi kwiaty lub zwierzęta? Czy on ma jakichś przyjaciół?

### To co może wyniknąć, to coś w rodzaju:

Dedal, architekt i wynalazca, winny straszliwej zbrodni, zostaje zesłany na wyspę Kretę. Tam tworzy wspaniałe wynalazki dla króla Minosa. Jednak pewnego dnia król prosi go, aby zbudował miejsce do ukrycia potwornego stworzenia: Minotaura. Dedal buduje labirynt. **Przestraszony możliwością zamknięcia, a co za tym idzie utraty możliwości zrywania kwiatów i obserwowania życia motyli, Minotaur obiecuje być dobry i już nikogo nie krzywdzić.**

Zrób to samo z innymi częściami historii.

-----

Za zabicie syna Minosa podczas igrzysk Ateńczycy muszą co roku płacić daninę w postaci czternaściorga dzieci, które mają być karmione Minotaurem. Tezeusz, syn króla Aten, postanawia wraz

z innymi wyruszyć w ukryciu, by rzucić wyzwanie Minotaurowi. Przybywając na Kretę, spotyka Ariadnę, córkę Minosa, która oferuje mu długą nić, dzięki której może znaleźć wyjście z labiryntu.

---

### To co może powstać to coś w tym rodzaju:

Za zabicie syna Minosa podczas igrzysk Ateńczycy muszą co roku płacić daninę w postaci czternaściorga dzieci, które mają być karmione Minotaurem. Tezeusz, syn króla Aten, postanawia wraz z innymi wyruszyć w ukryciu, by rzucić wyzwanie Minotaurowi. Przybywając na Kretę spotyka Ariadnę, córkę Minosa, **która wybiega mu radośnie na spotkanie i obejmując ich, zaprasza wszystkich na przyjęcie do wnętrza labiryntu. Minotaur przekształcił go w czarujący ogród, w którym kwitną kolonie motyli. Tezeusz i pozostali bawią się i ścigają.**

I ostatnia sekcja:

---

Tezeusz zabija Minotaura i ucieka z Ariadną. Minos obwinia Dedala i zamyka go i jego syna Ikarą w labiryncie. Jednak Dedal buduje dla swojego syna i siebie dwie pary woskowych skrzydeł, dzięki którym wznoszą się w niebo. Dedal radzi Ikarowi, aby nie leciał zbyt blisko słońca, ale Ikar, zbyt ogarnięty radością, by słuchać, wznosi się w górę, powodując stopienie jego skrzydeł. Ikar ginie wpadając do morza.

---

Poproś uczniów o napisanie dialogów pomiędzy dwoma bohaterami: Dedalem i Ikarą

**Co byś pomyślał? Jakie są twoje uczucia? Co byś powiedział? Wyobraź sobie, że mógłbyś latać, gdzie byś poszedł? Czy mógłbyś zasugerować modyfikacje, aby skrzydła się nie stopiły? A może latanie cię przeraża? Czy zasugerowałbyś Dedalowi, że lepiej popływać z delfinami?**

### Może to dać poniższe efekty:

~~Tezeusz zabija Minotaura i ucieka z Ariadną.~~ Minos obwinia Dedala i zamyka go i jego syna Ikara w labiryncie. Dedal buduje dla siebie i syna dwie pary woskowych skrzydeł, dzięki którym wzbijają się w niebo. Ikar jednak czuje się niepewnie i gdy tylko dostrzeże drzewo, przysiada na nim jak wielki kurczak. Latanie nie jest dla mnie! **Ikar mówi do ojca, który śmieje się i dołącza do niego. Chodźmy popływać z delfinami, moje ręce bardzo dobrze poruszają się w wodzie!**

Zmiana przebiegu 3 segmentów historii tworzy nową historię

### Jak może wyglądać efekt końcowy:

Dedal, architekt i wynalazca, winny straszliwej zbrodni, zostaje zesłany na wyspę Kretę. Tam tworzy wspaniałe wynalazki dla króla Minosa. Jednak pewnego dnia król prosi go, aby zbudował miejsce do ukrycia potwornego stworzenia: Minotaura. Dedal buduje labirynt. **Przestraszony możliwością**



**zamknięcia, a co za tym idzie utraty możliwości zrywania kwiatów i obserwowania życia motyli, Minotaur obiecuje być dobry i już nikomu nie krzywdzić.**

Za zabicie syna Minosa podczas igrzysk Ateńczycy muszą co roku płacić daninę w postaci czternaściorga dzieci, które mają być karmione Minotaurem. Tezeusz, syn króla Aten, postanawia wraz z innymi wyruszyć w ukryciu, by rzucić wyzwanie Minotaurowi. Przybywając na Kretę spotyka Ariadnę, córkę Minosa, która **wybiega mu radośnie na spotkanie i obejmując ich, zaprasza wszystkich na przyjęcie do wnętrza labiryntu. Minotaur przekształcił go w czarujący ogród, w którym kwitną kolonie motyli. Tezeusz i pozostali bawią się i ścigają.**

Dedal buduje dla siebie i syna dwie pary woskowych skrzydeł, dzięki którym wzbijają się w niebo. **Ikar jednak czuje się niepewnie i gdy tylko dostrzeże drzewo, przysiada na nim jak wielki kurczak. Latanie nie jest dla mnie! Ikar mówi do ojca, który śmieje się i dołącza do niego. Chodźmy popływać z delfinami, moje ręce bardzo dobrze poruszają się w wodzie!**

W tym momencie możesz poprosić różne grupy dzieci, aby wymieniły się historiami na temat poprawiania i sprawdzania interpunkcji w ich pracy.

### 3 - ci arkusz: PISANIE LISTU

Na podstawie nowej historii poproś dzieci, aby wyobraziły sobie hipotetyczny list, który jedna postać pisze do drugiej. Na przykład: Dedal piszący do Minotaura. Minos piszący do Tezeusza itp. Powstały tekst musi być napisany w pierwszej osobie, tak jakby doświadczenie wybranej postaci było doświadczeniem osobistym. Musi również zawierać wszystkie informacje i odniesienia do wybranej sekcji. Na przykład Ikar piszący do Dedala w sekcji 3 nowej historii.

#### Co może dać poniższe efekty:

"Drogi Ojczy,

Piszę, aby ci powiedzieć, że bardzo doceniam twój wynalazek woskowych skrzydeł i zawsze podziwiam twoją zdolność do wyobraźni. Jednak oboje byliśmy blisko złego końca, choć z własnej winy, bo kiedy znalazłem się na niebie wśród chmur i ptaków, na chwilę Twoje słowa ostrzeżenia zniknęły z mojej głowy. Tylko strach sprawił, że opamiętałem się i podjąłem słuszną decyzję o wylądowaniu na tym drzewie.

Myślę, że to była mądra decyzja. Ściskam Cię i myślę o Tobie.

Twój syn Ikar”.

## 4 – ty arkusz: TAUTOGRAM

Jako dodatkowe ćwiczenie i wyzwanie poproś uczniów, aby spróbowali swoich sił w pisaniu tautogramów, dokończyli zdania używając pierwszych liter każdego bohatera. Mogą je tworzyć inspirowane oryginalną historią lub nową wersją: Dedal, Ikar, Minotaur... itd

Co może to wyglądać tak:

MINOTAUR:

**Moja moc może mrozić.**

## 5 – ty arkusz: MIRIORAMA

Aby całkowicie zmienić historię, możesz poprosić dzieci, aby użyły kart Miriorama. W rzeczywistości, przesuając i zmieniając kolejność kart, zmieniasz wejście różnych postaci i ich działania do historii.

Poproś dzieci, aby zapisały rezultat ich nowej opowieści