



Gramy z Emilem – scenariusz zajęć edukacyjnych na podstawie książki „Emil i detektywi” Ericha Kästnera

Anna KRUSIEWICZ

Książkę „Emil i detektywi” w Niemczech po raz pierwszy wydano w 1928 roku, a w Polsce – w 1933. Niestabnąca popularność powoduje, że wciąż podejmowane są nowe wydania i adaptacje. Ośmiokrotnie sfilmowana (najnowsza ekranizacja z 2001 roku); w Polsce najnowsze wydanie z 2014 roku w wersji audio czyta Piotr Fronczewski¹. Ciekawostką jest wystawienie na deskach Teatru Muzycznego w Gdyni w 1966 roku komedii muzycznej opartej na powieści Kästnera.

Autor: Anna Krusiewicz

Temat: Detektywi z klasą. Zagraj z Emilem i jego kolegami w swoje szkole

Adresat: uczniowie klas IV-VI

Czas zajęć: 2 x 45 minut

Słowa kluczowe: gra, lektura, projektowanie gier

Wprowadzenie

Zajęcia oparte na lekturze z wykorzystaniem mechanizmu popularnej gry planszowej „Tajniacy” i innych gier strategicznych. Uczniowie, wykorzystując informacje z książki, przygotowują własną grę detektywistyczną. Zespoły 4-5 osobowe będą najpierw pracować nad zadaniami, a później, w nowych konfiguracjach, rozegrają grę. Przed czytaniem lektury należy polecić, aby uczniowie zwrócili uwagę na topografię Berlina, kluczowe

momenty decydujące o przebiegu akcji, chłopców – ich cechy i przydzielone zadania. Ułatwi to późniejszą pracę nad grą. Wartością zajęć jest nie tyle sama rozgrywka, co wspólna praca nad grą w oparciu o książkę. Stopień zaawansowania gry nie musi być wysoki. Ważne, aby podczas pracy w grupach każdy zespół miał wyznaczoną osobę, która kontaktuje się z innymi grupami i konsultuje swoje pomysły.

Cel ogólny: Rozwijanie kreatywności uczniów przy realizacji zadania opartego na treści lektury

Cele szczegółowe

Uczeń:

- współpracuje z innymi przy realizacji zadań,
- wyszukuje w tekście potrzebne informacje,
- nazywa cechy bohaterów i przyporządkowuje im zadania,
- opracowuje zasady gry,
- wykorzystuje informacje z tekstu do przygotowania gry.

Metody: praca z tekstem, gra dydaktyczna

Formy pracy: grupowa

Pomoce dydaktyczne: materiały plastyczne, kreatywne przydatne do tworzenia gry

¹ frag. mp3 <http://jungoffska.pl/kategoria/emil-i-detektywi>.

Przebieg zajęć

Poniżej zadania dla zespołów (zadania mogą być przyporządkowane losowo):

- I. Przygotowanie kart z kluczowymi momentami oraz zestawu hasęt do każdej karty kluczowej. Można ewentualnie skorzystać z tytułów rozdziałów, ale należy zamienić je na równoważniki zdań. Trzeba też sprawdzić z uczniami, czy są to momenty ważne dla całego przebiegu akcji.
- II. Przygotowanie planszy do gry zgodnej z elementami topografii Berlina, jakie udało się odnaleźć w powieści. Uczniowie mogą skorzystać też ze współczesnej mapy i ustalić, czy teraz również są takie miejsca w Berlinie, jak stacje kolejowe Berlin ZOO lub Berlin Friedrichstrasse, kino West, hotel Kreid itd. Grupa musi wziąć pod uwagę momenty kluczowe wskazane przez I grupę.
- III. Przygotowanie kart detektywów. Detektywami są bohaterowie powieści, głównie chłopcy z grupy Profesora. Zadanie polega na przygotowaniu kart z imionami (nazwiskami) bohaterów, określenie ich cech, możliwości i na tej podstawie przydzielenie im zadań, np. jak w tabelce poniżej. Tam, gdzie brak wskazań autora co do zadań przydzielonych chłopcom, uczniowie samodzielnie uzupełniają rubryki, na podstawie własnych domysłów. Można również przyporządkować wartości punktowe, w zależności od zaangażowania bohatera w przeprowadzenie akcji. Dodatkowo można ustalić kartę złodzieja. Jej wskazanie podczas gry spowoduje np. odpadnięcie drużyny z rozgrywki.
- IV. Wymyślenie tytułu gry. Opracowanie zasad gry.

Propozycja: w grze rywalizują zespoły. Drużyny przesuwają się po planszy wg wskazań kostki lub innych ustalonych zasad. Każdy zespół wybiera dowódcę, który losuje kartę kluczową (jedną lub dwie). Wskazany na karcie etap akcji będzie wyznaczał miejsce na planszy, przez który musi przejść drużyna, aby dotrzeć do mety (1000 marek nagrody dla Emila). Mogą zostać również wykorzystane karty detektywów. Można ustalić, że wykorzystanie karty detektywa pozwoli drużynie na skorzystanie z dodatkowej podpowiedzi lub dodatkowego rzutu kostką, przesunięcie o tyle pól, ile punktów ma dany detektyw. Po skorzystaniu z tej karty drużyna odkłada ją na bok.

Dowódca dostaje też kartę określającą, które karty z hasłami należą jego drużynie. Odgadnięcie każdej karty daje drużynie punkty. Dowódca musi określić, ile hasęt na raz wskazuje dla swojej drużyny. Dowódca podaje liczebnik (1, 2 lub 3) i jedno wyrazową wskazówkę powiązaną z 1, 2 lub trzema hasłami drużyny. Gdy drużyna odpowie źle lub nie udzieli odpowiedzi, punkty dostają przeciwnicy, ewentualnie członek drużyny nie bierze udziału w kolejnej turze. Drużyny mogą umówić się też na wzajemną pomoc, np. podczas odgadywania hasęt.

Ważne, aby zasady określali sami uczniowie. Nauczyciel raczej nie powinien ingerować, o ile uczniowie sami nie poproszą o pomoc. Druga lekcja może być poświęcona na rozegranie gry, sprawdzenie jej mechaniki. Będzie to też okazja do rozmowy na temat lektury i zachowań bohaterów. Co dla nich było wartością, do czego dążyli? A jaki cel mieli sami uczniowie podczas rozgrywki?

Praca domowa – ewentualne poprawki merytoryczne i dotyczące mechaniki, warstwy estetycznej gry.

Anna KRUSIEWICZ – nauczyciel konsultant w Mazowieckim Samorządowym Centrum Doskonalenia Nauczycieli Wydział w Płocku.

Postać	Zadanie	Cechy	Inne umiejętności
PROFESOR	Dowodzenie, przydział zadań, funkcja detektywa, zostaje w akcji, dzieli pieniądze	Nosi „profesorskie” rogowe okulary, ma ojca adwokata; moralista	logistyka