



2 x 45 min

Lekcja 6.

Wśród czarodziejów wyobraźni

1 Cechy powieści „Hobbit, czyli tam i z powrotem” jako utworu fantasy

Czynności uczniów

1. Przeanalizowanie różnic między baśnią a utworem fantasy w zadaniu z karty pracy nr 1 „Świat fantasy”.
2. Wymienienie tytułów innych powieści fantasy, np. „Harry Potter i Kamień Filozoficzny”, „Lew, Czarnownica i stara szafa”, „Alicja w Krainie Czarów”, „Dziewczynka z Szóstego Księżyca”, „Władca Lewawu”, „Czarnoksiężnik z Krainy Oz”.

2 Adaptacje filmowe powieści fantasy

Czynności uczniów

1. Rozmowa na temat znanych ekranizacji lektur fantasy, np. „Czarnoksiężnik z Krainy Oz”, „Harry Potter i Kamień Filozoficzny”. Zwrócenie uwagi na różnice między książką a filmem, np. film ukazuje tylko wybrane wydarzenia, niektóre postaci odgrywają większą lub mniejszą rolę niż w książce, wygląd bohaterów nie jest zgodny z ich literackim opisem.
2. Wspólne sformułowanie definicji pojęcia *adaptacji filmowej* jako interpretacji dzieła, która polega na wprowadzeniu skrótów oraz zmian w sposobie prezentacji wydarzeń i bohaterów.
3. Wypowiedzi na temat roli wyobraźni podczas czytania książki i oglądania filmu. Zwrócenie uwagi na różnice między własnymi wyobrażeniami świata przedstawionego w lekturze a wizją reżysera.
4. Wspólne uzupełnienie tabeli porównującej środki przekazu zastosowane w książce i filmie (wzór tabeli znajduje się w *Materiałach dla nauczyciela*).

3 Co najpierw: książka czy film?

Czynności uczniów pracujących w dwóch grupach

1. Utworzenie grup dyskusyjnych broniących stwierdzeń: „Najpierw książka, potem film”, „Najpierw film, potem książka”.
2. Zebranie argumentów i zapisanie ich na arkuszach papieru.
3. Prezentacja stanowisk zespołów.

4 W Klubie Czarodziejów Wyobraźni

Czynności uczniów

1. Podanie wyrazów bliskoznacznych do słowa *wyobraźnia*, np. *fantazja, polot, inwencja twórcza, wena, pomysłowość*.
2. Ustalenie znaczenia związków wyrazowych podanych w ramce w zadaniu 1. z karty pracy nr 2 „Klub Czarodziejów Wyobraźni”. Następnie uzupełnienie tekstu zaproszenia na warsztaty rozwijające wyobraźnię.
3. Układanie haseł reklamujących film o hobbitach (zadanie 2. z karty pracy nr 2).
4. Zapoznanie się z fragmentem powieści Tolkiena i wymyślanie przygód, które mogły się przydarzyć Gandalfowi po rozstaniu z krasnoludami i hobbitem (zadanie 3. z karty pracy nr 2).
5. Wykonanie rysunków przedstawiających wybranych bohaterów powieści „Hobbit, czyli tam i z powrotem” (zadanie 3. z karty pracy nr 2).

5 Przygotowanie do odbioru dzieła filmowego

Czynności uczniów pracujących w czterech grupach

1. Wymyślenie zagadek dotyczących znajomości lektury i odgadywanie łamigłówek przygotowanych przez inne zespoły.
2. Przygotowanie i odegranie scenek odwołujących się do wybranych wydarzeń z lektury, np. ucztą u hobbita, walka z pajakami, wizyta w jaskini Smauga, ucieczka z więzienia leśnych elfów. Wykorzystanie efektów dźwiękowych oddających nastrój prezentowanej sceny, np. gra na grzebieniu, szelest worków foliowych.
3. Ocena wystąpień przygotowanych przez koleżanki i kolegów z klasy.
4. Rozmowa na temat oczekiwań i wyobrażeń związanych z adaptacją książki „Hobbit, czyli tam i z powrotem”.

Propozycja pracy domowej:

Wyobraź sobie, że masz okazję zagrać w filmie „Hobbit: niezwykła podróż”. W jaką rolę wcielisz się najchętniej? Uzasadnij, dlaczego.

■ Materiały dla nauczyciela

Przykładowa tabela dotycząca różnic w odbiorze książki i filmu

	Dzięki komu dowiadujemy się, co się wydarzyło?	Jakie są narzędzia komunikacji z odbiorcą?	Jakimi zmysłami odbieramy dzieło?	Jaką rolę spełnia nasza wyobraźnia?	Ile czasu trzeba przeznaczyć na odbiór dzieła?
Książka	narrator i bohaterowie	słowa (tekst pisany)	wzrok	Tworzy obrazy: podpowiada, jak wygląda świat opisany słowami.	około dwóch tygodni
Film	bohaterowie	słowa, przede wszystkim mówione, obrazy i dźwięk	wzrok, słuch	Wyobraźnia nie musi tworzyć wizji świata opisanego słowami. Wystarczy podążać za obrazem i dźwiękiem w filmie.	około trzech godzin

Karta pracy 1

Świat fantasy

Zaznacz w tabeli cechy baśni i utworu fantasy. Wyróżnij dowolnym kolorem kolumnę, która dotyczy powieści „Hobbit, czyli tam i z powrotem”. Dokończ zdanie.

Imię i nazwisko

Data

Klasa

Cechy utworu	baśń	utwór fantasy
świat zmyślony, nieprawdziwy		
świat ukazany w szczegółach		
brak dokładnych informacji na temat świata przedstawionego		
postaci dobre		
postaci złe		
baśniowe, fantastyczne postaci i zdarzenia		
legendarne, dawne czasy		
określony czas i miejsce akcji		
akcja rozgrywająca się w bliżej nieokreślonym czasie		
obecność sił nadprzyrodzonych		
magiczne przedmioty		
przepowiednie i legendy		
walka dobra ze złem		
bohaterowie dokonujący wyboru		

Powieść „Hobbit, czyli tam i z powrotem” to