



## Zabawy ruchowe do przeprowadzenia po spektaklu „Iskry Niepodległej”

Opracowanie: Dominika Sielczak, Teresa Łempicka i Natalia Spychała

Pokaz *Iskry Niepodległej* to duża dawka wrażeń i ciekawych informacji. Po spektaklu proponujemy realizację zabaw ruchowych, które skutecznie rozładują emocje po pokazie, pomogą uczniom i uczennicom w budowaniu relacji z rówieśnikami oraz rozwiną w nich umiejętność współpracy. Taka forma zajęć wspiera również proces uczenia się i stymuluje wyobraźnię – połączenie konkretnej informacji z ruchem, gestem lub czynnością utrwala zdobytą wiedzę.

### Celem proponowanych aktywności jest:

- ✦ pomoc w zapamiętaniu, usystematyzowaniu i utrwaleniu informacji przekazanych podczas spektaklu,
- ✦ wzmacnianie poczucia własnej wartości młodzieży, kształtowanie postawy otwartości na innych, wspieranie dobrych relacji w grupie,
- ✦ wsparcie w budowaniu więzi między uczniami i uczennicami w duchu wartości promowanych przez spektakl.





## Zgadnij, kim jestem – kalambury

### Cel ćwiczenia:

Utrwalenie wiadomości przekazanych podczas prezentacji multimedialnej oraz doskonalenie umiejętności współpracowania, bycia w grupie.

### Przebieg:

Uczestnicy i uczestniczki dzielą się na dwie drużyny. Z każdej drużyny jest wybierana jedna osoba, która pozostałym członkom swojej grupy pokazuje za pomocą samych gestów i ruchów ciała (bez używania słów), jaką jest osobą oraz co wynalazła, czego dokonała. Runda trwa 1 minutę – w tym czasie drużyny pokazują i odgadują tyle postaci, ile zdołają. Następnie rundę rozpoczyna druga grupa. Drużyny odgadują na przemian – raz jedna, raz druga.

Postacie do pokazania uczestnicy i uczestniczki losują spośród podanych propozycji. Nauczyciel lub nauczycielka może uzupełnić listę o własne przykłady osób, które są lepiej znane młodzieży i pojawiły się w spektaklu.

Jeśli uczniom i uczestnikom uda się odgadnąć postać, zdobywają 1 punkt. Zwycięża drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 3 punkty. Jeżeli propozycje postaci zostaną wyczerpane, a żadna grupa nie uzyska 3 punktów, zwycięża ta z wyższym wynikiem.

### Punktacja:

- ✦ 1 pkt – podanie imienia i nazwiska oraz wynalazku/zasługi,
- ✦ 0,5 pkt – niepełna odpowiedź; podanie tylko imienia i nazwiska lub samego wynalazku / samej zasługi.



## Postacie:

1

### Aleksander Doba

Inżynier, podróżnik i kajakarz, jako pierwszy człowiek w historii samotnie przepłynął kajakiem Ocean Atlantycki, z Afryki do Ameryki Południowej, wyłącznie dzięki sile mięśni (2010/2011, rejs trwał 99 dni).

2

### Ignacy Łukasiewicz

Polski farmaceuta i przedsiębiorca, założyciel pierwszej na świecie kopalni ropy naftowej, wynalazca lampy naftowej, pionier przemysłu naftowego w Europie, rewolucjonista i działacz niepodległościowy.

3

### Krzysztof Penderecki

Kompozytor, dyrygent i pedagog muzyczny. Oprócz wielu odznaczeń państwowych za swoją pracę otrzymał szereg prestiżowych nagród, w tym czterokrotnie Nagrodę Grammy: w 1988, 1999 (dwie) i 2017, a w 2009 roku Złotego Fryderyka za całokształt twórczości w muzyce poważnej.

4

### Wanda Rutkiewicz

Alpinistka i himalaistka, jako trzecia kobieta na świecie i pierwsza Europejka stanęła na Mount Evereście, najwyższym szczycie Ziemi; 23 czerwca 1986 jako pierwsza kobieta zdobyła K2.

5

### Irena Sendlerowa

Działaczka społeczna i charytatywna, w czasie II wojny światowej ocaliła około 2500 osób pochodzenia żydowskiego.

6

### Maria Skłodowska-Curie

Uczona zajmująca się fizyką doświadczalną i chemią fizyczną, laureatka Nagrody Nobla z fizyki (1903) i chemii (1911).

7

### Olga Tokarczuk

Pisarka, eseistka, poetka, laureatka Nagrody Nobla w dziedzinie literatury za rok 2018.

# ISKRY NIEPODLEGŁEJ



materiał  
dla nauczyciela

## 8 Andrzej Wajda

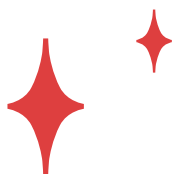
Reżyser filmowy i teatralny, którego filmy czterokrotnie były nominowane do Oscara dla najlepszego filmu nieanglojęzycznego (1975 Ziemia obiecana, 1979 Panny z Wilka, 1981 Człowiek z żelaza, 2007 Katyń). Kawaler Orderu Orła Białego.

## 9 Aleksander Wolszczan

W 1992 roku wraz z Dale'em Frailem odkrył trzy nowe planety poza Układem Słonecznym.

## 10 Wiedźmin

Geralt z Rivii, tytułowa postać wykreowana przez polskiego pisarza Andrzeja Sapkowskiego, a rozpoznawalna na całym świecie za sprawą serii gier komputerowych studia CD Projekt RED oraz serialu na platformie streamingowej.



4



## Kto tak jak ja

### Cele ćwiczenia:

Ćwiczenie wspiera zrozumienie i odniesienie do własnego doświadczenia przestania spektaklu *Iskry Niepodległej*, związanego z budowaniem poczucia przynależności do wspólnoty oraz znalezienia w niej dającej spełnienie roli dla siebie.

### Przebieg:



Na podłożu wyznaczamy wyraźny obszar, na którym będzie toczyła się zabawa. Możemy zrobić to przez narysowanie okręgu czy linii lub wykorzystanie np. chodnika i trawy.

Osoba chętna do rozpoczęcia zabawy staje w kole i zadaje pytanie rozpoczynające się od słów „Kto tak jak ja”, np.: „Kto tak jak ja lubi gotować?”. Wszyscy, którzy chcą odpowiedzieć twierdząco, wchodzą do koła. Następnie kolejna chętna osoba z koła zadaje swoje pytanie. Jeśli uczestnicy na to pytanie odpowiedzą przecząco, wychodzą z koła. Celem zabawy jest, aby wszyscy znaleźli się razem w kole.

Chętni uczestnicy i uczestniczki zadają kilka pytań na rozgrzewkę, by oswoić wszystkich z zasadami zabawy. Następnie nauczyciel lub nauczycielka podaje zagadnienia, którymi powinni kierować się uczniowie i uczennice podczas formułowania własnych pytań:

- ✦ moja historia (Kto tak jak ja w dzieciństwie był... / spotkał...?)
- ✦ moje umiejętności (Kto tak jak ja umie... / rozumie...?)
- ✦ moje zainteresowania (Kto tak jak ja interesuje się... / lubi...?)
- ✦ moje wartości (Kto tak jak ja ceni... / uważa, że warto...?)
- ✦ moje marzenia (Kto tak jak ja marzy o... / chciałby zostać... / tęskni za...?)

Warto zachęcić młodzież do szczerego reagowania (wchodzenia do koła lub wychodzenia z niego) na pojawiające się pytania.



## *Każdy z nas jest ważny*

### Cele ćwiczenia:

Zapamiętanie postaci ważnych dla historii Polski i świata oraz ich wkładu w rozwój społeczeństwa i nauki. Wzmocnienie poczucia własnej wartości wśród uczestników i uczestniczek oraz zauważanie i docenienie starań oraz pozytywnych cech rówieśników.

### Przebieg:

Uczniowie i uczennice stoją w okręgu. Pierwsza osoba wypowiada nazwisko postaci zapamiętanej z pokazu oraz jedno skojarzenie: zasługę (wynałazek) lub cechę charakteru, którą się wykazała. Do wypowiedzi można dodać ruch ciała. Kolejna osoba powtarza to, co usłyszała (i naśladuje, jeśli poprzednia dodała do swojej wypowiedzi ruch), po czym dodaje od siebie kolejną postać.

Uczestnicy i uczestniczki mogą wskazywać także na swoich kolegów i koleżanki, mówiąc, co w nich cenią i jakie wartości w nich dostrzegają, jednak przynajmniej połowa wymienionych osób powinna być postaciami ze spektaklu.

Osoba, która się pomyli, biegnie dookoła okręgu i przybija każdej mijanej osobie „piątkę”, następnie wraca na swoje miejsce. Następną rundę rozpoczyna kolejna osoba z okręgu.

Ćwiczenie ma pokazać dzieciom, że każdy człowiek ma swój wkład we wspólnotę, której jest częścią. Mogą być to poważne odkrycia, wynalazki czy osiągnięcia sportowe, ale również małe, codzienne gesty, dzięki którym ludzie stają się dla kogoś potrzebni i ważni.



## Wcześniej czy później

### Cel ćwiczenia:

Utrwalenie wiadomości o postaciach i wydarzeniach zaprezentowanych podczas pokazu.

### Przebieg:

Uczestnicy dzielą się na dwie grupy. Na ziemi wyznaczona jest prosta linia – oś czasu. Nie ma na niej żadnych wskaźników. Nauczyciel lub nauczycielka określa tylko kierunek, czyli gdzie powinno się znajdować wydarzenie najwcześniejsze, a gdzie najpóźniejsze. Zadaniem drużyn jest uzupełnienie osi o podane daty i wydarzenia historyczne poprzez stawanie w odpowiednich miejscach wzdłuż linii. Dlatego powinna ona zmieścić wszystkich uczestników zabawy stojących obok siebie.

Nauczyciel lub nauczycielka trzyma kartkę z listą wydarzeń historycznych powiązanych z treścią spektaklu. Wybiera jedno z nich, wypowiada datę i staje na linii, czyli osi czasu. Następnie wybiera inne zdarzenie z listy. Odczytuje jego nazwę, ale już nie datę. Grupy obstawiają, czy zdarzyło się ono wcześniej, czy później niż to, które reprezentuje nauczyciel lub nauczycielka na linii.

Uczestnicy typują poprzez postawienie jednej osoby ze swojej drużyny w odpowiednim miejscu na osi. Nauczyciel lub nauczycielka odczytuje datę. Osoba z drużyny, której uczestnicy i uczestniczki poprawnie wskazali układ chronologiczny wydarzenia, pozostaje na osi.

Potem nauczyciel lub nauczycielka czyta następne wydarzenie i grupy ponownie „obstawiają” – umiejscawiają swoich członków w odpowiednich miejscach względem osób, które już stoją na osi, określając chronologię zdarzeń.

Im więcej trafień, czyli osób na osi, tym wzrasta poziom trudności przy kolejnych datach. Wygrywa drużyna, której wszyscy uczestnicy i uczestniczki jako pierwsi zajmą miejsce na osi.

W przypadku remisu podczas typowania dat osoby z obu grup pozostają na osi. Osoby stojące na osi muszą pamiętać datę i wydarzenie, które reprezentują, żeby móc podpowiadać obu grupom.





## Lista wydarzeń:

- 1705**  
ustanowienie przez króla Augusta II Mocnego Orderu Orła Białego – najstarszego i najwyższego odznaczenia państwowego Rzeczypospolitej Polskiej, nadawanego za znamienite zasługi cywilne i wojskowe dla pożytku Rzeczypospolitej Polskiej, zarówno w czasie pokoju, jak i wojny
- 1792**  
ustanowienie przez króla Stanisława Augusta Poniatowskiego Orderu Virtuti Militari – najwyższego polskiego odznaczenia wojennego.
- 1795**  
trzeci rozbiór Polski; utrata niepodległości na 123 lata
- 1853**  
narodziny przemysłu naftowego w Polsce; zastosowanie oświetlenia naftowego po raz pierwszy w praktyce podczas nocnej operacji w szpitalu powszechnym na lwowskim Łyczakowie
- 1898**  
odkrycie polonu i radu przez Marię Skłodowską-Curie i jej męża Piotra Curie
- 1901**  
wykonanie udoskonalonej wersji kamizelki kuloodpornej przez Jana Szczepaniaka na podstawie pomysłu Kazimierza Żeglenia
- 1911**  
wydanie powieści *W pustyni i w puszczy* Henryka Sienkiewicza
- 1916**  
wynalezienie przez Jana Czochralskiego metody otrzymywania monokryształów krzemu, będącej podstawą procesu produkcji układów scalonych
- 1918**  
odzyskanie niepodległości przez Polskę
- 1920**  
zwycięstwo w bitwie warszawskiej, decydującym starciu wojny polsko-bolszewickiej



# ISKRY NIEPODLEGŁEJ



materiał  
dla nauczyciela

- 11 1922  
przyjęcie przez Sejm Rzeczypospolitej Polskiej ustawy o budowie portu w Gdyni
- 12 1928  
zastosowanie na całym świecie zasad występowania i dziedziczenia grup krwi oraz ich oznaczeń: O, A, B, AB, opracowanych przez prof. Ludwika Hirszfelda
- 13 1931  
początek samotnej wyprawy przez Afrykę Kazimierza Nowaka, podróżnika i pioniera polskiego reportażu
- 14 1939–1945  
ocalenie około 2500 osób przez Irenę Sendlerową w trakcie II wojny światowej
- 15 1980  
pierwsze zimowe wejście na ośmiotysięcznik – szczyt Mount Everestu zdobyty przez Krzysztofa Wielickiego i Leszka Cichego
- 16 1981  
wprowadzenie stanu wojennego
- 17 1989  
upadek komunizmu – pierwsza tura wyborów do tzw. sejmu kontraktowego, zwycięska dla Obywatelskiego Komitetu Wyborczego, skupionego wokół NSZZ „Solidarność”
- 18 1992  
odkrycie trzech nowych planet poza Układem Słonecznym przez Aleksandra Wolszczana i Dale’a Fraila
- 19 1996  
Wisława Szymborska została laureatką Nagrody Nobla w dziedzinie literatury
- 20 2005  
śmierć Karola Wojtyły, papieża Jana Pawła II

# ISKRY NIEPODLEGŁEJ



materiał  
dla nauczyciela

- 21 2016  
skonstruowanie przez polskich inżynierów chwytaka kosmicznego ADRexp
- 22 2016/2017  
zwycięstwo reprezentacji Polski w klasyfikacji generalnej Pucharu Narodów w skokach narciarskich
- 23 2018  
Olga Tokarczuk została laureatką Nagrody Nobla w dziedzinie literatury.
- 24 2020  
powstanie gry komputerowej *Cyberpunk 2077*
- 25 2022  
masowe wsparcie udzielone uchodźcom i uchodźczynom z Ukrainy po inwazji Rosji na ten kraj, tzw. powstanie humanitarne



10



## Pomocna dłoń

### Cele ćwiczenia:

Kształtowanie postawy zaangażowania obywatelskiego, wspieranie relacji w grupie oraz budowanie poczucia sprawczości jej uczestników. Wspieranie pozytywnego obrazu siebie.

Ćwiczenie pozwala pełniej zrozumieć i odnieść do wspólnego doświadczenia grupy przesłanie spektaklu *Iskry Niepodległej* o zdolności każdego młodego człowieka do zmieniania rzeczywistości, niezależnie od talentów i predyspozycji, oraz wartości wspólnego działania.

### Przebieg:

Uczestnicy i uczestniczki zabawy tworzą okrąg, a w jego środku staje jedna osoba. Jej zadaniem jest zaproponowanie jakiegoś problemu do rozwiązania (można też skorzystać z propozycji zamieszczonych poniżej). Zadaniem reszty dzieci jest wskazanie, jak mogą pomóc w rozwiązaniu problemu i zaangażować się chociaż w najmniejszym stopniu.

Poszczególne osoby w dowolnej kolejności zgłaszają, jak pomogłyby koledze lub koleżance w środku, po czym chwytają go/ją za palec. Można zaoferować pomoc pierwszej osobie lub pomagać w pośrednich działaniach osobom dołączonym później. Ważne, żeby były to propozycje, które każda osoba rzeczywiście mogłaby zrobić. Celem gry jest wspólne rozwiązanie postawionego problemu poprzez zaangażowanie jak największej części jej uczestników.

Połączenia między uczestnikami i uczestniczkami mogą następować nie tylko w linii prostej. Tam, gdzie powinna nastąpić współpraca, uczestnicy łąpią się za ręce.

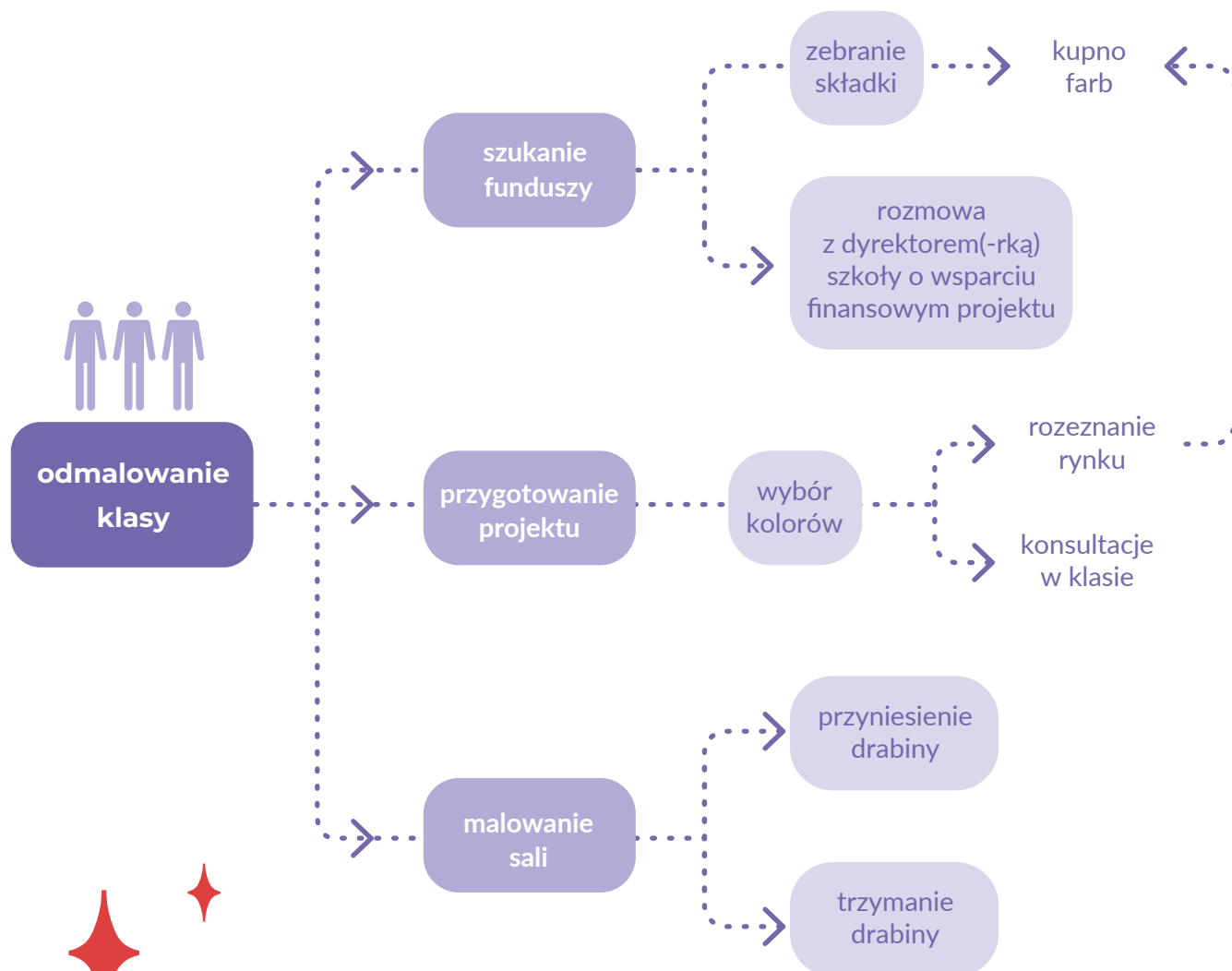




## Przykładowe problemy do rozwiązania:

- ✦ odmalowanie klasowej sali
- ✦ organizacja wycieczki
- ✦ udział klasy w konkursie teatralnym itp.

## Przykład rozwiązania problemu przez 12 uczestników – schemat:





## Miniprojekt: Film o wspólnocie metodą piksilacji

### Cele ćwiczenia:

Wspierania mocnych stron uczestników i uczestniczek, integracja grupy i wzmocnienie poczucia wspólnoty. Rozwijanie kompetencji filmowych poprzez poznanie metody piksilacji animacji poklatkowej.

### Przebieg:

Do realizacji miniprojektu potrzebne będą: telefon z zainstalowaną darmową aplikacją Stop Motion Studio, statyw z możliwością mocowania telefonu, wybrane rekwizyty oraz farby lub ścinki czerwonego materiału/papieru. Zadanie można wykonać w dowolnej przestrzeni (np. pustym pokoju, na boisku, w parku) z wykorzystaniem rzeczy, które akurat znajdują się pod ręką.

Uczestnicy i uczestniczki dobierają rekwizyty, kostiumy oraz wymyślają pozę, które przedstawia ich mocne strony. Jedna osoba będzie symbolizować wspólnotę Polek i Polaków. Powinna być ubrana na biało.

Młodzież wykonuje film metodą piksilacji. Osoba symbolizująca wspólnotę stoi na środku kadru. Uczniowie i uczennice wchodzi z lewej oraz z prawej strony z wybranymi rekwizytami. Przesuwają się w stronę środka. Następnie chowają się za stojącą tam osobą, po czym wychodzą z kadru. W ten sposób powstaje wrażenie, jakby swoimi atutami wzmocniły wspólnotę.

Dla podkreślenia tego efektu młodzież zamalowuje od dołu kolejne fragmenty ubranej na biało postaci tak, żeby na końcu filmu przybrała barwy flagi Polski. Można również użyć ścinków czerwonego papieru bądź materiału, by uzyskać podobny efekt.

**Aby dowiedzieć się więcej, jak zrealizować film metodą piksilacji, skorzystaj ze specjalnego tutorialu, przygotowanego przez twórczynię animacji Natalię Spychałę.**

Podziel się z nami efektami pracy uczniów i uczennic! Link do opublikowanego filmu lub plik wideo prześlij na adres: [iskry@niepodlegla.gov.pl](mailto:iskry@niepodlegla.gov.pl).