

10 w 2019 (147)

Zabawa tematyczna

Data publikacji: 01.01.2019 / Autor: Jakub Borkowski

Co to?

Zabawa tematyczna to jedna z form pracy, dlatego wydawać by się mogło, że każdy zuchmistrz ma ją w małym palcu.

Nic bardziej mylnego.

Bardzo często mieszamy zabawę tematyczną z fabularyzowaną grą. Czym w rzeczywistości jest zabawa tematyczna?

Jest po prostu zabawą o jakimś ustalonym temacie. Zabawą – czyli nie jest grą, w której występuje element rywalizacji, nie jest też ćwiczeniem, które ma przygotować do gry. Jest to dziecięca zabawa, ale ograniczona ramami tematu. Najkrócej można ją określić jako zabawę w coś lub kogoś. Pasuje też do niej określenie: teatr improwizacji bez widowni.

Zapewne pamiętasz jak bawiliście się z kolegami lub koleżankami czy rodzeństwem. Tematy zabaw były na pewno różne: od żeglarzy, przez rycerzy i żołnierzy aż po zabawę w dom. Najprawdopodobniej jedno z dzieci było liderem zabawy, ustalało i komunikowało co się wydarzy, z jakim wyzwaniem musicie się teraz zmierzyć, czy ktoś właśnie stracił nogę, bo odgryzł mu ją okrutny potwór, na którego polowaliście.

Zabawa tematyczna to właśnie ta zabawa z Twojego dzieciństwa. Teraz, jako zuchmistrz lub zuchmistrzyni musisz podejść do tematu profesjonalnie, dlatego już wyjaśniam po co robimy zabawy tematyczne oraz jak je przygotować i przeprowadzić.

Po co?

Zabawa tematyczna rozwija inicjatywę zucha. Dajesz zuchowi rolę do odegrania, ale nie narzucasz mu tekstu, ruchu scenicznego, praktycznie nie narzucasz mu niczego poza ramą tematu, który krótko wyjaśniasz – “Bawimy się w szpital; Janku, jesteś ordynatorem, musisz zarządzać oddziałem – jesteś szefem”. Można dać mu kilka wskazówek, jeśli nie będzie miał zielonego pojęcia o swojej roli, ale co do zasady on sam decyduje jak zareaguje na zaistniałe sytuacje.

Zuchy bawiąc się w coś lub kogoś poznają charakter danego miejsca lub danej pracy. Jeśli będziecie bawić się w pocztę (coś), to zuchy poznają zasady działania

urzędu pocztowego. Zdobycie tej wiedzy pozwoli im łatwiej opanować “dorosłe” umiejętności, takie jak na przykład wysłanie listu.

Jak?

Najpierw sam musisz zastanowić się co chcesz przekazać zuchom, czego chcesz ich nauczyć. Bardzo przydatną umiejętnością jest wysyłanie listów poleconych. Sprawdzi się tutaj, a jakże, zabawa w urząd pocztowy!

Teraz spisz fabułę (dokonaj podziału na wątki) i podziel role. Każdy zuch i druż musi mieć przypisane zadanie. Ktoś będzie naczelnikiem, ktoś zajmie się przekazami pocztowymi, kolejny będzie nadawał polecane (z naklejką!), a inny zwykłe listy, jeszcze inne zuchy będą stały w kolejce do okienka z przekazami pocztowymi, a następne będą narzekały na to, że ci z przodu nie wysyłają przelewów internetowych. Druż będzie niedosłyszającym dziadkiem, któremu będzie trzeba głośno i wyraźnie wytłumaczyć jak ma nadać przekaz. Pamiętaj, że nikt nie może się nudzić. Może się okazać, że jakiś zuch nie będzie potrafił wykonać swojego zadania – ale to nic dziwnego, przecież po to jest zabawa tematyczna, żeby się czegoś dowiedział! Po prostu pokaż mu co ma robić i spróbuj dokładniej wyjaśnić. Jak nie załapie, to znajdź mu łatwiejszą rolę.

Co do wątków, to nie muszą być dokładnie rozpisane, wystarczy że umieścisz je w punktach. Na przykład: 1. otwarcie urzędu, 2. awanturujący się klient, 3. niedosłyszający pan, 4. pojawienie się paczki z małym zuchem w środku – zuchy będą musiały reagować na zdarzenia, które wprowadzisz po kolei do zabawy. Chyba nie muszę wspominać, że nie stoisz z kartką i nie przerywasz zabawy, żeby przeczytać kolejny punkt, prawda?

Następnie przygotuj się do tematu i zdobądź potrzebne informacje oraz rekwizyty. W omawianym przypadku powinieneś dowiedzieć się co to jest awizo, poznać znaczenie zwrotu *poste restante* i załatwić poduszki z tuszem.

Zabawę tematyczną będą poprzedzały inne formy, tak żeby zuchy mogły się do niej przygotować. Na gawędzie dowiedzą się, że urzędem pocztowym zarządza naczelnik, a *poste restante* to sposób wysyłki polegający na dostarczeniu przesyłki pod adres urzędu pocztowego; na majsterce przygotowują pieczątki z ziemniaka i okienka pocztowe z kartonu; w trakcie zwiadu poznają kod pocztowy zuchówki i nazwę najbliższego urzędu pocztowego.

Improwizacja

Tak jak wspomniałem, zabawa tematyczna ma rozwinąć u zuchów umiejętność improwizowania. Dlatego nie mów im wprost jak mają zareagować, daj im

samodzielnie rozwiązywać problemy. W razie gdyby trzeba było coś delikatnie zmodyfikować, to podsuwaj pomysły dyskretnie, tak żeby zuchy uznały je za swoje (“ach, jak byłoby dobrze, gdyby ktoś wysłał do pracy kolejnego listonosza, żeby poczta została szybciej rozniesiona” zamiast “naczelniku, wyślij kolejnego listonosza”). Bądź też elastyczny – gdy zuchy zaczną się nudzić, bo kolejka idzie zbyt wolno, krzyknij, że pękła rura i woda zalewa podłogę. Od razu rozruszasz towarzystwo.

Czas

Zabawa powinna trwać co najmniej 5 minut (ale nie więcej niż 15-20) i należy ją przerwać w najlepszym momencie. Tak, by zuchy były podjarane zabawą, a nie znudzone wbijaniem milionowego stempla z ziemniaka na list. Oczywiście nie można zapomnieć o Bezpieczeństwie i Higienie Zabawy (BHZ).

Podsumowanie

Na moim kursie zuchmistrzowskim trenowaliśmy zabawę tematyczną na przykładzie pizzerii. Ktoś rzucił temat, szybko podzieliliśmy się na role i zaczęliśmy się bawić. Ponieważ było nas czternastu, każdy dostał jedno małe zadanie – ale nikt się nie nudził. Ktoś ugniatał ciasto, następny obkręcał je na palcu, kilka osób dodawało po jednym składniku, kolejny wkładał do pieca, jeszcze inny kroił na osiem części, a ostatni zawoził do klienta. Nie mieliśmy żadnych rekwizytów, ale zabawa tematyczna może odbyć się w wyobraźni lub z uproszczonymi rekwizytami (np. patyk jako miecz).

Reasumując: róbcie zabawy tematyczne, bo są ekstra i są czymś naprawdę rozwijającym a jednocześnie naturalnym dla dzieci.

Przykłady zabaw

Okręt. Budujecie statek z krzesel, stołów czy skrzyń i dodajecie ster z pokrywki od garnka. Następnie podziel role: kapitan, bosman, pierwszy oficer, oficer łącznikowy, palacze, obsługa dział, obserwator na bocianim gnieździe etc. Wydarzenia na jakie napotkają zuchy to: kraken, piraci (można strzelać, można uciekać – kapitan decyduje), sztorm, odkrycie nowego lądu etc. Polecam szeptanie na ucho obserwatorowi co może zobaczyć, tak żeby to on komunikował kapitanowi co się dzieje.. Podczas cyklu “Odkrywcy” moja gromada budowała okręt na początku każdej zbiórki i płynęła na kolejną wyspę w archipelagu. Po dwóch zbiórkach zuchy same wymyślały zdarzenia, a ja w spokoju zajmowałem się wrzucaniem węgla do pieca.

Szpital. Najpierw naucz zuchy pierwszej pomocy. Następnie przygotujcie miejsce: na łóżko szpitalne przeznaczacie stół lub materac, krzesło będzie recepcją, a skrzynia karetką. Podziel role: ordynator, pielęgniarze, lekarze, pacjent ze złamaną nogą, pacjent nieprzytomny, pacjent z zawałem, ratownicy medyczni etc. Zdarzenia będą bardzo proste: po kolei będą się pojawiać pacjenci z różnymi objawami (muszą wiedzieć jak je pokazać!) a personel udzieli im pomocy (musi wiedzieć jak!). Idealne podsumowanie cyklu "ratownicy medyczni".

Jakub Borkowski

Był zuchem, harcerzem, wędrownikiem, harcerzem starszym, członkiem współdziałającym i instruktorem. Działał na wszystkich poziomach OH-y, pełnił różne funkcje w okręgu i we władzach naczelnych. Specjalizuje się w zuchologii stosowanej i prawie karnym, ale może wymądrzać się w każdym temacie.