SCENARIUSZ DLA EDUKATORÓW

na podstawie spektaklu Kruszyna wykonanego podczas Wioski Dawnej Warmii

Spektakl-warsztat improwizacyjno-muzyczny inspirowany folklorem regionalnym na podstawie baśni "Ofiara Smętka" ze zbioru baśni warmińskich

Nurt filozofii Reggio Emilia - dzieci jako współtwórcy pektaklu

Ministerstwo Edukacji Narodowej

Scenariusz powstał w ramach projektu Wioska Dawnej Warmii 2025.
Projekt dofinansowany ze środków budżetu państwa, przyznanych przez Ministra Edukacji w ramach programu Nasze tradycje.

CZĘŚĆ I: PRZYGOTOWANIE EDUKATORA
1. ZADANIA PRZYGOTOWAWCZE (2-3 tygodnie przed spektaklem)
A) WYBÓR I OPRACOWANIE BAŚNI/LEGENDY REGIONALNEJ
Zadanie: Znajdź i opracuj lokalną legendę lub baśń z Twojego regionu
Kryteria wyboru:
Zawiera element fantastyczny (postać mitologiczną, magiczną)
Ma wątek emocjonalny (strata, tęsknota, radość, ofiara)
Pozwala na angażowanie dzieci w tworzenie dźwięków
Można ją podzielić na 4-5 scen
Przykładowe źródła:
Lokalne muzea etnograficzne
Biblioteki regionalne
Zbiory legend (np. Oskara Kolberga)
Rozmowy ze starszymi mieszkańcami
Opracowanie legendy:
Zapisz fabułę w punktach (4-5 kluczowych scen)
Wypisz postacie (2-3 główne + bohaterowie epizodyczni)
Określ emocje w każdej scenie
Zaplanuj momenty interakcji z dziećmi

B) PRZYGOTOWANIE REPERTUARU MUZYCZNEGO
Zadanie: Przygotuj 3-4 pieśni/wierszyki/kołysanki z regionu
Czego potrzebujesz:
1. PIOSENKA POSTACI FANTASTYCZNEJ (np. leśnego ducha, diabełka, rusałki)
Może być tajemnicza, lekko straszna
Posiadająca refren
Prosta melodia
2. PIOSENKA ZABAWY/KOROWODU
Wesoła, taneczna
Z możliwością ruchu (marsz, taniec)
Najlepiej ze zwierzęciem (koza, koń, ptak)
3. KOŁYSANKA REGIONALNA
Spokojna, uspokajająca
Do grania na prostych instrumentach
Z powtórzeniami
4. WYLICZANKA/ZAKLĘCIE
Rytmiczna, do wspólnego recytowania
Może zawierać liczby, rymowanki
Krótka, łatwe do zapamiętania
Źródła:
Regionalne śpiewniki
Nagrania zespołów ludowych
Zasoby muzeów
Portal: Culture.pl, Polona.pl

C) PRZYGOTOWANIE INSTRUMENTARIUM
Zadanie: Zgromadź/wykonaj instrumenty dla dzieci
MINIMALNE ZESTAWY:
Zestaw podstawowy (15-20 dzieci):
10-15 gwizdków/piszczałek ptasich
10-15 dzwoneczków/brzękadełek
5-10 bębenków/klepek
2-3 marakasy/grzechotki
1-2 instrumenty melodyczne (flet, gitara, keyboard, skrzypce - dla prowadzącego)
Zestaw rozszerzony:
Okaryny gliniane
Deszczownice
Trójkąty
Nietypowe instrumenty perkusyjne
Wykonaj samodzielnie:
Grzechotki z butelek i ryżu lub grochu
Deszczownice z rurek i krup
Gwizdki z gałązek wierzby
Bębenki z puszek lub pokrywek

D) SCENOGRAFIA I REKWIZYTY
Zadanie: Przygotuj centralny element scenografii + rekwizyty
Element centralny: (odpowiednik "drzewa" z "Kruszyny")
Duży karton/tkanina/konstrukcja drewniana
Reprezentuje miejsce akcji (las, jaskinia, dom, studnia)
Zawiera ukryte rekwizyty
Może być instalowane wspólnie z dziećmi
Rekwizyty podstawowe:
2 maski/kapelusze dla postaci głównych

1 zabawka/kukiełka symboliczna (zwierzę, lalka)
Kosze/torby wędrowców
Małe figurki kartonowe (do pokazania np. snu/wspomnień)
Kołdra/chusta (do zawijania lub ukrywania)
Materiały naturalne:
Gałęzie, liście, szyszki
Kamienie
Tkaniny naturalne (len, juta)
Wełna, sznury
E) KARTY POSTACI - KLUCZOWY REKWIZYT INTERAKTYWNY
Zadanie: Przygotuj karty postaci dla wszystkich dzieci (5-7 różnych postaci)
CO TO JEST: Karty postaci to prosta, ale niezwykle efektywna metoda angażowania dzieci w spektakl. Każde dziecko otrzymuje kartę z ilustracją jednej postaci i staje się tą postacią podczas spektaklu.
JAK PRZYGOTOWAĆ KARTY:
Format:
Rozmiar: A5 lub A6 (nie za duże, żeby dziecko mogło trzymać w ręce)
Materiał: gruby karton (min. 200g) lub tektura
Można przewiercić dziurkę i dodać sznurek (karta na szyi)
Opcjonalnie: laminować dla trwałości
Ilustracja:
Wyraźny, prosty rysunek postaci
Kolorowy (ale nie przesadzony, żeby nie rozpraszał dzieci)
Może być stylizowany (np. ludowa grafika, ilustracja dziecięca)
Dostosowany do estetyki spektaklu
Napis:
Nazwa postaci DUŻYMI literami
Może być w języku regionalnym lub współczesnym
Opcjonalnie: mały symbol charakterystyczny dla postaci
PRZYKŁADOWY ZESTAW KART DLA "KRUSZYNY":
1. KARTA KŁOBUKA (5-7 sztuk)
Ilustracja: mały leśny chochlik, śmieszny kapelusz
Rola: pomocnik, zabawne stworzenie
Kolor dominujący: brązowy, zielony
2. KARTA KRUSZYNY (3-5 sztuk)
Ilustracja: małe dziecko/dziewczynka
Rola: bohaterka, wrażliwa postać
Kolor dominujący: niebieski, różowy
3. KARTA SMĘTKA (3-5 sztuk)
Ilustracja: leśny duch, brodaty staruszek
Rola: opiekuńcza postać, mądra
Kolor dominujący: szary, ciemny zielony
4. KARTA KOZY (8-10 sztuk)
Ilustracja: wesoła koza z dzwonkiem
Rola: zwierzę, źródło radości
Kolor dominujący: biały, kremowy
5. KARTA BUREGO WILKA (3-5 sztuk)
Ilustracja: szary wilk (niestraszny!)
Rola: magiczny pomocnik, przewoźnik
Kolor dominujący: szary
OPCJONALNIE (dla większych grup):
KARTA DĘBU/DRZEWA - dzieci są częścią lasu
KARTA PTAKA - mogą ćwierkać i latać
KARTA GWIAZDY - nocne postaci

JAK ROZDAĆ KARTY:
Opcja 1: Losowanie (polecane)
Karty w koszu/torbie
Każde dziecko losuje swoją postać
"Zobaczcie, kim będziecie w naszej opowieści!"
Element zaskoczenia i magii
Opcja 2: Świadomy wybór
Karty rozłożone na podłodze/stole
Dzieci wybierają, z kim się identyfikują
"Podejdźcie i wybierzcie, którą postacią chcecie być"
Opcja 3: Przydzielenie przez edukatora
Gdy znasz dzieci i ich temperamenty
Spokojne dzieci Smętki, Kruszyny
Energiczne dzieci Kłobuki, Kozy
Nieśmiałe mogą być Drzewami, Gwiazdami (mniejsza rola)

JAK UŻYWAĆ KART PODCZAS SPEKTAKLU:
TECHNIKA 1: WSTAWANIE/SIADANIE
"Wszystkie KOZY, wstańcie!"
Dzieci z kartami kóz wstają
Mogą pokazać swoją kartę
Reszta siedzi

"Teraz KŁOBUKI, do dzieła!"
Wstają Kłobuki
Kozy siadają lub zostają (zależnie od sceny)
TECHNIKA 2: GRUPOWE DZIAŁANIA
"KOZY, biegnijcie w korowodzie!"
Wszystkie kozy tańczą/biegają
Dostają dzwoneczki
Reszta patrzy lub przyklaskuje
"SMĘTKI i KRUSZYNY, zaśpiewajcie kołysankę!"
Konkretne grupy dostają zadanie
Inne postaci mogą grać na instrumentach
TECHNIKA 3: DIALOGI/INTERAKCJE
"Bure WILKI, kto chce pomóc Smętkowi jechać do zamku?"
Wilki mogą podejść do środka
Mogą wydawać dźwięki (delikatne wycie)
Czują się ważne
TECHNIKA 4: ROZDAWANIE INSTRUMENTÓW
"Wszystkie KOZY dostaną dzwoneczki, bo kozy mają dzwonki na szyi!"
Logiczne przypisanie instrumentu do postaci
Dzieci rozumieją dlaczego otrzymują określony instrument
"KŁOBUKI - weźcie bębenki, będziecie tupać po lesie!"
Postać = rodzaj instrumentu
TECHNIKA 5: ZMIANA ENERGII
"KOZY i KŁOBUKI - wy jesteście wesołe! Skaczcie!"
Rozładowanie energii
"SMĘTKI i DĘBY - wy jesteście spokojne, mądre. Siedźcie i

słuchajcie."
Uspokojenie grupy

PRZYKŁADOWE UŻYCIE W SCENACH:
SCENA 1 (Wprowadzenie):
"Pokażcie swoje karty! Kim jesteście?"
Dzieci przedstawiają się: "Jestem Kozą!", "Jestem Smętkiem!"
Integracja grupy
SCENA 2 (Las, ptaki):
"Wszystkie PTAKI i DĘBY - zróbcie dźwięki lasu!"
Gwizdki, szelesty
Reszta dzieci słucha
SCENA 3 (Szukanie jedzenia):
"KŁOBUKI! Pomóżcie znaleźć KOZY!"
Kłobuki szukają wśród publiczności
Kozy wstają gdy są "znalezione"
SCENA 4 (Korowód):
"KOZY prowadzą, wszyscy za nimi!"
Kozy na czele korowodu
Reszta idzie za nimi
SCENA 5 (Kołysanka):
"KRUSZYNY i SMĘTKI - to wasza piosenka. Reszta gra cicho."
Mniejsze grupy śpiewają
Inne postacie akompaniują
SCENA 6 (Podróż):
"BURE WILKI - zabierzecie Smętka i Kruszynę do zamku? Galopujcie!"
Wilki galopują w kręgu
Mogą zabrać na "grzbiet" dzieci-Smętki

ZALETY KART POSTACI:
 Poczucie przynależności - "jestem częścią opowieści" Jasne role - dziecko wie, kiedy jest jego czas Łatwiejsze zarządzanie grupą - nie mówisz "ty i ty wstańcie" ale "wszystkie Kozy biegną" itd. Demokratyczne - każda postać jest ważna Różnicowanie - spokojne dzieci mogą być Drzewami, energiczne Kozami Pamiątka - dzieci mogą zabrać karty do domu Reużywalność - karty służą na wiele spektakli

SZABLON DO SAMODZIELNEGO WYKONANIA:
Potrzebujesz:
Grubego papieru/kartonu A4
Nożyczek/gilotyny
Wydruków postaci lub kserokopii (opcjonalnie: własne rysunki schematyczne)
Opcjonalnie: dziurkacza, sznurków, laminatora

Możesz też:
Wydrukować ilustracje z internetu (darmowe grafiki)
Poprosić dzieci na warsztatach plastycznych, żeby narysowały postaci
Zrobić kolaże z gazet lub tkanin
Użyć regionalnej grafiki ludowej

2. STRUKTURA SPEKTAKLU-WARSZTATU
SCHEMAT UNIWERSALNY (60-75 min)
SCENA 1: WPROWADZENIE (10 min)
Dwoje wędrowców/podróżnych przybywa
Dialog wprowadzający w miejsce i czas
Przygotowanie do snu/opowieści
ROZDANIE KART POSTACI - każde dziecko losuje/wybiera swoją postać
Krótkie przedstawienie: "Pokażcie, kim jesteście!"
Przygotowanie do snu/opowieści
Interakcja: Dzieci dostają pierwsze instrumenty (gwizdki, piszczałki)
Przykład: "Wszystkie PTAKI i DĘBY - zróbcie dźwięki lasu!"
SCENA 2: POCZĄTEK OPOWIEŚCI/SNU (15 min)
Pojawia się postać fantastyczna
Piosenka postaci + dzieci tworzą tło dźwiękowe
Wydarzenie kluczowe (znalezienie czegoś/kogoś)
Interakcja: Dzieci grają dźwięki lasu/nocy/wiatru
SCENA 3: ROZWÓJ AKCJI (20 min)
Dialog między postaciami
Piosenka z zadaniem/wyzwaniem
Wspólne czarowanie/szukanie rozwiązania
Interakcja: Dzieci recytują zaklęcia, dostają kolejne instrumenty
Korowód/zabawa ruchowa z piosenką
Przykład: "KOZY prowadzą korowód! Wszyscy za KOZAMI! KŁOBUKI - tupcie na bębenkach!"
SCENA 4: KULMINACJA (10 min)
Moment emocjonalny (rozstanie, ofiara, radość)
Kołysanka lub piosenka spokojna
Interakcja: Dzieci grają cicho, delikatnie
Narrator podsumowuje na przykład: "KRUSZYNY i SMĘTKI - zaśpiewajcie smutną piosenkę. Reszta gra delikatnie na dzwoneczkach"
SCENA 5: ZAKOŃCZENIE (10 min)
Bohaterowie budzą się ze snu/kończą opowieść
Piosenka finałowa (ta sama co na początku)
Pożegnanie
Interakcja: Wspólne śpiewanie, dzieci grają na wszystkich instrumentach

CZĘŚĆ II: PROWADZENIE SPEKTAKLU - metody
ZASADY PRACY W NURCIE REGGIO EMILIA
1. DZIECI JAKO WSPÓŁTWÓRCY
Nie mów dzieciom JAK grać - pozwól im eksperymentować
Zadawaj otwarte pytania: "Jak brzmi wiatr?", "Jak zagrać strach?"
Akceptuj wszystkie propozycje dźwiękowe
2. SŁUCHANIE DZIECI
Obserwuj reakcje dzieci
Pozwól zmienić kierunek opowieści, jeśli dzieci tego potrzebują
Zostaw przestrzeń na spontaniczne pomysły

3. IMPROWIZACJA
Przygotuj strukturę, ale bądź elastyczny
Jeśli dzieci zaczynają spontaniczną zabawę - dołącz do niej
Nie przerywaj magii "bo trzeba iść dalej"

TECHNIKI PROWADZENIA
A) ROZDAWANIE INSTRUMENTÓW
NIE: "Teraz dostaniecie dzwoneczki" TAK: "Patrzcie, co tu mam... Kto wie, jak to brzmi? Pokażcie mi, jak można na tym grać cicho... a głośno?"
Momenty na rozdanie:
Początek każdej sceny (inne instrumenty = inne nastroje)
W trakcie piosenki (stopniowe budowanie brzmienia)
Gdy dzieci same o nie proszą
B) PROWADZENIE MUZYCZNE
Warstwa 1: Melodia - Ty śpiewasz/grasz Warstwa 2: Rytm - Dzieci z instrumentami perkusyjnymi Warstwa 3: Efekty - Dzieci z gwizdkami, dzwonkami (spontanicznie)
Sygnały dla dzieci:
Ręka w górze = głośno
Ręka w dół = cicho
Palec na ustach = cisza
Zamknięte oczy i ręka przy uchu = słuchamy
C) PRACA Z GŁOSEM
Moduluj głos:
Postać fantastyczna - niski/wysoki, tajemniczy
Narrator - spokojny, opowiadający
Postać zabawna - wesoły, szybki
Dźwięki do wspólnego tworzenia:
Wiatr: "Sssssss", "Huuuuu"
Las: "Szu-szu-szu"
Strach: "Oooooo"
Radość: "Aaaaaaa", "Hop-hop-hop"

PRZYKŁADOWE ZADANIA DLA DZIECI W TRAKCIE SPEKTAKLU
SCENA LEŚNA:
"Pokażcie, jak śpiewają ptaki rano... a wieczorem?"
"Zagrajcie, jak szumi stare drzewo"
SCENA CZAROWANIA:
"Powiedzmy zaklęcie wszyscy razem!"
"Każdy dmuchnie w gwizdek trzy razy - to da magiczną moc"
SCENA SMUTKU/RADOŚCI:
"Jak zagrać smutek? Wolno czy szybko? Cicho czy głośno?"
"A teraz radość - wszyscy razem!"
SCENA KOROWODU:
"Idziemy za muzyką, każdy może tańczyć jak chce"
"Kto chce, może grać i tańczyć jednocześnie"

CZĘŚĆ III: ADAPTACJE DLA RÓŻNYCH PRZESTRZENI
SALA TEATRALNA:
Wykorzystaj światła
Element centralny może być większy
Dzieci siedzą na scenie
SALA SZKOLNA/PRZEDSZKOLNA:
Przesuwne krzesła do korowodu
Mniejsze rekwizyty, łatwe do przenoszenia
Dzieci w kręgu
PLENER (LAS, PARK):
Wykorzystaj prawdziwe drzewa jako scenografię
Naturalne dźwięki tła
Wędrujący spektakl (dzieci idą za aktorami)

CZĘŚĆ IV: CHECKLIST PRZED SPEKTAKLEM
2 TYGODNIE PRZED:
+ Legenda wybrana i opracowana
+ Wybór bohaterów do kart postaci
+ Piosenki nauczone (dla siebie)
+ Struktura spektaklu zapisana (punkty)

1 TYDZIEŃ PRZED:
+ Instrumenty zgromadzone/wykonane
+ Rekwizyty przygotowane
+ Element centralny gotowy
+ Kostiumy/maski gotowe
+ Karty wydrukowane
DZIEŃ PRZED:
+ Próba samemu (przejście całości)
+ Wszystko spakowane
+ Zapasowe instrumenty przygotowane
DZIEŃ SPEKTAKLU (1h przed):
+ Przestrzeń przygotowana
+ Instrumenty ułożone w kolejności rozdawania
+ Rekwizyty w ukryciu/dostępne
+ Sprawdzenie akustyki
+ Karty postaci w koszu/torbie gotowe do losowania

CZĘŚĆ V: WSKAZÓWKI METODYCZNE
CO ROBIĆ:
+ Ufaj dzieciom - one są naturalnymi muzykami
+ Baw się razem z nimi - nie bądź tylko reżyserem
+ Pozwól na ciszę - to też część muzyki
+ Doceniaj pomysły dzieci - "O, tak! To świetnie brzmi!"
+ Reaguj na energię grupy - zmęczone? Szybsza akcja. Rozkręcone? Spokojna scena
+ Używaj humoru - śmiech łączy
+ Patrz dzieciom w oczy - niech czują się widziane
+ Mów prosto - unikaj teatralnego patosu
CZEGO UNIKAĆ:
- Nie mów: "Teraz będziemy grać cicho" - zapytaj: "Jak brzmi cicho?"
- Nie krytykuj sposobu grania - wszystko jest OK
- Nie śpiesz się - lepiej krócej, ale z przestrzenią
- Nie stosuj kar za "złe" granie
- Nie zmuszaj do udziału - szacuj dzieci, które tylko obserwują
- Nie używaj playbacku - muzyka na żywo to esencja tego spektaklu
- Nie bój się błędów - są częścią improwizacji

CZĘŚĆ VI: PO SPEKTAKLU
REFLEKSJA Z DZIEĆMI (opcjonalnie, 10 min)
Pytania otwarte:
"Co było waszym ulubionym momentem?"
"Na jakim instrumencie najbardziej lubiliście grać?"
"Co czuliście, gdy Smętek był smutny?"
"Gdybyście mogli zmienić coś w historii, co by to było?"

ZASOBY DODATKOWE
INSPIRACJE MUZYCZNE:
Zespoły: Kapela Brodów, Bester Quartet, Piełki
Wykonawczynie: Hanna Rybka, Marianna Goszcz, Basia Songin
Archiwa: Polskie Radio - Najpiękniejsze kolędy i pastorałki

GDZIE SZUKAĆ LEGEND:
Basnie.pl
Biblioteka cyfrowa Polona
Muzea regionalne (często mają materiały edukacyjne)
"Lud" - Organ Polskiego Towarzystwa Ludoznawczego

FINALNE MOTTO
"Dziecko jest twórcą, a spektakl to przestrzeń, w której jego wyobraźnia i intuicja tworzą dzieło sztuki. Twoim zadaniem jest otworzyć drzwi do tej przestrzeni i uczynić ją bezpieczną, inspirującą i pełną wolności."

Powodzenia! Niech Twój spektakl będzie magiczny!