

SCENARIUSZ NA PODSTAWIE KSIĄŻKI

PANNA JONES i KSIĄŻKOWE EMPORIUM

oprac. Barbara Maria Morawiec

Tytuł zajęć:

ODKRYWAMY KSIĄŻKOWE EMPORIUM

Cele ogólne:

- promocja biblioteki i czytania;
- rozbudzanie zainteresowania książkami i kaligrafią;
- rozwijanie zdolności manualnych;
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- zna pojęcie „księgarnia”, „biblioteka”, „emporium”, „książka”, „falszerstwo”, „kaligrafia” i potrafi je odnaleźć w słowniku;
- potrafi rozróżnić bibliotekę od księgarni;
- rozumie, czym jest falszerstwo;
- zwraca uwagę na pismo i potrafi ładnie pisać;
- potrafi analizować treść i odpowiadać na pytania do tekstu;
- wie, gdzie może wypożyczyć książki.

Potrzebne materiały:

- książka „Panna Jones i Książkowe Emporium” Sylvii Bishop;
- słownik;
- koperty;
- przybory piśmiennicze i malarskie;
- papier w różnych kolorach, gramaturze i fakturze;
- flipchart;
- widokówki;
- rękopis;
- karta pracy z pytaniami;
- dyplom.



WSTĘP

Przywitaj uczestników. Powiedz, że dziś będą odkrywać Książkowe Emporium. Wykorzystaj opis książki z czwartej strony okładki, aby jeszcze bardziej zaciekać uczestników i zadać, pytania, na które będą musieli znaleźć odpowiedź. Dodaj, że na uczestników czeka mnóstwo atrakcji i loteria. Pokaż książkę uczestnikom.

Opis książki

Zapraszamy do Książkowego Emporium Montgomery'ego! Właśnie ruszyła wyjątkowa loteria, a zwycięzca może być tylko jeden! Poznaj Znajdę Jones – 11 letnią dziewczynkę o bardzo osobliwym imieniu! Znajda, jako małe dziecko, została podrzucona do księgarni Pod Białym Jeleniem, prowadzonej przez Netty Jones i jej syna Michaela. Od tamtej pory Jonesowie stali się jej nową rodziną. Dziewczynka uwielbia książki, ale ma pewien sekret... tak naprawdę nie potrafi czytać!

Pewnego dnia w gazecie pojawia się ogłoszenie o wielkiej loterii – do wygrania jest największa i najbardziej niesamowita księgarnia na całym świecie – Książkowe Emporium Montgomery'ego! Rodzina Znajdy niespodziewanie wygrywa i wkrótce przeprowadzają się do Emporium – niezwykłego miejsca z mnóstwem niesamowitych pomieszczeń po brzegi wypełnionych książkami! Lecz jak to zwykle bywa – nic nie jest takim, jakim się wydaje i z czasem okazuje się, że Jonesowie wpadli w niemałe tarapaty... Czy pannie Jones uda się uratować Książkowe Emporium?

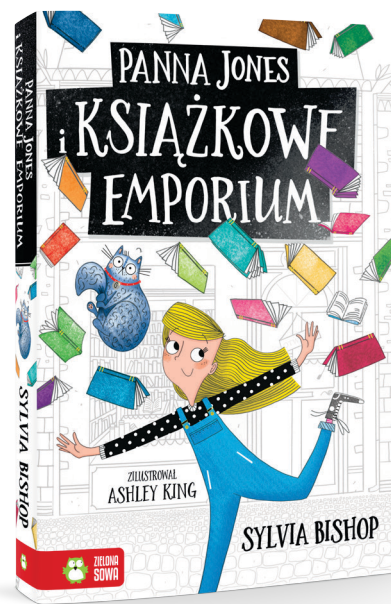
Następnie przeczytaj historię Znajdy Jones i przedstaw główną bohaterkę. Wykorzystaj fragment książki ze **stron 9-11**. Następnie wskaż, jak bohaterka ukrywała, że nie potrafi czytać. Rozpocznij rozmowę i zapytaj:

- Jak można nauczyć się czytać?
- Jak i gdzie nauczyliście się czytać?
- Czy czytanie jest przydatne w życiu?

SALA SŁOWNIKÓW

Przygotuj regał z książkami, z przynajmniej jednym egzemplarzem słownika języka polskiego. Do książek przyczep karteczki z wyjaśnieniem słów: „książka”, „emporium”, „księgarnia”, „biblioteka”. Powiedz, że podczas spotkania uczestnicy przeniosą się do Książkowego Emporium. Wskaż miejsce ze słownikiem i powiedz uczestnikom, że znajdują się w sali słowników. Zapytaj:

- Czym jest Książkowe Emporium? Odpowiedzi i skojarzenia zapisz na karteczkach i wrzuć po kilka do kopert oznaczonych numerami.
- Wyjaśnij, czym jest księgarnia i czym różni się od biblioteki. Dodaj, jakie obowiązki spoczywają na księgarzu i porównaj je z zawodem bibliotekarza.
- Korzystając z kartek, wytłumacz znaczenie wymienionych słów, a następnie pozwól uczestnikom ułożyć własną definicję Książkowego Emporium.



ODKRYWAMY KSIĄŻKOWE EMPORIUM

Przeczytaj na głos fragment rozdziału drugiego „Wielkie Książkowe Emporium Montgomery’ego” ze **stron 52-65**. Przed rozpoczęciem poproś uczestników o zapamiętanie jak największej nazw sal. Zadaj uczestnikom pytania:

- Jakie sale zapamiętali? Odpowiedzi zapisz na flipcharcie lub narysuj symbol każdej sali, skorzystaj z ilustracji dostępnych w rozdziale.
- Którą salę chcieliby odwiedzić i dlaczego?
- Czy w którymś dziale w bibliotece znajduje się dana sala? Np. sala przygód w kosmosie (wskaz regał z astronomią), sala rycerzy i zamków (wskaz regał z bajkami i baśniami), sala słowników (wskaz księgozbiór podręczny) itd. Jeśli uczestnicy nie wiedzą, gdzie znajduje się ten dział lub regał, zaprowadź ich tam i daj chwilę na zapoznanie się z książkami. Zaproponuj ich wypożyczenie po zajęciach.
- Jak działało Książkowe Emporium?

Po krótkiej rozmowie raz jeszcze przypomnij uczestnikom fakty o Książkowym Emporium i wymień wszystkie sale, które się w nim znajdują. Skorzystaj z dołączonego poniżej opisu.

Opis Książkowego Emporium

Książkowe Emporium to najwspanialsza księgarnia świata. Znajduje się w Londynie, stolicy Wielkiej Brytanii i należy do przechodzącego na emeryturę Alberta H. Montgomery’ego. Nowymi właścicielami zostali bohaterowie książki, dzięki wygranej w loterii. Do każdej sali Książkowego Emporium prowadziły inne drzwi z mosiężną dźwignią zamiast klamki. Działo się tak, ponieważ Pan Montgomery wynalazł księgarnię mechaniczną działającą niczym diabelski młyn – jej sale były podwieszane za pomocą skomplikowanego systemu lin i łańcuchów na planie koła.

W Książkowym Emporium znajdowało się dwanaście sal. Wśród nich: sala główna, sala słowników, sala przygód w kosmosie, sala rycerzy i zamków, sala samolotów, sala leśnych opowieści, sala starych książek, sala opowieści na dobranoc, sala bezludnych wysp, sala oceanicznych opowieści, sala więziennych historii, sala bez happy endu.

Możesz urozmaicić wymienianie sal, dodając do nich opisy obrazujące wnętrze sali lub przygotować zestaw obrazków do połączenia, np.:

- Sala słowników – tu wszystko miało swoją definicję;
- Sala przygód w kosmosie – tu książki unosiły się w powietrzu;
- Sala samolotów – przypominała kokpit z tablicą rozdzielczą ułożoną z książek;
- Sala leśnych opowieści – gdzie książki znajdowały się na drzewach;
- Sala opowieści na dobranoc – tu można poczytać na łóżku;
- Sala oceanicznych opowieści – gdzie książki niczym zatopione skarby leżały w drewnianych skrzyniach.

MOJE KSIĄŻKOWE EMPORIUM

Podziel uczestników na grupy i przyporządkuj im kolejne numery. Każdą grupę zachęć do stworzenia planu Książkowego Emporium. Dodatkowo uczestnicy muszą uwzględnić skojarzenia, które znalazły się w kopercie z numerem grupy na początku zajęć. Aby nie zapomnieli o żadnej sali, ustaw flipchart tak, aby był widoczny dla każdej grupy.

Dla urozmaicenia zabawy warto pomyśleć nad przestrzennym przedstawieniem Książkowego Emporium z makietami. Musisz wcześniej przygotować różnego rodzaju materiały, jak np. pudełka, sznurki, mini książki zrobione z papieru itp. Niech uczestnikami kieruje wyobraźnia!

POSZUKIWANIE RĘKOPISU

Przed spotkaniem wydrukuj załączony do scenariusza „rękopis” lub napisz własny np. przepisując fragment z omawianej książki. Zniszcz go trochę, tak aby wyglądał na poplamiony i zalany. Ukryj go w bibliotece, np. z butelką po lemoniadzie, w szafce pod kluczem. Przygotuj wskazówki do jego odnalezienia.

W trakcie spotkania przeczytaj uczestnikom fragment ze **stron 89-96**. Wyjaśnij, co oznacza fałszerstwo i dlaczego jest niebezpieczne, jak trudno je wykryć itd.

WARSZTATY KALIGRAFICZNE

Po odkryciu przez uczestników, że rękopis jest zniszczony zachęć ich do jego odtworzenia, wskazując sposób odkrycia fałszywego rękopisu Szekspira przez Znajdę Jones. Przeczytaj w tym celu fragment ze **stron 117-119**.

Pokaż sposób na zabarwienie papieru lukrecją lub herbatą. Rozdaj pióra do pisania oraz różnego koloru atrament (alternatywnie: farbki i pędzelki). Zanim uczestnicy przystąpią do pisania wyjaśnij, że atrament w zależności od rodzaju papieru, na którym się pisało, będzie wyglądał inaczej, że może zmienić barwę tuż po wyschnięciu. Powiedz, że przy pisaniu piórem gęsim dużą rolę odgrywa zaostrenie itd.

TWORZENIE NAPISÓW

Zachęć uczestników do tworzenia niecodziennych napisów z użyciem aplikacji POLONA TYPO (<http://typo.polona.pl/pl/>). Instrukcję obsługi aplikacji znajdziesz na stronie Lustra Biblioteki (<http://lustrobiblioteki.pl/2015/05/stworz-swoje-typo-nowa-forma-promocji-polony/>).

GŁOŚNE CZYTANIE

Zachęć uczestników do posłuchania wybranych fragmentów książki, aby dowiedzieli się, jak zakończyła się przygoda rodziny Jonesów. Przeprowadź test sprawdzający spostrzegawczość, zapamiętywane informacje i czytanie ze zrozumieniem. Wykorzystaj poniższą kartę pracy – pamiętaj, aby dostosować ją do czytanych fragmentów [w nawiasie kwadratowym podano numer strony z odpowiedzią w tekście].

Karta pracy

1. Gdzie Netty znalazła Znajdę?
 - a) **W szafie na rzeczy znalezione**
 - b) Pod ladą
 - c) Między regałami[s. 10]
2. Jaki sekret przed wszystkimi ukrywała Znajda?
 - a) **Nie umiała czytać**
 - b) Nie rozumiała języka angielskiego
 - c) Nie potrafiła liczyć[s. 13]

3. Jak nazywała się pierwsza księgarnia Jonesów?

- a) **Pod Białym Jeleniem**
- b) Pod Białą Chmurką
- c) Pod Białym Puchem

[s. 19]

4. Gdzie znajdowało się Książkowe Emporium?

- a) We Florencji
- b) **W Londynie**
- c) W Madrycie

[s. 24]

5. Jakie książki uwielbiał Michael?

- a) Bajki
- b) **Słowniki**
- c) Kryminały

[s. 19, 35]

6. Jak miał na imię kot, który towarzyszył Znajdzie?

- a) **Gunther**
- b) Filemon
- c) Bambuszek

[s. 50]

7. Ile sal znajdowało się w Książkowym Emporium?

- a) 1
- b) 7
- c) **12**

[s. 60]

8. Dokąd udał się na emeryturę Pan Montgomery?

- a) Do Polski
- b) Do Wielkiej Brytanii
- c) **Do Hiszpanii**

[s. 68]

9. Za ile Eliot Różowy sprzedał rękopis Szekspira?

- a) 20 mln funtów
- b) **43 mln funtów**
- c) 32 mln funtów

[s. 68]

10. Czyj rękopis został zalany lemoniadą?

- a) **William Szekspira**
- b) Adama Mickiewicza
- c) Sylvii Bishop

[s. 94-95]



11. Kto był wspólnikiem Eliota Różowego?

- a) Pan Gilbert
- b) **Pan Gimble**
- c) Pan Gunther

[s. 98]

12. Jak nazywali się pomocnicy Eliota Różowego, którzy wynosili książki?

- a) **Wollupowie**
- b) Umpa-Lumpy
- c) Wolluminy

[s. 98]

13. Która sala w Emporium była zablokowana podczas pakowania książek?

- a) **Sala bez happy endów**
- b) Sala rycerzy i zamków
- c) Sala leśnych opowieści

[s. 104]

14. Jaki cukierek posłużył jako barwnik do sfalszowania rękopisu Szekspira?

- a) Czekoladowy
- b) Toffi
- c) **Lukrecja**

[s. 117]

15. Co zrobili bohaterowie, gdy odnaleźli sfalszowane książki?

- a) Wyrwali z każdej po kilka stron
- b) **Dopisali nowe wyrazy**
- c) Zagięli rogi na stronie tytułowej

[s. 191]

16. Co zrobił Pan Montgomery z byłą księgarnią Jonesów?

- a) Otworzył w niej bar
- b) Sprzedał ją
- c) **Założył swoją bibliotekę**

[s. 219]

ROZMOWA O CZYTANIU

Wzorując się na wywiadzie z autorką, zamieszczonym na końcu książki, zapytaj uczestników:

- Co czytali w dzieciństwie?
- Jakie książki lubią?
- Czy jest jakiś sposób na naukę czytania?

POCZTÓWKA DO ZNAJDY

Rozdaj uczestnikom wydrukowane wzory pocztówki. Zachęć do opisanie ich wymarzonego Książkowego Emporium lub napisania krótkiej wiadomości do głównej bohaterki, np. ze wskazówką na skuteczną naukę czytania.

ODKRYWANIE BIBLIOTEKI

Przypomnij o salach Książkowego Emporium. Nawiązując do zadania o podobieństwie sal z regałami bibliotecznymi z części wprowadzającej, zaprowadź uczestników do niego, daj chwilkę na zapoznanie się z książkami, poleć ciekawy tytuł i powiedz, że te książki można wypożyczyć do domu, kiedy tylko się chce.

LOTERIA

Na zakończenie zorganizuj loterię. Przygotuj:

- Książki, które można wypożyczyć z biblioteki, owiń je w gazetę lub szary papier, przewiąż sznurkiem lub wstążką, oznacz numerem i dodaj zakładkę „Książkomaniacy, łączcie się!”
- Na małych karteczkach napisz numery odpowiadające przygotowanym książkom i wrzuć je do miski.

Poproś każdego uczestnika o wylosowanie karteczki z miski. Wypożycz książkę odpowiadającą wylosowanemu numerowi lub zachęć do czytania na miejscu. Powiedz, że zakładki są upominkiem dla uczestników.

DYPLOM

Każdemu uczestnikowi rozdaj dyplomy i zakończ spotkanie.

INNE POMYSŁY NA UROZMAIACENIE ZAJĘĆ:

- Falszerze książek;
- Pomyłone książki;
- Wykonywanie mini książek;
- Zaaranżowanie wnętrza biblioteki na jedną z sal Książkowego Emporium;
- Warsztaty papieru czerpanego;
- Wystawa „Karuzela książek”;
- Odszukiwanie fałszywych wyrazów, fragmentów z przygotowanych historii – warsztaty skutecznego wyszukiwania informacji;
- Poszukiwania ukrytych skarbów w bibliotece;
- Gra miejska;
- Rozwiązywanie zagadek z szyframi, rebusami itp.

