MATERIAŁY EDUKACYJNE
DLA NAUCZYCIELI SZKÓŁ PODSTAWOWYCH I GIMNAZJÓW

FORUM FILM POLAND

NAJWIĘKSZA KOMEDIOWA PRZYGODA TEGO ROKU!

DOMINO FILM oraz INSTYTUCJA FILMOWA SILESIA FILM NATANIEL PRODUCTIONS ALL FILM FACTORY LTD LUMICON FX ISYRIUS EM AUDIO MANDLA MEDIA TOMASZ KAROLAK NEW WAVE FILM SUPRA FILM przy współfinansowaniu MIASTA GLIWICE i GMINY PUŁTUSK

PRZEDSTAWIAJĄ „KLUB WŁÓCZYKIJÓW: TAJEMNICA DZIADKA HIERONIMA" W FILMIE GRAJĄ BOGDAN KALUS FRANCISZEK DZIDUCH JAKUB WRÓBLEWSKI KAMILA BIJALSKA PIOTR JANUSZ W PRODUKCJI TOMASZ KAROLAK WOJCIECH MECWALDOWSKI KAROL OSENTOWSKI SEBASTIAN STANKIEWICZ SCENARIUSZ TOMASZ SZAFRAŃSKI SCENOGRAFIA AGATA ADAMUS, ZOFIA LUBIŃSKA

KOSTIUMY AGNIESZKA SOBIESZA, EMILIA SKOWROŃSKA CHARAKTERYZACJA ZUZA STEFAŃSKA, EWA NOWACKA MONTAŻ ZBIGNIEW MALECKI MONTAŻ MATEUSZ BUDNIK ZDJĘCIA MICHAŁ GRABOWSKI KIEROWNICY PRODUKCJI MICHAŁ KOWALIK PRODUCENT MAŁGORZATA DOMIN PRODUCENT WYKONAWCZY DOMINIKA MANDLA REŻYSERIA TOMASZ SZAFRAŃSKI MUZYKA TADEUSZ MICZKOWSKI

MUZYKA FRED EMORY SMITH EFEKTY KOMPUTEROWE LUMICON FX - MARCIN MALEWSKI PARTNERZY PIRAMIDA FILM, STOWARZYSZENIE TARNOWIOZ W OPARCIU O POWIEŚĆ EDMUNDA NIZIURSKIEGO NA MOTYWACH POWIEŚCI „KLUB WŁÓCZYKIJÓW CZYLI 13 PRZYGÓD STRYJA DIONIZEGO" FILM KOPRODUKOWANY PRZEZ POLSKI INSTYTUT SZTUKI FILMOWEJ

DOFINANSOWANO ZE ŚRODKÓW NARODOWEGO CENTRUM KULTURY W RAMACH PROGRAMU „KULTURA - INTERWENCJE 2015"

W KINACH OD 18 WRZEŚNIA

MATERIAŁY EDUKACYJNE DLA NAUCZYCIELI SZKÓŁ PODSTAWOWYCH I GIMNAZJÓW

ZAINSPIROWANE FILMEM „KLUB WŁÓCZYKIJÓW I TAJEMNICA DZIADKA HIERONIMA"

od 18 września w kinach

Szanowni Państwo!

Odkładamy komputer, telefon i facebooka – zamiast tego zarzucamy plecak na ramię i rzucamy się w ramiona przygody! Na początku roku szkolnego polecamy Państwu pełen przygód i wakacyjnej energii film ***Klub włóczykijów i tajemnica dziadka Hieronima***, który od 18 września zagości na ekranach kin w całej Polsce. Film oparty jest na motywach kultowej powieści dla młodzieży o tytule *Klub włóczykijów czyli trzynaście przygód stryja Dionizego*, niezapomnianego mistrza **Edmunda Niziurskiego**. Nowy film Tomasza Szafrańskiego to pełna wartkiej akcji i przebojowych pomysłów komedia dla dzieci z wciągającą zagadką detektywistyczną, która bawi i uczy. **Film *Klub włóczykijów i tajemnica dziadka Hieronima* to długo oczekiwany w polskim repertuarze powrót do tradycji kina familijnego**. Proponujemy dzisiejszym młodym widzom film, który dostarczy im radości ale i przekaże wiele wartościowych treści. Zachęcamy także do lektury dorobku Edmunda Niziurskiego – wybitnego polskiego pisarza, którego powieści pozostały w sercach młodych czytelników wielu pokoleń. Film *Klub włóczykijów i tajemnica dziadka Hieronima* został zadedykowany jego pamięci.

W niniejszych materiałach edukacyjnych znajdą Państwo propozycje zajęć zainspirowanych filmem, przeznaczonych dla uczniów wszystkich klas szkoły podstawowej oraz gimnazjum. Polecamy Państwu ich realizację w klasie po obejrzeniu filmu. Dla I etapu edukacyjnego przygotowaliśmy grę dydaktyczną szlakiem włóczykijów. Klasy IV–VI będą mogły uczestniczyć w grach z motywami filmu z elementami edukacji filmowej. Przygotowaliśmy także propozycję lekcji dla młodszych klas gimnazjum z wykorzystaniem fragmentów książki Edmunda Niziurskiego. Jesteśmy przekonani, że zaproponowane materiały wzbogacą lekcję w Państwa klasie, a film *Klub włóczykijów i tajemnica dziadka Hieronima*, dostarczy radości i zaprosi do fascynującej przygody na początek nowego roku szkolnego.

Zapraszamy do kin!

Zespół Forum Film Poland

Taka przygoda zdarza się raz w życiu!

SPIS TREŚCI

Informacje o filmie 3

SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY I–III

Temat: Zostań włóczykijem – podążaj za skarbem! 4

SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY IV–VI

Temat: *Klub włóczykijów i tajemnica dziadka Hieronima* jako film przygodowy. 6

GIMNAZJUM, KLASY I–II

Temat: Co drzemie na planie filmowym domu Kiwajłłów? 9

Wydawca: Forum Film Poland - CC sp. z o.o. sp.j.
z siedzibą w Warszawie, Dystrybucja kinowa, ul. Wołoska 12
edukacja@forumfilm.pl

INFORMACJE O FILMIE

Tytuł: *Klub włóczykijów i tajemnica dziadka Hieronima*

Premiera: 18 września 2015 r.

Reżyseria: Tomasz Szafrański

Scenariusz: Tomasz Szafrański

Gatunek: Komedia przygodowa

Produkcja: Polska 2015

Ograniczenie wiekowe: 6 lat

Czas trwania: 98 minut

Obsada:
Tomasz Karolak
Wojciech Mecwaldowski
Bogdan Kalus
Franciszek Dziduch
Jakub Wróblewski
Kamila Bujalska
Piotr Janusz

Opis fabuły:

Kornel Kiwajłło i jego przyjaciel Maks myśleli, że to będą najnudniejsze wakacje ich życia. Wszystko zmieniła jednak nieoczekiwana wizyta wuja Dionizego Kiwajłło, który dowiedział się o wielkim rodzinnym skarbie. Pod przewodnictwem chłopców Klub włóczykijów wyrusza w podróż pełną ekscytujących wydarzeń i niezwykłych postaci. Sprawy komplikują się, gdy na drogocenny trop wpadają również przebiegli przestępcy – Dr Kadryll (Tomasz Karolak) i jego niezdarny pomocnik Wieńczysław Nieszczególny (Wojciech Mecwaldowski). Rozpoczyna się szalony wyścig z czasem. Taka przygoda zdarza się raz w życiu!

Czy wiesz że...?

- Akcja filmu usytuowana jest w różnorodnej scenerii polskich miast – poszukiwania skarbów głównych bohaterów docierają m.in. do rynku w Pułtusku, gotyckiego zamku w Siewierzu czy starówce w Gliwicach. Malownicze zdjęcia realizowano także w zamku w Olsztynie pod Częstochową, Katowicach i w Bytomiu.
- W rolę czarnego charakteru Dr Kadrylla wcielił się Tomasz Karolak.
- Książka *Klub Włóczykijów czyli trzynaście przygód stryja Dionizego* Edmunda Niziurskiego została wydana po raz pierwszy w 1970 roku. Jest luźną kontynuacją powieści *Niewiarygodne przygody Marka Piegusa.*

Temat: **Zostań włóczykijem – podążaj za skarbem!**

Opracowanie: Wioletta Mrozek

Grupa wiekowa:	7–10 lat
Czas trwania zajęć:	45 min
Cele ogólne:	Dziecko: uczestniczy w rozmowach: zadaje pytania, udziela odpowiedzi i prezentuje własne zdanie; poszerza zakres słownictwa i struktur składniowych; ma potrzebę kontaktu z literaturą i sztuką dla dzieci, czyta wybrane przez siebie i wskazane przez nauczyciela książki, wypowiada się na ich temat; w tekście literackim zaznacza wybrane fragmenty, określa czas i miejsce akcji, wskazuje głównych bohaterów.
Metody pracy:	Gra dydaktyczna; śnieżna kula; analiza dzieła kultury
Formy pracy:	Zbiorowa; grupowa.
Materiały:	Po 8 sztuk „plansz-przystanków" do gry w 3 rodzajach kształtów (np. kółek, trójkątów i kwadratów); sznurek do ułożenia trasy włóczykijów; zdjęcia miejsc i krajobrazów związanych z filmem *Klub włóczykijów* w Internecie (zadanie 1); kartki z hasłami do pracy w grupach (załącznik).

Przebieg lekcji

1. Wprowadzenie

Nauczycielka pokazuje zdjęcia kojarzące się z filmem: stary dom – strych, rynek miasteczka, kościół, ruiny zamku, krajobraz górski. Kolejne zdjęcia są inne, dalekie skojarzeniowo z filmem: galeria handlowa, nowoczesne osiedle, plac zabaw, targowisko, wesołe miasteczko. Nauczycielka pyta, które miejsca kojarzą się z włóczęgą. Dzieci wskazują na zdjęcia pierwsze i wyjaśniają, że są one tajemnicze, niespotykane, mogą niepokoić i budzić ciekawość. Nauczycielka dopytuje, co oznacza słowo włóczęga, na co uczniowie odpowiadają, że jest to wędrówka bez określonego celu, trochę bez planu i z zamiarem przeżycia przygody.

2. Rozwinięcie: Zostańcie włóczykijami!

Nauczycielka zaprasza uczniów do przygody – *Zostańcie włóczykijami.* Dzieli uczniów na kilka grup zadaniowych. Każda z nich zajmuje się jednym elementem świata przedstawionego – miejscem, zdarzeniami, bohaterami. Każda z grup dostaje koperty z przygotowanymi zestawami wyrazów, którymi należy uzupełnić trasę włóczykija (załącznik). Trasa ma osiem przystanków, które nauczycielka oznacza kolorowymi planszami i fragmentem włóczki lub sznurka, kładzie je na podłodze sali tworząc ścieżkę. Każda z grup dostaje listę wyrazów, które ma uporządkować na trasie. Nauczyciel może posłużyć się zaproponowanymi wyrazami z grupy: wydarzenia, miejsca, postaci ze scenariusza lub stworzyć własne uwzględniając inne fragmenty filmu. Nauczycielka wyjaśnia zasady gry.

3. Przystąpienie grup do zadania

Zaczyna **Grupa I** – układa na trasie wyrażenia opisujące **istotne zdarzenia**. Układa je w odpowiedniej kolejności na trójkątnych kartkach. Proponowane wyrazy dotyczące wydarzeń: *Kradzież butów – aukcja kufra – słowa requiem – fałszywy trop – waleriana i ostrygi – cenna butelka po wiśniówce – utrata mapy w grillu – inicjały wyryte w drzewie*

Grupa II układa na trasie **nazwy miejsc** – istotnych dla fabuły filmu. Układa je w odpowiedniej kolejności na okrągłych kartkach. Proponowane wyrazy dotyczące miejsc: *muzeum, strych domu dziadka Hieronima, teatr na zamku, góry, pokój w hotelu, aula konferencyjna, starówka w Gliwicach, drzewo z dziuplą*

Grupa III układa na trasie **imiona bohaterów** związanych z tymi miejscami lub wydarzeniami. Układa je na kwadratach. Proponowane wyrazy: *Złodzieje – Dionizy – Muszkieterowie – Roch – Kornel – Policjant – Maks – Asia*

4. Powiązanie miejsc, zdarzeń i bohaterów

Po ułożeniu trasy włóczykijów nauczyciel może wyznaczyć ostatnie zadanie. Prosi uczniów o wskazanie powiązań między trzema elementami zaznaczonymi na trasie. Uczniowie, którzy to potrafią zrobić dostają dodatkowe punkty.

Klucz skojarzeń trzech elementów świata przedstawionego filmu:

1 ***Muzeum – kradzież butów – złodzieje*:** Dwa opryszki od początku opowieści podążają za Dionizym, by przechwycić skarb. Próbują ukraść buty z muzeum uprzedzając wuja.

2 ***Strych domu dziadka Hieronima – aukcja kufra – Dionizy*:** Nie znalazłszy kufra w domu dziadka Hieronima, towarzysze dowiadują się o aukcji staroci, gdzie trafił kufer dziadka. Dionizy go zabiera złodziejowi, który wylicytował kufer.

3 ***Teatr na zamku – słowa requiem – muszkieterowie:*** Klub włóczykijów jedzie do Siewierza, by zabrać oryginalne buty dziadka kuzynowi, grającym w nich muszkietera podczas przeglądu teatralnego. W butach ukryty jest szyfr w postaci wiersza pożegnalnego.

4 ***Góry – fałszywy trop – Roch*:** Roch naprowadza poszukiwaczy na fałszywy trop w górach, bo sam chce zachować mapę skarbu.

5 ***Pokój w hotelu – waleriana i ostrygi – Kornel*:** chłopcom udaje się pod postacią obsługi hotelowej przemycić walerianę w jedzeniu, aby Roch i kolega mogli usnąć podczas rewizji ich bagaży.

6 ***Aula konferencyjna – pusta butelka – policjant:*** Dionizy przypadkowo znajduje się jako mówca na scenie i ma obowiązek uhonorować policjanta w czasie zjazdu. Policjant zabiera mu butelkę wiśniówki z listem w środku, myśląc, że to prezent.

7 ***Starówka w Gliwicach – utrata mapy w grillu – Maks:*** W czasie pościgu za złodziejami, Maks próbuje dogonić na deskorolce jednego z nich, by zabrać list Hieronima. Przypadkowo wiatr kieruje list do rozpalonego grilla.

8 ***Drzewo z dziuplą – inicjały w drzewie – Asia*:** Ostatecznie skarbem Hieronima okazuje się wyznanie miłości Pelagii – swojej żonie. Inicjały na drzewie wzruszają Asię, która też jest zakochana.

5. Podsumowanie

Po ułożeniu trasy włóczykijów nauczycielka pyta, czy bohaterowie wiedzieli, po co przemierzają tę trasę. Uczniowie odpowiadają zgodnie, że tak, przyjaciele chcieli znaleźć skarb. Nauczycielka dalej pyta, czy odnaleźli to, co chcieli. Odpowiedź brzmi: znaleźli skarb – zaznali przygody, zaprzyjaźnili się, stali się mądrzejsi. Nauczyli się, że w życiu najważniejsza jest miłość.

Nauczycielka może punktować uczniów w czasie gry. Zwycięska grupa może otrzymać nagrodę w postaci zabawy na przyszłej lekcji. Grupy pokonane przygotowują podchody dla grupy zwycięskiej z zadaniami dotyczącymi filmu *Klub włóczykijów i tajemnica dziadka Hieronima.*

Załącznik do gry

Grupa I	Grupa II	Grupa III
FAŁSZYWY TROP	STRYCH DOMU DZIADKA	POLICJANT
CENNA BUTELKA	STARÓWKA W GLIWICACH	ZŁODZIEJE
KRADZIEŻ BUTÓW	GÓRY	ROCH
SŁOWA REQUIEM	AULA KONFERENCYJNA	ASIA
AUKCJA KUFRA	DRZEWO Z DZIUPLĄ	KORNEL
WALERIANA I OSTRYGI	MUZEUM	MAKS
UTRATA MAPY W GRILLU	POKÓJ W HOTELU	DIONIZY
INICJAŁY WYRYTE W DRZEWIE	TEATR NA ZAMKU	MUSZKIETEROWIE

Temat: ***Klub włóczykijów i tajemnica dziadka Hieronim* jako film przygodowy.**

Opracowanie: Anna Szyndler

Grupa wiekowa:	10-12 lat
Czas trwania zajęć:	45 min
Cele ogólne:	Poznawanie tekstów kultury odpowiednich dla stopnia rozwoju emocjonalnego i intelektualnego; rozpoznawanie ich konwencji gatunkowych, odbieranie ich świadomie i refleksyjnie; kształtowanie hierarchii wartości, wrażliwości.
Cele operacyjne:	Dziecko potrafi: wyrażać emocje, wrażenia (nazywa swoje reakcje); uporządkować i napisać plan wydarzeń, aby przedstawić losy głównego bohatera; skonfrontować sytuację bohaterów z własnymi doświadczeniami; klarownie wypowiadać swoje opinie; uczestniczyć w rozmowie, nie zakłócając toku wypowiedzi innych uczniów na określony przez nauczyciela temat; określić na czym polega adaptacja filmowa książki; skonstruować grę na podstawie fabuły obejrzanego filmu; określić cechy powieści przygodowej.
Metody pracy:	Problemowa; zajęć praktycznych.
Formy pracy:	Zbiorowa; grupowa; indywidualna.
Materiały:	Plan wydarzeń w postaci rozsypanki z tekstu scenariusza (dla kilku grup); plansze do narysowania gry; czyste karty; flamastry; kredki; nożyczki.

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie

Nauczyciel rozmawia z uczniami na temat wrażeń związanych z filmem *Klub włóczykijów i tajemnica dziadka Hieronima*. Prezentuje powieść Edmunda Niziurskiego pt. *Klub włóczykijów czyli trzynaście przygód stryja Dionizego.* Nauczyciel inicjuje rozmowę o tekstach kultury. Zadaje pytania o podobieństwo fabuły książki i filmu. Nauczyciel wprowadza i utrwala pojęcia adaptacji filmowej oraz ekranizacji.

Adaptacja – rozumiana jest jako przystosowanie tekstu literackiego, przedstawienia teatralnego lub słuchowiska radiowego do sfilmowania. Adaptacją nazywamy film, który może nawet znacznie różnić się od tekstu pierwotnego.

Ekranizacja – to adaptacja filmowa, która jest wierna pierwowzorowi literackiemu.

Uczniowie wspólnie z nauczycielem ustalają, czy film jest adaptacją, ekranizacją lub czy jest oparty na motywach powieści. (Pytanie to dotyczy uczniów, którzy wcześniej czytali i omawiali z nauczycielem powieść na zajęciach).

2. Faza zasadnicza – realizacyjna

A) Plan wydarzeń – porządkowanie treści. Nauczyciel dzieli klasę na grupy i rozdaje uczniom plan. Zespół klasowy pracuje w grupach. Wybrana przez nauczyciela osoba zaprezentuje chronologiczny plan wydarzeń. Uczniowie opowiadają historię poszukiwania skarbu przez bohaterów filmu. Po wysłuchaniu i skorygowaniu wypowiedzi uczniów, uczniowie zapisują plan w zeszytach.

Wnioski: fabuła filmu skonstruowana jest z serii przygód bohaterów.

Plan wydarzeń

A.	Próba kradzieży butów z muzeum.	**J.**	Spotkanie z kościelnym.
B.	Spotkanie Kornela z Maksem oraz wujkiem Dionizym.	**K.**	Licytacja eksponatów muzealnych i kupno kufra przez mafiosów.
C.	Splądrowanie mieszkania wujka Dionizego przez przestępców.	**L.**	Spektakl w ruinach i odnalezienie butów Hieronima.
D.	Aresztowanie wujka Dionizego przez policjantów.	**M.**	Rozszyfrowanie wiersza będącego wskazówką do odnalezienia skarbu.
E.	Uwolnienie Dionizego z radiowozu i ucieczka przed policją.	**N.**	Impreza okolicznościowa policjantów.
F.	Zaangażowanie Cypriana w wspólny wyjazd do Pułtuska.	**O.**	Próba odzyskania butelki z mapą.
G.	Bohaterowie zaskoczeni przez opiekunkę Kornela, Asię.	**P.**	Utrata mapy.
H.	Klub włóczykijów w drodze do Pułtuska.	**R.**	Odkrycie faktycznej wskazówki znajdującej się na etykiecie.
I.	Przeszukiwanie opuszczonego domu w poszukiwaniu kufra dziadka Hieronima.	**S.**	Dotarcie do skarbu.

B) Konstruowanie różnych gier na podstawie filmu, uwzględniających przygody bohaterów.

Grupa I/II/III Przygotować zestaw do stworzenia gry planszowej: kartka A3; kredki, flamastry, pionki, kostka do gry. Nauczyciel prosi uczniów o skonstruowanie gry planszowej związanej z przygodami bohaterów. Plansza powinna być dostosowana do fabuły obejrzanego filmu. Kolejne pola należy oznaczyć według uznania symbolem lub cyfrą. Do oznakowanych pól należy ułożyć instrukcję, według której gracze poruszać się będą po planszy. Należy ustalić, jaki warunek musi spełnić gracz, aby wejść do gry oraz warunek zakończenia.

Grupa IV/V/VI Zestaw do stworzenia gry: czyste karty przypominające karty do gry, flamastry, kredki lub kopie ksero kart znajdujących się na okładce broszury. Nauczyciel prosi uczniów o skonstruowanie kart do gry, na których znajdą się zagadki nawiązujące do fabuły filmu. Zagadki mogą dotyczyć fabuły, miejsc, zdarzeń, bohaterów, bądź przedmiotów występujących w filmie. Należy stworzyć schemat punktacji, który pozwoli określić ostatecznie, kto jest zwycięzcą gry (czyli stworzyć instrukcję obsługi gry). Uczniowie prezentują swoje gry praktycznie: grają w stworzoną przez siebie grę.

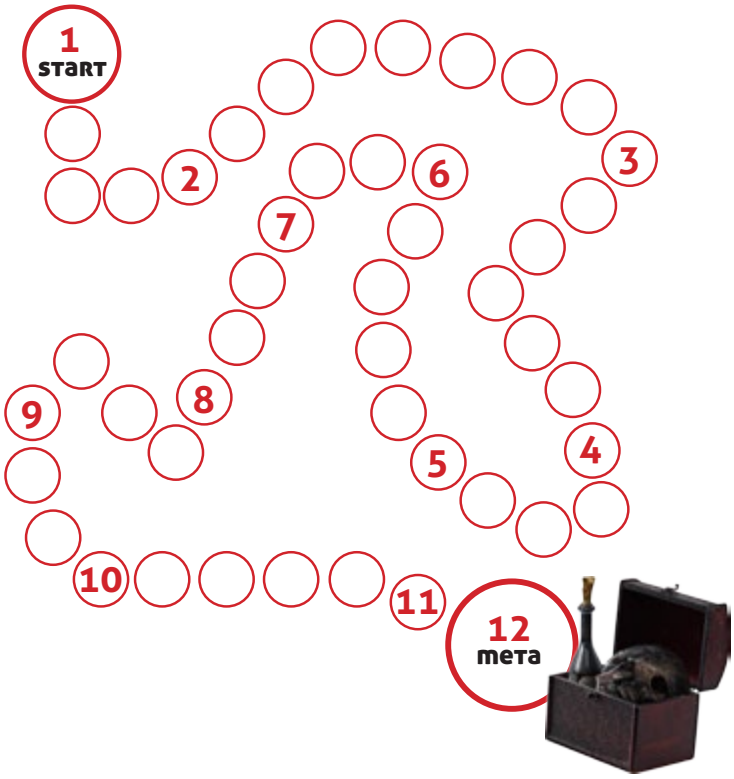
3. Podsumowanie zajęć

Nauczyciel wraz z uczniami konstruuje na tablicy notatkę dotyczącą cech filmu przygodowego, np.: akcja filmu składa się z ciągu przygód, szybkie tempo akcji, nieoczekiwane zwroty akcji, przeszkody pokonywane przez bohaterów, pościgi, ucieczki, niebezpieczne wydarzenia.

4. Praca domowa

Opisz wybraną przygodę bohaterów z filmu lub scharakteryzuj wybranego bohatera.

Gra planszowa



Przykładowe polecenia do instrukcji:

1. Wszyscy uczestnicy stawiają swoje pionki na starcie. Uczestnik wchodzi do gry, gdy wyrzuci szóstkę.
2. W domu zjawiła się ciotka Pelagia, nie pozwala ona na wyjście Kornela z domu, więc wracasz na metę.
3. Wujka Dionizego aresztowała policja, czekasz jedną kolejkę.
4. Kornelowi i Maksowi udało się uwolnić Dionizego, przechodzisz pięć pól do przodu.
5. Cyprian zamiast do Pułtuska, pojechał do Piaseczna, cofasz się o trzy pola.
6. Bohaterowie nie mogą odnaleźć kufra w Pułtusku, czekasz dwie kolejki rzutu kostką.
7. Bohaterowie znajdują kufer na licytacji – masz dodatkowy rzut kostką.
8. Aktor wyrecytował wiersz, który jest wskazówką do odnalezienia skarbu – przesuwasz pionek trzy pola dalej.
9. Wuj Dionizy traci butelkę podczas uroczystości Święta Policji – czekasz jedną kolejkę rzutu kostką.
10. Samochód Cypriana odmówił posłuszeństwa – cofasz się na pole nr 4.
11. Jesteś blisko skarbu, ale skończysz grę pod warunkiem, że wyrzucisz kostką pole z jedynką.
12. Wygrywa osoba, która jako pierwsza znajdzie się na mecie, czyli odnajdzie skarb.

Gra z kartami

Przykładowe polecenia do instrukcji:

1. Rozdajemy karty, tyle samo dla każdej osoby.
2. Gramy w kierunku zgodnym ze wskazówkami zegara.
3. Zaczyna osoba, która jest najmłodsza w grupie lub jej imię zaczyna się na literę rozpoczynającą alfabet.
4. Osoba inicjująca grę zadaje pytanie osobie po swojej lewej stronie.

Przykładowe pytania dla grup z kartami do gry:

1. Który z bohaterów filmu jest hipochondrykiem? Odp. Cyprian.
2. W jaki sposób podpisywał swoją korespondencję dziadek Hieronim? Odp.: H D K – Hieronim Dionizy Kiwajłło?
3. Jak nazywali się przestępcy, który chcieli przechwycić skarb? Odp.: Wieńczysław Nieszczególny i doktor Bogumił Kadryll
4. Jaką sceną zaczyna się film? Odp.: Włamaniem do muzeum.
5. Jak naprawdę ma na imię opiekunka Kornela? Odp. Asia.
6. Jak nazywa się miasto, w którym bohaterowie chcieli odnaleźć kufer dziadka? Odp. Pułtusk.
7. W jaki sposób Kornelowi i Maksowi udało się uwolnić Dionizego z policyjnego radiowozu? Odp.: Kornel wbiegł pod samochód, udawał nieprzytomnego, a Maks w tym czasie za pomocą wytrychu uwolnił Dionizego.
8. Co się stało z samochodem Cypriana: Odp. Roztrzaskał go pociąg.
9. Jakiego koloru były buty dziadka Hieronima? Odp.: Czarne
10. Na jakie choroby cierpi Cyprian? Odp.: Zakrzepicę żylną, pęcherz neurotyczny, korzonki.
11. Kim jest Asia? Odp.: opiekunką Kornela.

Pytań powinno być jak najwięcej, aby dać szansę uczniom na zróżnicowaną liczbę punktów.

Ustalenia dotyczące punktów:
Czas na odpowiedź: 10 s.
– Poprawna odpowiedź w czasie 10 s. – 2 p.
– Poprawna odpowiedź po czasie lub z podpowiedzią – 1p.
– Brak odpowiedzi – 0p.

Temat: **Co drzemie na planie filmowym domu Kiwajłłów?**

Opracowanie: Wioletta Mrozek

Grupa wiekowa:	12-15 lat
Czas trwania zajęć:	45 min
Cele ogólne:	Uczeń: potrafi ze zrozumieniem odczytać dzieło filmowe; ocenia motywy postępowania bohaterów filmowych; analizuje elementy świata przedstawionego w utworze literackim i filmowym; rozumie adaptację filmową i umie ją odczytywać; potrafi wskazywać różnicę między dziełem literackim a adaptacją filmową; potrafi pracować w zespole, przyjmując różne role.
Metody pracy:	Dyskusja wprowadzająca; kapelusze de bono; praca z tekstem literackim
Formy pracy:	Zbiorowa; grupowa; indywidualna
Materiały:	Kartki z imionami i pseudonimami bohaterów (do zadania 2); fragmenty literackie powieści Edmunda Niziurskiego (w załączniku), identyfikatory dla ekspertów pracujących w grupach.

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie

Nauczyciel wyjaśnia uczniom, że obejrzany przez nich film jest inną wersją powieści Edmunda Niziurskiego. Następnie tłumaczy, że filmy często różnią się od książek, z których zaczerpnięta jest historia. Czasami jest krótsza. Niekiedy zmienione są postacie albo ich imiona. A czasami pojawiają się nowe szczegóły, których wcale nie wymyślił pisarz. Tu nauczyciel formułuje z uczniami definicję adaptacji filmowej.

Adaptacja filmowa to filmowa wersja powieści, gdzie treść literacka jest przystosowana na potrzeby filmu.

2. Imiona bohaterów

Nauczyciel, aby udowodnić uczniom, że między powieścią a filmem są znaczne różnice, przedstawia imiona głównych bohaterów w książce i w filmie. Może to zrobić za pomocą rozsypanki lub wypisując imiona na tablicy.

Imiona bohaterów literackich: *Kornel, Pirydion młodszy, Pirydion Starszy, Dionizy, Hieronim, Zielona Niedojrzała, Roch, dr Kadryll i Wieńczysław Nieszczególny.*

Imiona bohaterów filmowych: *Kornel, Maks, Cyprian, Dionizy, Hieronim, Joasia, dr Kadryll i Wieńczysław Nieszczególny* (w rolach Wojciech Mecwaldowski i Tomasz Karolak).

Nauczyciel prosi, by na jedną stronę uczniowie odłożyli imiona bohaterów, które powtarzają się w obu utworach, następnie spróbowali znaleźć imiona filmowe dla pozostałych bohaterów. Nauczyciel może udzielać wskazówek, a uczniowie podają odpowiednie imiona z filmu:

Zielona Niedojrzała → *Asia (korepetytorka Kornela)*

Pirydion Młodszy → *Maks (przyjaciel Kornela)*

Pirydion starszy → *Cyprian (brat Kornela)*

3. Gra w ekspertów

A) Zasady gry

Nauczyciel dzieli klasę na dwie grupy. Każda ma do przeczytania jeden z fragmentów powieści (załącznik). Grupa pierwsza czyta fragment 1, a grupa druga – fragment 2. Wśród grup uczniowie losują dla siebie identyfikatory: ekspert przeszłości, ekspert teraźniejszości, ekspert przyszłości, ekspert uczuć, ekspert obserwacji. Nauczyciel wyjaśnia, co oznaczają poszczególne funkcje.

Ekspert przeszłości – musi określić wszystko, co wydarzyło się kiedyś, a ma związek z fragmentem literackim.

Ekspert teraźniejszości – musi określić wszystko, co wiąże się z opisywaną chwilą.

Ekspert przyszłości – musi określić wszystko, co się wydarzy od chwili opisywanej w tekście, i to, co będzie jej następstwem.

Ekspert uczuć – musi określić, co czują bohaterowie w określonej, opisanej sytuacji.

Ekspert obserwator – musi znaleźć różnice w opisie domu i postaci w powieści i w filmie. Powinien wskazać podobieństwa w utworach i różnice. Wskazać które elementy zostały pominięte lub zmienione.

Uczniowie przystępują do analizy tekstu w zakresie konkretnych specjalizacji ekspertów. Wykonując zadanie korzystają ze swojej wiedzy na temat treści filmu oraz posługują się treścią fragmentów literackich udostępnionych w załączniku.

B) Sprawdzenie

Nauczyciel weryfikuje pracę grup. Eksperci przedstawiają efekty swojej pracy. Można dokonać tej analizy łącząc ekspertów w pary z sąsiednich grup. Eksperci przeszłości, eksperci teraźniejszości itd. Ich wystąpienie będzie zwartym opisem elementu świata przedstawionego filmu.

C) Podsumowanie gry

Nauczyciel podsumowuje pracę grup. Przypomina uczniom, że istotnym elementem świata przedstawionego utworu są czas, miejsce, bohaterowie i wydarzenia. Każdy z nich może zostać zmieniony w dziele filmowym, może stać się interpretacją książki, propozycją reżysera na pokazanie nowej odsłony dzieła.

4. Podsumowanie lekcji i praca domowa

Nauczyciel podsumowuje na czym polega adaptacja filmowa. Proponuje uczniom zabawę w tworzenie adaptacji w innym kierunku. Uczniowie mają stworzyć literacką wersję sceny filmowej widzianej w filmie. Nauczyciel prosi, by uczniowie przyjrzeli się wcześniejszym fragmentom literackim E. Niziurskiego i spróbowali utrzymać podobny styl językowy tej opowieści. Tu nauczyciel może wypisać przykładowe sceny, które zostaną rozlosowane przez uczniów jako praca domowa: a) Akcja kradzieży butów z muzeum; b) Aresztowanie Dionizego; c) Upadek złodzieja z balkonu Rocha; d) Ratowanie Cypriana z zatrzaśniętego samochodu.

PRZYKŁADOWE ODPOWIEDZI

Eksperci przeszłości: Dom należał do Hieronima Kiwajłło – dziadka, którego pamiętnik czytał Dionizy. Bohaterowie chcieli tu przyjechać, aby znaleźć kufer z prawdziwymi butami wojskowymi dziadka, w których ukryty był szyfr o skarbie. Dojechali na miejsce starym samochodem Cypriana. Asia przyjechała autobusem przed nimi, gdy tylko dowiedziała się o wyprawie Kornela. W tym domu krążyły legendy o białej damie.

Eksperci teraźniejszości: Bohaterowie wchodzą na strych. Przeszukują każdy zakamarek z myślą o kufrze. Ponieważ na strychu jest nieprzyjemnie i groźnie, opowiadają sobie stare historie. Cyprian wpada niespodziewanie na Asię, myśląc na początku, że jest zjawą z tego domu. Cyprian zaś uchodzi jej uwadze poprzez swoje nieśmiałe i ciche zachowanie.

Ekspert przyszłości: Postanawiają dowiedzieć się w okolicy coś na temat zaginionego kufra. Trafią na plebanię, a potem do spółdzielni, gdzie odbędzie się aukcja antyków. Dionizy opowiedział Asi o skarbie i przekonał ją, że będzie miała swój udział w tej przygodzie. Asia i Cyprian będą spędzać ze sobą więcej czasu, a chłopak będzie szukał sposobu, by okazać jej swoje uczucie.

Ekspert uczuć: Kornel zagląda przez dziurkę od klucza z niepokojem, bo dom ich przeraża. Inni oczekują w napięciu, co powie. Zniszczony dom budzi w nich grozę, ale też ciekawość. Gdy Cyprian spotyka Asię, jest onieśmielony, zszokowany i wybity z tropu. Następnie dostrzega urodę dziewczyny i staje się jeszcze bardziej niezdarny i lękliwy. Asia jest pewna siebie i władcza względem Kornela. To czyni ją niedostępną i zawstydza Cypriana.

Ekspert obserwator: Dom jest zniszczony i zabałaganiony w obu utworach. Bohaterowie wchodzą na strych i nie znajdują kufra. Czeka na nich tam Asia. To są podobieństwa. Różnice: W filmie jest historia kościotrupa wuja Mateusza, który tkwi na strychu. W filmie bohaterowie niszczą skrzynkę pocztową, gdy parkują pod domem dziadka. Opowiadają też legendę o białej damie, czego nie ma w książce. Asia w filmie jest dużo bardziej żywa i gadatliwa, przez co jest trochę zabawna. W książce była bardziej opisana poważniej, jak księżniczka.

KARTA PRACY

GRUPA 1

Fragment książki „Klub włóczykijów" E. Niziurskiego:

(...) Za mną, dzieci moje – zagrzmiał wesoło. – Oto przed nami historyczna siedziba rodu Kiwajłłów!- wskazał na parterowe domostwo błyskające białymi ścianami z zieleni zapuszczonego ogrodu.

Kornel jak zwykle chciał być pierwszy i nie czekając na pozostałych członków ekipy, ruszył biegiem do furtki. Przebił się na przełaj przez zarośla otaczające domek i nagle stanął osłupiały. Budynek nie miał ani jednej szyby. Przez puste oczodoły okien wlatywały beztrosko jaskółki. Czyżby dom był niezamieszkany? Wbiegł do wnętrza. Puste izby. Odrapane ściany. Pobiegł po schodach na poddasze. Już miał otworzyć drzwi na strych, gdy wtem usłyszał podejrzany szelest. Zajrzał przez dziurkę od klucza i omal nie krzyknął z wrażenia. Zmieszany, szybko wycofał się z powrotem. (...)

– Tam jest ...Zielona Niedojrzała... – wykształsił wreszcie Kornel.

Ekspert przeszłości – musi określić wszystko, co wydarzyło się kiedyś, a ma związek z fragmentem literackim np.: Do kogo należał ten dom? Dlaczego bohaterowie chcieli tu przyjechać? Jak bohaterowie dotarli do Pułtuska? Itp.

Ekspert teraźniejszości – musi określić wszystko, co wiąże się z opisywaną chwilą tu i teraz, np.: Po co bohaterowie wchodzą na strych? Czego szukają? Itp.

Ekspert przyszłości – musi określić wszystko, co się wydarzy od chwili opisywanej w tekście, i to, co będzie jej następstwem np.: Co postanowią zrobić, gdy nie znajdą kufra? Gdzie się udadzą następnie? Itp.

Ekspert uczuć – musi określić, co czują bohaterowie w określonej, opisanej sytuacji np.: Co czuje Kornel, gdy zagląda przez dziurkę od klucza? Co czują inni towarzysze? Jakie uczucia budzi w nich stary, zniszczony dom?

Ekspert obserwator – musi znaleźć różnice w opisie domu i postaci w powieści i w filmie. Powinien wskazać podobieństwa w utworach i różnice. Które elementy zostały pominięte lub zmienione w filmie.

KARTA PRACY

GRUPA 2

Ekspert przeszłości – musi określić wszystko, co wydarzyło się kiedyś, a ma związek z fragmentem literackim np.: W jaki sposób znalazła się w tym domu Asia? Jakie krążyły legendy związane z tym miejscem? Itp.

Ekspert teraźniejszości – musi określić wszystko, co wiąże się z opisywaną chwilą tu i teraz, np.: W jaki sposób Cyprian spotyka Asię i jak na nią reaguje? Jak Asia zachowuje się w obliczu spotkanych włóczykijów? Itp.

Ekspert przyszłości – musi określić wszystko, co się wydarzy od chwili opisywanej w tekście, i to, co będzie jej następstwem np.: Jak Dionizy przekona Asię, żeby towarzyszyła Kornelowi w przygodzie? Jak potoczą się losy Asi i Kornela? Itp.

Ekspert uczuć – musi określić, co czują bohaterowie w określonej, opisanej sytuacji np.: Co czuje lub myśli Cyprian, gdy widzi Asię? Czy Asia zdradza jakieś emocje? Jak inni na to reagują?

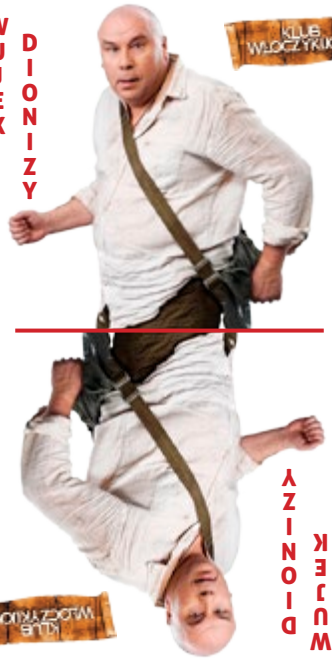
Ekspert obserwator – musi znaleźć różnice w opisie domu i postaci w powieści i w filmie. Powinien wskazać podobieństwa w utworach i różnice. Które elementy zostały pominięte lub zmienione w filmie. Czy w filmie dodano jakieś sceny? Czy Asia została tak samo pokazana? Czy Cyprian zareagował na widok Asi tak samo jak w filmie?

Fragment książki „Klub włóczykijów" E. Niziurskiego:

(...) Następnie obaj panowie otworzyli drzwi i weszli na poddasze. Za nim wślizgnął się Pirydion Młodszy, a na końcu wystraszony Kornel. Istotnie, stworzenie, które siedziało na wielkiej skrzyni po środku opustoszałego strychu, trudno było nazwać potworem. Była to dziewczyna o kasztanowych włosach i uderzająco białej cerze. W płaszczu zarzuconym na ramiona czytała książkę i wyglądała raczej zabawnie niż groźnie w swych wielkich okularach w grubej oprawie na szczupłym nosku. Na widok wchodzących odłożyła książkę, zeskoczyła ze skrzyni i dopiero teraz można było zobaczyć, że nosi rzeczywiście zieloną sukienkę. (...)

Źródło tekstów: Edmund Niziurski, *Klub włóczykijów czyli trzynaście przygód stryja Dionizego*, Wyd. Śląsk, Katowice 1980

WUJEK DIONIZY



DIONIZY WUJEK

CYPRIAN

CYPRIAN

MAKS

MAKS

KORNEL

KORNEL

ASIA

ASIA

DOKTOR KADRYLL

KADRYLL DOKTOR

W KINACH OD 18 WRZEŚNIA