W ŚWIECIE TEATRU

Scenariusze lekcji teatralnych

na podstawie premiery przedstawienia

Amelka, Bóbr i Król na dachu

Teatru „Baj Pomorski" w Toruniu

Zeszyt 1 (5)/2008

KPCEN
TORUŃ

****

TORUŃ, luty 2008

Redakcja:

Marzenna Wiśniewska

Anna Jurewicz

Korekta:

Marzenna Wiśniewska

Danuta Potręć

Skład:

Dorota Wernerowska

Projekt okładki:

Tadeusz Wański

wykorzystano plakat do przedstawienia

Wszelkie prawa zastrzeżone

Druk:

Pracownia Informacji, Promocji i Wydawnictw
Kujawsko-Pomorskie Centrum Edukacji Nauczycieli w Toruniu
Nakład: 250 egz.

SPIS TREŚCI

Wstęp 4

Renata Szymecka, Z Amelką wśród dźwięków, min i pląsów
- propozycja zajęć logorytmicznych dla dzieci i młodzieży 5

Beata Siekierska, Interpretacje ruchowe i zabawy naśladowcze
na podstawie przedstawienia *Amelka, Bóbr i Król na dachu.*
Scenariusz zajęć koła teatralnego dla klas I-III 8

Alicja Rubczak, "Bo fantazja jest od tego, żeby bawić się na całego!"
- scenariusz warsztatów teatralnych dla dzieci ze szkoły podstawowej,
inspirowany przedstawieniem *Amelka, Bóbr i Król na dachu* 10

Aldona Chyłkowska, Dekalog tajemnic przedstawienia *Amelka, Bóbr*
i Król na dachu. Scenariusz zajęć z języka polskiego dla klasy IV 13

Magdalena Łubkowska-Stanisławska, Scenariusz lekcji polonistycznej/
zajęć teatralnych zainspirowany przedstawieniem Teatru „Baj Pomorski”
Amelka, Bóbr i Król na dachu 16

Agnieszka Popowska, Narracyjna struktura magiczna baśni na przykładzie
przedstawienia *Amelka, Bóbr i Król na dachu* 20

WSTĘP

Doświadczyć teatru przez ruch

Praca nad przygotowaniem Zeszytów Metodycznych jest dla mnie za każdym razem ogromną inspiracją w myśleniu o tym, jak postrzegamy, czytamy teatr i jak potem różnorodnie może on funkcjonować w spotkaniu z uczniem. W scenariuszach publikowanych do każdej premiery Teatru „Baj Pomorski" przedstawienia interpretowane są w kontekście struktur dramatycznych i teatralnych, tematów, problemów, wizerunku postaci, ciekawych zagadnień (np. języka), które uczniowie poznają dzięki połączeniu różnych metod pracy. Piąty numer, zainspirowany premierą sztuki Tankreda Dorsta *Amelka, Bóbr i Król na dachu*, jest o tyle szczególny, że po raz pierwszy tak mocny akcent został położony na ruch. Podkreślenie problematyki ruchu scenicznego to ważna propozycja poznawania teatru poprzez *stricte* sceniczne środki wyrazu. Autorzy scenariuszy w ciekawy sposób zwracają uwagę, jak sposób istnienia aktora w przestrzeni teatralnej, poruszania się po niej, służy konstruowaniu wizerunku bohaterów, budowaniu relacji między postaciami, wreszcie wyrażaniu emocji. Ponadto, jak ruch wiedzie nas ku archetypicznej wędrówce, która dla głównej bohaterki przedstawienia jest doświadczeniem inicjacyjnym. Co jednak najważniejsze, opublikowane w tym numerze scenariusze proponują właśnie poprzez działania ruchowe pracę z dziećmi i młodzieżą nad problematyką, którą podejmuje opowieść teatralna o Amelce. To już nie jest propozycja interpretowania przedstawienia, ale coś znacznie szerszego i bliższego w konsekwencji istocie teatru – doświadczania go całym sobą, wprawiania w ruch ciała, które stając się „ciałem mówiącym" pomaga nam odkrywać siebie.

Mam nadzieję, że zarówno autorzy, jak i czytelnicy zaproponowanych w tym numerze scenariuszy podejmą z uczniami tego typu wyprawę i zmierzą się z tym, co nowe i nierozpoznane.

Marzenna Wiśniewska
kierownik literacki Teatru „Baj Pomorski"
w Toruniu

Renata Szymecka
Nauczyciel języka polskiego/ logopeda w Gimnazjum im. Jana Pawła II w Pluskowęsach

Z Amelką wśród dźwięków, min i pląsów – propozycja zajęć logorytmicznych dla dzieci i młodzieży

Jest to propozycja kilku ćwiczeń logorytmicznych, artykulacyjnych, technik teatralnych po obejrzeniu przedstawienia *Amelka, Bóbr i Król na dachu*:
- dla dzieci od 7 roku życia na grupowych zajęciach logopedycznych,
- dla młodzieży na zajęciach koła teatralnego.

Uczniowie, zanim przystąpią do ćwiczeń, powinni uważnie obejrzeć przedstawienie, zwracając szczególną uwagę na: odgłosy/ dźwięki wydawane przez wszystkich bohaterów przedstawienia; na ich mimikę/ miny; na ruchy rąk, nóg, głów …

Zajęcia powinny odbywać się w sali bez krzeseł i stolików, na dywanie.

Cele:

Uczeń

- potrafi wypowiadać się na temat obejrzanego przedstawienia
- umie zadawać pytania zamknięte na temat wyglądu, osobowości, zachowań poszczególnych bohaterów przedstawienia
- potrafi wykonać wskazane ćwiczenia
- umie prawidłowo wymawiać poszczególne głoski

Metody i techniki:

- gimnastyka narządów artykulacyjnych
- ekspresyjno – zabawowe
- praca w zespole, indywidualna
- pozy

Pomoce:

- instrumenty muzyczne (np.: bębenki, kołatki…)
- opaski papierowe z imionami bohaterów przedstawienia
- małe lustereczka
- bajka logopedyczna

Przebieg zajęć:

Pogadanka na temat wrażeń po przedstawienia *Amelka, Bóbr i Król na dachu*

Zabawa wprowadzająca w klimat przedstawienia

Wszyscy uczestnicy spotkania siadają w kręgu. Prowadzący nakłada na głowę każdego uczestnika papierową opaskę, na której widnieje nazwa jakiegoś bohatera spektaklu (warunek: wszyscy w kręgu – oprócz zainteresowanego – widzą napis widniejący na opasce); każdy zadaje pytania zamknięte dotyczące napisu na swojej opasce, np.: Czy jestem dziewczynką? Czy jestem zwierzęciem?

Czy mam czarne włosy? Czy ciągle jem parówki? Czy umiem śpiewać? Pozostali uczestnicy spotkania odpowiadają tylko – tak lub – nie.

Podczas tej zabawy uczestnicy spotkania przypominają sobie istotne cechy wyglądu, osobowości, zachowań bohaterów przedstawienia.

Gimnastyka narządów artykulacyjnych – bajka logopedyczna „Szepczący Las”

Prowadzący rozdaje wszystkim lustereczka, każdy uważnie wykonuje polecenia prowadzącego, śledząc pracę języka i warg w lustereczku. Wszyscy słuchają opowieści logopedycznej o Szepczącym Lesie:

Późnym wieczorem jeszcze szczęśliwa Amelka (wszyscy uśmiechają się, pokazując zęby) *wraz ze swymi towarzyszami dotarła do Szepczącego Lasu, w którym rosło mnóstwo olbrzymich drzew.* (Dotykamy czubkiem języka wszystkich zębów po kolei – liczymy je). *Drzewa są bardzo wysokie* (językiem dotykamy czubka nosa) *i mają twarde pnie* (masujemy językiem górne i dolne zęby). *Amelka nikogo nie widzi, więc głośno krzyczy* (powtarzamy: ojojojo!). *Wszystkim jest zimno* (język wysuwamy z buzi i chowamy - najpierw język jest długi, prosty jak grot, drugi raz płaski i szeroki – ćwiczymy naprzemiennie). *Amelka przytula się do Bobra* (językiem masujemy wewnętrzną stronę policzka prawego, potem lewego – czynność powtarzamy przynajmniej pięć razy). *Bóbr uśmiecha się do Amelki, Amelka do Dyni, Dynia do…* (wszyscy uśmiechają się, przyklejając wargi do zębów – nie mogą pojawić się zęby). Bajkę można zakończyć w dowolnie wybranym momencie, zbieramy lustereczka.

Zabawa – przybieranie póz

Na dany przez prowadzącego znak uczestnicy spotkania przybierają pozę:

- drzewa – uniesione wysoko ręce, spięte pośladki, lekko rozchylone stopy; poruszamy się leniwie całym tułowiem w prawo/lewo, ku przodowi, wokół osi,
- dumnego króla/ szalonego króla, którego nie słuchają nogi,
- nadętej Mruksy z założonymi na piersiach rękoma,
- węszącego Psa,
- omdlałej z pragnienia Wróżki Lulejki.

Przy każdej postaci na dany znak następuje ożywienie postaci – ruch rąk, nóg, głowy.

Zabawa logorytmiczna „Amelka i jej towarzysze w podróży”

Prowadzący dzieli zespół na cztery grupy (wszyscy odliczają kolejno do czterech). Jedynki są Amelkami, dwójki – Bobrami, trójki – Dyniami, czwórki – Gruszkami. Uczestnicy spotkania wspólnie przypominają sobie sposoby poruszania się poszczególnych postaci przedstawienia.

Prowadzący prosi, aby Amelki poruszały się tak jak aktorka w spektaklu – *wysoko uniesione kolana, żwawy krok*; Bobry – *kuleją* ; Dynie – *idą wolno, kiwając się w obie strony jak kaczka*; Gruszki – *opuszczają dłonie wzdłuż ciała, poruszają się na palcach, lekko podrygując*.

Prowadzący wystukuje na dowolnie wybranym instrumencie różne rytmy: od bardzo wolnych po bardzo szybkie. Wszyscy uczestnicy zabawy poruszają się swoim krokiem w rytm muzyki wystukiwanej przez prowadzącego. Zabawę można zakończyć w dowolnie wybranym przez siebie/ uczestników momencie.

Ćwiczenia głosowe:

Uczestnicy:

- szepczą sylabami imię Amelki,
- głośno nawołują Amelkę, udając wściekłą Frygę,
- udają Mruksę – ze zniecierpliwieniem nawołują Amelkę,
- udają przerażonego psa, który próbuje szczekać – hau,
- udają mlaskającą głośno Dynię,
- jęczącego z bólu Bobra – auuu, – auuu,
- śpiewającego Kosa.

Konkurs na najstraszniejszą/najśmieszniejszą minę bohaterów przedstawienia, np.:

- pękająca ze złości Fryga,
- nadąsana, z opuszczonymi kącikami ust Mruksa,
- zadowolona z odnalezienia ojca/ przerażona ciemnością Amelka.

Na zakończenie zajęć prowadzący dziękuje uczestnikom za aktywny udział.

Beata Siekierska
Nauczycielka nauczania zintegrowanego w Szkole Podstawowej nr 7 w Brodnicy

Scenariusz zajęć koła teatralnego dla klas I-III z wykorzystaniem zabaw i ćwiczeń w zakresie ekspresji scenicznej

Temat zajęć: **Interpretacje ruchowe i zabawy naśladowcze na podstawie przedstawienia *Amelka, Bóbr i Król na dachu***

I. Cele ogólne:

- przygotowanie uczniów do aktywnego udziału w życiu kulturalnym poprzez rozbudzenie zainteresowań teatrem i świadomego odbioru sztuki teatralnej
- kształtowanie osobowości dziecka poprzez działanie na wyobraźnię, przeżycia dziecka wywołane obejrzeniem przedstawienia teatralnego

II. Cele operacyjne:

Uczeń:

- wykazuje poczucie odpowiedzialności i dyscypliny podczas ćwiczeń
- nabywa otwartości w kontaktach z innymi oraz swobody podczas zabaw
- kształci umiejętność określania i przedstawiania za pomocą gestów rąk, nóg i głowy odpowiedniej sytuacji, stanów uczuciowych
- potrafi przedstawić przy pomocy ruchu ciała i mimiki określony problem
- kształci umiejętność spontanicznej interpretacji podczas naśladowania sytuacji na podstawie obejrzanego przedstawienia

III. Metody:

- gry i zabawy
- ekspresja ruchowa

IV. Przebieg zajęć:

1. Ćwiczenie rozluźniające, rozwijające koncentrację uwagi

Na hasło nauczyciela: „Grymasy i wygibasy Mruksy" uczniowie biegają po sali, wykonują wybrane przez siebie, spontaniczne ruchy oraz robią różne miny. Mogą głośno krzyczeć, śmiać się. Czynności powtarzane są do chwili, gdy nauczyciel poda hasło: „Wielka Pokrzywa", wtedy dzieci zamierają w zastanych pozach.

2. Zabawa ucząca współpracy i budująca wzajemne zaufanie

Uczniowie w parach wykonują zadanie „Wspólnie pokonamy wszystkie przeszkody". Jeden z uczniów w parze ma zasłonięte oczy i pokonuje napotkane przeszkody korzystając ze wskazówek drugiego ucznia. Zbliżanie się do przeszkody spotyka się z reakcją: „Trujący Grzyb", który trzeba ominąć. Dojście do celu jest wspólnym sukcesem.

3. Zabawy fabularne - naśladujące zachowanie postaci z przedstawienia

Cechą zabaw ma być brak rekwizytów i oszczędne operowanie słowem.

- „Mruksa się budzi”
W pozycji leżącej uczniowie naśladują śpiącą Mruksę. Kręcą się z zamkniętymi oczami, wykonując bardziej energiczne ruchy, od czasu do czasu chrapią cicho, później głośno. Na hasło nauczyciela: „Kos zaśpiewał” uczniowie zrywają się, zasłaniają rękoma uszy, wykonując przy tym grymasy twarzy.

- „Amelka pomaga Mruksie”
Dzieci operując słowem i gestem naśladują w parach leniwą, opryskliwą Mruksę, która się ubiera i Amelkę, która jej pomaga. Amelka czesze jej włosy, zakłada suknię, czyści jej buty, zakłada jej na stopy. Jest przy tym miła i uśmiechnięta, tolerancyjna na niemiłe miny i gesty znudzonej i rozdrażnionej Mruksy.

- „Amelka biegnie do Szepczącego Lasu”
Uczniowie ostrożnie rozbiegają się po sali, naśladując spieszącą się Amelkę, która rękoma musi odsuwać gałęzie drzew i krzewów, przeskakuje przez kłody. Dzieci mają za zadanie nie trącać się nawzajem, mają naśladować ostrożne omijanie drzew.

- „Amelka wypróbowuje podarunki od Wróżki Lulejki”:
  - dzieci zamykają oczy i wyobrażają sobie całkowitą ciemność, trzęsą się ze strachu. Nauczyciel ogłasza, że przekręca klucz w „złotej kłódce”. Dzieci otwierają oczy, uśmiechają się, naśladują radość z powodu jasności;
  - dzieci naśladują czesanie włosów „złotym grzebieniem”, wyobrażają sobie, że za jego przyczyną na podłogę spadają piękne perły, którymi się zachwycają. Naśladują zdziwienie i radość;
  - dzieci naśladują wylewanie na siebie „wodnej sukienki” z wiadra, którą się zachwycają i tańczą.

- „Zapadł zmrok w Szepczącym Lesie”
Dzieci wyrażają strach na skutek wyobrażenia sobie, że zapada zmrok, który zapowiada obudzenie się groźnej Sowy. Na hasło: „Jasność”, dzieci z radością poklepują się po ramieniu.

4. Praca z tekstem

Ćwiczenie mające na celu dobranie odpowiednich określeń do postaci z baśni. Dzieci pracują w grupach. Dostają kopertę z imionami postaci z przedstawienia i kopertę z przymiotnikami.
Efektem wykonanego zadania są m. in. określenia:

- dobrotliwa Amelka, majestatyczna Dynia, dojrzała Gruszka, tajemnicza Wróżka Lulejka, przyjacielski Bóbr, roztargniony Król, podstępna Fryga, opryskliwa Mruksa.

5. Zakończenie zajęć.

Alicja Rubczak
mgr kulturoznawstwa, studentka IV roku filologii polskiej UAM

„Bo fantazja jest od tego, żeby bawić się na całego!" - Scenariusz warsztatów teatralnych dla dzieci ze szkoły podstawowej, inspirowany przedstawieniem *Amelka, Bóbr i Król na dachu*, w reżyserii Pawła Aignera

Głównym elementem warsztatów teatralnych są ćwiczenia ruchowe[1], które pomogą uczniom zrozumieć niektóre mechanizmy konstruowania wizji scenicznej przedstawienia, rozpoznać motywacje aktorskie, a także będą dobrym punktem wyjścia do integrowania grupy i przełamywania barier związanych z blokadą ciała podczas bliskich kontaktów z rówieśnikami. Całość warsztatów stanie się również podstawą do odtworzenia i nazwania uczuć oraz przemyśleń towarzyszących uczniom podczas przedstawienia.

Czas trwania: 90 min.

Grupa: maksymalnie 12 osób

I. Cele główne:
- kształtowanie postawy świadomego odbioru przedstawienia teatralnego
- rozwijanie wyobraźni uczniów
- budowanie świadomości ciała

II. Cele szczegółowe:
- umiejętność ustosunkowania się do obejrzanego spektaklu
- zdolność rozpoznawania poszczególnych elementów składających się na przedstawienie (fikcyjnych: fabuła, postać; rzeczywistych: aktor, reżyser)
- kreowanie twórczej postawy wobec materii spektaklu

[1] Wykorzystane ćwiczenia ruchowe zostały zaczerpnięte z warsztatów teatralnych prowadzonych przez Jerzego Weltera z Teatru Studio Czyczkowy. Stosowane były przez autorkę scenariusza podczas zajęć teatralnych prowadzonych w szkołach podstawowych i ponadpodstawowych.

- rozwijanie zdolności współpracy w grupie
- przełamywanie barier związanych z kontaktem fizycznym i własną cielesnością

III. Metody:
- dyskusja
- burza mózgów
- mapa myśli
- metoda zajęć praktycznych – ćwiczenia ruchowe

IV. Materiały:
- 5 arkuszy szarego papieru
- flamastry, magnesy

V. Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie:

Rozmowa na temat obejrzanego spektaklu – pytania i odpowiedzi.

Prowadzący zadaje uczniom kilka prostych pytań na temat odczuć po obejrzeniu przedstawienia – pozwala to wprowadzić w tematykę spektaklu oraz zwrócić uwagę na jego istotne elementy.

Przykładowe pytania:
- Czy spektakl Wam się podobał? Dlaczego tak? Dlaczego nie?
- Jak nazwalibyście uczucia, które towarzyszyły Wam podczas oglądania przedstawienia?
- Spróbujcie kilkoma słowami określić problemy, które porusza przedstawienie *Amelka, Bóbr i Król na dachu*.
- Co Was najbardziej przestraszyło, a co rozśmieszyło?
- Który z bohaterów wzbudził waszą sympatię, a którego polubiliście najmniej?

Ostatnie pytanie jest przejściem do następnej części zajęć, w której dzieci będą określać cechy wybranych bohaterów przedstawienia.

2. Ćwiczenia

- Praca w grupach

Uczniowie dzielą się na 3 bądź 4 grupy, otrzymują arkusze papieru, na których napisane są po dwa imiona bohaterów przedstawienia (np. 1. Mruksa, Gruszka; 2. Amelka, Król; 3. Pani Fryga, Piesek Szino; 4. Bóbr, Dynia).

Polecenie: dopisz do każdej postaci 3 najbardziej charakterystyczne cechy. Prowadzący przypina magnesami wypełnione arkusze do tablicy. Uczniowie zapoznają się z zapisanymi przez ich kolegów cechami. Prowadzący proponuje uczniom zabawę w kalambury. Każde z dzieci ma wybrać sobie jedną z wypisanych cech i przedstawić ją uczniom bez użycia słów. Zadaniem

pozostałych uczniów jest odgadnąć tę cechę. Ćwiczenia nie muszą wykonywać wszystkie osoby w grupie.
- Ćwiczenia ruchowe
Chodzenie w tempie, wypełnianie pustych miejsc przestrzeni.
Prowadzący wybiera z grupy jednego ucznia, który będzie prowadził ćwiczenie na tempo chodzenia. Cała grupa ma chodzić po sali w tym tempie, które wyznacza uczeń prowadzący, ale nie naśladując jego ruchów. Uczeń prowadzący na początku ćwiczenia podnosi rękę i mówi swoje imię. Dalsza część przebiega w ciszy. Prowadzący może włączyć się do ćwiczenia. Po chwili wyznaczona zostaje zmiana, tempo nadaje inny uczeń, który również podnosi rękę i mówi swoje imię. Powtarza się to kilkakrotnie. Zwracamy uwagę, żeby uczniowie wykonywali ćwiczenie w milczeniu, wypełniali puste przestrzenie sali, starali się nie wpadać na siebie.
Po kilku zmianach wprowadza się do ćwiczenia innowację - uczniowie, nadal utrzymując tempo osoby prowadzącej, mają raz chodzić daleko od siebie, pozbawieni kontaktu, po chwili zaś zbliżyć się do siebie jak najbardziej, wręcz przeciskać się obok siebie, zajmując tylko skrawek przestrzeni.

Rozmowa: Próba przypomnienia fragmentów przedstawienia, w których aktorzy grali bardzo blisko siebie - jakie emocje im wtedy towarzyszyły? – np.: chwile strachu przed szczekającym Psem, strach przed Sową w Szepczącym Lesie. Ważne jest, żeby użyć świadomie słownictwa – aktor, gra.

- Ćwiczenia na wyobraźnię
Uczniowie ustawiają się w kręgu. Prowadzący wyjaśnia, że teraz będą bawić się piłką – pokazuje w dłoniach sporych rozmiarów wyimaginowaną piłkę, rzuca do jednego z uczniów i prosi, by ten odrzucił ją koledze. Gdy już uczniowie sprawnie stosują zasady gry wyimaginowaną piłką, wprowadzamy następną piłkę – malutką oraz trzecią – ogromną. Gra zostanie przerwana i rozpoczęta od nowa, gdy któraś z piłek zostanie upuszczona.

Uczniowie nadal ustawieni w kręgu podają sobie wyimaginowany przedmiot – bardzo lekkie piórko oraz ciężki kamień.

Rozmowa: tematem rozmowy są ogromne możliwości naszej wyobraźni. Co pomogło uczniom poczuć wymyślone przedmioty? Jak wyobraźnia wspiera nas w wyczarowywaniu świata?
Prowadzący prosi uczniów o przypomnienie kilku przygód, jakie spotkały bohaterów przedstawienia podczas podróży do Szepczącego Lasu. Po odpowiedzi prowadzący proponuje dzieciom podróż w wyobraźni. Teraz one przeżywają przygody Amelki i jej przyjaciół, wcielając się w wybranych bohaterów.

- Ćwiczenie na integrację

Uczniowie ustawiają się jeden za drugim, chwytają się za biodra i tworzą węża. Jedna osoba pozostaje niepodłączona. Zadanie polega na tym, by cały wąż tak bronił swego ogona, żeby niepodłączona osoba nie mogła go złapać. Zmiana następuje w momencie, gdy osoba niepodłączona złapie ogon lub gdy wąż się rozerwie. Osoba, która była pierwsza, odłącza się od grupy i łapie ogon, na końcu którego ustawia się osoba, która przedtem łapała ogon. Ćwiczenie można powtórzyć kilka razy.

Rozmowa: Prowadzący zadaje uczniom pytania:
Jak ważne jest trzymanie się razem w czasie niebezpieczeństwa?
Czy inne osoby w grupie są w stanie ochronić jedną?
Dlaczego ludzie w grupie czują się pewniej?

3. Część zamykająca – wyciszenie:
Prowadzący poleca uczniom, żeby położyli się na podłodze, zamknęli oczy i w ciszy przypomnieli sobie najmilszy moment przedstawienia.

Aldona Chyłkowska
Nauczyciel języka polskiego w ZS nr 9 w Toruniu

Scenariusz zajęć z języka polskiego dla klasy IV

Temat lekcji: **Dekalog tajemnic przedstawienia pt. „*Amelka, Bóbr i Król na dachu***

I. Cele:
Uczeń:
- potrafi wypowiedzieć się i uzasadnić swoją opinię na temat obejrzanego przedstawienia
- ocenia postawę bohaterów i potrafi ustosunkować się do nich
- dostrzega i analizuje konteksty literackie i plastyczne, wypowiada się na ich temat
- pracuje i wypowiada się w sposób twórczy
- korzysta ze słowników

II. Metody:
- rozmowa kierowana
- burza mózgów
- praca w grupach

III. Formy pracy:

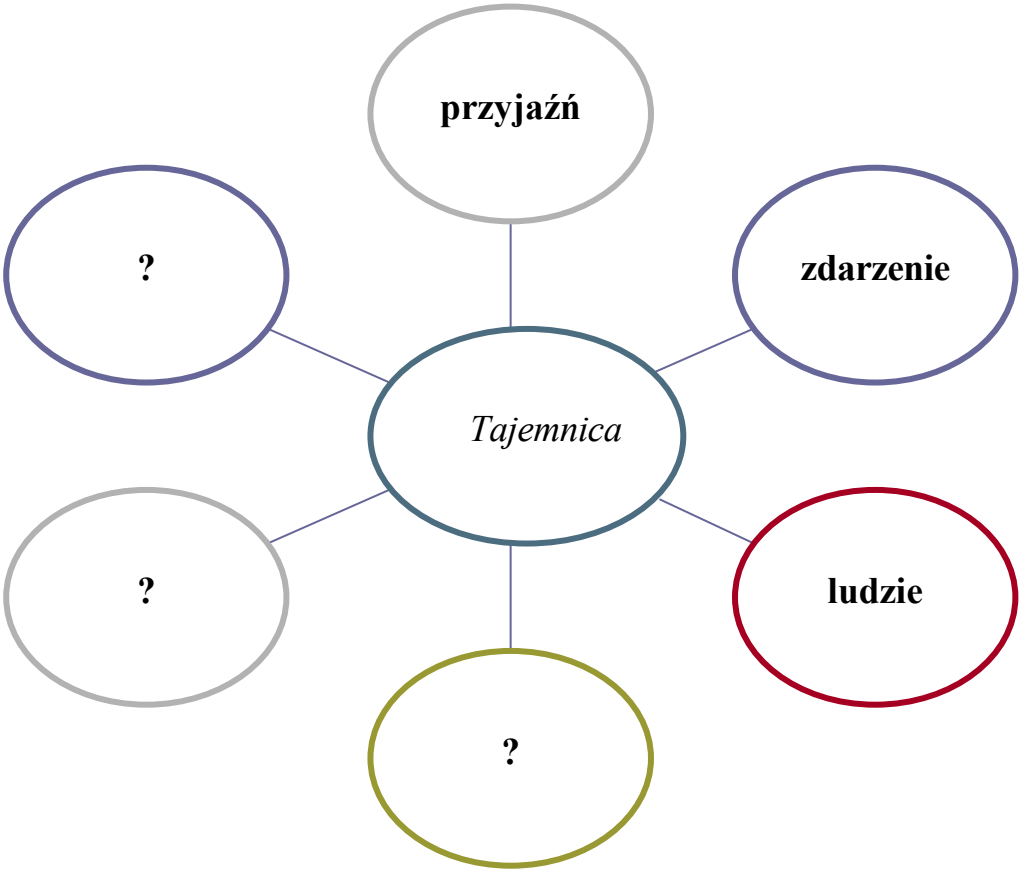
- indywidualna
- grupowa
- zbiorowa

IV. Środki dydaktyczne:

- plakat spektaklu *Amelka, Bóbr i Król na dachu*
- karteczki do uzupełnienia
- płyta z nagraniem muzyki - motyw przewodni z filmu *Różowa Pantera*
- koszyk i tajemnicze koperty z numerami od 1 do 10, zawierającymi hasła (jedna koperta = jedna tajemnica) oraz instrukcje do pracy
- arkusze szarego papieru
- Słowniki poprawnej polszczyzny

V. Przebieg lekcji:

1. Wprowadzenie w tematykę zajęć - wysłuchanie melodii z płyty, określenie nastroju tajemniczości. Następnie nauczyciel prosi o stworzenie mapy skojarzeń wokół słowa tajemnica.



2. Uczniowie otrzymują karteczki, które samodzielnie uzupełniają.

Tajemnica to……, ma kolor…… i pachnie jak……
Podaj dwie najbardziej tajemnicze postacie z przedstawienia pt.: *Amelka, Bóbr i*

Król na dachu i uzasadnij swój wybór. …… …… …… …… Przedstaw graficzny symbol tajemnicy.

3. Uczniowie wypowiadają się na temat obejrzanego przedstawienia, oceniają je i uzasadniają swoją wypowiedź.

4. Nauczyciel przedstawia cele lekcji - odkrycie tajemnic spektaklu, w tym momencie uczniowie zapisują temat lekcji. Następnie wybiera losowo dziesięciu uczniów, którzy przy muzyce wybierają z koszyka kolorowe koperty (utrzymane w kolorystyce przedstawienia) z numerami i hasłami oraz instrukcją do pracy. Uczniowie dobierają sobie współpracowników do pracy w grupach.

   1 ✉ Świat przedstawiony w utworze
   2 ✉ Przepowiednia Kosa
   3 ✉ Spotkanie z wróżką
   4 ✉ Przyjaźń
   5 ✉ Marzenia wędrowców
   6 ✉ Czarny miód
   7 ✉ Błędy językowe w przedstawieniu
   8 ✉ *Amelka, Bóbr i Król na dachu* baśnią?
   9 ✉ Budowa spektaklu
   10 ✉ Prawda o bohaterach

Pierwszą tajemnicę opracowujemy wspólnie z całą klasą, pozostałe w grupach.

1 ✉ Świat przedstawiony w utworze:
   a) czas i miejsce akcji
   b)

Bohaterowie	
realni	nierealni

   c) magiczne przedmioty
   d)

Wydarzenia	
Realistyczne	fantastyczne

5. Przedstawiciele każdej grupy prezentują efekty swojej pracy.

6. Nauczyciel podsumowuje lekcję, podając każdej grupie tajemniczą karteczkę, na której znajduje się krótka refleksja i ocena pracy.

Hasło podsumowujące: Każdy człowiek jest tajemnicą dla drugiego!

PRACA DOMOWA
Napisz w kilku zdaniach, która tajemnica odkryta podczas lekcji poruszyła ciebie najbardziej. Swoją wypowiedź uzasadnij.

Magdalena Łubkowska-Stanisławska
Nauczyciel polonista w Zespole Publicznych Szkół w Kijewie Królewskim; instruktor Młodzieżowego Domu Kultury w Toruniu („Drao”- zajęcia teatrologiczne i warsztatowe z młodzieżą)

Scenariusz lekcji polonistycznej/ zajęć teatralnych zainspirowany przedstawieniem Teatru „Baj Pomorski” *Amelka, Bóbr i Król na dachu* (reż. Paweł Aigner)

***Temat:* „Drogę wytycza się idąc” (P. Coehlo)? – znaki zapytania na temat wędrowania**

Sceniczna interpretacja współczesnej bajki niemieckiego dramaturga, Tankreda Dorsta, przenosząc widza w baśniowy świat, pozwala mu stać się towarzyszem wędrówki głównej bohaterki – Amelki. Stać się wędrowcem... wędrować którędyś, dokądś i po coś. Jednak...prawda tego wędrowania pozostaje ukryta – okryta tajemnicą. Wiele pytań... – właściwie droga każdej postaci układa się w znak zapytania... Ujawnia się, ale...”Najważniejsze jest niewidoczne dla oczu. Dobrze widzi się tylko sercem.” – jak mówi się w utworze o innym wędrującym bohaterze – Małym Księciu.

Zajęcia proponuję przeprowadzić po obejrzeniu spektaklu z młodzieżą w wieku ok. 12 – 15 lat, czy to podczas lekcji, czy zajęć pozalekcyjnych, nawet pozaszkolnych.

Czas trwania: przynajmniej 90 minut.

Miejsce: sala – klasa posiadająca dużo wolnej przestrzeni. Dobrze, by odbiorcy znali treść *Małego Księcia* A. de Saint – Exupery'ego.

I. Cele:
Uczestnik
- dostrzega i gromadzi informacje wyrażone bezpośrednio i pośrednio
- nazywa cechy i emocje bohaterów przedstawienia oraz własne
- nabywa umiejętność mówienia o problemach i uczuciach, nie tylko w sposób werbalny
- wchodzi w różnego typu relacje interpersonalne
- rozwija wyobraźnię
- doświadcza „drogi"....(cokolwiek to znaczy), przybliżając się do jej archetypu
- staje się świadomym czytelnikiem, widzem, osobą

II. Metody:
- polonistyczne aktywizujące
- dramowe
- warsztatowe

III. Pomoce:
- plakat teatralny spektaklu, programy teatralne, fotosy z przedstawienia (wydruki)
- teksty *Małego Księcia* A. de Saint – Exupery'ego, ilustracje związane z tekstem
- duże arkusze szarego papieru, flamastry, bloczki małych kartek samoprzylepnych, długi, zwinięty sznurek

IV. Przebieg spotkania:
1. Rozgrzewamy się, rozluźniamy (można wykorzystać muzykę).
   - Uczestnicy stoją w dowolnych miejscach sali. Swobodnie rozciągają ciało – podobnie jak na gimnastyce. Rozluźniają się.
   - Jedna z osób zaczyna poruszać wybraną częścią ciała, w wymyślony przez siebie sposób przekazuje ten gest – jakby impulsem – kolejnej osobie. Ta dodaje do tego gestu swój własny pomysł i przekazuje następnemu uczestnikowi, itd. Przez całe ćwiczenie trwamy w działaniu.
   - Prowadzący uczy grupę prostego wiersza J. Kerna pt. *Wąż* (zapis graficzny niezgodny z oryginałem):
     „Idzie wąż polną dróżką. Nie porusza żadną nóżką. Poruszałby, gdyby mógł, lecz wąż przecież nie ma nóg."

- Uczestnicy bawią się recytując. Szukają najpierw osobnego, potem wspólnego interpretowania tekstu ruchem.
- Mówią tekst, chodząc po sali w różnych tempach, np. bardzo wolno, szybciej, bardzo szybko.
- Rozluźniają się.

2. My mamy nogi! (muzyka w tle mile widziana)
   - Młodzież przygląda się swoim nogom, dotyka ich, doświadcza, także w ruchu.
   - Prowadzący zachęca uczestników do odrysowania śladu stóp na wyłożonych w różnych miejscach arkuszach szarego papieru. Ślad ma być charakterystyczny dla danej osoby (może być w butach).
   - Chodzimy po sali, nawzajem zapoznając się nogami, dowolną ich częścią.
   - Do rozmów nóg próbujemy dodać słowa, jakoś zareagować na spotkanie (tu zaczynają się ujawniać emocje, odczucia wewnętrzne).
   - Następuje zatrzymanie. Rozmawiamy o tym, co do tej pory nas spotkało.
   - Słowa – klucze dla nas najważniejsze dopisujemy do pozostawionych śladów stóp.
3. Wędrujemy z Amelką.
   - Uczestnicy próbują wczuć się w postać Amelki: równocześnie przybierają pozy związane z tym, jak zapamiętali bohaterkę. Na znak dany przez prowadzącego pozy ożywają i chwilę trwają w tym działaniu połączonym ze słowem. Na kolejny znak zastygają w bezruchu w danym momencie „akcji". Wyrazem twarzy próbują oddać emocje towarzyszące dziewczynie.
   - Na przygotowanym wcześniej dużym arkuszu papieru z odrysowanym konturem postaci dziewczęcej, wpisujemy w jego środek nazwy uczuć, stanów bohaterki, na które zwróciliśmy uwagę. Poza konturem dopisujemy, zaczynając symbolicznie na wysokości serca, imiona postaci: Bobra i kolejnych bohaterów historii: Wróżka Lulejka, Trujący Grzyb, Gruszka, Dynia, Pies Szino Pantaleon, Król, Pokrzywa, Pani Fryga, Mruksa, Kos.
   - Uczestnicy podchodzą do plakatu – w dowolnej kolejności, może się też zdarzyć, że równocześnie – i zatrzymują przy wybranej postaci spośród towarzyszy Amelki. Uczniowie wcielają się w tę postać. Robimy to tak, jak czujemy. Można tylko stać i wykonać jakiś gest charakterystyczny dla bohatera, gest w stronę Amelki, odezwać się.
   - Wracamy na miejsca. Po zakończeniu ćwiczenia rozmawiamy na jego temat. Na małych, rozdanych przez prowadzącego karteczkach, uczestnicy zapisują to, co w rolach zapamiętali ze spotkania z bohaterką. Karteczki te następnie dokładamy do plakatu w formie jakby ścieżek biegnących od każdej z postaci. Wracamy na miejsca.

- Osoby chętne ponownie podchodzą do plakatu po to, by stając w konturze Amelki, nawiązać kontakt z innymi bohaterami. Tylko spojrzeniem w daną stronę, odezwaniem się, wkroczeniem na daną ścieżkę - wykonanie zależy od uczestników.
- Prowadzący podchodzi do każdego, kto bierze udział w tym ćwiczeniu. Symbolicznie dotyka ramienia i prosi o dokończenie wypowiedzi: „Chciałabym /Chciałbym teraz zapytać.....”
- Grupa słucha uważnie. Pytania, które najmocniej do nas trafią, zapisujemy na plakacie z konturem dziewczyny. Kto wie, może uda się poprzez ich zapisanie, połączyć ścieżki – drogi bohaterów.
- Rozluźniamy się, nawiązując ruchem do „uciekających” nóg Króla.

4. Mały Książę w świecie Amelki.
   - Krótko przypominamy sobie historię Małego Księcia.
   - Uczestnicy chodzą po sali w dowolnych kierunkach. Na znak prowadzącego zastygają w pozie przywołanego przez niego bohatera (np. Lotnik, Mały Książę, Żmija, Róża, Geograf, Pijak, itd.) Na kolejny dany znak zadają w imieniu postaci pytanie związane z sytuacją, w której postać się znajduje w tym momencie.
   - Po wyjściu z ćwiczenia siadamy wokół plakatu z konturem. Próbujemy sobie wyobrazić, o co Mały Książę zapytałby Amelkę lub tych, których spotkała ona na swej drodze. Kto ma pomysł – mówi, zwracając się do konkretnego bohatera, nawet „do niego” podchodząc. (Niektóre stwierdzenia, myśli mogą okazać się bliskie tekstowi, którego książę jest bohaterem. Wydaje mi się, że istnieją ciekawe analogie między obiema przywołanymi historiami. Nie narzucajmy ich jednak. Kto dostrzeże, ten wypowie.)
5. Dochodzimy.... – tylko dokąd?
   - Uczestnicy wstają z miejsc. Po kolei podchodzą do plakatu z konturem dziewczyny. Z wybranego przez siebie świadomie miejsca „wyruszają” ku plakatowi ze śladami. W ślad lub obok niego wpisują kolejne słowo klucz, wypływające z tego, czego doświadczyli na zajęciach.
   - Stajemy w dowolnych miejscach sali. Prowadzący odczytuje wszystkie (lub niektóre) słowa – klucze wpisane przez młodzież.
   - Na znak dany przez prowadzącego uczestnicy wychodzą z miejsca, w którym stali. Czynią to w sposób przemyślany, kierując się impulsem z zajęć. Idą szybko lub powoli. Starannie – byle jak. Swobodnie – poważnie. Po prostu tak, jak odczuli. Może się zdarzyć, że ktoś pozostanie na miejscu.
6. I to już koniec (a może początek).
   - Prowadzący dziękuje za udział we wspólnym wędrowaniu. Prosi uczestników o powtórzenie w tempie cytatu z tematu lekcji, w sposób właściwy ich wewnętrznemu odczuciu, np. jako pytanie, stwierdzenie lub wykrzykując: radośnie, smutno, refleksyjnie (tego, oczywiście nie

podpowiadamy młodzieży). W tym czasie rozwijamy sznurek, tworząc z niego wspólną drogę.

Można zachęcić młodzież do napisania fragmentu sztuki lub opowiadania, w którym Amelka w „swoim świecie" spotka się z Małym Księciem lub/i jakąś z postaci „jego świata", lub pokazującą spotkanie „odwrotne", Amelkę wśród tamtych bohaterów.

Agnieszka Popowska
Opiekun Sekcji Animacji Kultury Studenckiego Koła Naukowego Pedagogów WNP UMK

Narracyjna struktura magiczna baśni na przykładzie przedstawienia *Amelka, Bóbr i Król na dachu*, reż. Paweł Aigner

Pomysł na scenariusz o narracyjnej strukturze baśni magicznej powstał ze względu na tzw. "widza pierwszego kontaktu". W przedstawieniu w reż. Pawła Aignera roi się odniesień do różnych wątków kultury (cytaty z różnych baśni – z *Czerwonego Kapturka*: las i czerwony kapelusik dziewczynki, Dynia jako karoca z *Kopciuszka*, Król na dachu z muzyką ze *Skrzypka na dachu*, itd...). Pomyślałam jednak, że warto udać się w stronę przeciwną – nie doczytywania się różnych szczegółowych odniesień do kultury, a odwrotnie zadania sobie trudu poszukania tego, co w baśniach zrozumiałe, możliwe do odczytania, intuicyjnie wyczuwając konstrukcję. Pomysł czytania struktury magicznej może też zachęcić do szukania jej śladów w innych, poza baśniami, wytworach kultury.

I. Określenie "magiczne" odnosi się do pewnych uniwersalnych doświadczeń, które mogłyby być rozumiane przez wszystkich ludzi różnych kultur i epok. W tytule zawarte jest pojęcie baśni, natomiast struktura magiczna odnosi się także do narracji nie tylko literackich, takich jak mity, baśnie, ale także np. filmowych.

II. W strukturze magicznej baśni pojawiają się bohaterowie pełniący określone funkcje a także ciąg sytuacji fabularnych, które muszą pojawić się w określonym miejscu fabuły. Są to, na podstawie typologii Włodzimierza Proppa, autora *Morfologii bajki*: przeciwnik, donator-obdarowujący, pomocnik-

przyjaciel, goniec-podpowiadacz, poszukiwana postać, osoba wyprawiająca bohatera, bohater, uzurpator – zwany też "fałszywym bohaterem".

III. Sytuacje fabularne, na podstawie Proppa – wyruszenie, zakaz, naruszenie, szkoda lub krzywda (do tego momentu "przygotowanie", od tego momentu – "zawiązanie" akcji), oznajmienie o szkodzie, nieszczęściu, początek przeciwdziałania, wyprawa, pojawienie się donatora, reakcja bohatera, przekazanie, podróż, walka, naznaczenie, zwycięstwo nad antagonistą, powrót bohatera, nierozpoznawalne przybycie, nieuzasadnione roszczenia uzurpatora, wykonanie zadania, rozpoznanie bohatera, zdemaskowanie uzurpatora, transfiguracja-przemiana bohatera, ukaranie wroga, wesele.

IV. Kolejnym elementem współistniejącym w strukturach fabularnych jest "podróż", za Josephem Campbellem (*Potęga mitu, Bohater o tysiącu twarzy*) – dająca się podzielić na trzy zasadnicze części:

- **Wyruszenie, Rozdzielenie**
- **Zejście, Inicjacja, Zagłębienie**
- **Powrót**

Christopher Vogler (*The Writers Journey*) wyodrębnia natomiast własną wersję struktury mitycznej:

- **Bohaterowie ukazani w zwykłym świecie**
- **wezwanie do przygody, zew przygody**
- **wahanie i odrzucanie wyzwania**
- **zostają ośmieleni radami mentora, donatora**
- **przekraczają Pierwszy Próg i wkraczają do Szczególnego (specjalnego) świata**
- **przechodzą próby, spotykają sojuszników i wrogów**
- **zbliżają się do serca jaskini**
- **poddani są Ostatecznej Próbie**
- **wchodzą w posiadanie nagrody**
- **powracają, by przekroczyć Trzeci Próg – przemianę, odrodzenie, odczarowanie**
- **powracają mogąc odmienić zwyczajny świat**

V. Odkrywanie narracyjnej struktury magicznej przedstawienia *Amelka, Bóbr i Król na dachu*

1. Zwyczajny świat: Amelka usługuje marudnej Mruksie i złoszczącej się Pani Frydze, nieświadoma tego, co ją czeka. Wnosi w ten świat swoją pogodę ducha i niewinność.

2. Głos Kosa - zew przygody. Pieśń Kosa-przepowiednia, słyszana jest tylko przez "wybraną" Amelkę. Innym śpiew Kosa przeszkadza (denerwuje i złości Mruksę, której nie jest dane rozumieć mowy Kosa) "Kiedy dzień zabłyśnie złoty, wszystkie skończą się kłopoty". Amelka – nie przeczuwająca, że Pani Fryga będzie chciała ją wypędzić, w obawie przed konkurencją, opowiada Pani

Frydze przetłumaczone słowa Kosa – "Jedna korona przybędzie a dwie odjadą w wielkim pędzie..." – nieświadoma, gotuje sobie zgubę...
3. Pani Fryga – przeciwnik Amelki, wymyśla podstęp, aby usunąć Amelkę, która mogłaby być konkurencją dla Mruksy – uzurpatorki (podszywającej się pod prawdziwą królewnę). Mruksa podstępem łamie swój grzebień (**szkoda lub krzywda**) i obie z Frygą mają powód, by wysłać Amelkę do lasu (pod pretekstem zdobycia czarnego Miodu, dla gości z przepowiedni). Do lasu nie można wchodzić (**zakaz**) po zmroku, ponieważ "Gdy zapada w lesie mrok, to Sowa odzyskuje wzrok" i urywa głowę...
4. Początek przeciwdziałania – Amelka zostaje wysłana (wygoniona na zgubę) do lasu, po brakujący dla dostojnych, oczekiwanych Gości – Czarny Miód. Pokornie wyrusza do lasu, mimo że dowiaduje się o Sowie i groźbie zguby.
5. Wyprawa – Amelka wyrusza do lasu. Las ją niepokoi, boi się dziwnych dźwięków, ale też las ją zachwyca. Jest ufna, lecz się lęka. Wie, że musi się spieszyć, by wywiązać się ze swojego zadania i przynieść Czarny Miód dla Pani Frygi i Mruksy, aby mogły godnie przyjąć Gości z przepowiedni Kosa. W głębszym znaczeniu – wyprawa po przygodę, przeznaczenie, przemianę. (por. *O H.Hessem: "Przeżycie-Przebudzenie- Przemiana"*, M.Jaworska, L.Witkowski, 2007)
6. Donator – Amelka spotyka dziwną postać, która wydaje się bardzo strapiona, nieszczęśliwa i cierpiąca. Amelka, mimo groźby spóźnienia i zapadnięcia zmroku, zatrzymuje się, by jej pomóc. Postać "mieszka w wodzie, nasłuchuje pod ziemią głosu, co wpadł do studni i chce się wydostać...". Widząc jej dobre serce, postać ukazuje się bohaterce jako Wróżka Lulejka – i **obdarowuje dziewczynkę magicznymi przedmiotami** – sukienką z wody, którą nosi się w wiaderku i magicznym grzebykiem – obsypuje on perłami włosy tego, kto się nim uczesze (magiczne przedmioty jednak ujawniają swoją moc tylko na "prawowitej" królewnie, ale Amelka o tym wyjątku nie wie). Nie zamierza zatrzymać podarków i deklaruje, że zaniesie je Mruksie – (reakcja bohatera – wyrzeczenie.) Obdarowanie – Lulejka ma jeszcze jeden prezent – tajemniczą kłódkę.
7. Podróż. Amelka, obdarowana magicznymi przedmiotami wyrusza do Lasu
7.1 Napotyka tam przyjaciół i wrogów.
Pomocnicy: Jako pierwszą spotyka "Gruszkę" – gruszka chce z rozpaczy skoczyć i urwać się z gałązki gruszy, spaść, i zgnić, bo nikt jej w porę nie zerwał. Dziewczynka zrywa Gruszkę i odtąd ta towarzyszy Amelce w wędrówce przez Las, nieustannie skupiona, świadoma przemijania i drżąca, czy ten krótki moment, w którym "jest to ten właśnie odpowiedni moment - już nie zielona i twarda, ale jeszcze nie gruba i mączysta" – czy znajdzie kogoś, kto sprawi, że nie dojrzewała na marne.
Jako drugą Amelka i Gruszka spotykają Dynię. Dynia błaga ich o pomoc, aby ją odciąć, a ona wtedy już sama potoczy się przed nimi. Amelka, mimo rąk zajętych podarunkami od Lulejki i nieustannie zagadywana przez drżącą o swój

kruchy los Gruszkę, pomaga Dyni. Dynia w odróżnieniu od Gruszki nie jest skupiona wyłącznie na sobie. Nie biadoli, nie lęka się, ma apetyt na życie i tajemniczo brzmiące przysłowia...np. "Czego nie ma...to zawsze może się pojawić."
Trzecim pomocnikiem, którego spotykają wędrujący jest Bóbr. Amelka oczywiście mu pomaga. Wpadł we wnyki, trzeba opatrzyć mu rany i przywrócić nadzieję. Bóbr zauroczony jest Amelką, lecz nie daje sobie szansy, by uwierzyć, że taka piękna i mądra dziewczynka mogłaby polubić takiego...Bobra. Napotkany pomocnik marzy "Gdybym tylko nie był Bobrem".
Powoli zbliża się zmrok, bohaterowie w Lesie lękają się ciemności. Wszystkim znana jest przepowiednia o tym, że "gdy zapada w lesie zmrok, Sowa odzyskuje wzrok" i urywa śmiałkom głowy! W zmroku słychać wycie i straszne dźwięki. Jednak okazuje się, że to kolejny, zagubiony w magicznym lesie towarzysz – Pies Szino Pantaleon. Niesie ze sobą brzemię lęku, nie umie szczekać, i mimo że jest taki beznadziejny, żałosny i lękliwy, to obiecuje: "Będę was ochraniał".
Ostatnim bohaterem, którego spotykają w Lesie wędrowcy jest Król na dachu (**zapowiedziana postać**) - dziwnie roztargniony, nie wie, gdzie włożył koronę, nie za bardzo nawet wie, że jest królem a już zupełnie nie pamięta czego szukał. Natomiast od czasu do czasu jego nogi podświadomie same go dokądś niosą. Przy Królu pojawia się niespodzianie czuwający nad nim Tajny Radca (**goniec**, który dostarcza niezbędnych informacji).
8. Wrogowie, zbliżanie się do serca jaskini - od tego momentu w Lesie robi się coraz ciemniej i wędrowcy, z Amelką na czele muszą stoczyć walkę z Pokrzywą (**wróg**), która mówi głosem podobnym do pani Frygi. Czy dla Amelki jest to znak, że w domu, do którego tak pragnie wrócić, nie czeka na nią nic dobrego? Amelka, mimo zagrożenia, nie myśli źle o Pani Frydze, która wysłała ją do strasznego lasu. Walka z pokrzywą kończy się pozytywnie i wędrowcy ruszają po Czarny Miód.
9. Walka. Sowa zadaje zagadkę, od której rozwiązania zależy życie śmiałków. Amelka odnajduje w kieszonce sukienki magiczną kłódkę, którą otrzymała od Lulejki i za jej czarodziejską pomocą czyni z nocy dzień. Sowa przez krótki czas znów nic nie widzi. Dzięki temu Bóbr może wykraść Czarny Miód. **(zwycięstwo nad antagonistą i likwidacja braku - zdobycie miodu).**
10. Powrót bohatera. Przeszkody. Wszyscy wraz Amelką podążają do domu. W międzyczasie, Król się budzi z roztargnienia i tłucze dzbanek ze zdobytym Miodem. Mimo to wszyscy podążają z Amelką do domu.
11. Nierozpoznawalne przybycie. Goście rozchodzą się po gospodarstwie, część się ukrywa nieopodal. Pani Fryga jest zaskoczona tym, że Amelka przetrwała wyprawę. Natomiast nie ma czasu na narzekania, ponieważ zauważa gości. A szczególnie – Króla. Rozpoczynają się **zabiegi Uzurpatora**.
12. Nieuprawnione roszczenia uzurpatora. Pani Fryga i Mruksa pretendują do zdobycia względów Króla. Amelka pragnie podzielić się opowieścią,

przedstawić przyjaciół i obdarować Mruksę i Panią Frygę prezentami. Okazuje się, że magia przedmiotów nie działa na nieuprawnionych uzurpatorkach.
13. Rozpoznanie bohatera. Dzięki znakom na wannie, podpowiedziom Radcy (**goniec**) Król odzyskuje pamięć i przypomina sobie, że szuka swojej zagubionej córki-Królewny, która została porwana w wannie z królewskimi insygniami. Mruksa próbuje ukryć wannę, lecz na próżno. Król i Amelka odnajdują i rozpoznają w sobie Ojca i Córkę-Królewnę **(odnaleziony poszukiwany bohater)**.
14. Zdemaskowanie uzurpatora. Mruksa i Pani Fryga dosłownie i symbolicznie "pękają ze złości" (**ukaranie złych**).
15. Wielka Przemiana. Następuje wielki wybuch i seria Przemian, Transformacji. Każdy staje się Kimś Innym. Amelka staje się Królewną. Gruszka i Tajny Radca zyskują swoją unikalną, idealną chwilę, Dynia rozłamuje swoją skorupę, ukazuje wnętrze i przemienia się w Pałac, a Bóbr okazuje się zaczarowanym Księciem, który zamienia się w Królewicza. Tylko Piesek – nadal zostaje Pieskiem. I jego dotyczy jednak przemiana. Polega ona na tym, że znów zaczyna wierzyć w siebie i mieć nadzieję – znowu umie szczekać i śpiewa!
16. Wesele. Król ogłasza zaręczyny Amelki i Księcia, Królestwo odzyskuje Króla a wszyscy udają się do Zamku "podziwiać widoki z okna".

Amelka, Bóbr i król na dachu, to bajka o Wędrówce i Przemianie. Wędrówka i Transformacja bohatera - jest stałym motywem, uniwersalnym elementem struktury magicznej, nie tylko baśni. Warto przyglądać się innym narracjom w kulturze, bawiąc się w dostrzeganie tej struktury.

Polecam książkę: "Scenariusz: niedoskonałe odbicie filmu" Macieja Karpińskiego, Wyd. Rabid, Kraków 2004, w oparciu o którą pisałam ten konspekt.