

**„Tańcowała igła z nitką” – kreatywne warsztaty szycia, bębnienia i...
na Lubartowskiej 77**

Liczba uczestników: min. 20 os. – max. – 50

Uczestnicy: klasy I – V szkoły podstawowej

Czas trwania: 2,5 godz.

Miejsce: hala dawnej Fabryki Wag Hessa – Lublin, Lubartowska 77

Data: styczeń, luty, marzec

Godzina: między 8:00 a 15:30 (najpóźniej można rozpocząć zajęcia o 13:00)

Cena warsztatów: 20 os. – 50 zł/os

30 os. – 45 zł/os

40 os. – 40 zł/os

(zależnie od programu i liczby uczestników)

KORZYŚCI

- dojazd komunikacją miejską/parking
- integracja grupy
- pobudzenie kreatywności
- ćwiczenie odpowiednich sprawności i kompetencji społecznych zależnie od potrzeb grupy
- różnorodność zajęć
- konkret do zabrania ze sobą

Każdy uczestnik bierze udział w następujących zajęciach:

1. Warsztaty krawieckie

Każdy uczestnik ma możliwość sprawdzenia się w roli krawca przy wycinaniu, dekorowaniu i zszywaniu filcowych serduszek; dzieci ćwiczą kreatywność i twórcze myślenie, kształtują umiejętności manualne, pod okiem instruktorów przygotowują dwa, indywidualnie zaprojektowane serduszka.



Cele - uczestnik potrafi:

- zaprojektować i wykonać mini poduszeczkę dobierając odpowiednie materiały oraz narzędzia
- postępować zgodnie z planem
- słuchać ze zrozumieniem instrukcji prowadzącego
- zadbać o porządek w czasie pracy oraz po jej zakończeniu.



2. Warsztaty muzyczne

Uczestnicy poznają typowe i unikalne instrumenty i próbują na nich grać; poznają pojęcia charakteryzujące utwór muzyczny oraz sposoby budowania nastroju przy pomocy muzyki.

Cele - uczestnik potrafi:

- grać na bębnie zgodnie ze wskazówkami prowadzącego, z podanym rytmem, tempem oraz głośnością
- odtwarzać proste rytmy i schematy rytmiczne
- grać ze słuchu na instrumentach perkusyjnych niemelodycznych
- tworzyć rytmiczne ilustracje do scen sytuacyjnych
- rozpoznać na podstawie wyglądu i dźwięku i nazywać instrumenty muzyczne, takie jak tank drum, jemba, okaryna itd.



3. Zabawy integracyjne

Dzieci uczestniczą w warsztatach integracyjnych z zastosowaniem gier planszowych, ćwicząc potrzebne sprawności i kompetencje (ustalone w konsultacji z opiekunami).

Cele - uczestnik potrafi:

- radzić sobie z porażką
- komunikować się w zespole oraz okazywać szacunek innym graczom
- współpracować w grupie
- opracowywać swoją strategię, planować następny ruch oraz przewidywać jego konsekwencje.



Istnieje możliwość zakupu pamiątek, gier planszowych w sklepie „Wartościowe gry” oraz zdrowych przekąsek w eko sklepie.