

TEMAT PRZEWODNI

Program Zajęć: Rysownia Ostrów Wielkopolski- Letnia Akademia Artystyczna 2025

"Anomalsi – Postacie Niesamowite i Niezwykłe"

Tydzień 1 - 07.07.2025-11.07.2025



Dla dzieci w wieku 6–12 lat – 5 dni kreatywnych warsztatów

- Codziennie 5 bloków tematycznych:
- 1. Rysunek
- 2. Malarstwo
- 3. Rękodzieło / Warsztaty
- 4. Rysowanie na tabletach
- 5. Rzeźba i formy 3D

Dzień 1 – Dziwne kształty i proporcje (ANOMALSi)

Rysunek – Postacie z niezwykłą anatomią

dzieci uczą się celowo łamać zasady proporcji. Skupiamy się na zabawie formą: bardzo długie ręce, mikroskopijne głowy, zygzakowate nogi albo przesunięte oczy. Dzieci uczą się, że nie wszystko musi być „ładne”, by było ciekawe.

Temat:

Narysuj stworzenie, które wygląda nietypowo, ale ma sympatyczny charakter. Może być bardzo wysokie, niskie, kościste lub puchate – z wielką dłonią i małą twarzą, lub zupełnie odwrotnie.

Inspiracje / Postacie:

- 🦋 *Jack Skellington* – długi, cienutki, ale z wyrazistą twarzą
- 👁 Postacie Tima Burtona – asymetryczne, gotyckie, dziwaczne, a jednak pełne emocji
- 🐘 *Muminki* – nietypowe bryły ciała, małe kończyny, ogromne noski
- 🖐 Własne pomysły: stwórz o dłoniach w kształcie parasoli albo z nogami-sprężynkami

🎨 Malarstwo – Portret dziwaczego, ale sympatycznego bohatera

dzieci tworzą portret bohatera, który wygląda „dziwnie”, ale budzi ciepłe emocje. Skupiamy się na wyrażeniu osobowości mimo nietypowego wyglądu – poprzez kolor, tło, spojrzenie.

Temat:

Stwórz portret (jak zdjęcie do paszportu) postaci-anomalsa: może mieć trzy oczy, długą szyję, cztery dłonie – ale ważne, żeby był "swój", przyjazny, zapadający w pamięć.

Inspiracje / Style:

- 🗺 Mieszanka stylów: groteska + bajkowość
- 🌈 Kolory podkreślające emocje – ciepłe dla przyjaznych, chłodne dla tajemniczych
- 📷 Kadrowanie jak do legitymacji lub plakatu filmowego

🧩 Rękodzieło – Sylwetki z dziwnych kształtów

Celem jest zbudowanie ciała postaci z **nielogicznych kształtów** – np. ręce z trójkątów, tułów jak fala, nogi z drabinek.

Forma wykonania:

➡ Postać w formie kolażu sylwetki – dzieci układają elementy jak puzzle: „dziwne” ciało, ale z charakterem. Można potem dorysować twarz lub dodatki.

Inspiracje / Materiały:

- ✂ Skrawki gazet, tkanin, opakowań
- 🧩 Formy geometryczne lub organiczne – wszystko dozwolone
- 📖 Można dodać ubiór: cylinder, pelerynka, szalik z guzików

Efekt końcowy:

Płaska postać gotowa do powieszenia lub wklejenia w „Świat Anomalsów” jako jego mieszkani

Dzień 2 – Niespotykane zdolności (ANOMALSi)

- 🎨 **Rysunek – Postać z niezwykłą mocą**

dzieci projektują **postać z własną, oryginalną supermocą**, niekoniecznie klasyczną. Mogą się inspirować mocami znanych bohaterów, ale zachęcamy do tworzenia czegoś nowego i osobistego.

Temat:

Stwórz postać (Anomalsa), która ma jedną, bardzo dziwną, ale ciekawą moc – np. potrafi zamieniać się w mgłę, kontrolować hałas, rozciągać ciało jak galaretka albo wpływać na emocje innych.

Inspiracje / Postacie:

- ☁️ Postać z *Encanto* kontrolująca pogodę – burza jako emocja
- 🔥 *Ludzie Ognia* z *Iniemamocnych* – energia, płomienie
- 🧠 *X-Men* – mutacje, moce umysłowe, kontrola nad światem
- 🪞 Postać, która odbija cudze moce jak lustro

Zadanie:

Nadaj imię, krótki opis mocy i narysuj postać w pozycji, która pokazuje jej siłę – np. ręce w górze, płaszcz rozwiany wiatrem.



Rękodzieło – Maska supermocy

Technika:

Tworzenie masek z papieru, kartonu, bibuły, materiałów ozdobnych. Maski nie przedstawiają twarzy postaci, ale **symbolizują ich moc** – jakby były ich znakiem rozpoznawczym.

Forma wykonania:

➡️ Maska – może być geometryczna, organiczna, abstrakcyjna. Może symbolizować ogień, dym, wodę, myśl, muzykę, cień... Dzieci projektują wzory, kolory, faktury, które oddają charakter mocy.

Inspiracje:

- 🔥 Maska ognia – z czerwieni, pomarańczy, płomiennych kształtów
- 💧 Maska wody – z falistymi formami, niebieskimi pasami
- 🧠 Maska umysłu – z symbolami fal mózgowych, spirali
- 🌸 Maska emocji – np. połowa smutna, połowa radosna

Dodatki:

- Sznurek do założenia
- Etykieta z opisem: „Maska Mocy: Ogniste Ręce”

. 🖥️ Tablet – Avatar cyfrowy z mocą

Technika cyfrowa:

Dzieci projektują **cyfrowego avatara** – postać, która wygląda jak bohater gry lub filmu, z wyraźnie zaznaczoną mocą. Praca z efektami: glow, przezroczystość, powielanie warstw, kolorystyczne akcenty.

Temat:

Narysuj postać z własną mocą, w stylu bohatera gry. Możesz dodać efekty, które pokazują energię, siłę, wpływ na otoczenie.

Inspiracje / Style:

- 🧩 Styl gier: Overwatch, Fortnite, Brawl Stars
- ✨ Efekty świetlne: aura, puls, ruch, cienie
- 👤 Personalizacja: nazwa, pasek mocy, emblemat

Dodatkowe zadanie:

- Dodać „pasek mocy” z poziomem energii
- Stworzyć opis postaci w stylu gry: „Lvl 6 – Anomals: Echo. Moc: Władca hałasu”

Dzień 3 – Emocjonalni Anomalsi**🎨 Malarstwo – Świat emocji Anomalsa**

dzieci malują **świat wewnętrzny** Anomalsa, czyli przestrzeń, jaka symbolizuje jego uczucia. To może być kolorystyczna abstrakcja, krajobraz, pokój, wyspa lub kraina.

Temat:

Pokaż, co czuje twój Anomals, **poprzez miejsce, w którym żyje** – np. burzowe niebo dla lęku, bajkowe kolory dla radości, pustka dla smutku, chaos linii dla złości.

Inspiracje / Style:

- 🎨 Abstrakcyjna ekspresja – emocje w formie plam i kształtów
- 🏡 Pejzaż duszy – miejsce jako lustro emocji
- 🌈 Symbolika kolorów: chłodne dla smutku, jaskrawe dla euforii, kontrasty dla niepokoju

Cel:

Dzieci uczą się, że emocje mają swój **kolor, przestrzeń i kształt** – każdy Anomals nosi w sobie swój własny świat.

🧵 Rękodzieło – Amulety emocji**Technika:**

Tworzenie **małych talizmanów i amuletów** z papieru, gliny samoutwardzalnej, filcu, tkanin, koralików, kamyczków – które symbolizują daną emocję. Każde dziecko tworzy **przedmiot, który „trzyma” emocję jego Anomalsa.**

Forma wykonania:

➡ Amulet może być abstrakcyjny (np. błękitna spirala jako spokój), symboliczny (serduszek w klatce jako tęsknota), lub narracyjny (np. mini butelka z „łzami”).

Inspiracje:

- 🍌 Amulet snu, spokoju, radości
- 🦋 Skrzydło jako ulga
- 🔥 Płomień jako złość lub energia
- 🎵 Nutka jako wspomnienie

Dodatki:

- Etykieta: nazwa emocji, opis działania
- Możliwość zawieszenia na szyi, postawienia obok rzeźby

Cel:

Dzieci przekładają **uczucia na przedmioty** – uczą się, że emocje mogą mieć swój kształt, wagę i symbol.

Tablet – Portret emocjonalny: cyfrowy kolaż

Technika cyfrowa:

Tworzenie **emocjonalnego portretu** z wykorzystaniem kolorów, form abstrakcyjnych, ekspresji postaci. Dzieci używają narzędzi do cieniowania, rozmywania (blur), mieszania barw (gradient), a także tekstur.

Temat:

Stwórz **cyfrowy portret emocji** – niekoniecznie dosłowny. Można połączyć fragment twarzy Anomalsa z plamami kolorów, rozpryskami, liniami, mgłą, światłem. To może być **cyfrowa mapa uczuć**.

Inspiracje / Style:

- 🎨 Mix stylu ilustracji i abstrakcji
- 🌌 Efekty: poświata (glow), rozmazanie, aura
- 📷 Portret jak ze snu – część postaci w cieniu, część w kolorze

Opcje dodatkowe:

- Dodać jedno słowo: *cisza, puls, miękko, wrzenie*
- Opisać, co ten portret mówi o bohaterze

Dzień 4 – Anomalsi ze świata snu

Rysunek – Stwory ze snu

dzieci projektują postaci-anomalsów rodem ze snu: **dziwne, poetyckie, złożone z różnych elementów**, nierealne, unoszące się, z płynącymi kształtami.

Temat:

Stwórz postać, która mogłaby pojawić się w dziwnym śnie. Może mieć skrzydła motyla i ogon ryby, ciało z chmur, włosy z księżyca albo oczy w kształcie zegarów.

Inspiracje / Style:

- 🦋 Hybrydy zwierząt, obiektów i roślin
- 🌙 *Sen nocy letniej* – istoty lekkie, ulotne, bajkowe
- 🍄 Elementy natury – muszle, liście, dym, kamienie
- 🌀 *Labirynt fauna* – niepokojące, ale piękne kształty, symbole, tajemnicze atrybuty

Cel:

Rozwój wyobraźni poza granicami rzeczywistości – pokazanie, że **brak logiki to też sztuka**.

Rękodzieło – Maski i opaski snów

Technika:

Tworzenie masek lub opasek (jak do spania) z papieru, materiałów dekoracyjnych, piór, koralików, tkanin, bibuły, włóczki. Dzieci projektują **akcesorium Anomalsa snu** – coś, co można nosić, by przenieść się w jego świat.

Forma wykonania:

➡ Maski mogą być symboliczne (np. maska księżyca, opaska z oczami), albo całkowicie abstrakcyjne, jakby same były snem.

Inspiracje / Materiały:

- 🌙 Pióra, gwiazdy, księżyce, zamglone barwy
- 🌟 Złote i srebrne folie, delikatne koronki, tiul
- 👁️ Oczy zamknięte i otwarte, powieki, rzęsy, śpiące wzory

Opcje dodatkowe:

- Opaska z “uszkami snu”
- Maski snów radosnych / koszmarów
- Dodanie małego dzwoneczka, który „brzmi jak marzenie”
-

Rzeźba 3D – Lewitujący Anomals

Technika:

Rzeźba z plasteliny, papier mache, materiałów lekkich – dzieci tworzą postać, która wygląda, jakby **unosila się w powietrzu**. Praca z zawieszeniem, lekkością i przestrzenią.

Forma wykonania:

➡ Postać może wisieć na nitce, stać na przezroczystej podstawie (np. z piórek, drucika), być w dynamicznej pozie – skrzycona, zwiewna, jakby leciała we śnie.

Inspiracje:

- ☁️ Chmurkowe stwory
- 🌬️ Lekkie jak pył wróżki-anomalsi
- 🌙 Senny wędrowiec z księżycowym płaszczem
- 🕊️ Anomalsy “senne ptaki” – z wachlarzy, patyczków, skrzydeł z bibuły

Materiały pomocnicze:

- Druciki, żyłki, nitki
- Lekkie tkaniny, piórka, tiul, folia
- Podstawki z rolki lub tekturki

Cel:

Dzieci uczą się pracy przestrzennej z ruchem i **lekką konstrukcją** – nie chodzi o masywność, ale **iluzję unoszenia się**, jak w śnie.

Cel artystyczny dnia:

Dzieci odkrywają, że sny to **język obrazu, symbolu i intuicji**. Uczą się, jak tworzyć bez logiki, z pełnym zaufaniem do wyobraźni, łącząc w jedno formy, które normalnie się nie spotykają. Sztuka staje się snem – i odwrotnie.

Dzień 5 – Mój własny Anomals + Wystawa

Rysunek – Projekt postaci Anomalsa

dzieci tworzą finalny projekt postaci. Praca koncepcyjna – nie tylko wygląd, ale i osobowość, emocje, moce oraz historia.

Temat:

Zaprojektuj swojego Anomalsa od A do Z:

- Jak wygląda jego ciało, głowa, ręce, nogi?
- Jakie emocje pokazuje?
- Jakie ma moce, zdolności, przyzwyczajenia?
- Jaka jest jego historia? Skąd pochodzi? Czego się boi, co kocha?

Elementy projektu:

- Portret całej sylwetki + zbliżenie na twarz
 - „Karta postaci” (można dodać opis pisemny lub w dymkach)
 - Tło sugerujące klimat postaci (senna mgła, hałas, światło itd.)
-

Rękodzieło – Diorama: scena z życia Anomalsa

Technika:

Dzieci tworzą **trójwymiarową scenkę** w pudełku lub na podstawce – z papieru, plasteliny, materiałów z recyklingu, tkanin i ozdób. To mini-świat, który pokazuje moment z życia ich postaci.

Forma wykonania:



Scena może przedstawiać Anomalsa podczas działania:

- Jak gotuje, tańczy, marzy, zmienia pogodę, gra na emocjach
- Może to być jego pokój, ogród, szkoła snów, teatr masek

Elementy:

- Tło, meble, rośliny, przedmioty, niebo – wszystko z materiałów lekkich
- Można wkleić rysunek postaci lub wstawić figurkę
- Dodanie opisu/nazwy dioramy

Cel:

Dzieci pokazują nie tylko „jak wygląda” ich bohater, ale **jak żyje i co robi**.



Tablet – Finalna ilustracja: plakat Anomalsa

Technika cyfrowa:

Ilustracja cyfrowa – dzieci tworzą **plakat promujący ich Anomalsa**. Używają umiejętności zdobytych przez cały tydzień: warstwy, światło, efekty, kompozycję.

Temat:

Twój Anomals jako bohater gry, filmu, książki lub wystawy – stwórz plakat, który opowiada: kim jest, co robi, dlaczego jest wyjątkowy.

Elementy plakatu:

- Nazwa postaci i tytuł świata
- Hasło przewodnie (np. „On widzi myśli”, „Strażniczka snów”, „Cisza ma głos”)
- Styl graficzny: senno-surrealistyczny, komiksowy, emocjonalny, vintage, mroczny
- Elementy graficzne – aura, tło, tekstury

