

STWORY I POTWORY

Tydzień 4 - 11.08.2025-15.08.2025



Dzień 1 – Stwory i Potwory

Rysunek – Szkic bajkowego potwora z dodatkami

dzieci szkicują znanego stwora z bajki lub tworzą jego nową wersję. Ćwiczą przerysowaną mimikę, dziwne proporcje, dodają własne modyfikacje.

Temat:

Stwórz wersję bajkowego potwora z dodatkowymi elementami – np. **Mike Wazowski z rogami i ogonem**, **Osiół ze Shreka z supermocą** albo **nowy kuzyn Minionka**. Można też połączyć dwie postacie w jedną: np. Scooby + Sulley.

Inspiracje:

-  Mike i Sulley z *Potwory i Spółka* – różne kształty, kolory, emocje
-  Osiół ze *Shreka* – energiczny, z charakterem
-  Minionki – proste formy, ale ogromna ekspresja
-  Scooby-Doo – strachliwy, ale pełen osobowości

Zadanie dodatkowe:

Nadaj potworowi imię i opisz jego „najgorszy strach” albo „ulubioną przekąskę”.

Malarstwo – Portret bajkowego potwora

dzieci tworzą **portret potwora w formie plakatu** lub „oficjalnego zdjęcia”, jakby był celebrytą.

Temat:

Namaluj potwora z bajki (lub własnego) jako **bohatera dnia** – np. Shrek jako „król potworów”, Minionek jako mistrz chaosu albo Sulley jako prezydent Potworowa.

Inspiracje:

-  Portret stylizowany na zdjęcie do paszportu, okładkę gazety, plakat filmowy

- 🌈 Mocna ekspresja – śmiech, zdziwienie, złość, przerażenie
- 🖍 Kolory intensywne, kontrastowe – podkreślające charakter

Efekt końcowy:

Praca gotowa do zawieszenia na ścianie jako część „Galerii Potworów”.

Rękodzieło – Maska potwora

Tworzenie masek z kartonu, talerzy papierowych, bibuły, filcu, drucików, włóczki – dzieci wykonują maskę potwora lub bohatera przebranego za potwora (np. Scooby-Doo w prześcieradle jako duch).

Forma wykonania:

➡ Maska do założenia lub trzymania na patyczku. Z otworami na oczy lub z przyklejonymi oczami z papieru/koralików.

Inspiracje / Motywy:

- 🐼 Scooby-Doo w przebraniu ducha
- 🧑 Minionek-zombie z wytupiałym okiem
- 🐸 Maski w stylu potwora z własnego rysunku
- 🦷 Zęby z papieru, futerko z bibuły, rogi z folii aluminiowej

Zadanie dodatkowe:

Nazwij maskę i opisz: „Kiedy zakładam tę maskę, potrafię...”

Tablet – Cyfrowy potwór: mutant z bajki

Technika cyfrowa:

Praca w aplikacji graficznej – dzieci tworzą cyfrową wersję znanego stwora lub własnej hybrydy potwora bajkowego. Mogą łączyć cechy dwóch postaci, zmieniać kolory, proporcje, dodawać elementy z gier lub snów.

Temat:

Zaprojektuj potwora-mutanta – np. **Minionek z czterema oczami, Shrek z magiczną peleryną, Scooby z ogonem smoka**. Może być śmieszny, straszny albo totalnie absurdalny.

Efekty specjalne:

- Glow w oczach
- Rozciągnięte kształty, przeskalowane elementy
- Neonowe tło, chmurki z tekstem ("Bleh!" "Jestem głodny!")

Dodatek:

Nazwa i moc potwora (np. *Grizzon – pochłaniacz dźwięków*)

🧩 Rzeźba 3D – Figurki potworków

dzieci tworzą **figurkowe wersje swoich potworów**, samodzielnie stojące lub na podstawkach. Można też stworzyć *całą rodzinę potworków* lub „duet do straszenia”.

Forma wykonania:

➡ Potwór w pozycji dynamicznej, siedzącej, wspinającej się lub... ziewającej. Liczy się pomysł na „ciało”, ekspresję i dodatki (np. rogi z wykałaczek, włosy z waty, ogon z drucika).

Inspiracje:

- 🎲 Mini figurki jak z bajek: małe, zabawne, z charakterem
- 🚒 Stwory do postawienia na półce lub jako „strażnicy snów”
- 🎩 Dodatki: kapelusze, okulary, instrumenty – jakby potwór miał hobby

Dzień 2 – Potwory z książek

Rysunek – Potwór literacki: szkic kultowej postaci

Dzieci tworzą szkic znanego potwora z książki (lub inspirowanego tym światem). Ćwiczą formę, detale i mimikę: **jak pokazać siłę, grozę, magię?**

Temat:

Narysuj literackiego potwora – np. Bazyliżka z *Harry'ego Pottera*, Smauga z *Hobbita*, Białą Czarownicę z *Narnii* lub Dzikiego Stwora z książki *Where the Wild Things Are*.

Inspiracje:

-  *Bazyliżek* – węzowy król z hipnotycznym wzrokiem
-  *Smaug* – złoty smok z oczami jak płomień
-  *Biała Czarownica* – zimna, majestatyczna, z koroną z lodu
-  *Stwory z Narnii* – mitologiczne, poetyckie, osobliwe

Rękodzieło – Książka-potwór / Potworna encyklopedia

Tworzenie książki (lub mini-zeszytu) z papieru, kartonu, materiałów dekoracyjnych. To może być „Encyklopedia potworów” albo „Pamiętnik stwora” – z okładką, oczami, zębami, mackami...

Forma wykonania:

 Dziecko tworzy **własną książkę**, której okładka wygląda jak potwór (np. zębata, ośmiornicza, z jednym okiem), a w środku rysuje/kleje opisy fantastycznych istot.

Inspiracje:

-  *Księga potworów z Hogwartu* – gryząca, puchata, z językiem
-  *Dziennik podróżnika fantasy* – z mapą, śladami, pieczęciami
-  *Magiczny bestiariusz* – ze stronicami „rękopisu” (stemplowanymi, postarzałymi)

Materiały:

- Kartony, stare papiery, klej, sznurek, guziki, oczy ruchome, farby
- Możliwość wpisania „przepisów”, zaklęć, opisów stworów

Rzeźba 3D – Smok

Rzeźba z masy solnej, gliny lub modeliny – dzieci tworzą **trójwymiarowego smoka lub potwora** inspirowanego literaturą fantasy. Uczą się formowania łusek, skrzydeł, ogonów, zębów, rogów.

Forma wykonania:

 Smok może siedzieć na skale, leżeć na stosie złota, stać z otwartymi skrzydłami. Można tworzyć także mniejsze stworki – np. smocze młode, gobliny, małe potworki z książek.

Inspiracje / Pomysły:

- 🦁 *Smaug* – błyszczące łuski, długie ciało, spojrzenie pełne grozy
- 🐉 Smok z czterema ogonami lub skrzydłami z pajęczyny
- 🐍 Bazyliszek – wydłużona, wijąca się forma
- ⚡ Mini potworki jako przyjaciele głównych bohaterów

Dzień 3 – Filmowe stwory

🎨 Malarstwo – Plakat filmowy z potworem

dzieci projektują **plakat promujący film z potworem**, jakby to był wielki hollywoodzki hit. Uwaga na układ: tytuł, główny bohater, emocja.

Temat:

Stwórz własny plakat filmowy: np. „*Zemsta Głębinowego Smoka*”, „*Jurassic Space: Powrót dinozaurów*” albo „*Planeta Potworów*”.

Inspiracje:

- 🎬 Styl kinowych plakatów: duża postać, groźne spojrzenie, ciemne tło, efekt WOW
- 📅 Elementy typowe: tytuł, logo studia, data premiery
- 🧠 Połączenie znanych postaci z nowym konceptem (np. „*Godzilla w kosmosie*”)

Efekt końcowy:

Plakaty mogą zostać zawieszone jako część wystawy – „Galeria Filmowych Potworów”.

💻 Tablet – Projekt potwora filmowego

Technika cyfrowa:

Projektowanie własnego stwora filmowego – dziecko tworzy **nową postać**, która mogłaby wystąpić w filmie science fiction, fantasy lub katastroficznym. Uczy się cyfrowej kompozycji postaci: anatomii, sylwetki, wyrazu.

Temat:

Zaprojektuj potwora, który byłby **gwiazdą filmu** – może być ogromny, lewitujący, cichy jak cień, z trzech planet. Wybierz, czy to bohater, czy antybohater.

Inspiracje:

- 🦑 Potwory z *Star Wars* – różnorodność, nieoczywiste formy
- 🦖 *Obcy* – biomechaniczne stwory, ciemna aura
- 🌊 *Avatar* – świetliste kolory, smukłe formy
- 🏰 *Pacific Rim*, *Transformers*, *King Kong*

Zadanie dodatkowe:

Stwórz „kartę castingu”:

- Imię stwora
- Film: „Występuje w...”
- Umiejętności
- Specjalne efekty

Rzeźba 3D – Maski kosmicznych stworów

Tworzenie **masek inspirowanych stworkami z filmów science fiction i fantasy** – z papieru mache, tektury, bibuły, futerka, drucików, gąbki. Maski mogą być noszone lub wystawiane.

Forma wykonania:

 Maska stwora kosmicznego – np. Chewbacca z futra i guzików, Yoda z dużymi uszami, własna wersja Jabby lub obcego. Można wykonać też maskę hybrydową – własnego stwora opartego na znanych motywach.

Inspiracje / Style:

-  Styl klasycznych potworów z *Gwiezdnych Wojen*
-  Głowa z „wystającym mózgiem”
-  Stwór o trzech oczach i świetlistej skórze
-  Kombinacja stwora + hełmu astronauty

Materiały pomocnicze:

- Papier mache, druczki, watolina, folia, gąbka, futerko, karton
- Możliwość zawieszenia lub założenia maski na pokaz

Dzień 4 – Potwory z gier

Rysunek – Ikoniczne potwory z gier

dzieci rysują znane potwory z gier lub tworzą własne wersje znanych postaci z nowym twistem.

Temat:

Narysuj potwora z gry lub stwórz własną wersję: np. **pikselowy Creeper z Minecrafta**, **Gengar z nowym typem mocy**, **potwór z Wiedźmina z nietypową mutacją**, albo **szpieg z Among Us** z potworną formą.

Inspiracje:

-  *Minecraft* – Creepery, Golemy, Endermany
-  *Pokémon* – Gengar, Charizard, Mewtwo jako potwór-boss
-  *Wiedźmin* – utopte, strzygi, wampiry
-  *Among Us* – potworna wersja Impostora
-  *Fortnite* – mroczne stwory, zombie, bossy eventowe

Zadanie dodatkowe:

Nazwa potwora + statystyki: **HP, typ, moc, słabość** – jak z gier RPG lub karcianek.

Malarstwo – Własny boss z gry

dzieci tworzą **własnego bossa do gry**. Praca skupia się na **detalach postaci, potędze, napięciu**, ale też estetyce gry (klimat fantasy, pikselowy świat, cyberprzestrzeń itp.).

Temat:

Zaprojektuj **potwora-bossa**, z którym trzeba się zmierzyć na końcu poziomu. Może być ognisty, wodny, mechaniczny, pikselowy albo zrobiony z lodu i emocji.

Inspiracje / Style:

-  *Pokémon boss*: ewolucja, aury mocy
-  *Minecraftowy boss*: kwadratowy smok z oczami z lawy

-  *Wiedźmin-style*: realistyczny, mroczny, zamglony
-  *Fortnite boss*: kolorowy, dynamiczny, z efektami świetlnymi

Cel:

Dzieci uczą się, jak przedstawić **moc, rozmiar i atmosferę walki** – nie tylko sylwetką, ale i tłem, kolorem, światłem.

Rękodzieło – Karta kolekcjonerska z potworem

Tworzenie kart postaci – dzieci projektują **kartę potwora w stylu Pokémon, Magic: The Gathering, Fortnite czy planszówki**. Wykorzystują karton, cienkopisy, naklejki, folię, brokat, tusz.

Forma wykonania:

 Karta z rysunkiem potwora, imieniem, mocą, typem, poziomem i specjalnym atakiem.

Inspiracje / Style:

-  *Pokémon-style*: tło, typ (elektryczny, psychiczny, mroczny...)
-  *Among Us karta*: „typ: oszust”, „atak: sabotuj!”
-  *Wiedźmin-style*: karta w stonowanych barwach, z runami i opisem taktyki
-  Można wymyślić system punktacji, słabości, efekty specjalne

Dodatek:

Plastikowa koszulka, aby wyglądała jak **prawdziwa karta kolekcjonerska**.

Dzień 5 – Własne stwory

Rysunek – Projekt własnego potwora

dzieci tworzą **kompletny projekt postaci**, łącząc formę, wyraz twarzy, gesty, dodatki, cechy anatomiczne i magiczne.

Temat:

Zaprojektuj swojego własnego potwora – od zera! Nadaj mu **imię, charakter, moc, słabość i historię**.

Może być zabawny, przerażający, ogromny, miniaturowy, kosmiczny, wodny, uczuciowy – wszystko zależy od twojej wyobraźni!

Elementy do uwzględnienia:

- Imię i pochodzenie
- Ulubione jedzenie, miejsce, emocja
- Supermoc i styl poruszania się
- Co robi, gdy nie walczy? (czyta? śpi? gra w karty?)

Dodatkowe ćwiczenie:

Stworzenie **herbu lub znaku potwora** – jak logo superbohatera.

Malarstwo – Świat potwora

dzieci malują **świat, w którym żyje ich potwór**. To może być krajobraz fantasy, cybermiasto, pustynia, podwodne ruiny, górskie królestwo albo coś zupełnie abstrakcyjnego.

Temat:

Pokaż miejsce, w którym potwór czuje się „u siebie”. Co widać wokół? Czy to noc, mgła, dżungla, pustka, miasto? Czy żyje sam, czy z innymi?

Inspiracje:

-  Kolorowa wyspa z lewitującymi skałami
-  Laboratorium potworów
-  Wnętrze wulkanu lub podziemne jezioro
-  Kosmiczne miasto zamieszkane przez hybrydy

Rzeźba 3D – Rzeźba własnego potwora

dzieci tworzą fizyczną, trójwymiarową wersję swojego potwora.

Forma wykonania:

 Figura stojąca lub zawieszona, z detalami: skrzydła, zbroja, ogon, uśmiech, bruzdy, broń, akcesoria. Można zrobić **podstawkę** lub połączyć z tłem.

Inspiracje:

-  Potwór o dwóch twarzach
-  Potwór z elementami natury (liście, piasek, muszle)
-  Hybryda stwora i przedmiotu (np. potwór-lampa, potwór-samochód)
-  Mini potwór-maskotka

Materiały dodatkowe:

- Guziki, sznurki, tiul, cekiny
- Farby do wykończenia
- Tabliczka z imieniem potwora

