

SCENARIUSZ TEATRZYKU

SKATEPARK, CZYLI DZIAŁAJ NA RZECZ, A NIE PRZECIWKO

TEKST: MONIKA MIŁOWSKA



MATERIAŁY I SCENOGRAFIA

REKWIZYTY

1 hulajnoga, 1-2 osoby na rolkach (jeśli ktoś potrafi dobrze jeździć), 1 osoba na rowerze z 3 kółkami
będzie udawał, że jedzie

ulotki z hasłami zachęcającymi do głosowania na skatepark

szczelnie owinięty pakunek ulotek (np. puste pudełko owinięte w szary papier)

UBIÓR POSTACI

pies (Urwis), dwa koty (Tola i Julia), dwie sowy (Pola i Sara), lis, buldog, 3 innych zwierząt (dowolne gatunki); dzieci ubrane kolorowo, mogą mieć elementy charakterystyczne dla zwierząt, m.in. uszy, pomalowane nosy, wąsy itd.

DEKORACJA

Sala udekorowana jak park. Na jej końcu, na zielonym tle, przyklejone wycięte drzewa oraz inne rośliny występujące w parku. Namalowany duży obraz fontanny i skateparku – może stać na statywie, można go powiesić. Na końcu sali ustawiony podest (będzie służył jako scena do przemówień). W środku ławka lub trzy krzesła z plakatem „Głosuj na fontannę”.

SCENA I

Na scenie, w grupie, stoją dzieci ubrane w kolorowe stroje, z elementami charakterystycznymi dla zwierząt. Przed nimi stoi dziecko przebrane za sówkę Sarę.

Narrator (nauczyciel): Kochani, dobrze, że już jesteście. Dzisiejsze przedstawienie pt. „Skatepark” będzie nie tylko o miłości do sportu, ale i o wyborach. O małych, choć ważnych wyborach. Wieczorem, w naszym bajecznym parku, odbędzie się głosowanie. Wszyscy – dzieci i dorośli, dziewczyny i chłopaki, sportowcy i naukowcy – będą mogli podjąć decyzję, co powstanie w miejscu starej fontanny. Skatepark czy nowa fontanna?

Narrator wskazuje dwa duże plakaty zawieszony na scenie.

Nasi bohaterowie będą chcieli przekonać wszystkich do oddania głosu na skatepark. Mamy dla Was niespodziankę. Również Wy, osoby na widowni, będziecie mogli dziś zagłosować i wpłynąć na ostateczną decyzję. Pod koniec przedstawienia przeprowadzimy głosowanie poprzez aplauz. Pomysł, który otrzyma największe poparcie, wygra i zostanie zrealizowany w naszym parku. Zwierzaki, które widzicie na scenie, chcą, aby to był skatepark. Ciekawe, czy uda im się Was przekonać do swojego pomysłu.

Na scenę wchodzi sówka Pola, kotka Tola i piesek Urwis. Urwis niesie paczkę z ulotkami, a Pola kilkanaście ulotek.

Sara: Cześć! Pola, jak się masz?

Pola: Sara! Cudownie Cię widzieć!

Obie sówki rzucają się sobie w ramiona i ściskają, przybijając piątki i wykonując wiele innych gestów świadczących o wielkiej przyjaźni. Sara wita się też z Urwisem i Tolą.

Sara: Mamy strasznie dużo do zrobienia! Jak dobrze, że zabraliście ze sobą ulotki!

Sara wchodzi na podest, a wszystkie dzieci patrzą w jej kierunku.

Sara: Dziś wieczorem odbędzie się głosowanie. W miejscu starej fontanny powstanie skatepark lub nowoczesna fontanna. Zrobiliśmy już dużo, aby przekonać mieszkańców do skateparku. Jesteście gotowi na ostatni dzień działań?!

Wszystkie dzieci: Taaak! – krzyczą chórem.

Sara: Jesteście gotowi, aby zmienić nasz park?

Wszystkie dzieci: Taaak!

Sara: Dobrze – do dzieła! Dobierzcie się w pary. Każda otrzyma kilka plakatów i uda się w inną część parku. Musimy namówić też innych mieszkańców, aby głosowali na skatepark. Bądźcie dla wszystkich uprzejmi!

Sześcioro wybranych dzieci wychodzi z chóru i łączy się w pary. Urwis przekazuje każdej kilka ulotek. Pozostałe dzieci stają w 2-4 rzędach z tyłu sceny i śpiewają głośno piosenkę „Jadą rowery” (PIOSENKA nr 1). Dzieci udają, że jadą na rowerach.

W tym czasie wybrane trzy pary chodzą po widowni i rozdają ulotki otrzymane przez Urwisa. Każda z nich rozdaje po 5-10 ulotek różnym osobom z widowni, a potem wracają do chóru. Z przodu sceny pozostaje tylko piesek Urwis i kotka Julia.

SCENA II

Urwis i Julia siadają na ławce. Kilka ulotek trzymają w ręku. Julia stawia obok pakunek z ulotkami.

Urwis: Czy naprawdę myślisz, że rozdawanie ulotek i rozmowa z mieszkańcami mają sens? Sądzisz, że pozostałe zwierzęta zagłosują na to, na czym nam zależy?

Julia: No jasne. Jeśli się w coś wierzy, to można przekonać do tego innych. My już od kilku tygodni prowadzimy różne akcje.

Głos 1 z tyłu (dziecko stojące w tylnym rzędzie): Ja zorganizowałem lot nad parkiem, aby pokazać, gdzie będzie tor dla rowerów, gdzie dla deskorolek itd.

Głos 2 z tyłu: Ja zorganizowałam wyścigi rowerowe!

Głos 3 z tyłu: A ja wyścigi z gepardem i antylopą!

Narrator: Urwis wprawdzie często słyszał, że każdy, także on sam, ma wpływ na okolicę, w której żyje. Nigdy jednak nie traktował tego poważnie – przecież jest małym nieznanym pieskiem. Kto miałby go posłuchać? Dlaczego innych miałyby interesować jego zdanie? Był przekonany, że zawsze ktoś inny zdecyduje, co powstanie w jego lesie, szkole czy parku. Po rozmowie z Julią poczuł się inaczej – jakby dopiero otworzył oczy.

Urwis: Po raz pierwszy zaczynam wierzyć, że mogę mieć na coś wpływ, a rozniesienie choćby części ulotek może coś zmienić. Chodźmy!

Dzieci zaczynają śpiewać piosenkę „Kto jeśli nie ty” (PIOSENKA nr 2).

SCENA III

Narrator: Piesek miał wstać z Julią, by roznieść pozostałe ulotki, ale spokojną rozmowę nagle przerwał im nieznaną Lis.

Lis wchodzi na scenę i zabiera duży pakunek z ulotkami spod nóg Julii. Część ulotek gubi po drodze. Urwis podrywa się i zastanawia, w którą stronę za nim pobiec.

Urwis: Hej! Stój! To nasze ulotki!

Urwis chciał za nim pobiec, ale Julia go zatrzymała.

Julia: Stój, nie warto go ścigać.

Tola: Kto to był? Znasz go? Dlaczego to zrobił?

Julia: Taaak... to Stefan. Lis z sąsiedztwa. On nie chce skateparku, woli nową fontannę. Już od jakiegoś czasu niszczy wszystko, co staramy się zorganizować. Pogoń nie ma sensu, bo i tak go nie znajdziesz.

Tola: Julka, spójrz! Czy ten plakat przyczepiony do ławki zachęca do głosowania na rzecz nowej fontanny?

Julia: Tak, zgadza się – przytakuje kotka.

Urwis: No to już nie będzie! Jeśli oni zabierają nasze ulotki, to ja w takim razie będę zrywał ich plakaty.

Urwis przymierza się do zerwania plakatu.

Zwierzak 1: Nie, nie! – krzyczy i wychodzi na scenę, zajmując miejsce obok Urwisa.

Julia: Tak nie wolno. Musimy być uczciwi.

Tola: Jak to? A ten Stefan właśnie wyrwał nam ulotki – czy to było uczciwe?

Zwierzak 1: Oczywiście, że to było nie fair, ale my chcemy odnieść sukces uczciwie. Chodzi o to, aby mieszkańcy, dowiedziawszy się o naszym pomysle, sami uznali, że jest wartościowa i potrzebna. Wtedy wygramy.

Zwierzę odwraca się do publiczności i pyta:

Zwierzak 1: Mam rację?

Publiczność powinna odpowiedzieć twierdząco.

Tola: Julka, ale tamci zabierają nasze ulotki! Nie mamy równych szans!

Urwis: Dobra, mogę nie zrywać ich plakatów – domaluję jakieś karaluchy albo komary koło fontanny. Dzięki temu mieszkańcy zagłosują na nas...

Julia: Urwis, nawet sobie tak nie żartuj...

Zwierzak 1: Dostęp do prawdziwych informacji jest bardzo ważny przy podejmowaniu decyzji.

Do ławki podchodzą zwierzęta 2 i 3.

Zwierzak 2, 3: My chcemy, aby mieszkańcy wiedzieli, na co głosują. Niech wybiorą świadomie. Wolimy działać na rzecz czegoś, a nie przeciwko czemuś.

Narrator: Działać na rzecz – nie przeciwko. Na rzecz skateparku, a nie przeciwko fontannie. To brzmiało sensownie! Urwis do końca dnia roznosił z Julią ulotki, a gdy

ktoś pytał go o inny projekt, uczciwie informował, gdzie jest najbliższy plakat dotyczący fontanny.

Wszystkie zwierzaki wracają na koniec sali, do pozostałych w rzędzie. Wszyscy zaczynają śpiewać refren piosenki „Róbmy swoje” (PIOSENKA nr 3).

SCENA IV

Narrator: Wreszcie nadszedł wieczór i mieszkańcy licznie przybyli do parku, aby zagłosować.

Niedźwiedź wchodzi na scenę i zadaje pytanie przez megafon.

Niedźwiedź: Uwaga, uwaga! Zaczynamy głosowanie poprzez aplauz. Bardzo proszę publiczność o oklaski, jeśli głosujecie na dany projekt. Kto z Państwa głosuje za fontanną, niech zaklaszcze (niedźwiedź słucha oklasków)! A teraz niech zaklaszczą Ci z Państwa, którzy głosują za skateparkiem (niedźwiedź słucha oklasków). Głośniejsze oklaski zdobył skatepark. Zgodnie z życzeniem większości mieszkańców w parku powstanie... skatepark!

Wszystkie dzieci na scenie zaczynają wiwatować i podskakiwać.

Zajmują miejsca z przodu sceny i śpiewają piosenkę w oparciu o melodię „Mam tę moc!” (PIOSENKA nr 4).

KONIEC

Teatrzyk „Skatepark, czyli działaj na rzecz a nie przeciwko” jest częścią projektu „Mały Obywatel Świata”. Wszystkie materiały edukacyjne projektu są współfinansowane w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP. Teatrzyk wyraża wyłącznie poglądy autorów i nie może być utożsamiana z oficjalnym stanowiskiem Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP.