



ZWIERZAKI NA ZAKREACIE

GAZ DO DECHY!

TYLKO W KINACH

TIMELESS FILMS PRESENTS A MACK MAGIC, MICHAEL MACK AND WARNER BROS. FILM PRODUCTIONS GERMANY PRODUCTION. GEMMA ARTERTON, THOMAS BRODIE-SANGSTER, HAYLEY ATWELL, LENNY HENRY, ROB BECKETT, TINO RÖGER, MAREK BINIEDA, JENS BENECKE, PETER DEDEKOVEN, OLIVER KURTH, HAKAN AKGÖRETMEN, ANDREAS LUBERT, BENEDIKT NIEMANN, NICO TUMA, BJÖRN TEIGNER, VOLKER BERTELMANN, DAVID GINNUTTIS, MARIKA MORITZ, MARIELLA FREY, BERND BOHNERT, RALPH KAMP, TOBIAS MUNDINGER, LARS GOLDENBOGEN, ROLAND MACK, JÜRGEN MACK, THOMAS MACK, ANN-KATHRIN MACK, FREDERIK MACK, ALEXIA MACK, HOLGER TAPPE, STEFFEN SCHIER, MAGDALENA PROSTEDER, KIRSTIE FALKOUS, JEFFREY HYLTON, JOHN T. REYNOLDS, BEN ALEXANDER SAFIER, MICHAEL MACK, WALDEMAR FAST.

TIMELESS
FILMS

MONOLITH
FILMS

DUTCH
FILM
COMMISSION

german
films

KRAJOWA
AGENCJA
KINOWA

MACK Magic

© 2025 MACK Magic / Warner Bros. Entertainment GmbH

MONOLITH
FILMS

**MATERIAŁY EDUKACYJNE
DLA SZKOŁY PODSTAWOWEJ**

Film w Szkole

KINO
Klasa
MONOLITH

ZWIERZAKI NA ZAKRĘCIE

STARTUJ Z SERCEM!

Gotowi na **GRAND PRIX EUROPY**?
ZAPNIJCIE PASY, bo w tej animacji
nikt nie zwolni nogi z gazu! **WYŚCIG**
będzie trzymał Was w napięciu do
ostatniej chwili, a po największe
ZWYCIĘSTWO niekoniecznie sięgnie
ten, kto jako pierwszy przekroczy
LINIĘ METY... z marzeniami!



ZOBACZ ZWIASTUN!

POZNAJCIE EDZIĘ

Ta sympatyczna myszka spędza większość czasu w wesołym miasteczku, które prowadzi jej tata. Brzmi wspaniale? Niestety – **EDZIA** nie bawi się tu tak dobrze, jak piszczące z radości zwierzaki na rollercoasterach. Park rozrywki to miejsce jej pracy i... powód do zmartwień. Myszka dzieli z tatą obawy o przyszłość lunaparku, który wpadł w poważne kłopoty. **EDZIA** bardzo chce pomóc, choć prawdę mówiąc, ma zupełnie inne marzenia niż obsługa gości wesołego miasteczka, a karuzele i strzelnice chętnie zmieniłaby na tory wyścigowe!

Szansą dla ambitnej myszki okaże się spotkanie z jej idolem, mistrzem kierownicy **EDEM**. Czy **EDZIA** znajdzie w sobie siłę i odwagę, by stanąć do rywalizacji z najlepszymi kierowcami Europy? I jaką rolę w całej historii odegra zgrana paczka jej przyjaciół?



„ZWIERZAKI NA ZAKRĘCIE”

To animacja, która utrzyma uwagę młodych widzów nie tylko dzięki zawrotnemu, wyścigowemu tempu opowieści, ale także dzięki widowiskowym efektom specjalnym! Po seansie nie zabraknie Wam też tematów do rozmów w klasie.

WARTOŚĆ PRZYJAŹNI

Animacja stawia ważne pytania o to, czy licząc tylko na siebie, potrafimy być naprawdę szczęśliwi. **ED** odnosi wspaniałe sukcesy na torze – jego wyniki budzą podziw, a tłumy fanów z zapartym tchem śledzą każdy zakręt, który pokonuje. Otoczony blaskiem sławy i uznania, wydaje się mieć wszystko, czego można pragnąć. Ale czy samotność – nawet ta w oślepiającym blasku reflektorów – może dać prawdziwe spełnienie? **ED** wkrótce przekona się, że nawet najszybszy kierowca nie zajedzie daleko, jeśli musi radzić sobie zupełnie sam, a wsparcie innych i ich bliskość okazują się najbardziej potrzebne właśnie wtedy, kiedy... wydaje nam się, że zupełnie ich nie potrzebujemy.

CO SKRYWAJĄ POZORY?

Media społecznościowe pozwalają nam tworzyć własne wersje rzeczywistości – dopracowane w najmniejszych szczegółach, w dodatku wzbogacone spektakularnymi „efektami specjalnymi”. Możemy eksponować sukcesy, przemilczać porażki, pokazywać tylko to, co chcemy, by inni zobaczyli. Gdzie przebiega granica między prawdą a iluzją? Czasem sami się w tym gubimy.

Ten problem w ciekawy – i dostosowany do percepcji dzieci – sposób ukazują **„ZWIERZAKI NA ZAKRĘCIE”**. Widzimy tu zarówno świat wielkich sukcesów i adrenaliny, jak i to, co dzieje się poza kamerami. Bohaterowie-celebryci, którzy błyszczą w blasku fleszy, po zejściu z toru okazują się najzupełniej zwyczajni, wręcz banalni. Mierzą się z trudnościami, popełniają błędy, potrzebują wsparcia.



Film może być zatem dobrą okazją, by porozmawiać z dziećmi o tym, kim są influencerzy i youtuberzy. Wielu młodych widzów marzy o karierze gwiazd wirtualnego świata i wyobraża sobie ich życie jako łatwe i pełne zabawy. Animacja pokazuje jednak, że za blaskiem sukcesu stoją ciężka praca i trudne decyzje – i że prawdziwe szczęście wymaga czegoś więcej niż lajki i oglądalność.



GRAJMY FAIR PLAY

Wielkie wyścigi i wielkie stawki pobudzają apetyt. Łatwo wtedy zapomnieć, że prawdziwa rywalizacja polega raczej na przekraczaniu własnych ograniczeń niż na zaciętej walce z przeciwnikami. Bohaterowie **„ZWIERZAKÓW NA ZAKRĘCIE”** przekonają się, że wygrana cieszy tylko wtedy, kiedy zdobędzie się ją w uczciwy sposób. Jak? Dzięki własnej determinacji i odwadze, szacunkowi dla rywali i umiejętności współpracy. Przecież na mecie – tak jak w życiu – liczy się nie wynik, ale to, kim stajemy się po drodze.



TWOJE MARZENIA SĄ WAŻNE

EDZIA jest gotowa zrezygnować ze swoich marzeń, by pomóc bliskim i uratować rodzinny lunapark. Często słyszy zresztą, że wyścigi „nie są dla niej” i że powinna zająć się czymś bezpieczniejszym. Mimo to znajduje w sobie odwagę, by pójść za głosem serca i spróbować swoich sił na torze. Dzięki temu dowiaduje się, że warto ufać własnym marzeniom bardziej niż przestrogom innych. A to odkrycie bardzo ważne. Ważniejsze nawet niż osobiste szczęście **EDZI** – przecież wiele ważnych zmian w świecie zaczęło się właśnie od dziecięcych marzeń. Marzeń napędzanych wyobraźnią, która nie zna granic i gna daleko poza metę!

Agata Szulc-Woźniak

AUTORKA: Agata Szulc-Woźniak – literaturoznawczyni, nauczycielka języka polskiego, edukatorka filmowa. W 2022 r. obroniła z wyróżnieniem doktorat z literaturoznawstwa na UAM w Poznaniu. Publikowała m. in. w „Ruchu Literackim” i „Kontekstach Kultury”.

NA FILM
„ZWIERZAKI NA ZAKRĘCIE”
ZAPRASZAMY DO KIN
OD 14 LISTOPADA!

POZNAJCIE UCZESTNIKÓW FILMOWEGO WYŚCIGU



SCENARIUSZ 1

RAZEM MOŻEMY WIĘCEJ! O SILE PRZYJAŹNI I WSPÓŁPRACY

AUTORKA: Eliza Wessel – kognitywistka i psycholożka edukacyjna; doświadczona trenerka zajęć rozwijających kompetencje społeczno-emocjonalne dla dzieci i młodzieży; autorka warsztatów psychoedukacyjnych dla dzieci i rodziców oraz szkoleń dydaktycznych dla kadry edukacyjnej; naukowo zainteresowana psychologią języka i komunikacji.

GRUPA WIEKOWA: klasy I-IV szkoły podstawowej

CZAS REALIZACJI: 1-2 godziny lekcyjne

PRZEDMIOT: godzina wychowawcza

FORMY I METODY PRACY:

- ▣ praca w kręgu
- ▣ rozmowa kierowana
- ▣ burza mózgów
- ▣ praca w grupach
- ▣ gra zespołowa
- ▣ prace plastyczne

CELE DYDAKTYCZNE:

- ▣ kształtowanie postawy otwartej na współpracę
- ▣ rozwijanie umiejętności pracy w różnych rolach zespołowych
- ▣ zwiększanie świadomości własnych kompetencji
- ▣ kształtowanie postawy uważności i empatii wobec innych
- ▣ budowanie poczucia wpływu i współodpowiedzialności w klasie
- ▣ ćwiczenie bezpiecznej i efektywnej komunikacji





ĆWICZENIE #1

CO ZA HISTORIA!

POTRZEBNE MATERIAŁY:

załącznik nr 1 – zdjęcia z filmu; brystol; klej

INSTRUKCJE DLA OSOBY PROWADZĄCEJ:

Zachęć klasę do przypomnienia fabuły filmu. Z rozsypanych zdjęć filmowych ułóżcie wspólnie linię wydarzeń przedstawiającą drogę **EDA** – od samotności w dzieciństwie, przez okres zamknięcia w sobie, aż po zdobycie umiejętności współpracy i odnalezienie miejsca w drużynie. Porozmawiajcie o tym, co bohater mógł czuć na każdym z etapów swojego życia. Gotową linię wydarzeń przyklejcie na brystol, zostawiając miejsce na treści z kolejnych ćwiczeń.





ĆWICZENIE #2

ZRÓBMY TO RAZEM!

POTRZEBNE MATERIAŁY:

załącznik nr 2 – meta/start; materiał lub taśma do wyznaczenia rzeki na podłodze; kartki lub poduszki imitujące kamienie

INSTRUKCJE DLA OSOBY PROWADZĄCEJ:

1. Przygotuj planszę do gry (start, rzeka, meta). Zaproś klasę do gry, którą można zwyciężyć, wyłącznie dzięki współpracy całego zespołu. Poproś o ustawienie się uczestników przed linią startu.
2. Przedstaw zasady gry:
 - wasze zadanie to bezpieczne przeprowadzenie każdej osoby z zespołu przez całą długość rzeki
 - nie można moczyć stóp w rzece
 - każdy/a z Was otrzymuje 1 pływający kamień
 - można kłaść i przekładać kamienie na wodzie, by na nich stawać
 - kamień, na którym nikt nie stoi, odpływa (zabiera go osoba prowadząca)
 - rzeka zaczyna się w miejscu oznaczonym „START” i kończy się w miejscu oznaczonym jako „META”
 - jedyna szansa na wygraną to wzajemne wsparcie i przemyślana strategia
 - jeśli ktoś „wpadnie do wody”, zadanie trzeba rozpocząć od nowa, powodzenia!
3. Rozdaj każdej osobie po jednej kartce/poduszce symbolizującej kamień.
4. Daj sygnał do rozpoczęcia gry.
5. W trakcie gry uważnie obserwuj, na bieżąco zbieraj odpływające „kamienie”, zwracaj na START, kiedy ktoś „wpadnie do wody”.
6. Po wygranej rundzie pogratuluj udanej współpracy i zachęć grupę do wspólnego celebrowania sukcesu.

ĆWICZENIE #3

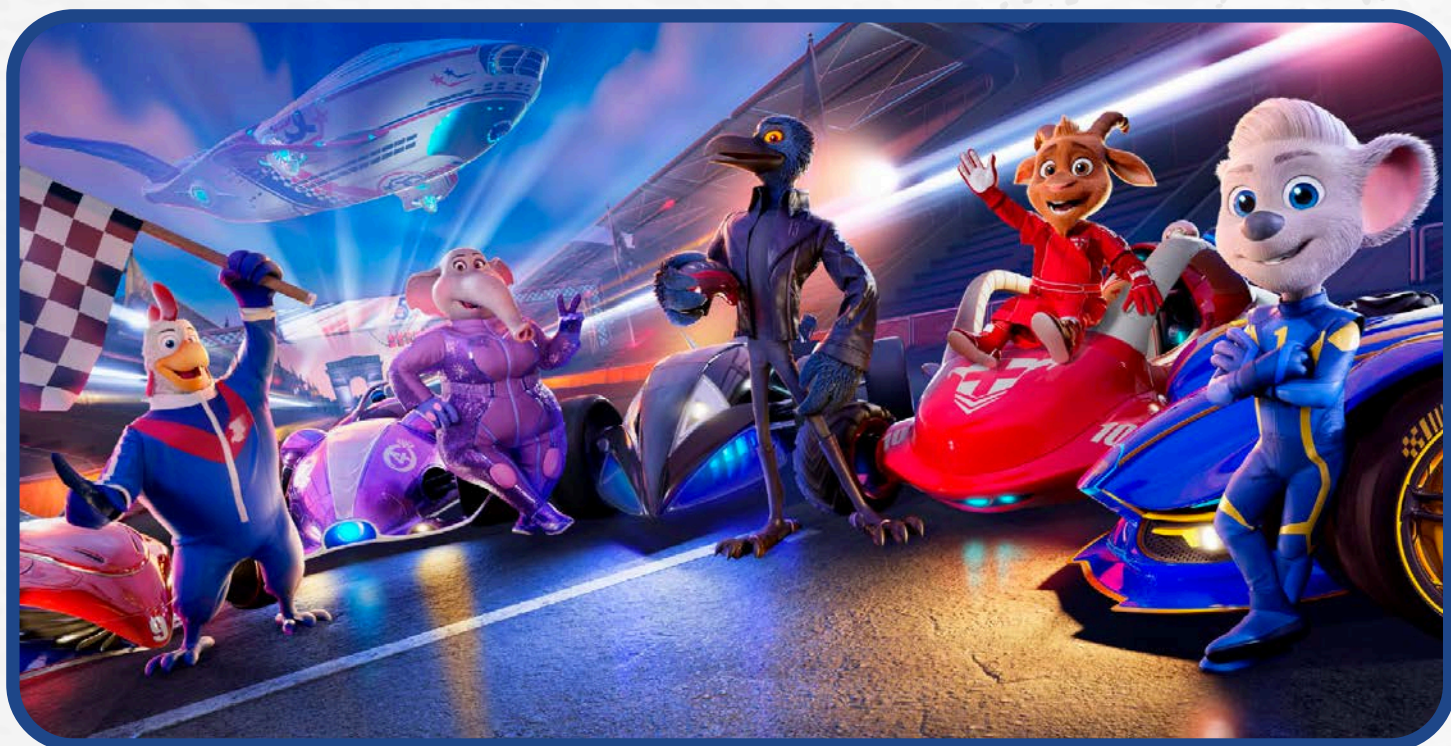
WSKAZÓWKI DO WSPÓŁPRACY

POTRZEBNE MATERIAŁY:

brystol (z pierwszego ćwiczenia); przybory do pisania/rysowania

INSTRUKCJE DLA OSOBY PROWADZĄCEJ:

Wyjaśnij, jak ważna jest codzienna współpraca w klasie i zaproś dzieci do rozmowy o tym, co pomagało, a co przeszkadzało im osiągnąć cel gry. Z podanych pomysłów spiszcie na brystolu „Wskazówki do współpracy” – np. „Rozejrzyj się, czy ktoś wygląda, jakby potrzebował pomocy”, „Zanim pomożesz, zapytaj czy dana osoba potrzebuje pomocy” itp.



ĆWICZENIE #4

RAZEM MOŻEMY WIĘCEJ!

POTRZEBNE MATERIAŁY:

brystol (z poprzednich ćwiczeń); kartki techniczne; przybory do pisania/rysowania; nożyczki; klej

INSTRUKCJE DLA OSOBY PROWADZĄCEJ:

Poproś, by każde dziecko odrysowało swoją dłoń, podpisało ją i zapisało lub narysowało na niej, co sprawia, że jest dobrym kumplem/dobłą kumpelą. Może to być jakaś cecha, umiejętność albo hobby, którymi na co dzień dzieli się z klasą. Następnie niech każdy wytnie i przyklei swoją dłoń do brystolu, tworząc „drzewo przyjaźni”. Wyjaśnij, że każdy w klasie dokłada coś od siebie i dzięki temu możemy uczyć się tak wielu ciekawych rzeczy, wymieniać się umiejętnościami i pomagać sobie nawzajem. Na zakończenie powieście plakat w klasie, by przypominał Wam o sile współpracy i przyjaźni.

WSKAZÓWKI MERYTORYCZNE DLA OSOBY PROWADZĄCEJ:

1.

Czasem nieświadomie wspieramy rywalizacyjny model w edukacji. Wbrew pozorom, w dłuższej perspektywie prowadzi on do gorszych wyników, ponieważ działa w oparciu o motywację zewnętrzną, co może skutkować trudnościami w sferze społeczno-emocjonalnej jednostki jak i ograniczonymi, nietrwałymi efektami edukacyjnymi. Warto więc przeanalizować i w razie potrzeby zmodyfikować stosowane środki dydaktyczne, które mogą niepotrzebnie utrwaląć rywalizacyjne nastawienie.

Wśród nich można wymienić:

- rankingi i publiczne zestawianie wyników
- porównywanie uczniów i uczennic między sobą
- gry i zadania oparte na zasadach „kto pierwszy, ten lepszy”
- konkursy indywidualne, nastawione na rywalizację
- publiczne docenianie wyłącznie „najlepszych”
- publiczne krytykowanie

2.

Budowanie umiejętności współpracy może być wplecione w codzienne aktywności szkolne. Wiele praktyk pedagogicznych opiera się na budowaniu wśród dzieci poczucia przynależności i współodpowiedzialności poprzez działania na rzecz społeczności – jak choćby pełnienie klasowych obowiązków. Choć bywa to nie lada wyzwaniem logistycznym, niezwykle istotne jest, by każdy w klasie miał okazję doświadczać sprawczości i docenienia.

3.

Warto pamiętać o znaczeniu wspierających komunikatów: „Super, że zaopiekowałaś się koleżanką”, „Dzięki Tobie przyjemniej nam się pracuje”, „W zespole zrobiliście to dwa razy szybciej. Gratulacje!”, „Dziękuję, że tego przypilnowałaś”.



WSKAZÓWKI METODYCZNE DLA OSOBY PROWADZĄCEJ:

1.

Proponowana gra może wywołać w klasie silne pobudzenie i zaangażowanie emocjonalne. W pewnych przypadkach ujawnienie niektórych zachowań może stanowić cenne źródło obserwacji diagnostycznych, istotnych pod kątem planowania wsparcia psychologiczno-pedagogicznego dla ucznia/uczennicy.

Warto zwrócić szczególną uwagę na osoby przejawiające trudności w:

- ██████ regulacji napięcia
- ██████ radzeniu sobie z przegraną
- ██████ zwracaniu się po wsparcie
- ██████ realizowaniu pomysłów innych osób
- ██████ respektowaniu granic stawianych przez innych
- ██████ przestrzeganiu zasad gry

2.

Celebrowanie sukcesów bywa bardzo głośne. Warto mieć na uwadze komfort osób wrażliwych na hałas jak i własnych uszu :) Zachęcam więc do eksperymentowania z różnymi formami – np. szybkie „wkręcanie żarówek” zamiast klaskania (to również „brawa” dla osób z niedosłuchem i niesłyszących); ekstatyczna poza zamiast krzyku.

3.

Niektórym osobom trudno będzie uspokoić pobudzenie wywołane grą, dlatego przed przejściem do kolejnej aktywności, wymagającej skupienia, warto wprowadzić krótkie ćwiczenie z autoregulacji – np. kilka głębokich oddechów, ugniatanie ciała, „strzeptywanie” napięcia etc.



SCENARIUSZ 2

PODĄŻAĆ ZA MARZENIAMI

AUTORKA: Dagmara Lis – nauczycielka mianowana, filolożka polska, absolwentka Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej UAM oraz studiów podyplomowych z pedagogiki przedszkolnej i wczesnoszkolnej w Collegium Da Vinci. W pracy stawia na autentyczność, budowanie relacji i wspieranie dzieci w rozwijaniu samodzielności; najchętniej realizuje projekty inspirowane dziecięcymi zainteresowaniami i pasjami.

GRUPA WIEKOWA: klasy I-IV szkoły podstawowej

CZAS REALIZACJI: 2 godziny lekcyjne

PRZEDMIOT: godzina wychowawcza

FORMY I METODY PRACY:

- spotkanie w kole
- dyskusja
- stacje z zadaniami

POMOCE DYDAKTYCZNE:

- 1 stempelek do zaliczania zadań oraz karta zadań w formie konturu mapy Europy dla każdego dziecka
- 1 duży arkusz papieru (np. rozmiaru A2) i po małej karteczce w kolorze czerwonym i niebieskim dla każdego dziecka
- wydruki kadrów z filmu
- kartki A3 i kredki lub pisaki do pracy w 4-osobowych grupach

CELE EDUKACYJNE:

- Rozwijanie inteligencji emocjonalnej uczniów
- Wdrażanie do wykonywania zadań od początku do końca
- Rozwijanie empatii
- Omówienie emocji i zachowań bohaterów filmu **„ZWIERZAKI NA ZAKRĘCIE”**
- Rozwijanie umiejętności współpracy w zespole



#1

WPROWADZENIE:

Nauczyciel z uczniami siadają w kole. Na podstawie wypowiedzi uczniów przypominamy sobie pokrótce fabułę filmu **„ZWIERZAKI NA ZAKRĘCIE”** oraz jego głównych bohaterów, zwracając uwagę na ciąg przyczynowo-skutkowy (młodszym dzieciom można pokazać wydruki kadrów i poprosić, by ułożyły je w odpowiedniej kolejności).

Zachęta nauczyciela: „Czy chcielibyście poczuć się jak bohaterowie filmu? Zapraszam do uczestniczenia w naszym własnym Grand Prix! Będzie się w nim liczyło to, ile i jakie umiejętności rozwiniecie, a nie to, kto będzie pierwszy i najszybszy! ”

Uczniowie siadają w rzędzie na jednym końcu sali i wykonują zadania indywidualnie lub w grupie. Po każdym wykonanym zadaniu siadają na miejsce, gdzie otrzymują stempelek na karcie zadań.

#2

ROZWINIĘCIE:

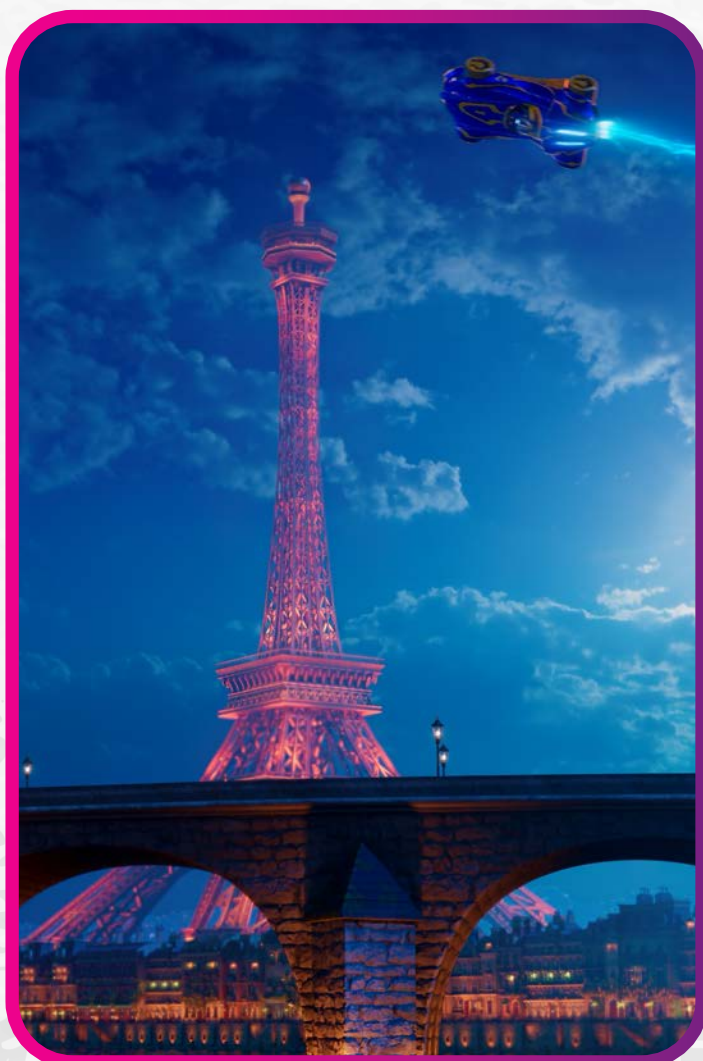
TOR Z PRZESZKODAMI

STACJA 1 » PARYŻ

„RZEŹBY Z CIAŁ”

zabawa ruchowa

Dzieci dobierają się w czteroosobowe grupy. Ich zadaniem jest tak stanąć/przechylić się/chwycić się za ręce, by możliwie jak najdokładniej odwzorować figurę budowli (Wieża Eiffla, Łuk Triumfalny, Piramida przed Luwrem). W zaliczeniu zadania kluczowa będzie współpraca między uczniami. Młodszym dzieciom warto pokazać budowle na ekranie w klasie lub wydrukować odpowiednie zdjęcia, żeby łatwiej odwzorowały zabytki w swoich „rzeźbach”.

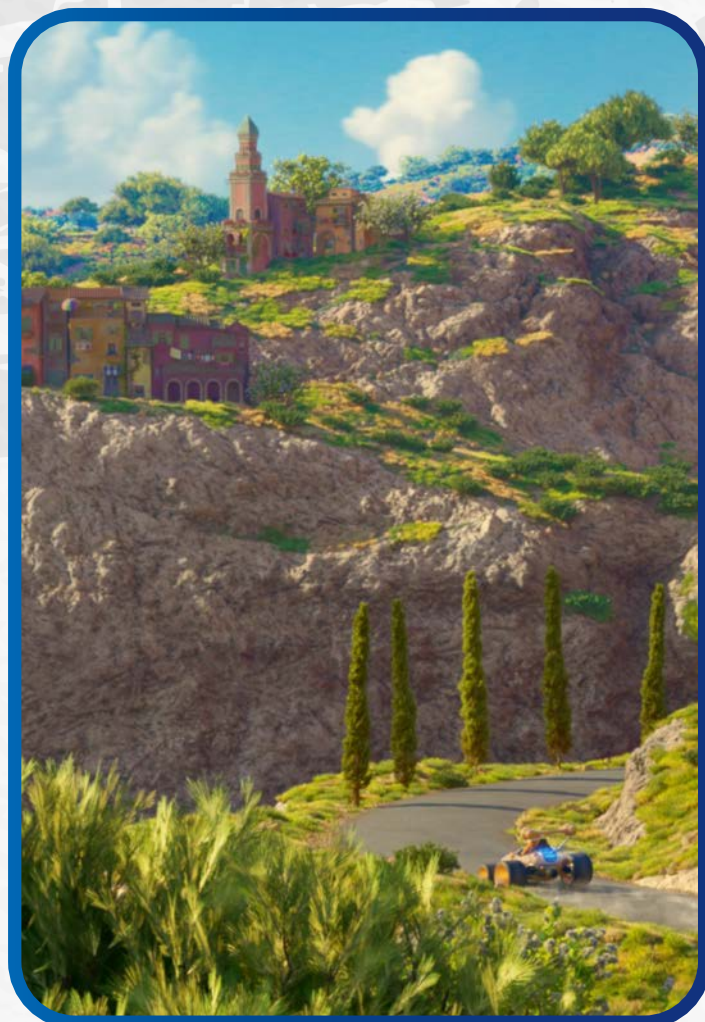


STACJA 2 » RZYM

„PRZYGOTOWUJEMY PIZZĘ”

zabawa

Uczniowie pozostają w tych samych czwórkach, w których wykonywali poprzednie zadanie i otrzymują kredki oraz kartkę A3. Ich zadaniem jest stworzyć pizzę idealną, która smakowałaby jak największej liczbie dzieci. Uczniowie muszą podzielić się w ramach czwórki zadaniami, zgodnie z mocnymi stronami (Kto będzie rysował? Kto będzie wymyślał składniki? Kto policzy, ile osób w sali lubi dany składnik?). Drużyna z pizzą, którą zgodzi się „zjeść” co najmniej połowa grupy, ma zaliczone zadanie.

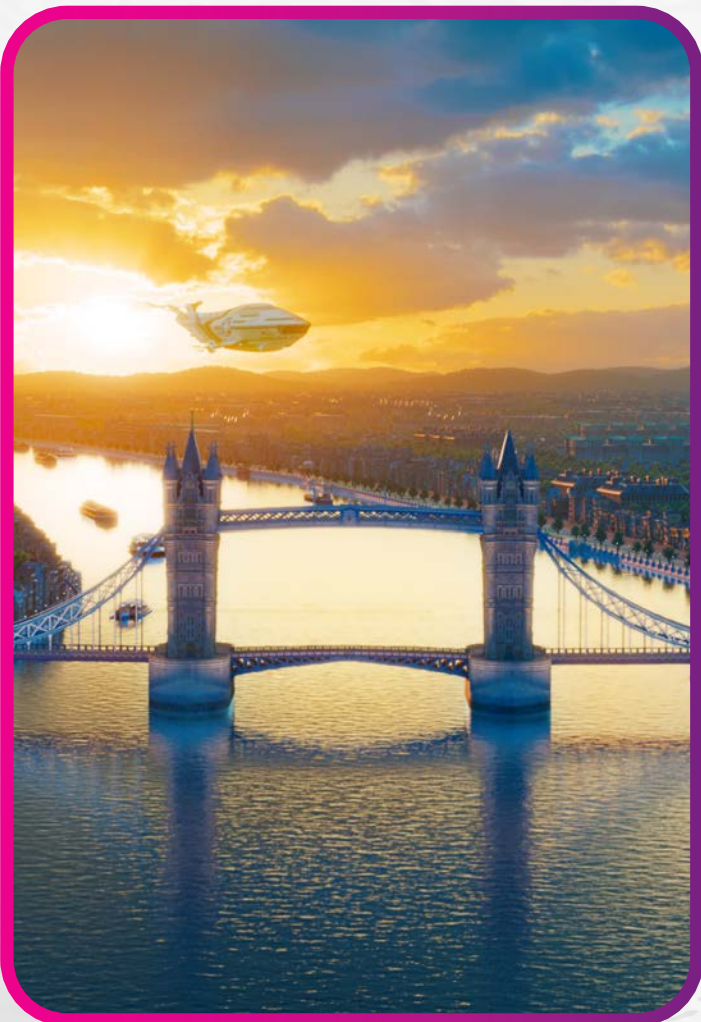


STACJA 3 » LONDYN

„LONDYŃSKA BIBLIOTEKA”

zabawa w parach

Dzieci siadają tak, że jedno widzi plecy drugiego. Ich zadaniem jest narysować na plecach kolegi lub koleżanki literę, drugie dziecko ma za zadanie ją odgadnąć. Po 5 prawidłowych odpowiedzi następuje zmiana, a po 5 odgadniętych literach po zmianie – zaliczenie zadania.

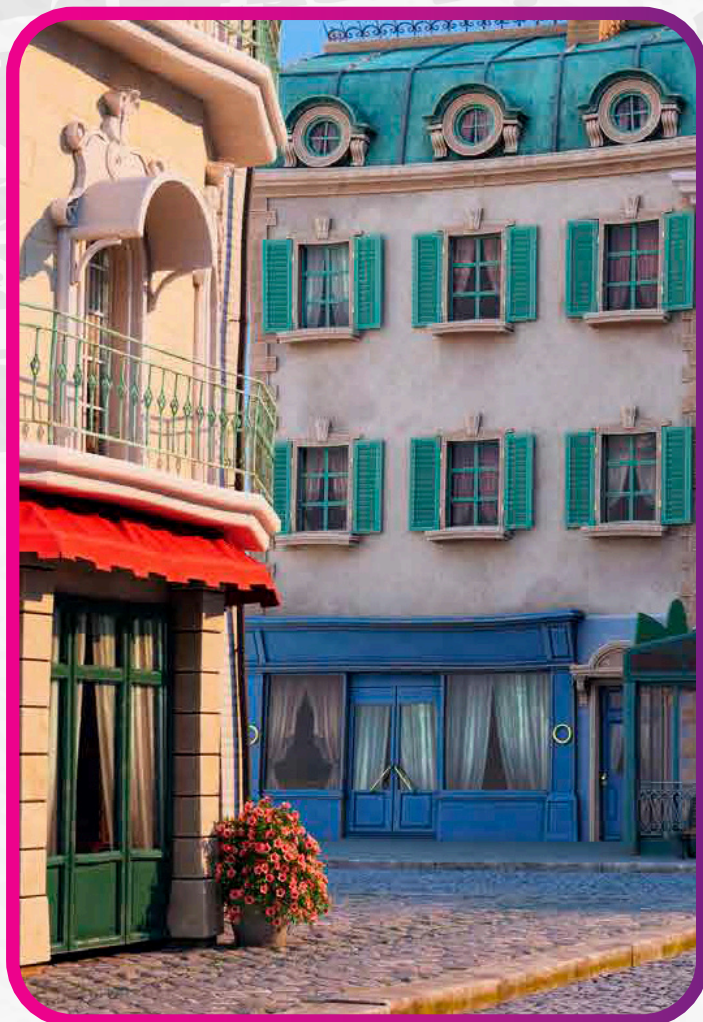


STACJA 4 » MADRYT

„CHWYĆ BYKA ZA ROGI”

zabawa

Każde dziecko otrzymuje jedną czerwoną i jedną niebieską karteczkę. Na niebieskiej zapisuje swoją mocną stronę, a na czerwonej – co jest dla niego trudne, ale chce spróbować się z tym zmierzyć. Gotowe karteczki z mocnymi stronami przyklejamy na duży arkusz papieru; karteczki z trudnościami czytamy sobie nawzajem – może w klasie uda się znaleźć kogoś, kto pomoże nam w przezwyciężeniu trudności?

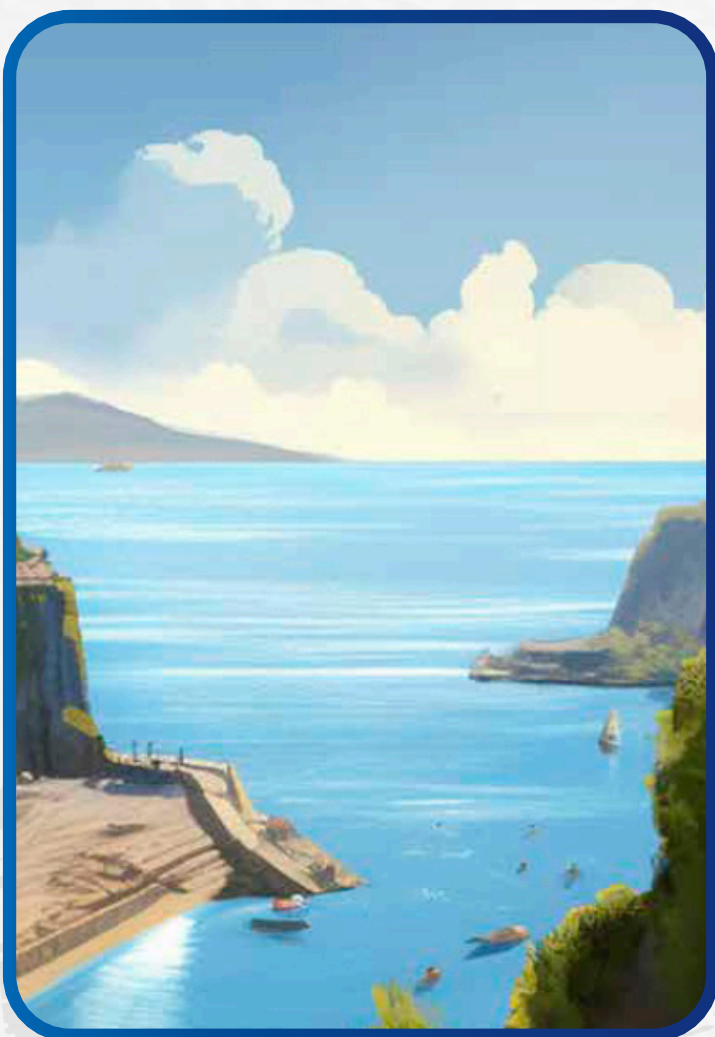


STACJA 5 » LIZBONA

„STATEK PODRÓŻNIKÓW”

zabawa typu kalambury

Uczniowie dobierają się w grupy cztero- lub pięcioosobowe i zamieniają się w załogę statku. Na podstawie czynności pokazywanych przez poszczególne dzieci, reszta klasy ma za zadanie odgadnąć, kto jest za co odpowiedzialny na pokładzie (np. kto trzyma ster, kto wciąga maszt, kto dba o porządek, a kto przygotowuje jedzenie). Przed zaliczeniem zadania warto zwrócić uczniom uwagę, że każda czynność jest potrzebna, by statek dopłynął do celu.



STACJA 6 » WARSZAWA

„WISŁOSTRADA”

zabawa ruchowa

Uczniowie wykonują cykl ćwiczeń naśladowczych, takich jak: rowerki, bieg, przeciąganie po ławce. Podczas wykonywania ćwiczeń zwracają uwagę na dokładność ruchów, a nie szybkość. Zadanie jest zaliczone, gdy ostatnie dziecko ukończy zadanie, więc dodatkową wartością jest pomoc innym w ukończeniu zadań.



#3 ZAKOŃCZENIE I PODSUMOWANIE:

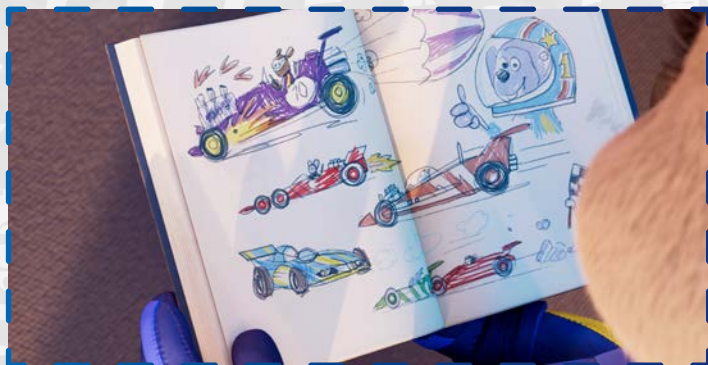
Ponowne spotkanie w kole. Nauczyciel pyta, czy przejście przez kolejne etapy wyścigu było dla uczniów łatwe czy trudne. Co było najtrudniejsze? A co było najtrudniejsze dla bohaterów filmu **„ZWIERZAKI NA ZAKRĘCIE”**?

Podkreślenie, że w codzienności bardzo często natrafia się na przeszkody i popełnia błędy, ale ważne jest, by się nie poddawać i podejmować kolejne próby działania.

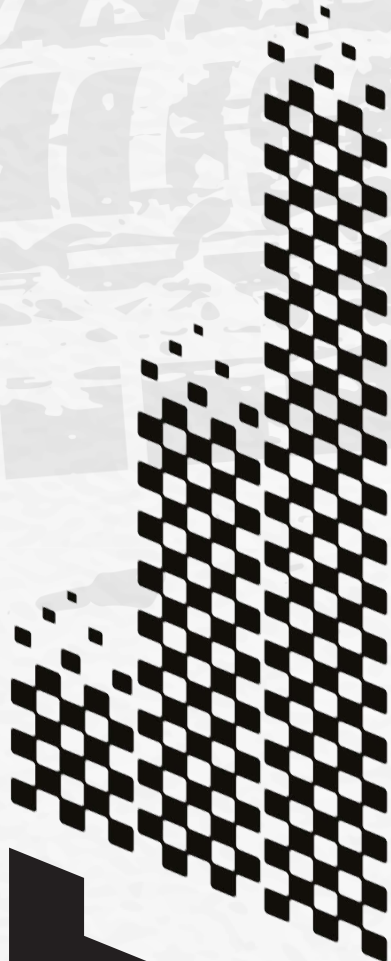
Po zakończonych zajęciach warto powiesić plakat z zapisanymi mocnymi stronami dzieci na klasowej gazecie.



ZAŁĄCZNIK 1



START





KADRY Z FILMU

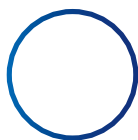


KADRY Z FILMU



KARTA ZADAŃ

ZBIERZ
STEMPELKI



SKONTAKTUJ SIĘ Z KINEM!

**WYBIERZ DATĘ I GODZINĘ
SWOJEGO POKAZU!**



Monolith Films Sp. z o.o.

Karolina Skriabin

Koordynator Projektów Edukacyjnych

karolina.skriabin@monolith.pl

tel.: +48 22 122 05 33 kom.: +48 662 287 445

www.kinoklasa.pl www.monolith.pl

Opracowanie merytoryczne:

Zespół Edukacji Ferment Kolektiv

FilmwSzkole.pl



Film w Szkole

