



Projekt „Poznajmy się – Lesznowola gminą wielu kultur” jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu na rzecz Integracji Obywateli Państw Trzecich

**Autor scenariusza: Anna Walczak**

# CZAS GIER I ZABAW

---

## **Warsztaty dla klasy: 0**

**Podtytuł:** warsztat wprowadzający do zajęć międzykulturowych, poświęcony grom i zabawom w wybranych krajach

**Cykl zajęć:** Poznajmy się – Lesznowola Gminą wielu kultur

### **Cele:**

- zapoznanie z grami i zabawami pochodzącymi z Polski, Wietnamu i Turcji
- uwrażliwienie dzieci na podobieństwa i różnice kulturowe

### **Potrzebne środki i materiały:**

3 krzesła, plansza do gry (załącznik 1), ilustracje do wykonania planszy (załącznik 1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 1f), kostka (załącznik 2), żetony lub guziczki lub inne zastępcze przedmioty symbolizujące punkty w grze; do aktywności dodatkowych: kolorowanka (załącznik 3), rebus (załącznik 4), ew. koperta do ukrycia przedmiotów (do gry w ciepło zimno)

### **Realizacja**

- 1. Wstęp:** Nauczyciel pyta dzieci czy lubią gry i zabawy oraz czy mogłyby wymienić kilka z nich, najbardziej ulubionych. Być może znajdą się wśród nich berek, czy ciuciubabka; a może będą to zupełnie oryginalne propozycje wymyślone kiedyś przez któreś z dzieci. Wszystkie odpowiedzi nauczyciel zapisuje na tablicy. Pyta też czy grupa myśli, że w innych krajach dzieci bawią się i grają w to samo, co w Polsce? Warto się samemu przekonać zapoznając się z jedną z zabaw polskich, tureckich i wietnamskich.



Projekt „Poznajmy się – Lesznowola gminą wielu kultur” jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu na rzecz Integracji Obywateli Państw Trzecich

2. **Lisek (zabawa polska):** Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły w kręgu, a jedna, chętna osoba wcieliła się rolę liska. Lisek będzie krążył wokół dzieci i gdy dotknie wybraną osobę w ramię, powinna ona wstać i goniąc liska wokół kręgu, próbować go złapać zanim ten po jednym okrążeniu zajmie jej miejsca. Jeśli jej się to uda siada z powrotem w kręgu, a lisek będzie musiał powtórzyć polowanie. Jeśli nie, zostaje nowym liskiem.
3. **Budujemy wieżę (zabawa turecka):** Nauczyciel zaprasza dzieci do tureckiej zabawy integracyjnej. Dzieli klasę na trzy grupki i ustawia na środku sali trzy krzeselka. W jednej grupie powinno być 4-10 osób. Reprezentant każdej z grup siada na jednym krzeselku i kuli się tak, by na jego plecach pozostałe dzieci mogły utworzyć ze swoich piąstek wieżę (kładąc je jedna za drugiej). Gdy wieża jest gotowa musi on zgadnąć czyja piąstka jest na samym szczycie. Jeśli mu się to uda zamienia się z tą osobą. Jeśli nie, przegrywa i ma do wyboru bębenek (grupa delikatnie gra otwartymi dłońmi na jego plecach), bzyczenie (grupa byczy mu do ucha), szycie (gracze udają, że szyją coś na jego plecach). Ważne, by nie robić tego zbyt mocno, aby w zabawie nie poszkodować swojego gracza. Każda z grup może dodać też swój pomysł, który będzie dodatkową możliwością do wyboru np. łaskotki.
4. **Bau cua ca cop (zabawa wietnamska):** Nauczyciel wręcza dzieciom planszę do gry (załącznik 1) oraz kostkę (załącznik 2), na których widnieje 6 symboli (ryba, krewetka, krab, kogut, tykwa i jeleń). W oryginalnej grze występują trzy kostki, jednak dla próby i bardziej przystępnych zasad dzieci zagrają jedną, która pokaże zasadę gry. Każdy z uczestników dostaje ponadto po 3 guziki lub żetony (mogą to być także inne zastępcze przedmioty – ważne, by symbolizowały punkty, które będzie można pomnożyć w grze). Pierwsza osoba kładzie na planszy swój żeton i rzuca kostką. Jeśli wypadnie taki sam symbol; jak ten, na którym leży żeton gracz może zabrać go i położyć w innym miejscu, gdy znów nadejdzie jego kolej. Jeśli wypadnie inny symbol, żeton zostaje na planszy i później może go zabrać inny gracz (razem ze swoim żetonem). Oczywiście będzie mógł to zrobić tylko, jeśli na kostce wypadnie to samo zwierzę, które widnieje na planszy, gdzie leżą oba żetony. Na późniejszym etapie gry żetonów może być więcej niż dwa, ponieważ kolejni



Projekt „Poznajmy się – Lesznowola gminą wielu kultur” jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu na rzecz Integracji Obywateli Państw Trzecich

gracze będą również w toku gry pozostawiać swoje żetony. Prawdziwe szczęście będzie miał ten, komu uda się zabrać kilka albo nawet kilkanaście żetonów na raz. Grę można przerwać po określonym upływie czasu (wówczas wygrywa ten, kto ma najwięcej żetonów) lub gdy jedna osoba zbierze wszystkie żetony.

- 5. Podsumowanie:** Nauczyciel podkreśla, że dzieci na całym świecie lubią się bawić i zarówno w Turcji, jak i w innych krajach uczestnicy zajęć, mogliby z pewnością znaleźć wielu ciekawych towarzyszy do wspólnych gier, które są zróżnicowane i tak wesołe, jak w Polsce. Warto pokreślić, że w zabawie znacznie ważniejsze od zwycięstwa lub bycia jednym z najlepszych; są radość, zadowolenie i przebywanie z innymi.

#### Aktywności dodatkowe:

6. **Kolorowy świat:** Do domu lub jeśli starczy na to czasu, jeszcze podczas lekcji; nauczyciel może zaproponować dzieciom kolorowanek nawiązującą do tematu zajęć (załącznik 3).
7. **Rebus:** Rebus można potraktować, jako zabawę do domu lub jako wstęp do zajęć; a nawet ukryć go gdzieś w sali wraz z kostką do wietnamskiej gry i nazwami poszczególnych zabaw, które pojawią się na zajęciach; by zagrać wspólnie z dziećmi w „ciepło zimno”. Należy pamiętać, by w tym tajemniczym, ukrytym pakunku znalazły się kopie rebusu dla każdego uczestnika lub jedna duża kopia do rozwiązania przez wszystkich.

#### Załącznik 1

Instrukcja wykonania planszy:

Rysunki należy wydrukować na kartkach A4 i skleić ze sobą, by stworzyły jedną planszę.

#### Załącznik 2

Instrukcja wykonania:



Projekt „Poznajmy się – Lesznowola gminą wielu kultur” jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu na rzecz Integracji Obywateli Państw Trzech

Rysunek kostki należy wydrukować na grubszym papierze, wyciąć zgodnie z przerywaną linią na rysunku, a następnie skleić ścianki wykorzystując wąskie prostokąty (zginając je i doklejając do ścianki za pomocą kleju lub taśmy). Przed kompletnym zamknięciem kostki, warto włożyć do środka kulkę z papieru wypełniającą kostkę dość dokładnie. Ułatwi to później toczenie jej po podłodze.

Na poszczególnych ściankach kostki należy nakleić rysunki przedstawiające zwierzęta:

