



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

Autor scenariusza: Anna Walczak

GRY I ZABAWY ŚWIATA

Warsztaty dla klasy: 3

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

Cykl zajęć: Poznajmy się – Lesznowola Gminą wielu kultur

Cele:

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

Potrzebne środki i materiały:

plansza z taśmy malarskiej lub narysowana kredą (załącznik 1), małe kamyczki; do aktywności dodatkowych: wydrukowana zabawa „kolorowe litery i słowa” (załącznik 2), domino (załącznik 3)

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 chińskich.



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

2. **Gąski, gąski do domu (zabawa polska):** Jako rozgrzewkę nauczyciel proponuje znaną polską zabawę (być może wcześniej dzieci wymienią ją jako jedną z propozycji do zapisania na tablicy – będzie to dobry wstęp do rozpoczęcia zabawy). Z grupy uczniowie powinni wybrać dwie osoby: jedna będzie mamą gąską, druga wilkiem. Pozostali (gąski) ustawiają się po jednej stronie sali, mama po drugiej. Pomiędzy nimi grasuje wilk, który będzie miał za zadanie złapać jak najwięcej gąsek próbujących przedostać się do swojej mamy; która będzie je natomiast nawoływać słowami „gąski, gąski do domu”. Oczywiście gąski odpowiedzą „boimy się”, a mama zapyta „czego?”. Odpowiedź gąsek jest dobrze znana: „wilka złego”. Mama nawołuje raz jeszcze „gąski, gąski do domu” i wtedy gąski próbują dobiec do niej tak, aby nie zostać złapanymi przez wilka. Każda dotknięta przez niego gąska zostaje złapana. Zabawa kończy się w momencie, kiedy wilk złapie wszystkie gąski.

3. **Sól i lód (zabawa turecka):** Nauczyciel zaprasza dzieci do ustawienia się w kole twarzami do środka. W jednym rytmie, jeden po drugim uczestnicy zabawy uderzają dwa razy w kolana, klaszczą dwa razy w dłonie i dwa razy pstrykają palcami. Mówią w tym samym czasie sól, lód, sól, lód, sól, lód. Wtedy wyznaczona przez prowadzącego osoba zmienia kolejność mówiąc lód, sól. Kolejność ruchów jednak pozostaje ta sama. Kto zapomni lub zmieni kolejność odchodzi z gry. Gra kończy się, gdy zostaną dwaj ostatni uczestnicy.

4. **Gar Fei Gei (zabawa chińska):** Ta skoczna zabawa będzie się odbywać na przygotowanej wcześniej przez nauczyciela planszy (załącznik 1). Wręcza on także każdemu dziecku po małym kamyczku. Dzieci ustawiają się w linii, jedno po drugim. Pierwsza osoba przeskakuje przez kolejne pola planszy na jednej nodze (od 1 do ostatniego pola z napisem „kokpit” i z powrotem). Na podwójne pola (4, 5 i 7, 8) skacze obydwoma nogami. Gdy gracz dotrze ponownie do pola z numerem 1, zeskakuje z planszy tak, aby czubki jego butów dotykały linii tego pola. Z tego miejsca ma za zadanie rzucić kamyczkiem do pola „kokpit”. Jeśli mu się nie uda, szansę dostaje kolejny gracz. Jeśli zaś kamyczek znajdzie się w polu, skacze on ponownie do pól 7 i 8. W ostatnim skoku odkręca się tyłem do pola „kokpit” i próbuje z tej pozycji podnieść kamyczek sięgając za swoje pięty. Jeśli dotknie ziemi poza planszą,



Projekt „Poznajmy się – Lesznowola gminą wielu kultur” jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu na rzecz Integracji Obywateli Państw Trzecich wraca z kamyczkiem na koniec kolejki i próbuje raz jeszcze, gdy nadejdzie znów jego kolej. Gdy uda mu się bezbłędnie podnieść kamyk, w kolejnej rundzie pokonuje planszę z pominięciem pola numer 1. Gdy znów wykona zadanie bezbłędnie, kolejnym razem pominię również pole nr 2, skacząc od razu na pole nr 3. Najtrudniejszym i ostatnim zadaniem będzie doskoczenie do pól 7 i 8 i z powrotem. Gra polega na tym, by wszyscy zawodnicy wykonali to zadanie w jak najkrótszym czasie. Ważne jest więc kibicowanie kolegom i koleżankom, bo w tej grze można wygrać tylko drużynowo.

- 5. Podsumowanie:** Nauczyciel podkreśla, że dzieci na całym świecie lubią się bawić i zarówno w Turcji, jak i innych krajach uczestnicy zajęć, mogliby z pewnością znaleźć wielu ciekawych towarzyszy do zabaw, 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. Kolorowe litery i słowa:** Zabawa polega na pokolorowaniu liter tak, aby utworzyły słowa; a dokładnie nazwy krajów i ich stolicy (Chiny, Pekin, Wietnam, Hanoi, Polska, Warszawa, Turcja, Ankarą). Każdy wyraz powinien mieć inny kolor. Nauczyciel wypisuje na tablicy wyrazy, których należy poszukiwać. Dla utrudnienia warto pozostawić jeden wyraz nieznanym, aby dzieci składając ostatnie niepokolorowane litery mogły odgadnąć, o jaki wyraz chodzi.
- 7. Chińskie domino:** Bardzo popularną grą wynalezioną w Chinach jest domino. Gra polega na jak najszybszym pozbyciu się kostek oznaczonych kropczkami. Dzieje się to podczas układania ich w łańcuszek. Każdy gracz spośród swojego przydziału kostek może dołożyć do łańcuszka tylko tę kostkę, która spełnia jeden warunek: ma identyczną liczbę kropek jak położona przez poprzednika. Pustą kostkę, która nie ma żadnych kropczek można natomiast położyć zawsze. Jeśli w klasie brakuje domino, warto posłużyć się jego papierową, wydrukowaną wersją (załącznik 3).

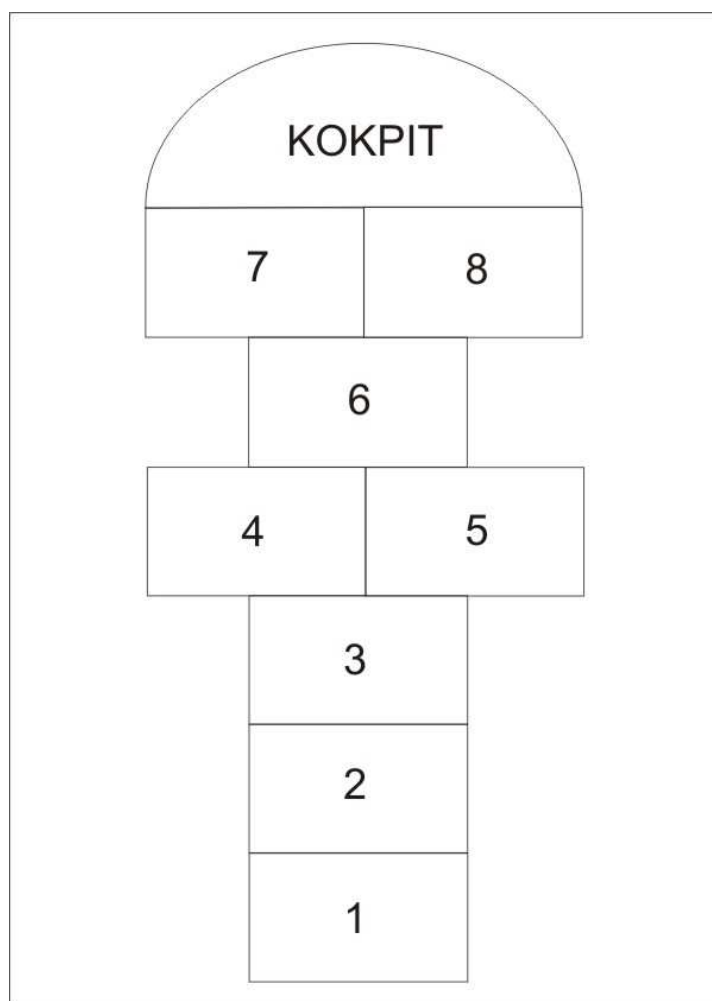


Projekt „Poznajmy się – Lesznowola gminą wielu kultur” jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu na rzecz Integracji Obywateli Państw Trzecich

Załącznik 1

Plansza do gry:

Planszę można wykleić na podłodze taśmą malarską lub na chodniku narysować kredą. Ważne, by nie była zbyt duża, aby udało się wykonać skok do pól z numerami 7 i 8.





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

Załącznik 2

Kolorowe

litery

i

słowa:

P	H	A	H	W	T
I	A	N	A	P	E
U	T	O	R	N	C
A	I	C	N	R	E
L	K	W	I	S	A
M	K	K	N	A	Y
N	S	J	Z	A	W
R	O	A	I	A	A