



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

Autor scenariusza: Anna Walczak

TYTUŁ – KAŻDY Z NAS JEST WYJĄTKOWY

Warsztat dla klas II

Scenariusz możliwy do wykorzystania także w klasie I i III.

Podtytuł: warsztat poświęcony rozwojowi kompetencji kulturowych

Cykl zajęć: Poznajmy się – Lesznowola Gminą wielu kultur

Cele:

1. uświadomienie dzieciom naturalności różnic między ludźmi
2. ukazanie podobieństw występujących ponad wieloma różnicami
3. uświadomienie, że dzięki różnicom każdy człowiek jest wyjątkowy, niepowtarzalny

Potrzebne środki i materiały:

losy w czterech kolorach, stoły, krzesółka, karty do gry (załącznik 1a, 1b, 1c, 1d + awers 1e), opis i zasady gry w karty (załącznik 2), instrukcje gry dla uczniów (załącznik 3), duży papier, markery

Realizacja

1. **Wprowadzenie i podział na grupy:** Nauczyciel wprowadza dzieci w temat spotkania, jakim będą różnice między ludźmi i grupami oraz umiejętność odnalezienia się w nowej grupie. Wprowadza także pojęcie tolerancji oraz szacunku. Następnie dzieli klasę na grupy, proponując ciągnięcie kolorowych losów. W ten sposób powstaną cztery drużyny, z których każda weźmie udział w grze pozwalającej na odkrycie prawdziwej różnorodności nawet na niewielkiej, klasowej przestrzeni.



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

2. **Karciany zawrót głowy:** Nauczyciel zaprasza uczestników do nietuzinkowej gry w karty (opis i zasady gry w załączniku 2). Rozdaje grupom talie kart (załącznik 1) oraz instrukcje (załącznik 3). To karciane doświadczenie zamknie rozmowa podsumowująca (pytania do rozmowy również znajdują się w załączniku 2), która będzie wstępem do klasowej burzy mózgow i dalszych wniosków. Aby w pełni wykorzystać potencjał gry dobrze jest przeprowadzić III rundy.

3. **Wyjątkowa układanka:** Nauczyciel poprosi grupę, by po zakończonej grze odwróciła swoje karty i zgodnie z numerkami widniejącymi na każdej z nich ułożyła obrazek. Będą się na niego składać wszystkie 4 talie, więc potrzebna jest współpraca wszystkich 4 drużyn dla pełnego wykonania tego zadania. Obrazek przedstawia świat z zarysem kontynentów. Nauczyciel podsumuje krótko wcześniejszą rozmowę i nawiązuje do obrazka mówiąc, że tak, jak różniły się zasady gry dla każdej z drużyn, tak i my – mieszkańcy świata różnimy się między sobą. Różnią się mieszkańcy kontynentów, które widnieją na obrazku; mieszkańcy miast i miasteczek, uczniowie szkół i poszczególne klasy; ale też różnią się między sobą indywidualni uczniowie. *Wszyscy jesteśmy różni. Każdy z nas jest wyjątkowy* – jak głosi napis na naszym karcianym obrazku.

4. **Podsumowanie:** Nauczyciel przypomina, że na początku lekcji omówione zostały takie pojęcia, jak tolerancja i szacunek oraz pyta, dlaczego są one ważne oraz co zrobić, by odnaleźć się w nowej, zróżnicowanej grupie. Warto też zastanowić się wspólnie, co może zrobić grupa, by nowa osoba dobrze się w niej poczuła i miała szansę poczuć się jej członkiem. Odpowiedzi dzieci warto zapisać na dużym papierze tak, aby mogły pozostać w sali widoczne, na co dzień dla wszystkich uczniów.



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

Załącznik 2

Karty:

W talii powinny znajdować się 24 karty. Po jednej stronie każda z kart jest elementem układanki, na której widnieje napis *Wszyscy jesteśmy różni. Każdy z nas jest wyjątkowy*. Każdy z elementów powinien posiadać numer ułatwiający złożenie 4-taliowej układanki w jedną całość.

Do właściwej gry służy jednak druga strona kart. Na każdej z nich widnieje zarys postaci, która ma na głowie inne nakrycie głowy (beret, pióropusz, cylinder, sombrero, kapelusz kowboja, turban). Nakrycia są kolorowe, jednak zarys dziecka jest pokolorowany jednolicie na żółto, pomarańczowo, zielono lub niebiesko. W ten sposób talia zawiera dokładnie:

- 4 karty z beretem (1 żółta, 1 pomarańczowa, 1 zielona, 1 niebieska)
- 4 karty z pióropuszem (1 żółta, 1 pomarańczowa, 1 zielona, 1 niebieska)
- 4 karty z cylindrem (1 żółta, 1 pomarańczowa, 1 zielona, 1 niebieska)
- 4 karty z sombrero (1 żółta, 1 pomarańczowa, 1 zielona, 1 niebieska)
- 4 karty z kapeluszem kowboja (1 żółta, 1 pomarańczowa, 1 zielona, 1 niebieska)
- 4 karty z turbanem (1 żółta, 1 pomarańczowa, 1 zielona, 1 niebieska)

Do gry potrzebne będą 4 talie kart – po jednej dla każdej z grup.

Zasady:

Każda z grup dostanie inne zasady gry. Celem zabawy jest ukazanie świata różnic i wprowadzenie do rozmowy o różnicach między ludźmi oraz o wyjątkowości każdego z nas. Opiera się ona na metodzie kolby -doświadczeniu, refleksji i wyciągnięciu wniosków (podział gry zgodnie z metodą poniżej w „etapach gry – podsumowaniu”).

Przebieg gry:

1. Nauczyciel wręcza każdej z 4 grup talie kart. Dzieci tasują je i rozdają między graczy.
2. **Gra polega na pozbyciu się wszystkich kart w jak najkrótszym czasie.** Warto jednak nałożyć limit czasu na etap przygotowania oraz każdą z rund, aby zabawa przebiegała sprawnie.
3. Każda z grup powinna zdecydować, od kogo zacznie.



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

4. Każdy z uczestników po kolei kładzie na środku stołu jedną z kart. Robi to zgodnie z wręczonymi grupie zasadami.

I GRUPA

INSTRUKCJA GRY:

- kładziemy karty zgodnie z kolorem i nakryciem głowy widniejącym na karcie (np. żółtą kartę na żółtą, zieloną na zieloną, turban na turban; a beret na beret)
- jeśli posiadamy kartę w odpowiednim kolorze lub z odpowiednim nakryciem głowy, musimy ją położyć
- jeśli nie posiadamy odpowiedniej karty, puszczaamy kolejkę
- kartę z beretem można położyć na każdą inną kartę
- kto położy kartę z turbanem zabiera wszystkie karty
- wszyscy gracze powinni widzieć nawzajem swoje karty

II GRUPA

INSTRUKCJA GRY:

- kładziemy karty zgodnie z kolorem i nakryciem głowy widniejącym na karcie (np. żółtą kartę na żółtą, zieloną na zieloną, turban na turban; a beret na beret)
- jeśli posiadamy kartę w odpowiednim kolorze lub z odpowiednim nakryciem głowy, musimy ją położyć
- jeśli nie posiadamy odpowiedniej karty, puszczaamy kolejkę
- kartę z pióropuszem można położyć na każdą inną kartę
- kto położy kartę z kapeluszem kowboja zabiera wszystkie karty
- inni gracze powinni widzieć nasze karty

III GRUPA

INSTRUKCJA GRY:

- kładziemy karty zgodnie z kolorem i nakryciem głowy widniejącym na karcie (np. żółtą kartę na żółtą, zieloną na zieloną, turban na turban; a beret na beret)
- jeśli posiadamy kartę w odpowiednim kolorze lub z odpowiednim nakryciem głowy, musimy ją położyć
- jeśli nie posiadamy odpowiedniej karty, puszczaamy kolejkę
- kartę z kartę z cylindrem można położyć na każdą inną kartę
- kto położy sombrero zabiera wszystkie karty



Projekt „Poznajmy się – Lesznowola gminą wielu kultur” jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu na rzecz Integracji Obywateli Państw Trzecich
- inni gracze powinni widzieć nasze karty

IV GRUPA

INSTRUKCJA GRY:

- kładziemy karty zgodnie z kolorem i nakryciem głowy widniejącym na karcie (np. żółtą kartę na żółtą, zieloną na zieloną, turban na turban; a beret na beret)
- jeśli posiadamy kartę w odpowiednim kolorze lub z odpowiednim nakryciem głowy, musimy ją położyć
- jeśli nie posiadamy odpowiedniej karty, puszczaamy kolejkę
- kartę z kartę z turbanem można położyć na każdą inną kartę
- kto położy pióropusz zabiera wszystkie karty
- inni gracze powinni widzieć nasze karty

Etapy:

Nauczyciel dzieli graczy na 4 grupy. Ważne, by każda z grup zasiadła w innym rogu sali; tak, aby nie mogły one podejrzeć jak przebiega gra w innych drużynach. Każdej z grup nauczyciel daje jedną talię kart oraz instrukcję gry. Prosi, żeby zapoznali się z instrukcjami i przeprowadzili grę próbną. Kiedy wszyscy poznają już zasady, należy przejść do gry właściwej, która **będzie się odbywać bez słów** (można sobie pomagać jedynie gestami) i, na którą dzieci będą miały nie więcej niż 3 minuty. Po upływie tego czasu wszyscy sprawdzają, kto ma najmniej kart, a więc tym samym, kto wygrał w danej drużynie. Wszystkich wygranych nauczyciel prosi o przejście do innej drużyny. Będą oni przemieszczać się zgodnie z ruchem wskazówek zegara (schemat na rysunku poniżej). Po rotacji wygranych graczy należy powtórzyć grę. Ponownie drużyny nie będą grać dłużej niż 3 minuty i nie będą używać słów, a na końcu wyłonią zwycięzców. Po zakończonej grze, nauczyciel zaprosi uczestników do opowiedzenia o swoim doświadczeniu podczas gry. Zada im pytania pomocnicze (poniżej) i spróbuje zachęcić, by odpowiedzieli na nie zarówno uczestnicy, którzy zmienili, jak i Ci, którzy nie zmienili drużyny.

Etapy gry – podsumowanie:

Doświadczenie

- I – podział klasy na 4 grupy i rozdanie talii kart
- II – zapoznanie z zasadami gry i gra próbna

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

III – gra właściwa *I runda* i przejście wygranych graczy do kolejnych drużyn (3 minuty)

IV – gra właściwa *II runda* i przejście wygranych do kolejnych drużyn

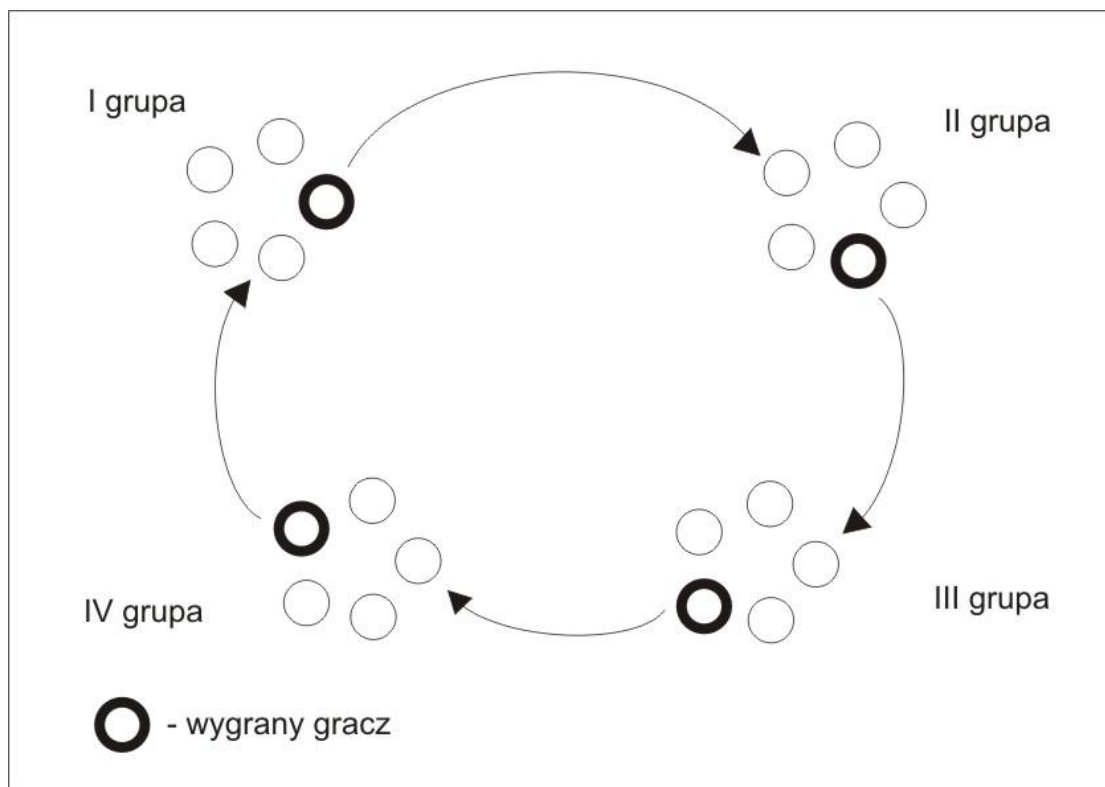
V – gra właściwa *III runda*

Refleksja

V – rozmowa (pytania do dzieci poniżej)

Wiedza

VI - ułożenie układanki z kart i podsumowanie



Pytania do gry:

1. Czy gra była łatwa?
2. Jak gra potoczyła się w pierwszej, a jak w drugiej rundzie?
3. Czy pojawiły się jakieś trudności? Jeśli tak, jakie?
4. Czy osoby, które zmieniły drużyny szybko zrozumiały nowe zasady?
5. Czy trudno je było zastosować?
6. Czy osoby, które przyjęły do siebie nowego gracza zrozumiały, że gra on według innych zasad? Jak wtedy zareagowały?



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

7. Czy podobna sytuacja mogłaby się nam zdarzyć, gdybyśmy przenieśli się do innej klasy lub pojechali do innego miasta lub kraju?
8. Co możemy wtedy czuć i myśleć?
9. Jak wtedy zareagować?
10. Czy różnicowanie na świecie jest naturalne? Warto dopytać o przykłady.

Załącznik 3

Instrukcja gry:

I GRUPA

1. Dostaliście talię 24 kart. Potasujcie je i rozdajcie między sobą. Jeśli nie wyjdzie po równo dla każdego, nie przejmujcie się tym.
2. Zdecydujcie, kto zacznie grę pierwszy.
3. **Będziecie po kolei kłaść na środku stołu każdy jedną ze swoich kart. Trzeba to jednak robić zgodnie z zasadami:**
 - kładziemy karty zgodnie z kolorem i niezależnie od nakrycia głowy widniejącego na karcie (np. żółtą kartę na żółtą, zieloną na zieloną)
 - jeśli posiadamy kartę w odpowiednim kolorze, musimy ją położyć
 - jeśli nie posiadamy odpowiedniej karty, puszczaamy kolejkę
 - kartę z beretem można położyć na każdą inną kartę
 - kto położy kartę z turbanem zabiera wszystkie karty
 - wszyscy gracze powinni widzieć nawzajem swoje karty
4. **Gra polega na pozbyciu się wszystkich kart. Kto zrobi to, jako pierwszy, wygrywa.**

II GRUPA

1. Dostaliście talię 24 kart. Potasujcie je i rozdajcie między sobą. Jeśli nie wyjdzie po równo dla każdego, nie przejmujcie się tym.
2. Zdecydujcie, kto zacznie grę pierwszy.
3. **Będziecie po kolei kłaść na środku stołu każdy jedną ze swoich kart. Trzeba to jednak robić zgodnie z zasadami:**
 - kładziemy karty zgodnie z kolorem i niezależnie od nakrycia głowy widniejącego na karcie (np. żółtą kartę na żółtą, zieloną na zieloną)
 - jeśli posiadamy kartę w odpowiednim kolorze, musimy ją położyć
 - jeśli nie posiadamy odpowiedniej karty, puszczaamy kolejkę
 - kartę z pióropuszem można położyć na każdą inną kartę
 - kto położy kartę z kapeluszem kowboja zabiera wszystkie karty



Projekt „Poznajmy się – Lesznowola gminą wielu kultur” jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu na rzecz Integracji Obywateli Państw Trzecich
- inni gracze powinni widzieć nasze karty

4. **Gra polega na pozbyciu się wszystkich kart. Kto zrobi to, jako pierwszy, wygrywa.**

III GRUPA

1. Dostaliście talię 24 kart. Potasujcie je i rozdajcie między sobą. Jeśli nie wyjdzie po równo dla każdego, nie przejmujcie się tym.
2. Zdecydujcie, kto zacznie grę pierwszy.
3. **Będziecie po kolei kłaść na środku stołu każdą jedną ze swoich kart.**

Trzeba to jednak robić zgodnie z zasadami:

- kładziemy karty zgodnie z kolorem i niezależnie od nakrycia głowy widniejącego na karcie (np. żółtą kartę na żółtą, zieloną na zieloną)
- jeśli posiadamy kartę w odpowiednim kolorze, musimy ją położyć
- jeśli nie posiadamy odpowiedniej karty, puszczaamy kolejkę
- kartę z kartę z cylindrem można położyć na każdą inną kartę
- kto położy sombrero zabiera wszystkie karty
- inni gracze powinni widzieć nasze karty

4. **Gra polega na pozbyciu się wszystkich kart. Kto zrobi to, jako pierwszy, wygrywa.**

IV GRUPA

1. Dostaliście talię 24 kart. Potasujcie je i rozdajcie między sobą. Jeśli nie wyjdzie po równo dla każdego, nie przejmujcie się tym.
2. Zdecydujcie, kto zacznie grę pierwszy.
3. **Będziecie po kolei kłaść na środku stołu każdą jedną ze swoich kart.**

Trzeba to jednak robić zgodnie z zasadami:

- kładziemy karty zgodnie z kolorem i niezależnie od nakrycia głowy widniejącego na karcie (np. żółtą kartę na żółtą, zieloną na zieloną)
- jeśli posiadamy kartę w odpowiednim kolorze, musimy ją położyć
- jeśli nie posiadamy odpowiedniej karty, puszczaamy kolejkę
- kartę z kartę z turbanem można położyć na każdą inną kartę
- kto położy pióropusz zabiera wszystkie karty
- inni gracze powinni widzieć nasze karty

4. **Gra polega na pozbyciu się wszystkich kart. Kto zrobi to, jako pierwszy, wygrywa.**