

Autor scenariusza: Anna Walczak

U ZBIEGU ŚWIATOWYCH ULIC

Warsztaty dla klas 1-3

Cykl zajęć: Ulice świata

Aktywności mogą być dowolnie wybierane przez prowadzącego.

Cele:

1. uwrażliwienie dzieci na podobieństwa i różnice kulturowe
2. zapoznanie z różnorodnymi środkami transportu, zawodami wykonywanymi na ulicach, specyfiką ulicznych targów
3. kształtowanie postawy otwartości na różne kultury

Realizacja

1. **Ulicami do celu:** Na ulicach wielkich miast zwykle życie toczy się bardzo intensywnie. Odzwierciedli to najlepiej zabawa ruchowa. Uczestnicy będą poruszać się po sali w rytm muzyki, jak mieszkańcy miast po swoich ulicach. Każdy może wybierać dowolne drogi. Gdy muzyka ustanie trzeba jak najszybciej stanąć przy planszy wystawy wymienionej przez prowadzącego. Chcąc urozmaicić zabawę możemy poruszać się jak dorośli spieszący się do pracy (szybkim, zdecydowanym krokiem), dzieci idące do szkoły (w podskokach), turyści (powoli i fotografując wszystko dookoła).

Materiały: sprzęt grający, dynamiczna muzyka

Czas: ok. 5 min.

2. **Z punktu A do punktu B:** Uczestnicy dzielą się na dwie grupy. Dostają zadanie na czas – obie drużyny muszą się zmieścić ze

www.miedzykulturowa.org.pl

Scenariusz – Anna Walczak



Projekt jest współfinansowany w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP w 2013 r.

Utwór jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska.

Utwór wyraża wyłącznie poglądy autora i nie może być utożsamiany z oficjalnym stanowiskiem Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP.

wszystkimi jego etapami w 10 minut. Pierwszym etapem będzie ułożenie przez każdą z grup puzzli przedstawiających Hongkong. Gdy zadanie zostanie ukończone grupa może dostać kopertę z fragmentami ilustracji jednego z pojazdów zaprezentowanych na planszach wystawy (każda z grup otrzyma ilustrację innego pojazdu). Drugim etapem jest ułożenie fragmentów w pełen obrazek, a następnie stworzenie ze swoich ciał figury przedstawiającej widniejący na nim pojazd. Warto zwrócić uwagę na części charakterystyczne np. zadaszanie, czy liczbę miejsc siedzących. Gdy jedna z grup zaprezentuje swój pojazd „jadąc” z punktu A do punktu B, zadaniem drugiej będzie zgadnięcie, gdzie znajduje się on na planszach wystawy. Ważne, by przed zgadywaniem grupy nie widziały ilustracji drugiej drużyny; a także by prezentujący nie używali podczas prezentacji słów. Jedyną podpowiedzią mogą być dźwięki wydawane przez dany pojazd.

Materiały: puzzle przedstawiające Hongkong, pocięte ilustracje przedstawiające pojazdy, koperty

Czas: ok. 15 min.

3. **Sprzedawcy owoców na targu:** Uczestnicy losują kartki, na których widnieją obrazki z serii „wyszukaj różnice”. Część wylosuje sprzedawcę owoców, część rowerzystę z pakunkami. Każdy uczestnik powinien znaleźć 5 różnic na swoim obrazku. Wówczas otrzyma 5 mandarynek lub 5 śliwek (zależnie od wylosowanego obrazka). W ten sposób nastąpi też podział na grupy. Staną one ze swoimi owocami na przeciwległych końcach sali i będą miały za zadanie pojedynczo przenieść owoce w koszach podobnych do używanych przez sprzedawcę owoców z obrazka, na którym wyszukiwali różnice. Pierwszy członek grupy „mandarynkowej” ma za zadanie przenieść swoje 5 mandarynek do grupy „śliwkowej”.

www.miedzykulturowa.org.pl

Scenariusz – Anna Walczak



Projekt jest współfinansowany w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP w 2013 r.

Utwór jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska.

Utwór wyraża wyłącznie poglądy autora i nie może być utożsamiany z oficjalnym stanowiskiem Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP.

nie zgubić po drodze przez całą salę żadnego owocu, opróżnić kosze i przekazać uczestnikowi z grupy „śliwkowej”, który przeniesie z kolei swoje śliwki do grupy mandarynkowej. Kolejni uczestnicy analogicznie kontynuują zabawę. Zadanie kończy się, gdy obie grupy wymienią się wszystkimi owocami.

Materiały: obrazki z serii wyszukiwanie różnic (sprzedawca owoców, rowerzysta) x liczba uczestników, ołówki, 2 kosze, kijek, sznurek, śliwki, mandarynki

Czas: ok. 10 min.

4. **Zawody ulicy:** Uczestnicy mają za zadanie wyszukanie na wystawie i wskazanie plansz, które prezentują zawody wykonywane na ulicy, a następnie dostają memory game, ukazującą zajęcia i zawody mieszkańców Azji. Podobnie powinni wskazać te z nich, które można wykonywać na ulicy. Może niektóre zawody będą się pokrywać z tymi na planszach. Warto wskazać jak najwięcej z nich. Uczestnicy zapoznają się w ten sposób ze wszystkimi kartami memory game. Wówczas można rozpocząć wspólną grę. Wszystkie karty powinny leżeć na środku odwrócone na drugą stronę. Uczestnicy siadają wokół nich. Pierwszy uczestnik odkrywa dwie karty. Jeśli są takie same odkłada je na bok i próbuje raz jeszcze, jeśli różne zakrywa z powrotem. Wtedy kolejny uczestnik może odkryć następne karty i tak dopóki wszystkie karty nie zostaną odkryte i sparowane. Warto wprowadzić do gry klepsydrę i umówić się z grupą na czas wykonania zadania (np. 5 klepsydr). Nada to zabawie tempa, podniesie emocje i koncentrację drużyny.

Materiały: memo „Zajęcia i zawody mieszkańców Azji”, klepsydra

Czas: ok. 10 min.

5. **Kolorowa parada:** Uczestnicy przyglądają się wspólnie tablicom wystawy poświęconym paradom i zabawom. Mają chwilę, by

www.miedzykulturowa.org.pl

Scenariusz – Anna Walczak



Projekt jest współfinansowany w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP w 2013 r.

Utwór jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska.

Utwór wyraża wyłącznie poglądy autora i nie może być utożsamiany z oficjalnym stanowiskiem Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP.

odpowiedzieć na pytanie: co i kogo na nich widzą?, dlaczego urząda się parady i uliczne zabawy?, kto jeszcze może brać w nich udział? Każdy uczestnik losuje kartkę z uczestnikami parady (tancerzami, muzykami, mażoretkami, przebierańcami etc.). Rozdajemy uczestnikom kartki A4 i kredki. Zadaniem będzie narysowanie przez każdego z nich wylosowanej osoby/osób, przedstawionej/przedstawionych bokiem (tak, jakby szła/y w paradzie). Na końcu wystarczy połączyć ze sobą wszystkie rysunki, aby powstała najprawdziwsza, malowana parada.

Materiały: kartki, kredki, losy

Czas: ok. 20 min.

6. **Gry uliczne:** Mieszkańcy wielkich miast czasem spotykają się, by pograć wspólnie w jakąś grę. Mogą być to szachy, czy warcaby. Zdarza się, że spotkają się także miłośnicy domino. Ta znana gra będzie kolejną propozycją dla naszych uczestników, których dzielimy na cztery grupy. Każda będzie pracować ze swoim zestawem domino. Na początku gry wszystkie kostki powinny być zakryte. Pierwszy gracz z każdej grupy losuje jedną z nich i odkrywa. Pozostałe kostki losowo rozdzielamy pośród wszystkich członków grupy. Po kolei będą mieli oni szansę dopasować swoją kostkę do tej odkrytej, a potem kolejnych do nich dołączonych. Jeśli dany gracz nie ma pasującej kostki, daje szansę kolejnemu. Ten dokłada jedną ze swoich pasujących kostek. Powinny powstać w ten sposób cztery wężyki domino. Wszystkie grupy powinny się przyjrzeć czy istnieje sposób na połączenie ich w jedną całość. Jeśli to możliwe łączą wężyki. Na koniec warto się przyjrzeć czy gotowa gra nie przypomina trochę siatki ulic wielkiego miasta.

Materiały: domino „Maski afrykańskie”

Czas: ok. 10 min.

7. **Siatka ulic:** Każdy z uczestników wybiera z wystawy dwa zdjęcia, które przedstawiają jakieś miejsca; a następnie otrzymuje kartkę i ołówek. Uczestnik rysuje z lewym górnym rogu jakiś symbol pierwszego, wybranego miejsca np. targ – owoc, przystań – statek etc.; a w prawym dolnym rogu symbol drugiego. W prawym górnym rogu natomiast rysuje dziewczynkę, a w lewym dolnym chłopca. Zadanie polega na narysowaniu płataninki ulic prowadzącej dziewczynkę do jednego miejsca, a chłopca do drugiego. Po zakończeniu można się wymienić płataninkami w dowolnych parach i spróbować je rozwiązać. Dla ułatwienia zadania można zacząć od rozwiązania przez każdego płataninki z zagrodą krupiofską. Dla utrudnienia poprosić, by uczestnicy wykonali swoje płataninki w parach, tak, aby na jednej kartce znalazły się 4 różne miejsca, 2 chłopców, 2 dziewczynki i jeszcze więcej poplątanych miejskich ulic do przebycia.

Materiały: kartki i ołówki, płataninka „Zagroda kurpiowska”

Czas: ok. 10 min.

8. **Podsumowanie:** Rozdajemy uczestnikom po trzy samoprzylepne kropki i prosimy, by przykleiły po jednej po tymi planszami wystawy, które im się najbardziej spodobały. Kropeczki-punkty mogą być też związane z zabawami, do których nawiązywały albo były wykorzystane plansze. Na koniec pytamy uczestników, gdzie nakleili swoje kropki i dlaczego.

Materiały: kropki z papieru samoprzylepnego

Czas: ok. 5 min.

Spis ilustracji i materiałów:

- ✓ Puzzle przedstawiające Hongkong

<http://www.miedzykulturowa.org.pl/cms/pl/honkong.html>

www.miedzykulturowa.org.pl

Scenariusz – Anna Walczak



Projekt jest współfinansowany w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP w 2013 r.

Utwór jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska.

Utwór wyraża wyłącznie poglądy autora i nie może być utożsamiany z oficjalnym stanowiskiem Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP.



- ✓ Autobus – ilustracja
<http://www.miedzykulturowa.org.pl/cms/pl/pojazdy-ii.html>
- ✓ Motoriksza – ilustracja
<http://www.miedzykulturowa.org.pl/cms/pl/pojazdy-ii.html>
- ✓ Sprzedawczyni owoców - obrazek z serii „Wyszukiwanie różnic”
<http://www.miedzykulturowa.org.pl/cms/pl/sprzedawczyni-owocow.html>
- ✓ Rowerzysta - obrazek z serii „Wyszukiwanie różnic”
<http://www.miedzykulturowa.org.pl/cms/pl/rowerzysta-wietnam.html>
- ✓ Gra memo „Zajęcia i zawody mieszkańców Azji”
<http://www.miedzykulturowa.org.pl/cms/pl/zajecia-zawody-mieszkancow-azji.html>
- ✓ Domino „Maski afrykańskie”
<http://www.miedzykulturowa.org.pl/cms/domino.html>
- ✓ Plątaninka „Zagroda kurpiowska”
<http://www.miedzykulturowa.org.pl/cms/pl/plataninka-zagroda-kurpiowska.html>

