



CO WOLJSZ?

ZABAWY O EGIPCIE,
W KTÓRYCH DZIECIAKI
MAJĄ COŚ DO POWIEDZENIA
(oraz do zrobienia!)

znak emotikon

www.znakemotikon.pl



NAUCZYCIELU, CO WOLISZ?










!!! Zanudzić dzieci prezentacją 100 slajdów o starożytnym Egipcie czy też skorzystać z prawa do przemilczenia tematu wyciągania przez nos mózgu egipskich nieboszczyków i przeczekania, aż nauczyciel historii zrobi swoje? A może wolisz pozwolić dzieciakom złapać i „odchorować” egipskiego bakcyła dzięki lekturze przezabawnej książki napisanej specjalnie dla nich? A potem po prostu się z nimi w ten cały Egipt pobawić?

Jeśli wybierasz trzecią opcję, to oto przed Tobą propozycja kilku zabaw, które mogą towarzyszyć poznawaniu uroków życia codziennego w starożytnym Egipcie (najlepiej z naszą książką „Co wolisz? Starożytni Egipcjanie” pod ręką). Można je realizować w grupach zerówkowych i wczesnoszkolnych, a także na zajęciach świetlicowych. łączą one wesołą, kreatywną zabawę ze zdobywaniem wiedzy, krytyczną refleksją, rozbudzaniem ciekawości i nauką efektywnej współpracy.

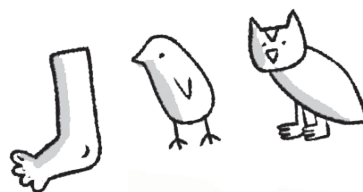




U podstaw proponowanych zabaw stoją zasady pedagogiki twórczości. Oznacza to, że:








- !!!  poprzez literaturę budujemy w dzieciach ciekawość świata i wspieramy ich krytyczne myślenie;
-  inspirujemy, ale pozostawiamy dzieciom przestrzeń na wyobraźnię i formowanie własnego spojrzenia na świat;
-  tworzymy bezpieczne pole do eksperymentów i uczymy wyciągania z nich wniosków;
-  budujemy poczucie własnej wartości: każdy pomysł jest dobry, nie ma podziału na dobre i złe odpowiedzi;
-  pobudzamy zmysły;
-  poprzez kreatywną zabawę budujemy dobre relacje w grupie i warunki do współpracy;
-  zanurzamy się w świat dziecka z szacunkiem dla jego granic.

NIE NAKŁANIAMY DZIECI DO „DOROSŁEGO” MYŚLENIA. DZIECI MAJĄ PRAWO BYĆ DZIEĆMI I BAWIĆ SIĘ JAK DZIECI.





PRACUJ TWÓRCZO – CO TO ZNACZY?

- !!!  Nie zakładaj istnienia jedyne go słusznego rozwiązania, jedynej słusznej odpowiedzi.
-  Pobudzaj do myślenia poza schematami.
-  Pozwól dzieciom na porażki, bo one wiele nas uczą.
-  Wiele zabaw nie musi albo wręcz nie może odbywać się według ściśle zaplanowanego schematu – eksperymentuj, modyfikuj, bądź elastyczna(-y)!
-  Zachęcaj dzieci do zadawania pytań.
-  Otwórz się na pomysły dzieci, podążaj za nimi – na ile to możliwe.
-  Nie odrzucaj żadnych pomysłów, ale zachęcaj do szukania argumentów za i przeciw.

Autorka pomysłów zabaw:

MAJA DOBKOWSKA – pedagog kreatywności, trenerka kompetencji miękkich, autorka programów edukacyjnych dla dzieci oraz programów rozwojowych dla dorosłych, a także gier i narzędzi szkoleniowych. Od lat pracuje na styku edukacji i kultury, tworząc materiały i prowadząc warsztaty dla dzieci i młodzieży. Trenerka Odysei Umysłu.



BUDOWANIE PIRAMIDY

(bo od czegoś trzeba zacząć!)

POTRZEBNE WAM BĘDĄ:

- plastikowe lub papierowe kubeczki (najlepiej używane, by nie tworzyć piramid śmieci) – ok. 200 sztuk,
 - kilka narzędzi i przedmiotów kuchennych – np. chochła, widelec, patyk, szczypce, grabki,
 - większa przestrzeń (w sali lub na zewnątrz),
 - taśma malarska (papierowa),
 - ewentualnie (w wariacie ekstremalnym): folia malarska i 4 wiaderka piasku.
-

Pokaż dzieciom zdjęcia egipskich piramid i opowiedz krótko o tym, jaką pełniły funkcję. Zachwyćcie się ich ogromem i zadumajcie się nad trudem wzniesienia tak wielkich konstrukcji na pustyni, w dodatku bez maszyn i dźwigów. Zaproponuj wyzwanie:

Wy też zbudujcie piramidy – co prawda nie z ogromnych kamieni, ale... prawie (od czegoś trzeba zacząć karierę jako budowniczy piramid!).

Do tego zadania podziel dzieci na zespoły 4-osobowe. Każdemu wyznacz (na przykład za pomocą taśmy papierowej) fragment podłogi do budowania (nie polecamy budowania na chybotliwych stołach).

Oprócz tego w innym miejscu sali stwórz „kamieniołom” – no, może to trochę za dużo powiedziane... Chodzi o miejsce, skąd będzie można pobrać kamienie, czyli – na potrzeby tej zabawy – plastikowe lub papierowe kubeczki (cóż, kolor się zgadza).

Ustaw w kamieniołomie dla każdej grupy stosik ok. 30 kubeczków włożonych jeden w drugi i odwróconych dnem do góry. Obok stosiku połóż różne dziwne narzędzia „wydobywcze” – np. chochlę, widelec, patyk, szczypce, grabki. I gotowe! Teraz powoli podaj dzieciom instrukcję:





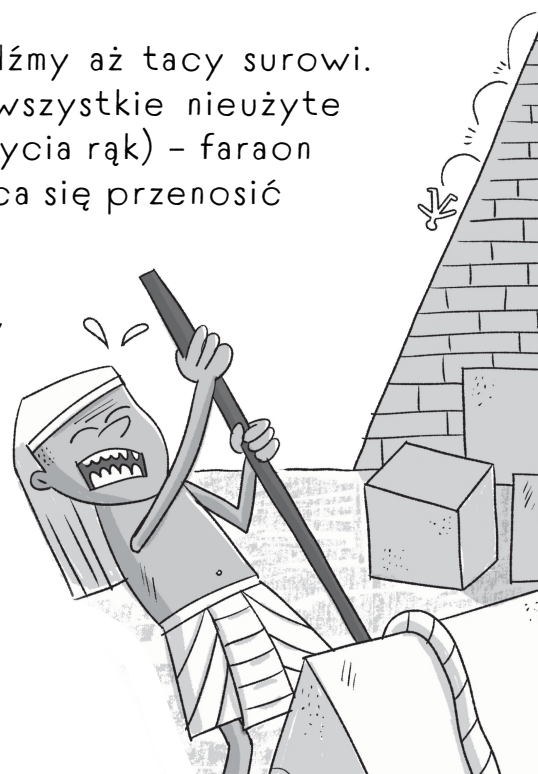
Zbudujcie piramidy z kubeczków, ustawiając je jeden na drugim. Pamiętajcie o solidnej podstawie, dopiero potem budujcie wwyż! Wasza piramida ma przetrwać, bagatelka, kilka tysięcy lat. Postarajcie się, by wasza piramida była jak najwyższa, ale też by nie rozleciała się od byle podmuchu. Kubeczki można by oczywiście posklejać, ale jesteśmy przecież w starożytnym Egipcie i nie wynaleziono jeszcze klejów do skał!

Faraon zażyczył sobie od razu kilka piramid, więc podzielcie się na zespoły, by szybciej spełnić jego zachciankę. Każdy zespół buduje swoją piramidę, starając się nie przeszkadzać innym.

Niestety, w Egipcie nie ma lekko... Żeby zbudować piramidę na pustyni, trzeba zacząć od przetransportowania materiałów budowlanych - musicie pobrać odpowiednią liczbę kubeczków i przetachać je na miejsce budowy - dokładnie tak jak robili Egipcjanie, tyle że oni mieli do czynienia z głazami cięższymi od słoni. Do transportowania możecie używać, czego tylko zechcecie, oprócz... waszych rąk. Tak, tak, w czasie transportu w żadnym momencie nie dotykacie kubeczków rękami. Więc czym? Łaskawy zastępca faraona przygotował wam kilka narzędzi, ale możecie też używać stóp, kolan, łokci, a nawet... waszych zębów czy czoł! Wykażcie się kreatywnością. No i współpracujcie!

W czasie budowania możecie używać rąk. Nie bądźmy aż tacy surowi. Natomiast gdy czas się skończy, musicie odnieść wszystkie nieużyte kubeczki z powrotem do kamieniołomu (znow bez użycia rąk) - faraon nie życzy sobie żadnego bałaganu. Dlatego nie opłaca się przenosić wszystkich kubeczków od razu.

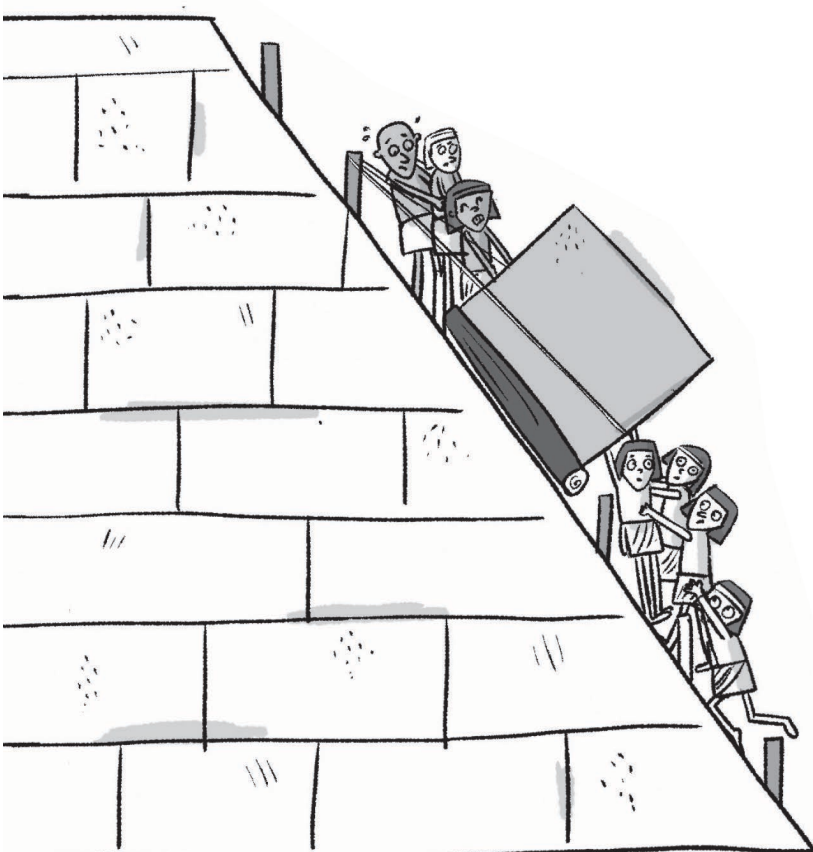
Po podaniu instrukcji upewnij się jeszcze tylko, czy wszyscy zrozumieli zadanie (pytania są bardzo ważne!), a jeśli tak, to do dzieła! Daj dzieciom ok. 7-10 minut czasu. To w zupełności wystarczy.



WARIANTY:

Jeśli lubicie rywalizację, możecie oczywiście nazwać to zadanie konkursem – wygra ta drużyna, której piramida będzie najwyższa. Albo zamiast tego na początku wspólnie całą grupą możecie założyć pożądaną wysokość najwyższej piramidy (np. wyższa od najwyższej osoby w klasie lub co najmniej równa z nią). Wtedy każdy zespół po zakończeniu zadania może sprawdzić, czy udało mu się osiągnąć założony efekt (jeśli nie – możecie porozmawiać o tym, z czego to wynikło). Albo po prostu możecie się ucieszyć, jeśli chociaż jednemu zespołowi uda się spełnić oczekiwania faraona.

Jeśli chcecie mocniej podziałać na wyobraźnię i macie do tego warunki, zbudujcie piramidy w terenie, np. na piaszczystym fragmencie podwórka, lub rozłóżcie w sali folię malarską i wysypcie na nią trochę piasku w miejscach, gdzie dzieci będą budować. Wspaniale sprawdza się także zakończenie zabawy burzą piaskową – wszystkie dzieci mają za zadanie, dmuchając, wzniecić wiatr tak wielki, by wszystkie piramidy się poprzewracały (bez dotykania ich rękoma)!



TANIEC KLEOPATRY

POTRZEBNE WAM BĘDĄ:

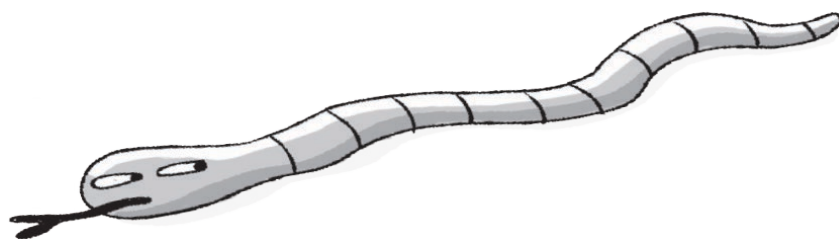
- rysunek hieroglificznego alfabetu,
 - poszczególne znaki alfabetu na osobnych kartkach do losowania,
 - ewentualnie: sprzęt muzyczny.
-

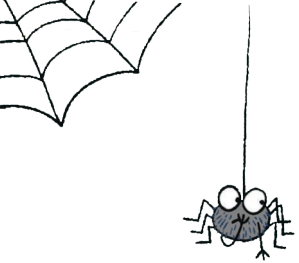
Opowiedz dzieciom co nieco o hieroglifach (lub przeczytaj opis z książki, np. s. 30–35). Pokaż dzieciom ilustrację hieroglificznego alfabetu: (rysunek ze s. 34).

Jeśli dzieci znają już litery, możesz opowiedzieć im, jakim znakom mniej więcej odpowiadają symbole, i pokazać, jak odczytać hasło zaszyfrowane przez autora książki na sąsiedniej stronie.

My jednak nie będziemy tu zajmować się pisaniem, ale... tańcem. Potrzebujemy bowiem ułożyć choreografię egipskiego tańca, którym piękna królowa Kleopatra przekona rzymskiego generała Juliusza Cezara, by pomógł jej wygrać wojnę domową.

Możesz rozciąć znaki i rozlosować je między dzieci, tak by każdy otrzymał inny symbol. Teraz ułóżcie kod ruchowy – każdemu symbolowi przypiszcie jakiś gest (proponuje go osoba, która wylosowała konkretny symbol). Gest ma nawiązywać do obrazka. Dana osoba przygląda się symbolowi i podaje swoje skojarzenie, a reszta powtarza je, by zapamiętać). Na przykład:





A - machanie rękoma, jakby to były jastrzębie skrzydła,

G - kręcenie biodrami, by wprawić w ruch niewidzialną egipską spódniczkę,

J - wicie się jak wąż z rękami złożonymi w górę,

P - złożenie palców dwóch rąk w okienko w kształcie kwadratu.

A dalej zabawa ma kilka wariantów, np.:

- „Odtąńczcie” wspólnie, literka po literce, imię Kleopatra (możecie włączyć podkład egipskiej muzyki).
- Poproś, by każdy spróbował „odtąńczyć” swoje imię.
- Podziel dzieci na zespoły i poproś, by ustaliły, przećwiczyły, a potem „odtąńczyły” przed innymi zespołami wybrane krótkie słowo (możesz podpowiedzieć im niezbyt skomplikowane, maksymalnie 5-znakowe wyrazy, takie jak: MUMIA, EGIPT, PALMA, NIL, WEZYR, KOT, SKARB, KOBRA).



CO WOLISZ?

POTRZEBNA WAM BĘDZIE:

- taśma malarska (papierowa).
-

Przyklej do podłogi linię z taśmy papierowej biegnącą w poprzek sali, dzieląc ją w ten sposób na dwie części. Nazwij je: PUSTYNIA i BŁOTA NILU (wskaz, która część jest którą).

Powiedz dzieciom, że ich zadaniem jest poruszyć wyobraźnię oraz przypomnieć sobie wszystko, co już wiedzą o Egipcie. Tym razem każdy będzie pracował sam i nie powinien oglądać się na innych. W każdym razie ważniejsze jest to, by wyraził swoje zdanie.

Przeczytaj im kilka pytań zaczynających się od słów: „Co wolisz...?”. Zawsze będą więc dwie opcje do wyboru – każdy może sam zdecydować, która jest mu bliższa. Nawet gdyby jego decyzja była całkiem inna niż pozostałych osób, wciąż ma do niej prawo! Wtedy jest właśnie najciekawiej, bo kiedy wszyscy robią to samo, to przecież jest straszna nuda!

Pamiętaj, by podczas czytania każdego pytania od razu wskazywać, gdzie mają się ustawić osoby wybierające tę opcję, np.:

WOLISZ BYĆ POTĘŻNYM, BOGATYM FARAONEM (stań na PUSTYNI) CZY TEŻ NOSICIELEM SANDAŁÓW CAŁUJĄCYM JEGO STOPY (przejdź na BŁOTA NILU)? (Z czasem wystarczy, że będziesz pokazywać ręką, gdzie mają się ustawić zwolennicy danej opcji).

A oto propozycja „dylematów” inspirowanych treścią książki:





CO WOLISZ: spotkać się na pustyni oko w oko z armią uzbrojonych po zęby Rzymian czy z rozwścieczoną kobrą?

CO WOLISZ: odczytywać hieroglify czy łapać rabusiów plądrujących piramidy?

CO WOLISZ: kąpać się w Nilu z krokodylami czy myć się w balii mleka wyniesionej po kąpieli boskiej Kleopatry?

CO WOLISZ: całować cuchnące stopy faraona Ramzesa czy być posmarowany miodem, by nie siadały na nim muchy (tylko na tobie)?

CO WOLISZ: gonić strusia z dzidą po gorącej pustyni czy być strusiem gonionym z dzidą po gorącej pustyni?

CO WOLISZ: zawód pogrzebowej płaczki czy golibrody?

CO WOLISZ: na obiad egipskiego myszburgera czy sałatkę z cebuli posypaną cebulą i przyprawioną cebulą?

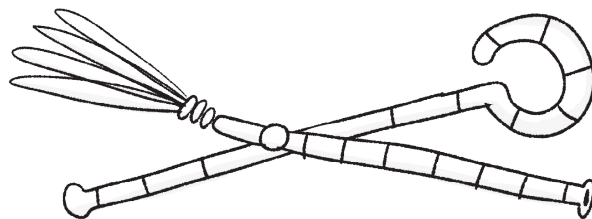
CO WOLISZ: zginąć otruty przez spiskowców czy zjedzony przez hipopotama?

CO WOLISZ: być bogiem Anubisem, który ma pod opieką umarlaków, czy też boginią Hathor, która jest boginią miłości i gwiazd, ale niestety przedstawiana jest jako... krowa?

Po każdym pytaniu możesz wybrać inną osobę, by uzasadniła swoją decyzję. Spróbujcie też podsumować: w czym jesteście zgodni, dlaczego ktoś może mieć odmienne zdanie albo jak to jest stanąć samemu naprzeciwko całej grupy itd.

WARIANT:

A może dzieci zaproponują własne „dylematy”?



PAPIER, KAMIEŃ, NOŻYCE...

ale po egipsku

POTRZEBNE WAM BĘDZIE:

- nic, absolutnie nic (i to jest najlepsze w tej zabawie!).
-

Znacie zabawę w papier, kamień, nożyce, prawda? Ta zabawa opiera się na podobnych zasadach. Tyle że dzieje się w starożytnym Egipcie.

A bawi się w nią tak:

Przedstaw dzieciom 3 egipskie zwierzęta: szakala, hipopotama i kota. Możesz przy tym opowiedzieć co nieco o znaczeniu tych zwierząt lub przeczytać fragmenty książki (s. 116–121). (Na wszelki wypadek radzimy przygotować zdjęcie szakala, bo dzieci mogą nie kojarzyć tego słodziaka).

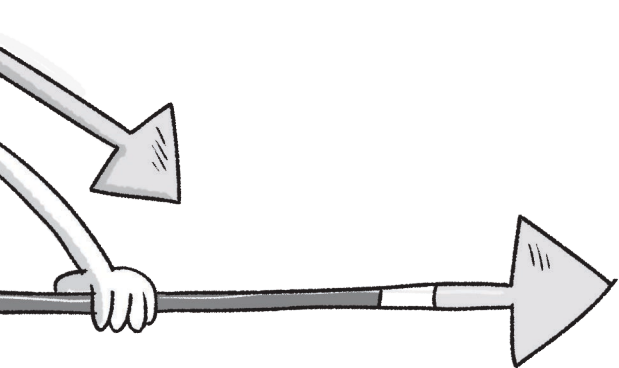
Wspólnie wymyślcie i ustalcie „wizytówkę” każdego milusińskiego – składają się na nią poza, drobny ruch i towarzyszący temu odgłos (wykonywane naraz). Przećwiczcie jednoczesne, ekspresyjne wykonywanie każdej „wizytówki” (ty mówisz nazwę zwierzęcia, a dzieci odpowiadają „wizytówką”). Ustal też, że dzieci będą prezentować wybrane zwierzę na twój znak, np. klaśnięcie.

Teraz zdradź dzieciom, że każde ze zwierząt ma moc zwyciężania i przegrywania z innymi:

KOT – swą boską magią obezwładnia szakala, ale hipopotam go rozdeptuje.

SZAKAL – rozszarpuje hipopotama, ale poddaje się boskiej magii kota.

HIPOTAM – z łatwością przerabia kota na marmoladę, ale ucieka przed bandą szakali i ich zębami...



Teraz podzielcie się na dwie grupy. Zapowiedz, że będzie 5 rund.

Każdą rundę poprzedza krótka narada w drużynie – drużyna umawia się na wybór jednego zwierzęcia (w każdej rundzie może to być dowolne z 3 zwierząt). Uwaga: bardzo ważne jest to, by drugi zespół nie usłyszał!

Każdą rundę zacznij krótką narracją, np.:

Nad Nilem zapadła gwiazdzista i cicha noc, tylko krokodyle przez sen kłapią paszczami... Wtem... (kłaśnięcie).

Lub: Bóg Re właśnie rozpoczynał swoją poranną przejażdżkę rydwanem po niebie, gdy nagle... (kłaśnięcie).

Lub: Niewolnik Amin właśnie udał się za palmę daktylową za potrzebą. Właśnie wtedy, kiedy rozpoczął... (kłaśnięcie).

(Wierzmy, że sam(a) wymyślisz jeszcze zabawniejsze wstępy).

Podobnie jak w zabawie kamień, papier, nożyce za każdym razem dojdzie do starcia dwóch zwierząt, z których jedno wygrywa (punkt dla zespołu!), drugie zaś przegrywa. Chyba że obie drużyny zaprezentują to samo zwierzę – wtedy jest remis i ta runda wymaga powtórzenia!

Po 5 rundach będzie wiadomo, który zespół jest godzien, by pozostałe całowały jego sandały!



WARIANTY:

Oczywiście można grać również indywidualnie. Na przykład tak: każdy otrzymuje, niczym egipski kot, 7 żyć (mogą je symbolizować np. wstążki). Dzieci rozchodzą się po sali i grają ze sobą w dowolnych konfiguracjach. Przegrany traci życie (oddaje 1 wstążkę) – może grać nadal, ale tylko do ostatniego życia. Wygra ten, kto najdłużej utrzyma się w grze.

A może (zwłaszcza ze starszymi dziećmi) spodoba wam się inna, „boska” wersja zabawy? W tym przypadku wszystko przebiega tak samo jak w pierwotnej wersji, tylko zamiast zwierząt mamy do czynienia z egipskimi bogami (przeczytajcie o nich w książce na s. 104–113).

IZYDA – obezwładnia wdziękiem Anubisa, lecz oślepia ją słoneczny blask Ra.

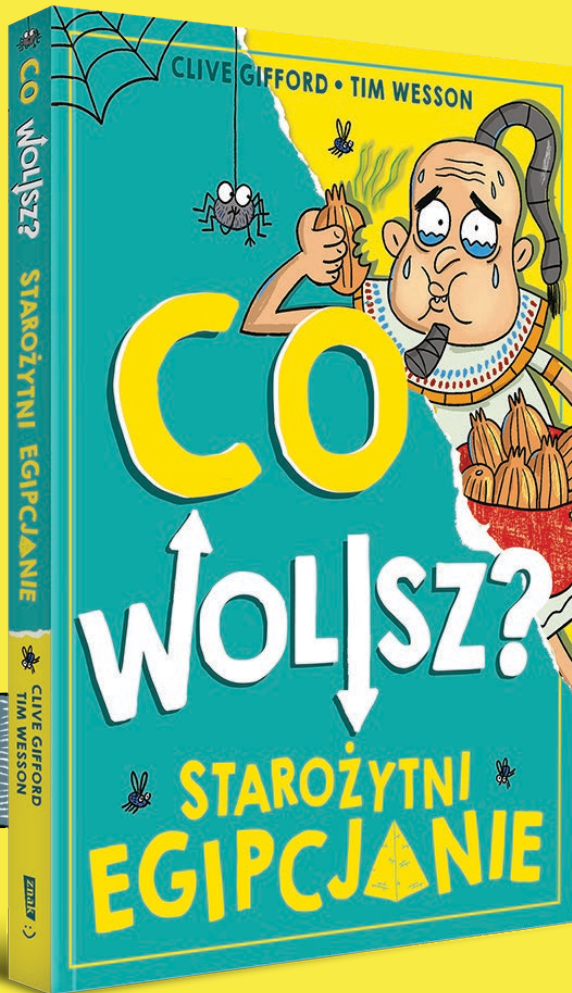
ANUBIS – straszy Ra umarlakami, ale onieśmiela go boska Izyda.

RA – oślepia Izydę słonecznym blaskiem, ale boi się umarlaków Anubisa.

Starsze i bardziej zaprawione w twórczym boju dzieciaki mogą zaproponować również własną wersję gry (trzymając się egipskich klimatów). Nie jest to aż takie trudne – trzeba wybrać 3 postaci i ustalić zasady według prostego algorytmu: każda z nich przegrywa z jedną z pozostałych postaci, z drugą zaś wygrywa.



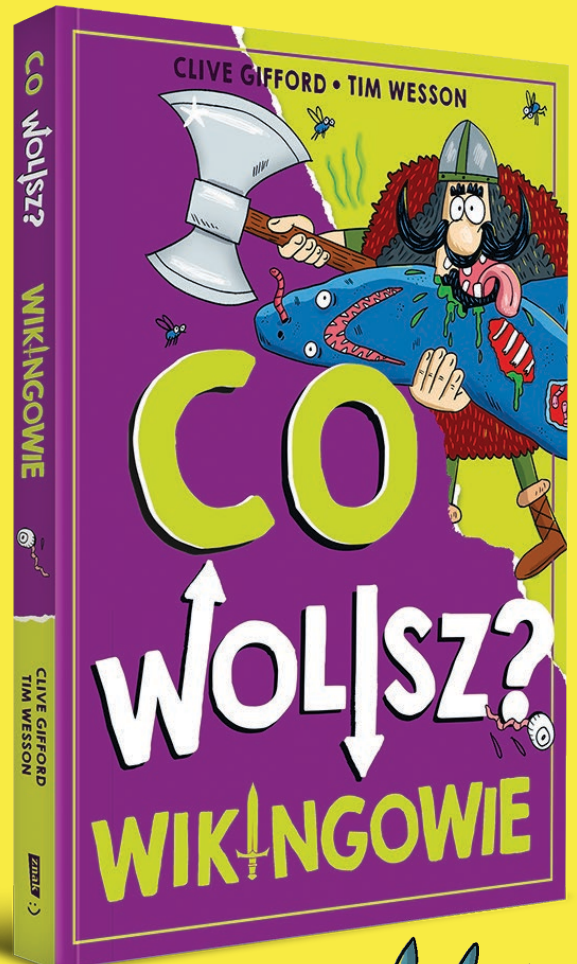
ODKRYJ ŚWIAT NIESAMOWITYCH WIKINGÓW I INTRYGUJĄCYCH EGIPCJAN!



nowa formuła
księzek edukacyjnych dla dzieci



fascynujące ciekawostki
i zabawne wyzwania



ty sam decydujesz,
KIM CHCESZ ZOSTAĆ!

