

Scenariusz lekcji, program *Wirtualne Regionalne*

Prowadzący: mgr Zofia Dragan

Temat: Zabawy pradziadków i prababć

Cele szczegółowe (operacyjne)

1. Uczeń zna, wie:
 - wie jakie zabawki miały dzieci na wsi 100 czy 70 lat temu
 - wie w jakie zabawy bawiły się wtedy dzieci
 - zna jedną lub dwie wyliczanki
2. Uczeń potrafi:
 - potrafi bawić się w *Hela, hela gęsi, kluchę, budujemy mosty, pompomalec, piekło i niebo, szajbki i wyścigi koni*
 - potrafi zrobić z papieru zabawkę *piekło-niebo*
3. Uczeń rozumie:
 - rozumie dlaczego zabawki i zabawy rówieśników sprzed wieku tak bardzo różniły się od współczesnych
 - rozumie, że warto wracać do przeszłości i poznawać różne jej aspekty

Cel wychowawczy:

- kształtowanie ciekawości poznawczej i chęci rozszerzania wiedzy i umiejętności o sferę kultury ludowej
- zachęta do zainteresowania tradycją i historią swojego regionu

Metody pracy:

- podająca - rozmowa kierowana
- twórczego myślenia
- praktyczna – nauka zabaw i udział w nich: *budujemy mosty i piekło-niebo*, nauka orgiami *piekło-niebo*

Formy pracy:

- indywidualna,
- ćwiczenia praktyczne
- grupowa

Środki dydaktyczne i pomoce dydaktyczne:

- urządzenie multimedialne umożliwiające oglądanie lekcji
- kapselki (jeden na ucznia), drobne groszaki (najlepiej pięciogroszówki), żetony lub guziki (po 5-6 na ucznia), piłka gumowa lub do piłki ręcznej czy siatkowej, białe kartki w kształcie kwadratu o boku nie mniejszym niż 20cm. Uczniowie mogą sami przynieść kapsle i żetony czy pieniądze.
- kredki (po stronie uczniów), kartka z bloku rysunkowego, pisaki do oznakowania swoich kapsli i wykonania projektu.
- wydrukowane przez nauczyciela **karty zabaw – karty pracy**
- miejsce na aktywność ruchową w zabawie *budujemy mosty*, ok. 3 x 8 m.

Przebieg lekcji:

1. Czynności organizacyjne – po stronie nauczyciela
2. Wstęp

Prowadząca wirtualną lekcję wita się i przedstawia. Mówi o tematyce i celach lekcji (temat lekcji podany na początku projekcji). Przekazuje, że pokażemy i będziemy opowiadali o tym, jak na wsi bawili się nasi pradziadkowie, dziadkowie, prababcie babcie, gdy byli dziećmi. Wymienia czym bawią się dzieci współcześnie. Podkreśla, że 100 lat temu nie było smart fonów, tabletów, a nawet nie było prądu. Klocki były tylko drewniane, samochody były rzadkością, na wsi w ogóle ich nie widywano. Dzieci nie miały wózków, były noszone w nosidełkach i kołysane w kołyskach. W związku z tym inne były zabawy dzieci. Zamiast samochodów były konie. Lalki często były robione przez mamy ze szmatek i trocin, tylko bogatych było stać na gotowe lalki. Budowano dzieciom drewniane zabawki mechaniczne. Dzieci bawiły się najczęściej nie zabawkami kupionymi ze sklepu, lecz zrobionymi przez majsterkowiczów - rodziców czy sąsiadów, lub „zabawkami” własnego pomysłu. Bawili się na polach, łąkach przy pasieniu gęsi czy krów, na podwórku, a nawet na drodze. Samochody nie jeździły w ogóle, a gdy po dziurawej drodze jechał wolno zaprzęg konny ktoś, kto pierwszy to zauważył wołał: *Kunie jadóm!* I wszyscy na chwilę rozchodzili się na boki.

W tym czasie na ekranie widać dzieci bawiące się właśnie starymi zabawkami w stare zabawy.

3. Część właściwa

4. **Prowadząca proponuje zabawę w gęsi i wilki.** Wyjaśnia, kto jest potrzebny do gry (pasterki, gęsi, wilk). Wilk wyłaniany jest poprzez wyliczankę nr I:

Ene due rike fake

Turbe burbe ósme smake

Eus deus kosmateus

In morere bęc

Dzieci prezentują zabawę. Następnie prowadząca krótko wyjaśnia reguły:

Gęsi stoją przy jednej z pasterek. Druga pasterka woła gęsi i konwersuje z nimi (tekst nawoływania jest w karcie pracy). Kiedy gęsi przebiegają do wołającej pasterki, wilk czający się z boku wyłapuje gęsi. Wystarczy klepięcie gęsi i staje się ona wilkiem. Od następnego przebiegnięcia też łapie gęsi. Instruuje, że wilki stoją z boku, nie mogą robić szpaleru zatrzymującego gęsi. Wyskakują z boku dopiero, gdy gęsi zaczynają biec do pasterki.

Prowadząca proponuje drugą zabawę. Jest zabawa z piłką zwana *kluchą*.

Dzieci prezentują zabawę.

Po prezentacji prowadząca skrótowo instruuje o zasadach gry: osoba rozpoczynająca zabawę woła: *Wywołuję naprzeciwko iwko iwko iwko iwko* (buduje się w ten sposób napięcie, kto to będzie) *Kuby!* (np.) – wszyscy uciekają w różne strony, a Kuba musi jak najszybciej złapać piłkę. Gdy złapie woła „Stój”. Wtedy wszyscy mają obowiązek stanąć w miejscu i się nie ruszać. Współgrający i osoba z piłką mogą kogoś poprawić, gdyby dalej uciekał. Musi wtedy wrócić gdzie trzeba. Gdy wszyscy stoją nieruchomo, osoba z piłką wybiera kolegę lub koleżankę stojącą najbliżej, aby ją skuć, czyli uderzyć piłką. Uderzenie musi być powyżej kolan. Osoba z piłką może zrobić trzy kroki (ale nie skoki) w stronę wybranego celu. Potem kuje swój cel rzutem piłką. Jeśli nie trafi, lub trafi poniżej kolan, sam zostaje KLUCHĄ i znów rzuca i wywołuje. Jeśli trafi, kluchą zostaje osoba skuta. Uwaga! Cel ma dwie możliwości obrony: może się uchylić ale nie odrywając nóg i może piłkę złapać, również nie odrywając nóg. Jeśli uchylenie lub złapanie piłki się uda, kluchą pozostaje rzucający. Bardzo ważne jest, by piłkę rzucać w górę, a nie na bok. Jeśli gracze oceniają, że rzut był w bok, a nie w górę, osoba rzuca jeszcze raz.

Prowadząca proponuje kolejną zabawę, zabawę w *Budujemy mosty*.

Dzieci prezentują zabawę.

Po prezentacji prowadząca krótko przedstawia zasady: dzieci przechodzą rzędem pod mostem w równym tempie, po okręgu. Dziecko, które na słowo *zamykamy* znajdzie się

pod mostem samo staje się nieruchomym mostem. Nieruchomym, bo do zamykania ma prawo tylko pierwsza, pierwotna para mostu.

Uczy też skandowania tekstu:

Budujemy mosty dla pana starosty

Wszystkie panny przepuszczamy, a ostatnią zamykamy.

Nauczyciel na chwilę zatrzymuje projekcję i przenosi się z uczniami na miejsce zabawy. Dzieci bawią się raz lub dwa razy (według uznania nauczyciela).

Po zabawie uczniowie wracają do ławek. Przygotowują sobie białą kartkę i kredki.

Nauczyciel ponownie włącza projekcję

Prowadząca informuje, że **następna zabawa** to zabawa w *piekło i niebo*. Każdy uczeń wykona sam papierową zabawkę do tej zabawy. Na ekranie są widoczne dłonie wykonujące kolejno odpowiednie zagięcia. Jeśli uczniowie nie nadążają można zatrzymać lub cofnąć prezentację.

Po wykonaniu zabawki prowadząca wyjaśnia zasady zabawy, po czym uczniowie przez chwilę bawią się w ławkach.

Prowadząca proponuje następną zabawę. Jest to zabawa o nazwie Pompomalec.

Dzieci z Zespołu NOWE LOTKO prezentują zabawę, ale wcześniej poprzez wyliczankę II wyłaniają kto zajmie dwa miejsca najbardziej pożądane: dziedzica i gospodarza:

Siedzi anioł na łóżeczku

Pisze pacierz po niemiecku

Jakim kolorem go napisał?

(np. fioletowym)

Fio-le-to-wym. A czy ty go masz?

(mam)

No to mi go zaraz pokaż

(pokazuje)

Po prezentacji prowadząca jeszcze krótko wyjaśnia zasady: osoba stojąca to *dziedzic*, osoba siedząca jako pierwsza w rzędzie to *gospodyni* (lub *gospodarz*). Na końcu rzędu siedzących jest *smalec*, najbardziej niepożądane miejsce. Gospodyni mówi zdanie. Dziedzic, zaczynając od siebie powtarza zdanie, pokazując na uczestników - jedna osoba to jedna sylaba. Jeśli smalec trafi na dziedzica – dziedzic idzie na smalec, a dziedzicem staje się gospodarz, gospodarzem osoba siedząca wcześniej za nim.

Dzieci z Zespołu Nowe Lotko prezentują **kolejną zabawę**, zwaną pierwotnie **wyścigiem koni**, potem **wyścigiem pokoju**. Prowadząca wyjaśnia krótko, że tor wyścigowy kiedyś rysowało się na ubitej drodze, dziś możemy narysować kredą na asfalcie. Każdy uczestnik ma jednego kapsla i kolejno pstryczkiem przesuwają kapsel po torze. Jeśli kapsel w całości wypadnie poza tor, musi wrócić na start. Wygrywa ten, kto pierwszy przekroczy linię mety.

Następuje prezentacja **kolejnej zabawy**, zwana grą w **szajbki** (*w gwarze oznacza to drobne pieniądze*)

Do tej gry potrzebne są groszaki, guziki lub żetony. Uczestnicy wyznaczają pole, od linii na której stoją do ściany. W serii każdy rzuca raz, starając się, by jego szajbka (rzutka) zatrzymała się jak najbliżej ściany. Osoba, której szajbka (rzutka) jest najbliżej, bierze szajbki (rzutki) pozostałych uczestników. Wygrywa ten, który w określonym czasie zabawy zdobył najwięcej sztuk szajbek (rzutek).

5. Podsumowanie lekcji

Szajbki to ostatnia proponowana zabawa. Następuje podsumowanie lekcji. Na ekranie widać bawiące się dzieci. Prowadząca przekazuje:

Zabawy i zabawki naszych pradziadków i prababć, mieszkańców wsi, były zupełnie inne niż teraz:

- Ponieważ nie było prądu, komputerów Internetu, nie było wszystkich tych zabaw, które były z tym związane.
- Samochody były jeszcze rzadkością, siłą pociągową w przewozie ludzi, towarów, również wozów strażackich były konie, więc chłopcy bawili się najróżniejszymi konikami i wozami
- Wózki dla małych dzieci były rzadkością, lalki dziewczynki najczęściej miały w kołyskach
- Ludzie byli biedniejsi niż dziś, często nie stać ich było na zakup gotowych zabawek, więc sami robili zabawki dla dzieci: szyli lalki, piłki, budowali wózki, wiatraczki, szczudła, kije do gier i wiele, wiele innych.
- Dzieci same robiły sobie zabawki: z papieru, patyków, szyszek, kamieni, piasku, czyli tego co znaleźli.
- Dzieci najczęściej bawiły się na dworze, nawet zimą spędzały na dworze dużo czasu.
- Dzieci pomagały rodzicom, a nawet były wysyłane do pracy, szczególnie pasły gęsi, kozy, krowy na łąkach i polach. Stąd często bawiły się właśnie polach, łąkach, drogach.

Podkreśla, że nie było wtedy przedszkoli.

Dzieci z Zespołu Nowe Lotko prezentują ostatnią wyliczankę:

Trumf trumf misia bela

Misia Kasia Konfacela

Misia A, Misia B, Misia, Kasia

Kon – fa – Ce

Następuje pożegnanie prowadzącej i dzieci z Zespołu Nowe Lotko z odbiorcami lekcji.

Podsumowanie lekcji wirtualnej nie kończy lekcji. Uczniowie wypełniają karty pracy.

Następuje sprawdzenie kart pracy i podsumowanie lekcji przez nauczyciela.

Karty pracy stanowią część ewaluacji.

mgr Zofia Dragan