



**Fundusze
Europejskie**
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



SCENARIUSZ LEKCJI

„Gry animacyjne podczas spotkań międzynarodowych”

*Scenariusz opracowany w ramach projektu
„Powiślańska Szkoła Ćwiczeń – Kwidzyn”,
współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego
w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020.*



SCENARIUSZ LEKCJI

Temat: GRY ANIMACYJNE PODCZAS SPOTKAŃ MIĘDZYNARODOWYCH

Czas: 45 min

Grupa: młodzież polsko-niemiecka

Cele ogólne:

1. Zapoznanie uczestników z innego kraju, przełamanie barier poprzez komunikację i ruch.
2. Integracja grupy międzynarodowej.
3. Realizacja projektu międzynarodowego.

Cele szczegółowe:

1. Znamy swoją grupę i swoje umiejętności.
2. Chcemy poznać grupę z innego kraju i ich umiejętności poprzez zabawę.
3. Znany już wszystkich uczestników i wiemy, jak wykorzystać ich zachowania i ich umiejętności podczas realizacji projektu.

Metody i sposoby realizacji celów:

1. Uczenie się przez zabawę ruchową oraz poprzez komunikację.
2. Wspólne działanie grupy podczas rozwiązywania zadań /gier.

Przebieg zajęć:

ZAPOZNANIE UCZESTNIKÓW

1. **Nauczyciel wita gości.** Przedstawia się i prosi, żeby wszyscy ustawili się w kręgu.

(6 min)

Materiały pomocnicze: taśma malarska, pisaki.

Następnie prosi o naklejenie kartki z własnym imieniem na ubraniu na wysokości piersi.



2. Gra nr 1 Balon (3 min)

Materiały pomocnicze: balony, pisaki.

Każdy uczestnik stojący w kręgu mówi na głos swoje imię, mogą też wykonać jakiś gest, który obrazuje ich styl bycia lub zainteresowania.

Uczestnicy otrzymują balony. Na nadmuchanym balonie piszą swoje imię. Na polecenie osoby prowadzącej wszyscy rzucają balony w górę. Po chwili każdy łapie jeden balon i znosi go do właściciela. Gdy wszystkie balony wrócą do właścicieli gra rozpoczyna się od początku.

Gra ma na celu zapamiętanie imion i przełamanie bariery, podejście do drugiej osoby i przedstawienie się.

3. Gra nr 2 Piłeczka (3 min)

Rzut piłeczką do wskazanej osoby - komunikacja

Materiały pomocnicze: piłeczka

Uczestnicy stoją w kręgu. Osoba prowadząca mówi swoje imię i rzuca piłeczkę na jednego uczestnika wypowiadając wcześniej jego imię. Uczestnik łapie piłeczkę i musi teraz wypowiedzieć 3 imiona, te od osoby, od której otrzymała piłeczkę, swoje i osoby, do której chce ją rzucić, następnie rzuca piłeczkę do tej osoby. Każdy stara się zapamiętać, od kogo dostał piłeczkę i komu podał. Gra trwa do momentu, gdy wszyscy mieli piłeczkę w ręku.

Gra ma na celu zapamiętanie imion uczestników i obserwację ich zachowań, gestów, stylu mówienia, barwy głosu itp.

4. Gra nr 3 ALDI (5 min)

Zamiana miejsc przy wspólnych cechach – komunikacja i ruch

Materiały pomocnicze: krzesła

Uczestnicy siadają na krzesłach w kole. Jedna osoba nie ma krzesła, stoi na środku i podaje jakąś cechę, zaczynając zdanie od: 'Wszyscy, którzy ..' (np. mają rodzeństwo). Wszystkie osoby, które spełniają ten warunek, zmieniają się miejscami. Osoba prowadząca próbuje zająć jedno z wolnych miejsc. Nowa osoba w środku pyta o następną cechę. Pytania mogą dotyczyć także zainteresowań, umiejętności lub znajomości języków.



Jeśli uczestnicy nie mówią jednym językiem, należy wyznaczyć tłumacza, który przetłumaczy daną cechę przed zmianą miejsc.

Gra ma na celu poznanie osobowości uczestników, ich zainteresowań, ich życia, rodzin, szkoły itp. oraz przełamanie barier. Dodatkowo cel ruchowy, rozładowanie napięcia związanego z nowo poznanymi osobami.

W TRAKCIE SPOTKANIA / PROJEKTU

5. **Gra nr 4 Skala (4 min)**

Ustawianie się w kolejności - komunikacja

Grupa rozprasza się w pomieszczeniu. Osoba prowadząca prosi, żeby uczestnicy ustawili się w jednym rzędzie według alfabetycznej kolejności imion. Kiedy uczestnicy stoją już w rzędzie osoba prowadząca sprawdza poprawność ustawienia się. Następnie osoba prowadząca prosi o ponowne ustawienie się w rzędzie według wzrostu.

Inne warianty: według daty urodzenia się / czas dojazdu do szkoły

Gra ma na celu wymianę informacji o uczestnikach za pomocą zadawanych konkretnych pytań, czyli za pomocą komunikacji. A co za tym idzie przełamywanie bariery językowej. Efekt tego zadania też daje całościową informację o grupie. Dobrze jest na koniec zrobić zdjęcie i przekazać je uczestnikom, żeby wolnej chwili mogli wrócić do tego zadania i uzupełnić sobie informację o grupie, np. dotyczących wieku lub imion uczestników.

6. **Gra nr 5 RONDO (5 min) - ruch**

Grupa stoi w kole. Osoba prowadząca prosi uczestników, żeby każdy wybrał sobie osobę, wokół której musi obieć na sygnał prowadzącego, a następnie stanąć na swoim miejscu. Spowoduje to spore zamieszanie, jednak po chwili wszyscy wrócą na swoje miejsca. Rundę powtarzamy. Następnie osoba prowadząca prosi o wybranie dwóch osób. Teraz na sygnał prowadzącego każdy obiega „ósemką” obie wybrane osoby i wraca na miejsce. Zamieszanie robi się jeszcze większe, dlatego należy chwilę odczekać, aż wszyscy wrócą na swoje miejsce. Rundę można powtórzyć, lub zaproponować wybranie trzech osób, które należy obieć na sygnał prowadzącego.

Gra ma na celu pokazanie zależności od innych osób, na które nie mamy wpływu, a jednak chcemy się wykazać wykonaniem zadania, bo jesteśmy grupą.



7. Gra nr 6 WĘZEL GORDYJSKI (6 min)

Wspólne działanie – komunikacja i ruch

Uczestnicy stoją w kole. Każdy zamyka oczy, podnosi ręce do góry i porusza się powoli ku środkowi koła, Teraz każdy próbuje złapać dwie ręce dowolnych osób. Na sygnał osoby prowadzącej wszyscy otwierają oczy i starają się wspólnie rozwiązać węzeł nie puszczając swoich rąk. Zadanie jest rozwiązane, kiedy wszyscy stoją ponownie w kole. Może się zdarzyć, że utworzą się dwa lub trzy węzły.

Gra ma na celu komunikację, wspólne rozwiązanie węzła czyli działanie we wspólnym celu oraz stworzenie bliskości fizycznej, czyli przełamywanie bariery językowej i fizycznej.

8. Gra nr 7 TANIEC STOP (6 min)

Gra ruchowa – słuchanie komunikatów w grupie, obserwacja innych

Osoba prowadząca wydaje kilka komunikatów w języku angielskim „go” „stop” „clap” „jump” (idź, stój, klaśnij, skacz) , które grupa musi wykonać. Na hasło „go” uczestnicy poruszają się swobodnie po pomieszczeniu, na hasło „stop” uczestnicy muszą stanąć, na hasło „clap” wszyscy muszą klasnąć w dłonie, na „jump” muszą podskoczyć. Zabawa trwa 2 minuty, potem osoba prowadząca wprowadza zmianę: na hasło „go” uczestnicy muszą stanąć nieruchomo, a na hasło „stop” poruszać się swobodnie po pomieszczeniu. Gra t w ten sposób trwa kolejne 2 min. Osoba prowadząca wprowadza kolejną zmianę. Na hasło „clap” wszyscy muszą podskoczyć, a na „jump” muszą klasnąć w dłonie. Gra trwa kolejne 2 minuty. W czasie gry wymieniane są wszystkie cztery hasła.

Gra ma na celu kształcenie umiejętności koncentracji, skupienia się na komunikatach oraz obserwacja innych uczestników. W pewnym momencie gra mocno integruje, grupa chce stanąć na wysokości zadania i robić błędów.

9. Gra nr 7 Lustrzane odbicie (5 min)

Gra ruchowa – naśladowanie zachowań partnera

Osoba prowadząca prosi, żeby uczestnicy dobrali się w polsko - niemieckie pary lub ustawili się w dwóch rzędach (polskim i niemieckim) naprzeciwko siebie. Każdy rząd musi liczyć na głos swoich uczestników. Pierwsza osoba z pierwszego rzędu jest parą z pierwszą



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



osobą drugiego rzędu. Druga osoba z pierwszego rzędu jest parą z drugą osobą drugiego rzędu itd. Kiedy pary stoją już naprzeciwko siebie osoba prowadząca prosi, żeby jedna osoba z pary była lustrem, a druga była osobą stojącą przed lustrem. Lustro wykonuje wszystkie ruchy osoby stojącej przed lustrem. Po chwili następuje zamiana miejsc.

Gra ma na celu przełamanie się do drugiej osoby z innego kraju, obserwowanie i naśladowanie zachowań drugiej osoby, poznawanie jej kultury bycia.

Podsumowanie zajęć (2 min)

Grupa stoi w kole. Osoba prowadząca prosi uczestników, żeby ściągnęli swoje karteczki z imionami. Następnie wskazuje jedną osobę z grupy niemieckiej, żeby wymieniła po kolei imiona wszystkich uczestników stojących w kole. Potem wskazuje drugą osobę, tym razem z grupy polskiej o to samo. Zapewne wszystkie imiona zostaną wypowiedziane, tym samym dopełni się zamierzony cel, jakim było zapoznanie się grupy i wstępna integracja.