SCENARIUSZ
BAL KARNAWAŁOWY KLAS I-III W POLSKO-NIEMIECKIEJ SZKOLE PODSTAWOWEJ
W ROKU SZKOLNYM 2018/2019

Motto: W dwie godziny dookoła świata.
Termin:22.01.2019 r. godz. 14.30-16.30
Grupa: Uczniowie klas I-III
Miejsce: Sala nr 008, PNSP
Strój: Stroje narodowe dzieci z różnych stron świata.

Cele:

- zapoznanie dzieci z tradycją zabawy karnawałowej i zachęcenie do jej kultywowania;
- uświadomienie co łączy dzieci żyjące w różnych krajach;
- kształcenie umiejętności odnajdywania na mapie świata kraju, z którego pochodzą wybrane zabawy:
- rozwijanie aktywności ruchowej, muzycznej, artystycznej ;
- kształcenie umiejętności wspólnej zabawy, tworzenie atmosfery życzliwości i współpracy oraz pozytywnych relacji w grupie;
- kształcenie umiejętności współorganizowania imprezy poprzez włączenie dzieci w działanie przygotowawcze (dekoracje,pomysły na strój);
- radość ze wspólnej zabawy i współzawodnictwa dzieci .

Metody: słowna, pokazu, zabawy, gier, konkursów.

Formy: indywidualna, zespołowa, zbiorowa.

Zabawę prowadzą: Jolanta Mroczko, Małgorzata Markiewicz-Marko.

Projekt dekoracji sali:
Dekoracja nawiązuje do charakterystycznych elementów dla różnych stron świata np. piramidy, palmy, góry lodowe, iglo, wietnamskie czapki, wachlarze itp.

Nagrody:
Przekąski, długopisy, notesiki, zakładki, naklejki itp..

Plan Zabawy

1. godzinie 14.30 dzieci z klas I-III pod opieką wychowawców zbierają się w półkolu w sali 008. (Do godziny 14.30 przygotowują się do balu w swoich klasach pod opieką wychowawców.)
2. Podczas zabawy uczniowie pozostają pod opieką wychowawców.
3. Powitanie uczestników balu .
4. Karnawałowa Parada. Prezentacja strojów .
5. Zabawa taneczna przeplatana zabawami i konkursami.
6. Przerwa na poczęstunek godz.15.20-15.40.
7. Pokaz taneczny.
8. Zabawa do godz.16.30
9. Zakończenie zabawy około godz.16.30. Uczniowie pod opieką wychowawców udają się do swoich klas, po poczęstunku odbierani są przez rodziców.
10. Sprzątanie sali po zabawie.

Przebieg:

1. Powitanie dzieci , rodziców oraz zaproszenie ich do wspólnej zabawy.

2. Przypomnienie pojęcia karnawał, zapoznanie z tradycją zabawy karnawałowej i zachęcenie do jej kultywowania.
- *Karnawał to czas zabaw, maskarad i wielkich balów. Trwa od święta Trzech Króli do środy popielcowej. Dziś największe na świecie parady karnawałowe odbywają się w Brazylii, w Rio de Janeiro i we Włoszech ,w Wenecji. Karnawał w Rio przyciąga uwagę całego świata. Przez cztery dni i noce króluje tu muzyka i taniec, nazywany sambą. Tancerki występują w bogato zdobionych, kolorowych kostiumach. Natomiast w czasie karnawału w Wenecji zakłada się kolorowe stroje, a twarze zakrywa się przepięknie zdobionymi maskami. W tym czasie odbywają się huczne zabawy i uliczne parady.*

3. Karnawałowa Parada.
Dzieci stoją w kole i w rytm muzyki wychodzą na środek prezentując swoje stroje. Uczestnicy zabawy nagradzani są oklaskami. (W ten sposób, zgodnie z wnioskami z po poprzedniej zabawie, zostaną docenione wszystkie przebrane dzieci, a nie tylko dwoje.)
Zdjęcia pamiątkowe klasowe i indywidualne.

4. Zabawa taneczna w rytm muzyki z różnych regionów świata, zgodnie z przeprowadzanymi zabawami.

5. Pokaz taneczny.
Pokaz przygotowany przez grupę dzieci uczestniczącą w zajęciach tanecznych.

6. Propozycje zabaw:
Orient Ekspres- przebieg jak w krzesełkach, muzyka orientalna.
(Później przy zmianie kontynentu dzieci budują pociąg i „podróżują" w rytm odpowiednio dobranej muzyki.)
Wietnamska zabawa Bit Mat Bat De, czyli Łapanie gęsi z zawiązanymi oczami.
Jeden z graczy zostaje wybrany gęsią, drugi tropicielem gęsi – musi ją złapać. Obojgu zawiązujemy oczy, tak aby nie widzieli, co się dzieje wokół nich. Pozostali gracze ustawiają się dookoła tej dwójki. Gra rozpoczyna się, kiedy tropiciel powie: „Gotowe!". Gęś może poruszać się gdzie tylko chce, ale musi od czasu do czasu gęgać. Tropiciel nasłuchuje gęgania gęsi i stara się ją znaleźć. Gęś z kolei musi poruszać się bezszelestnie, żeby uniknąć złapania! Ponieważ oboje mają zawiązane oczy, muszą wytężać słuch i inne zmysły, żeby wygrać. Pozostali gracze nie stoją bezczynnie, ale próbują zmylić gęś i jej tropiciela na różne sposoby – podszczypują, klepią, rozpraszają.
Indonezja. Zabawa Semut, orang, gajah - Mrówka, człowiek i słoń.
Gra przypomina „papier, nożyce i kamień". Dwóch graczy staje naprzeciwko siebie i walczą na gesty, gdzie:
- wyciągnięty mały palec (reszta schowana) symbolizuje mrówkę,
- wyciągnięty palec wskazujący symbolizuje człowieka,
- wyciągnięty kciuk symbolizuje słonia.
Mrówka pokonuje słonia, ponieważ może wślizgnąć się do słoniowego ucha i łaskotać, doprowadzając go do szaleństwa.
Człowiek wygrywa z mrówką, ponieważ może nadepnąć na mrówkę i ją zmiażdżyć.
Człowiek przegrywa ze słoniem, ponieważ może zostać stratowany przez słonia.
Peru. Titicaca hula bula, czyli „głuchy telefon".
Dzieci siadają w kręgu i jedno drugiemu przekazuje wiadomość – szeptem na ucho. Zazwyczaj pierwotna wiadomość zostaje nieumyślnie zupełnie przeinaczona. Może być punktem wyjścia do kolejnej gry, gdzie okazuje się, że aby przekazać wiadomość na duże odległości, Inkowie wykorzystywali specjalnych kurierów-biegaczy. 5-6 osobowe drużyny. Kolejni zawodnicyporuszając się „tiptopami"z jednego końca sali na drugi, muszą przekazać bezbłędnie wiadomość, wygrywa najszybsza drużyna, która bezbłędnie prześle treść wiadomości
Boliwia. Enchoque, inaczej kulołapka
Enchoque to bardzo popularna zabawka, a zarazem gra zręcznościowa w Boliwii. Oryginalne enchoque składa się z drewnianego kijka i drewnianej kuli połączonych sznurkiem. W kuli wydrążony jest otwór. Gracz trzyma kijek i stara się, podrzucając kulkę w powietrze, nadziać ją na patyk. Łatwiejsza, często dziś spotykana wersja zabawki składa się z połączonych: kulki i kielicha, do którego kulka powinna wskoczyć.- Zawody, kto szybciej trzy razy złapie kulkę.
Ghana. Fa ma Anka a tua me ka, czyli „Zapłać pomarańczami".
Budujemy z 4 pomarańczy (piłek) piramidę (3 na dole i 1 na górze).
Gra polega na zbijaniu swoim owocem piramidki z owoców gracza z przeciwnej drużyny. Członkowie drużyn na zmianę celują do swoich piramid – podobnie jak w grze w kręgle. Jeśli

komuś uda się ją zburzyć, zgarnia zbite 4 pomarańcze na konto swojej drużyny. Natomiast jeśli piramida ani drgnie, rzuconą pomarańczę przejmuje drużyna przeciwna i buduje z zagarniętych po niecelnych rzutach pomarańczy następne piramidy.

Algieria. Zabawa: Abhumil, czyli „Rzucanie do owoców".

Oryginalnie dzieci w Algierii bawią się, używając popularnej w tym kraju figi i liścia z figowca. Adaptując zabawę do polskich warunków, wykorzystaj dostępne w danym sezonie owoce, np. gruszkę, jabłko czy mandarynkę. Liść figowy można zastąpić innym dużym liściem, np. klonu, albo liściem lub obręczą wyciętą z tektury. Na środku liścia lub obręczy zrobiony jest spory otwór – taki, by owoc łatwo przez niego przeszedł. Prawidłowy rzut to taki, kiedy owoc bez problemu przechodzi przez otwór w liściu/obręczy. Zwycięża ten, komu uda się zdobyć jak najwięcej punktów.

Zambia. Banyoka, czyli Wąż.

Dzielimy dzieci na dwie grupy – po 6 lub więcej osób. Każda grupa tworzy węża – dzieci siadają na ziemi, jeden za drugim, obejmując osobę z przodu, zginając nogi w kolanach. Ręce kładziemy w pasie lub na ramionach osoby przed nami. Każdy wąż porusza się razem pełzając, tzn. nie odrywając stóp od podłoża (przesuwamy się do przodu „zakotwiczając" pięty w podłożu) i kołysząc na boki. Węże poruszają się wyznaczoną trasą wokół toru przeszkód w kierunku mety. W czasie wyścigu dzieci tworzące węża nie mogą się rozłączać, co czyni zabawę śmieszną i niebanalną, kiedy muszą pokonywać jakieś przeszkody terenu. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza „dopełza" do mety.

Luftballon- treten.

W zabawie może brać udział dowolna liczba dzieci. By zabawa mogła się odbyć musi być co najmniej dwóch uczestników. Każdemu dziecku sznurkiem lub tasiemką, do nogi lub ręki (do wyboru- ale u wszystkich dzieci ta sama kończyna- np. lewa noga) zostaje przywiązany nadmuchany balon. Gdy wszystkie balony są już przyłączone rozpoczyna się zabawa. Na sygnał osoby prowadzącej każde dziecko próbuje zmiażdżyć balon przeciwnika, jednocześnie ochraniając swój balon. Zabawę można prowadzić w parach- każdy ma jednego przeciwnika lub w tzw. dzikim bałaganie- wszyscy przeciwko wszystkim. W zabawie wygrywa dziecko, któremu najdłużej udało się ochronić swój balon.

NORWEGIA - Z tarczy na tarczę

Dzieciaki wikingów do tej zabawy używały tarcz ojców, wojowników. Wam muszą wystarczyć raczej pokrywki od garnków. Do tego – nieduża piłeczka, najlepiej pingpongowa. Jeśli malec bawi się sam, powinien jak najdłużej odbijać piłkę na swojej „tarczy", starając się bić własne rekordy. Gdy gra większa liczba dzieci, należy odbijać piłkę z tarczy do tarczy w parach. Wygrywa para, której uda się najdłużej odbijać piłeczkę.

7. Podziękowania i zakończenie zabawy.