Temat – Podróż dookoła świata cz.2 - 10.06

Wyjeżdżając do innego kraju, możesz bardzo dużo zobaczyć, spróbować i nauczyć się mnóstwa rzeczy.

Ale nawet nie wyjeżdżając, możesz „korzystać” z kultury innych narodów. Na przykład bawiąc się w gry i zabawy.

Przedstawiam Wam zabawy, w które bawią się dzieci w Indonezji, Wietnamie, Boliwii oraz Nepalu.

**Zabawa Semut, orang, gajah - Mrówka, człowiek i słoń- zabawa z Indonezji**

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. Dobierzcie się w pary i rozegrajcie kilka rund. Możecie urządzić mistrzostwa

**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 zawiąż 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 gdakania 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. To przedłuża grę i czyni ją o wiele zabawniejszą. Kolejna runda rozpoczyna się, gdy gęś zostanie złapana.

**Tirarfrijoles, czyli „rzuć fasolą”- zabawa z Boliwii**

**Potrzebne będą:** nasiona fasoli lub szklane kulki (po 9 dla każdego gracza), kredy lub kolorowego sznurka.  
**Cel:** zebranie wszystkich fasolek przeciwnika.  
Gra przeznaczona jest dla parzystej liczby graczy – każdy dobiera się w parę z drugą osobą. Za pomocą kredy rysujemy na ziemi prostą linię długości około 1,5 metra. Linię można też oznaczyć za pomocą sznurka.  
Osoby z pary stoją naprzeciwko siebie, po dwóch stronach linii, w odległości od linii około 1,5 m każdy (a więc graczy dzielą od siebie 3 metry). Każdy z graczy wykonuje próbę rzutu fasolką w stronę linii – gracz, którego fasolka wyląduje bliżej niej, rozpoczyna grę i pozostaje w pozycji stojącej. Druga osoba przykuca 1,5 metra od linii twarzą do swojego partnera w grze. Pozycja gracza stojącego jest następująca: stoi przy linii, tworząc jakby bramkę: pięty ma złączone, stopy rozchodzą się na boki, tworząc kształt szerokiej litery V, fasolkę trzyma w ręku przed sobą.  
Drugi gracz przyklęka około 1,5 metra od linii, twarzą do gracza stojącego, i próbuje „wypstryknąć” swoją fasolkę pomiędzy jego „rozwarte” stopy. Ma 3 próby – jeśli nie trafi, gracz stojący dostaje fasolki, którymi rzucano (i które nie wylądowały w bramce) i gracze zamieniają się rolami. Jeśli klęczący gracz trafi, wtedy stojący upuszcza jedną ze swoich z fasolek. Wtedy klęczący może spróbować „wygrać” upuszczoną fasolkę – wyrzuca/wypstrykuje kolejną swoją fasolkę, ale tym razem tak, by uderzyła ona tę upuszczoną. Jeśli mu się powiedzie, otrzymuje ją. Jeśli mu się nie uda, wtedy stojący gracz zachowuje zarówno swoją upuszczoną fasolkę, jak i tę, którą w nią rzucano.  
Gra kończy się, kiedy któryś z graczy zgarnie wszystkie fasolki będące w grze

**Nepalska zabawa Machha machha bhyaguto, czyli „Ryba i żaba”**

**Cel:** schowanie palca w odpowiednim momencie

Zabawa przeznaczona jest dla dwóch osób. Dzieci dzielą się rolami – jedna osoba będzie rybakiem, a druga będzie przynosić rybę i żabę. Ryba to podniesiony do góry palce wskazujący, żaba – podniesiony kciuk. Wysuwamy palec wskazujący, poruszamy nim, zbliżając się do rybaka i mówimy „Machha, machha…”. Kiedy nasza dłoń jest już blisko rybaka, ten próbuje złapać rybę (nasz palec wskazujący) – wtedy my szybko zmieniamy go na żabę (kciuk). Zadaniem rybaka jest złapanie naszego palca, kiedy jeszcze „jest rybą”. Jeśli rybak zdąży schwytać palec wskazujący (rybę), zanim zamienimy go na kciuk (żabę), wtedy w kolejnej turze zamieniamy się rolami. Jeśli złapie kciuk, wtedy wszystko pozostaje bez zmian i gramy dalej

Pomysły na gry zaczerpnięte ze strony <https://www.globalna.edu.pl/glowna/>

Dobrej zabawy !

1. Zagraj w najciekawszą grę.

2.Zabawy matematyczne .

<https://www.eduelo.pl/quizy/poziom-ii/matematyka/rytmy-i-szeregi/>

rozwiąż quizy : rytmy i szeregi

3. <https://www.eduelo.pl/quiz/212/czesc/1/>

ustaw wyrazy w kolejności alfabetycznej

4. <https://www.eduelo.pl/quiz/664/czesc/1/>

pogoda i jej składniki- rozpoznaj i dopasuj wyrazy