

## SCENARIUSZ TRZECH WARSZTATÓW

LICENCJA CC BY-NC-SA 3.0 PL

<b>tytuł</b>	Latcho Drom – dobra droga; wersja 2.
	Warsztat powstał na podstawie pomysłów grupy Glutaminian Sodu z Olkusza.

<b>grupa docelowa</b>	przedszkolaki	<b>Klasy 1-3 SP</b>	<b>Klasy 1-3 SP</b>	rodziny
-----------------------	---------------	---------------------	---------------------	---------

### metody pracy

ćwiczenia plastyczne, dyskusja, rozmowa kierowana, burza mózgów, prezentacja, opowiadanie.

### krótki opis:

W trakcie warsztatów zadaniem uczestników jest wymyślenie gry planszowej, fabularnie odnoszącej się do wędrówki Romów z Indii do Polski.

### cele / efekty /

Celem zajęć jest zapoznanie uczestników z podstawowymi informacjami na temat historii i kultury Romów.

<b>czas trwania</b>	3 x 45 minut
---------------------	--------------

<b>PRZYGOTOWANIE</b>	Przygotowanie prezentacji na temat historii, kultury i
----------------------	--

<b>ZAJĘĆ</b>	obyczajowości Romów, wybranie fragmentów muzyki; po drugim spotkaniu – kopie planszy.
<b>środki dydaktyczne</b>	Materiały plastyczne: duża sztywna tektura, wycięte koła o średnicy ok. 5 cm., kartki z kolorowego bloku technicznego (przecięte na pół), klej, taśma dwustronna. Materiały merytoryczne: prezentacja na temat historii, kultury i obyczajowości Romów, nagrania muzyki i zdjęcia strojów romskich z różnych części świata (Indii, Egiptu, Rumunii, Hiszpanii, Niemiec, Francji itd.), zdjęcia taborów, zawodów, domów; wycięte fragmenty mapy Azji i Europy.
<b>aranżacja przestrzeni</b>	niepotrzebna

### przebieg działania z opisem

#### Pierwsze spotkanie

- I. Prezentacja na temat historii, kultury i obyczajowości Romów (ok. 25 min) Prezentacja powinna uwzględniać takie kwestie jak:
  - podróż Romów z Indii do Europy (trasa wędrówki, czas)
  - przyjęcie Romów w średniowiecznej Europie, uzasadnianie swojej wędrówki przez Romów (papieskie listy żelazne i inne)
  - źródła informacji na temat przybycia Romów (analiza języka, rozwój muzyki, ikonografia)
  - pojawienie się Romów w Polsce w XIV wieku
  - dekryty dyskryminacyjne w Europie Zachodniej, II migracja Romów – Polska Roma
  - zniesienie niewolnictwa w Rumunii, III migracja – Kełderasze i Lowarzy
  - tradycyjne zawody romskie w Europie (kotlarze, koniarze, niedźwiedznicy, muzycy, kowale, handlarze)
  - flaga i hymn romski
  - grupy romskie w Polsce
  - Romanipen (zasada skromności, szacunek dla starszych, tajemnica języka)
  - religia
  - sławni Romowie (Penelope Cruz, Charlie Chaplin, Tony Gatlif,

Bronisława Wajs Papusza, Edyta Górniak, Iva Bittova i inni).

## II. Projektowanie i opracowanie koncepcji gry planszowej.

1. Zapytaj uczniów, które informacje były dla nich najciekawsze, nowe, ważne. Poproś o uzasadnienie.
2. Poproś uczniów o wymyślenie jednego pytania i jednego zadania do prezentacji.
3. Spróbujcie pogrupować pytania i zadania (kategorie: trasa wędrówki, zawody, obyczaje, sławni Romowie, wiedza ogólna itp.).
4. Powiedz dzieciom, że na podstawie prezentacji będziecie wymyślać grę planszową. Zainspiruj je, żeby w domu przyjrzały się swoim grom i ich instrukcjom – na tej podstawie będą tworzyć własne.

### Drugie spotkanie

1. Zaproponuj, aby fabuła tworzonej gry odnosiła się do wędrówki Romów z Indii do Polski. Każdy zawodnik wciela się w rolę szefa/szefowej taboru, a jego zadaniem jest przedostać się bezpiecznie do Polski.
2. Przeczytajcie jeszcze raz zadania i pytania. Które zadania według dzieci nadają się do gry (są szybkie do wykonania); zastanówcie się, gdzie uczestnicy, którzy nie widzieli prezentacji, mogą znaleźć odpowiedzi na pytania i w jaki sposób mogą zdobyć odpowiednią wiedzę.

Nasze odpowiedzi:

- a. pytania z odpowiedzią do wyboru (kiedy Romowie wyruszyli z Indii?  
A. W X wieku, B. W XII w. C Romowie nie pochodzą z Indii)
  - b. prezentacja wprowadzająca do gry, którą wszyscy gracze oglądają, a gra sprawdza ich pamięć
  - c. wprowadzenie informatora, który za odpowiednią opłatą (żetony zdobyte w grze, piosenka, zadanie, udziela informacji).
3. Naklejcie kółka i elementy mapy na plansze.
  4. Zapiszcie zadania na kolorowych kartach.
  5. Ustalcie reguły gry: na ile punktów oceniane są kolejne zadania, jakie konsekwencje ponosi gracz, jeśli nie odpowie dobrze na pytanie (traci kolejkę, trzeba cofnąć pionek, itp.).
  6. Spisz instrukcję na dużej kartce.

Jeśli pracujesz z większą grupą, to przed trzecim spotkaniem, przygotuj

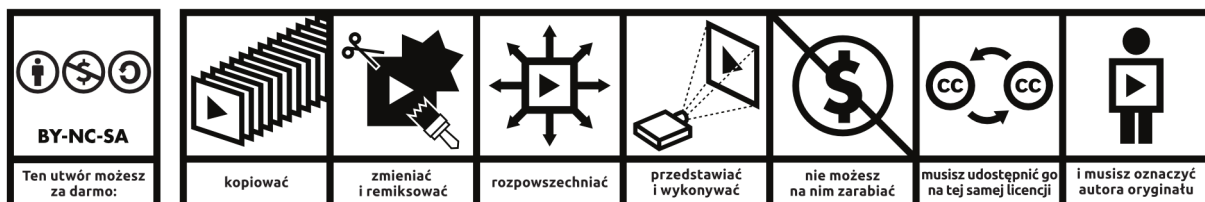
kopie planszy dla wszystkich, tak aby cała grupa mogła zagrać w grę. Jeśli grupa nie jest duża (do 15 osób), możecie grać w 3-osobowych zespołach.

### Trzecie spotkanie

1. Zagrajcie w grę.
2. Zastanówcie się, czy wszystkie polecenia i zadania są precyzyjne sformułowane i określone, czy sprawdzają się w grze. Może jest ich za dużo, albo należy wprowadzić jakieś zmiany.

### Nasze propozycje zadań i pytań:

- wybierz ze zdjęć strój Romki z Rumunii
- jak nazywa się muzyka Romów z Hiszpanii (albo: który z trzech fragmentów muzycznych pochodzi z Hiszpanii)
- narysuj flagę romską
- wybierz ze zdjęć tradycyjne zawody romskie (niedźwiednik, kowal, muzyk)



Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 3.0 Polska – Licencja ta pozwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz tak długo jak utwory zależne będą również obejmowane tą samą licencją. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/pl/>