Agnieszka Podzielińska
Fundacja „Kultury Świata”

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH DLA DZIECI W STARSZYM WIEKU PRZEDSZKOLNYM (6 lat)

Temat: Gra HusBao- nauka zasad, poznanie historii oraz własnoręczne wykonanie gry.
Miejsce: Mokolo 4, Bertoua, Prowincja Wschodnia, Kamerun

Cele:

- Poznanie kultury, tradycji, życia codziennego w innych państwach
- Pobudzenie ciekawości i chęci poznania innych kultur
- Odnajdywanie podobieństw i akceptowanie różnic
- Uczenie otwartości na inne kultury
- Poznanie kultury Kamerunu
- Integracja klasy
- Ćwiczenie umiejętności logicznego myślenia
- Rozwijanie małej i dużej motoryki
- Poznanie różnych rodzajów gier planszowych
- Zachęcenie do wykonania gry w domu- integracja z rodziną

Potrzebne środki i materiały:

- rzutnik multimedialny,
- fotografie przedstawiające grę HusBao,
- chińczyk, szachy, warcaby, inne gry planszowe,
- 36 wkładów do podgrzewaczy,
- plastelina, wieczko kartonika po butach, suche ziarna czerwonej fasoli (48szt, lepiej mieć więcej, gdyż dzieci często gubią nasiona), klej vicol, permanentny flamaster,
- mapa Afryki i świata, globus,
- kserokopie przedstawiające grę HusBao wraz z zasadami gry dla każdego ucznia, gra HusBao (nie jest konieczna)

Metody pracy: grupowa i indywidualna

® Fundacja „Kultury Świata”

Scenariusz został opracowany w ramach projektu: Metody, techniki, materiały dydaktyczne – jak uczyć przedszkolaki języka angielskiego (Kamerun), który był współfinansowany z programu polskiej pomocy zagranicznej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP w 2010 roku.

Przebieg zajęć:

Wprowadzenie

Nauczyciel pyta dzieci jakie znają gry planszowe? Następnie prezentuje dzieciom przykłady gier planszowych. Pyta skąd wzięła się nazwa gry planszowe i co w związku z nią potrzebne jest aby stworzyć taką grę? Kolejne pytania dotyczą kontynentu afrykańskiego? Gdzie się znajduję? Czym się charakteryzuje? Następnie prosi dzieci o odnalezienie Afryki na mapie świata i na globusie.

1. Poznanie najstarszej planszowej gry afrykańskiej HusBao

Nauczyciel prezentuje dzieciom ilustracje gry HusBao, pyta dzieci z czego jest wykonana i czym zastąpić można użyte materiały do jej produkcji w Polsce? Następnie prezentuje krótką historię gry (patrz: materiały dodatkowe dla nauczyciela).

2. Wspólne wykonanie gry HusBao

Nauczyciel oświadcza dzieciom, że dzisiaj poznają tajniki afrykańskiej gry. Poznają nie tylko zasady gry, ale również własnoręcznie i wspólnie ją wykonają. Prosi uczniów o uwagę podczas wykonywania gry i o uczestnictwo w zabawie. Powiadamia, że po zajęciach każde z dzieci otrzyma ilustrację gry oraz jej zasady, dzięki czemu będą mogli stworzyć ją w domu z rodzicami, a później wspólnie z nimi w nią zagrać (załącznik 2- ilustracja oraz zasady gry).

Dzieci usuwają ze świeczek podgrzewaczy wosk, a następnie wypełniają pusty metal plasteliną tak aby wyściełać jej wnętrze jak łódeczkę lub miseczkę. Kiedy świeczki są już gotowe z pomocą nauczyciela rozmieszczają świeczki w czterech rzędach po 8 świeczek, tak aby wypełniły pudełko po butach. Każdy podgrzewacz musi zostać przyklejony w równych odstępach. Dzieci wyznaczają dwie połowy gry i oddzielają je linią narysowaną permanentnym flamastrem. Po wykonaniu gry dzieci porównują swoją grę z ta przedstawioną na fotografii.

3. Poznanie zasad gry HusBao

Nauczyciel prezentuje zasady gry, następnie rozgrywa pierwszą rundę z wybranym uczniem. Następnie pyta dzieci, czy zrozumiały zasady gry, jeśli nie tłumaczy ponownie.

4. Podsumowanie

Nauczyciel dziękuję dzieciom za uczestnictwo w grze i zaprasza dzieci do gry podczas przerw. Wręcza dzieciom zasady gry oraz ilustrację i zachęca do wykonania gry w domu z rodzicami.

® Fundacja „Kultury Świata”

Scenariusz został opracowany w ramach projektu: Metody, techniki, materiały dydaktyczne – jak uczyć przedszkolaki języka angielskiego (Kamerun), który był współfinansowany z programu polskiej pomocy zagranicznej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP w 2010 roku.

Materiały dodatkowe dla Nauczyciela

Historia gry HusBao

Historia gry HusBao jest bardzo długa i sięga ponoć aż 7 tysięcy lat. HusBao jest jedną z najstarszych znanych gier świata i grywa się w nią od wielu tysięcy lat na wszystkich kontynentach. Grają w nią dzisiaj biedni i bogaci, i to bez względu na wiek. Pierwsze zapiski odnoszące się do tej rodziny gier znaleziono już na płytach egipskich piramid.

Szczegółowe zapisy donoszą o tym, że jednymi z pierwszych zagorzałych graczy byli afrykańscy kupcy, spędzający w ten pożyteczny sposób swój wolny czas w oczekiwaniu na towar, odpowiednią do dalszej podróży pogodę czy też statek w porcie. Bywało, że używali do gry bardzo kosztownych rekwizytów, do których należały również szlachetne kamienie, perły czy nawet kawałki złota.

Pochodzenie gry zdradzają jej niezliczone warianty i nazwy, pod którymi znana jest ona na kontynencie afrykańskim. 200 wariantów gry i nieskończona liczba nazw powiązane są z mnogością plemion oraz wielością języków rdzennych mieszkańców tego pięknego kontynentu.

Rdzenne nazwa Mancala pochodzi od słowa „ruszać się", które w języku arabskim brzmi „nagalah". Od tego słowa wywodzi się naukowa nazwa rodziny gier planszowych przeznaczonych dla dwóch osób i polegających na przemieszczeniu kamyków ruchem okrężnym w obrębie kilkunastu, a nawet kilkudziesięciu dołków. Znanych jest 16 podstawowych wariantów tej gry, z których prawdopodobnie ze względu na bardzo proste reguły i jakże spektakularny przebieg najbardziej rozpowszechniony jest wariant HusBao. Opuścił on już przed tysiącami lat kontynent afrykański i rozpowszechnił się w Azji, na Wyspach Karaibskich, w Ameryce Południowej i Europie. Najbardziej charakterystycznymi elementami tej grupy gier są kamyki, przemieszczane w obrębie dołków według określonych zasad, oraz fakt zdobywania kamieni przez graczy.

Pierwsze plansze odkryto w miastach Matara oraz Yeha w Etiopii. Znaleziska datowane są na pierwsze stulecia przed naszą erą. Pierwsze opisy znaleziono w księdze pieśni Kit-al-Aghani napisanej w pierwszym tysiącleciu przez arabskiego myśliciela „Ali Abul-al-Faraja" (897-967), pochodzącego z miasta Esfahn w Iranie.

W 1640 roku gra przyszła wraz z niewolnikami do Europy, rozprzestrzeniając się jednocześnie po całym świecie. Stała się ona tak popularna, że w wielu państwach już w XVIII wieku organizowano wielkie jej turnieje. Już wtedy poznali ją nasi sąsiedzi np. Rosja, Niemcy, Czechy i Słowacja.W Azji początkowo w HusBao grały tylko kobiety i dzieci.

Na przełomie XIX i XX stulecia angielski naukowiec Harold James Ruthven Murray (1868-1955), zajmujący się badaniem gier planszowych, opisał wiele wariantów gry oraz sporządził listę ponad 200 tradycyjnych nazw, które w Afryce różniły się nawet w obrębie 15 km. Nasza nazwa HusBao wywodzi się z Tanzanii oraz Namibii, gdzie występowała jako Hus oraz Bao.

Plansze do gry były wyrabiane z jednego kawałka drewna i zdobione ręcznie z takim poświęceniem, że można je dziś uznać za dzieła sztuki. Najpiękniejsze z nich zdobią dzisiaj wiele

® Fundacja „Kultury Świata"

Scenariusz został opracowany w ramach projektu: Metody, techniki, materiały dydaktyczne – jak uczyć przedszkolaki języka angielskiego (Kamerun), który był współfinansowany z programu polskiej pomocy zagranicznej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP w 2010 roku.

ekspozycji muzealnych na całym świecie.

I tak jak afrykańscy królowie i bogaci kupcy grywali złotem, tak dzisiaj grywa się w HusBao, z tą tylko różnicą, że dzisiaj gra się wszystkim, czym się da. Dzieci grają znalezionymi kamieniami, łupinami orzechów lub nasionami, wykopując po prostu dołki w ziemi.

Gra rozprzestrzeniła się po całym świecie i znana jest również pod charakterystycznymi dla danego kraju lub regionu nazwami. W krajach wyspiarskich nosi najczęściej miano muszelkowej gry, w USA gry w orzeszki. W krajach Basenu Morza Śródziemnego oraz Azji nazywano ją często złodziejem pereł, w Niemczech gorączką zbierania, a jeszcze gdzie indziej grą w fasolki. W Polsce od niedawna znana jest pod nazwą HusBao lub po prostu kamykowej gry.

Źródło: http://www.husbao.pl/index.php?dzial=historia

Ilustracja 1: żródło:http://ecx.images-amazon.com/images/I/51Gx9uTsoNL.jpg

Zasady gry HusBao

Poniżej opisujemy trzy najbardziej rozpowszechnione zasady gry HusBao z 48 kamieniami na planszy posiadającej 32 dołki. Gra przeznaczona jest dla dwóch osób w dowolnym wieku. Plansza do HusBao składa się z czterech rzędów okrągłych dołków po osiem w każdym rzędzie. Każdy z graczy kontroluje dwa rzędy dołków leżących po jego stronie planszy. Rząd wewnętrzny nazywany jest frontem, a zewnętrzny zapleczem. Ruch w grze, składający się często z wielu etapów, polega na

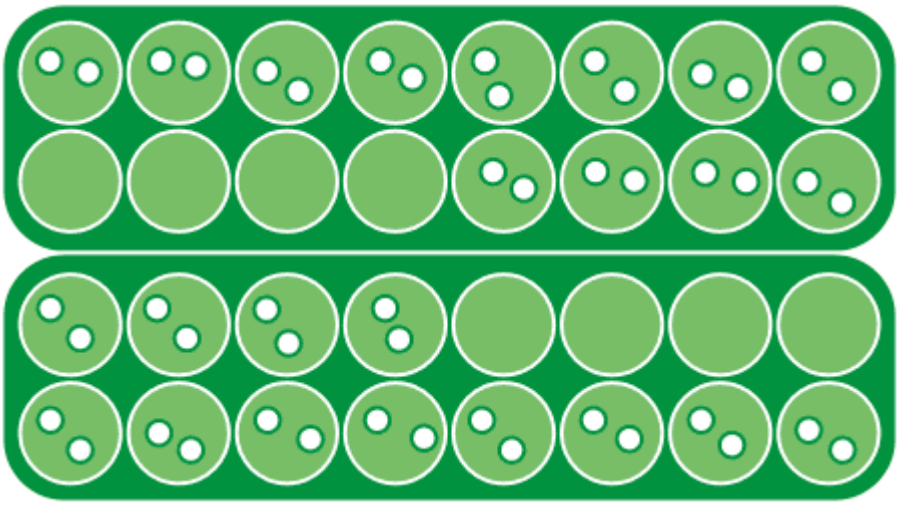
® Fundacja „Kultury Świata”

Scenariusz został opracowany w ramach projektu: Metody, techniki, materiały dydaktyczne – jak uczyć przedszkolaki języka angielskiego (Kamerun), który był współfinansowany z programu polskiej pomocy zagranicznej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP w 2010 roku.

zabraniu z wybranego dołka wszystkich kamieni i wrzucaniu ich (rozsiewaniu) pojedynczo do kolejnych swoich dołków, zgodnie z obranym lub ustalonym zasadami kierunkiem. Zabieranie kamieni z rzędów przeciwnika możliwie jest według określonych wariantem gry zasad. Celem gry jest zebranie jak największej liczby kamieni i doprowadzenie do sytuacji, w której przeciwnik nie może wykonać kolejnego ruchu, ponieważ nie posiada on swojego dołka wypełnionego więcej aniżeli jednym kamieniem. W wariancie trzecim nazwanym "Front" końcem gry jest opróżnienie linii frontowej.

Początek gry - układ kamieni

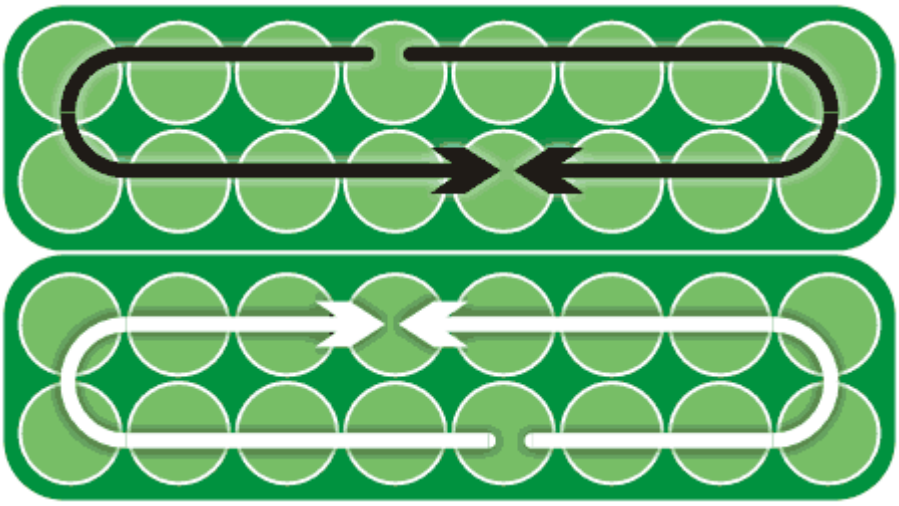
We wszystkich opisywanych przez nas wariantach, charakterystycznych dla tej odmiany gry nazwanej HusBao, kamienie ustawione są tak, jak na zdjęciu. Każdy gracz posiada na swojej stronie planszy łącznie 24 kamienie. Każdy z graczy posiada 4 puste dołki po swojej prawej stronie w rzędzie frontowym. W każdym z pozostałych dołków na planszy znajdują się po dwa kamienie. Grę można rozpocząć z dowolnego dołka. (Uwaga! W komplecie do gry HusBao znajduje się kilka kamieni zapasowych. Do rozegrania partii potrzebnych jest ich 48).



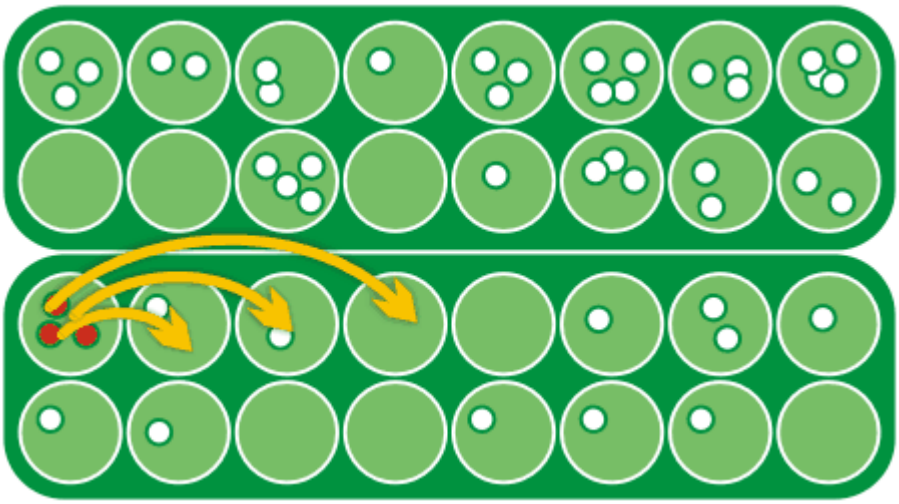
Ruch wykonuje się zawsze okrężnie w obrębie wszystkich swoich, i tylko swoich, dołków (patrz rysunek). W przypadku wariantu bez nakazanego stałego kierunku gry obieramy go zawsze na początku każdego ruchu i do końca wszystkich jego etapów nie możemy go zmieniać. Ruch możemy rozpocząć z dowolnego dołka, znajdującego się po naszej stronie planszy, pod warunkiem, że znajduje się w nim więcej aniżeli jeden kamień.

® Fundacja „Kultury Świata”

Scenariusz został opracowany w ramach projektu: Metody, techniki, materiały dydaktyczne – jak uczyć przedszkolaki języka angielskiego (Kamerun), który był współfinansowany z programu polskiej pomocy zagranicznej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP w 2010 roku.

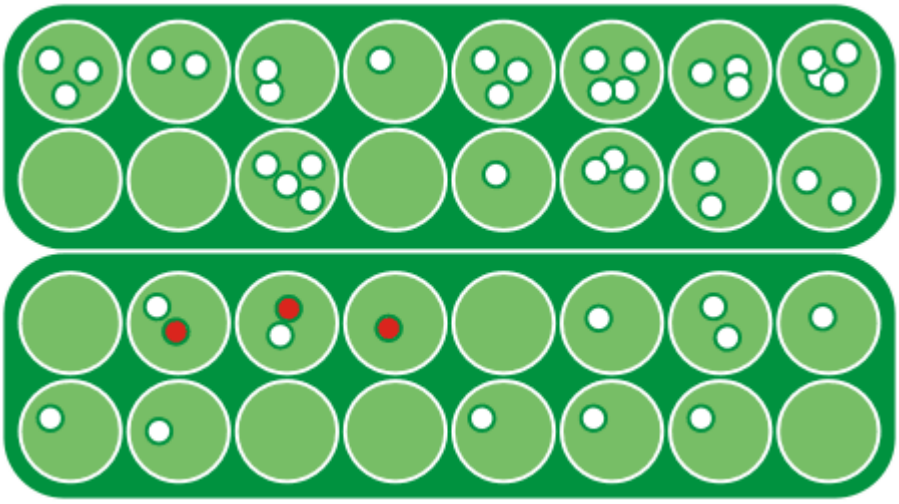


Jeśli w żadnym z naszych dołków nie znajduje się więcej aniżeli jedne kamień, oznacza to koniec gry i automatyczną naszą przegraną (nie dotyczy wariantu gry HusBao "Front"). Jeden ruch (posunięcie) może zawierać kilka etapów. Zaczyna się on zawsze z dołka w którym jest więcej aniżeli jeden kamień i polega na wyjęciu z niego wszystkich kamieni i rozsiewaniu ich pojedynczo do kolejnych swoich dołków w obranym kierunku. Jeśli ostatni kamień jednego etapu wpada do dołka wypełnionego chociażby jednym kamieniem, bez znaczenia w którym z rzędów to wypadnie, to gracz otrzymuje prawo wykonania kolejnego etapu ruchu nawet jeśli nie miał możliwości pozyskania kamieni przeciwnika. Wybiera on ponownie wszystkie znajdujące się w tym dołku kamienie i rozsiewa je dalej w tym samym kierunku, zaczynając od kolejnego dołka. Dołek do którego wpadł ostatni kamień z ręki staje się tym sposobem początkiem następnego etapu ruchu i pozostaje pusty. Jeśli na końcu danego etapu ostatni kamień wpada do dołka rzędu frontowego i istnieje możliwość pozyskania kamieni przeciwnika, to nawet jeśli był on dołkiem pustym, gracz po pozyskaniu kamieni przeciwnika nabiera prawa do kontynuacji ruchu. I tak dalej, aż do sytuacji, w której ostatni kamień z ręki trafi do pustego dołka bez możliwości pozyskania kamieni przeciwnika. Dla ułatwienia polecamy w przypadku pozyskiwania kamieni przekładać je najpierw do swojego dołka, po czym wybierać wszystkie w celu kontynuacji ruchu. Takie zachowanie ułatwia orientację.



® Fundacja „Kultury Świata”

Scenariusz został opracowany w ramach projektu: Metody, techniki, materiały dydaktyczne – jak uczyć przedszkolaki języka angielskiego (Kamerun), który był współfinansowany z programu polskiej pomocy zagranicznej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP w 2010 roku.



Zabieranie, pozyskiwanie (łupienie) kamieni w wersji podstawowej HusBao

Jeśli ostatni kamień, dowolnego etapu ruchu wpadł do dołka (nie ma znaczenia, czy jest on pusty czy nie) sąsiadującego z dołkiem przeciwnika, a więc musi to być dołek w rzędzie frontowym, w którym to znajduje się dowolna liczba kamieni, to mamy prawo i obowiązek ich przywłaszczenia. Zabieramy je i wypełniamy nimi swój dołek, co umożliwia nam kolejny etap naszego ruchu nawet w przypadku gdy dołek był pusty. Uwaga! Zabieramy kamienie tylko z dołka (dołków) znajdującego się bezpośrednio naprzeciw (prostopadle a nie po skosie). Jeśli ostatni kamień wpada do pustego dołka, a przeciwnik nie posiada w sąsiadującym dołku frontowym kamieni, ruch uważany jest za zakończony.

HusBao "Bis"

Podwójny łup - ułatwiony wariant gry

Jeśli podczas pozyskiwania kamieni z rzędu frontowego przeciwnika w dołku znajdującym się w linii prostej (nie po skosie) bezpośrednio za nim w rzędzie zaplecza znajdują się również kamienie, przypada nam podwójny łup. Wszystkie pozyskane w ten sposób kamienie rozsiewany we własnych dołkach, kontynuując ruch. Uwaga! Gracz nigdy nie ma prawa do łupienia kamieni z rzędu zaplecza, jeśli dołek w rzędzie frontowym - jest pusty. Taką sytuację nazywamy "brakiem pomostu".

Zakończenie jednego posunięcia

Zakończenie jednego posunięcia to chwila, kiedy nasz ostatni kamień wpada do pustego dołka i nie ma możliwości pozyskania kamieni przeciwnika. Zasada to dotyczy wszystkich wariantów gry.

Źródło: http://www.pionek.net/content/view/772/27/

® Fundacja „Kultury Świata”

Scenariusz został opracowany w ramach projektu: Metody, techniki, materiały dydaktyczne – jak uczyć przedszkolaki języka angielskiego (Kamerun), który był współfinansowany z programu polskiej pomocy zagranicznej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP w 2010 roku.