

Ada Judytka i zaginiony tałes

Agnieszka Suchowierska

Autorka: Agnieszka Suchowierska

Wiek uczniów: 10–12 lat

Czas: 90 min

Temat lekcji 1: Wszystkie kraje
mają swoje obyczaje



Materiały:

- książka *Ada Judytka i zaginiony tałes*
- tekst refrenu piosenki *Cziribim cziribom*
- szablon drejbla, ostre patyczki, klej
- papierowe cukierki
- tekst – instrukcja gry w drejbla

Lektura jest doskonałą okazją do rozmowy na temat odmienności, różnic kulturowych, językowych. Przed II wojną światową w wielu miejscowościach w Polsce mieszkali Żydzi, obecnie nasz kraj znów staje się coraz bardziej zróżnicowany narodowościowo, co widać też w szkołach, gdzie potrzebne są przyjazne współistnienie, tolerancja, zrozumienie i wzajemna przychylność.

Przebieg zajęć:

1. Rozmowa z uczniami na temat wrażeń po przeczytaniu lektury.

- Kim była tytułowa bohaterka książki?
- Co oznacza jej imię?
- W jaki sposób doszło do zaginięcia tałesu?
- Do czego tałes był potrzebny mamie Ady?
- Jakie święto obchodziła Ada?
- Jakich przyjaciół miała Ada?
- Jakie zauważyliście różnice między przyjaciółmi? (odpowiedź pisemna)
- Jakie poznaliście zwyczaje związane z różnymi kulturami?

2. Jeśli w klasie znajdują się uczniowie innej narodowości i/lub religii – nauczyciel prosi ich o zaprezentowanie swoich zwyczajów, np. związanych z Nowym Rokiem.

Wspólne śpiewanie refrenu żydowskiej piosenki dla dzieci *Cziribim cziribom* (proszę odnaleźć piosenkę na YouTube) (Ciekawostka: piosenka ta jest związana z miastem Chełm). Nauczyciel rozdaje kartki z tekstem piosenki (**Załącznik 1**).

Jeśli w klasie znajdują się uczniowie innej narodowości i/lub religii, mogą zaprezentować piosenkę w ich języku.

3. Praca w grupach.

A. Wspólne układanie przez uczniów pociętej układanki sprawdzającej stopień zrozumienia tekstu książki (**Załącznik 2**).

B. Gra w drejdlą.

Każda grupa otrzymuje:

- jeden szablon drejdlą (**Załącznik 3**) (należy go wyciąć, złożyć i skleić), patyczek
- jeden arkusz z cukierkami (**Załącznik 4**) (trzeba je powycinać) i instrukcję gry w drejdlą (**Załącznik 5**). Wspólne odczytanie.

4. Ustne wyjaśnienie zasad gry w drejdlą. Zapisanie ich przez uczniów w uproszczony sposób na tablicy lub w zeszytach, np.:

nun – przepada kolejka

gimel – bierzesz wszystkie



hei – bierzesz połowę



shin – oddaj



pusty bank – każdy oddaje





Załącznik 1

**Cziribim cziribom**

Cziribim cziribom
 cziribim bom bom
 bom bom bom bom
 Cziribim chiribom
 cziribim bom bom bom bom
 Cziri biri biri biri
 biri biri biri biri
 biri biri biri biri
 bim bom bom
 Cziri biri biri biri
 biri biri bom
 cziri bim bom bom bom bom bom

Cziribim cziribom

Cziribim cziribom
 cziribim bom bom
 bom bom bom bom
 Cziribim chiribom
 cziribim bom bom bom bom
 Cziri biri biri biri
 biri biri biri biri
 biri biri biri biri
 bim bom bom
 Cziri biri biri biri
 biri biri bom
 cziri bim bom bom bom bom bom

Cziribim cziribom

Cziribim cziribom
 cziribim bom bom
 bom bom bom bom
 Cziribim chiribom
 cziribim bom bom bom bom
 Cziri biri biri biri
 biri biri biri biri
 biri biri biri biri
 bim bom bom
 Cziri biri biri biri
 biri biri bom
 cziri bim bom bom bom bom bom

Cziribim cziribom

Cziribim cziribom
 cziribim bom bom
 bom bom bom bom
 Cziribim chiribom
 cziribim bom bom bom bom
 Cziri biri biri biri
 biri biri biri biri
 biri biri biri biri
 bim bom bom
 Cziri biri biri biri
 biri biri bom
 cziri bim bom bom bom bom bom





Załącznik 2



	szofar
	jabłko
	tałes
אבגדהווחטי כךלמסנוסע פפציקרשת	alef bet

Rosz Haszana! הנשה שאר	Nowy Rok
	Tora
	Purim
	chałka

	alef
	bet
 Szalom!	powitanie
	flaga Izraela

	gwiazda Dawida
	menora
	miód
	dreidel





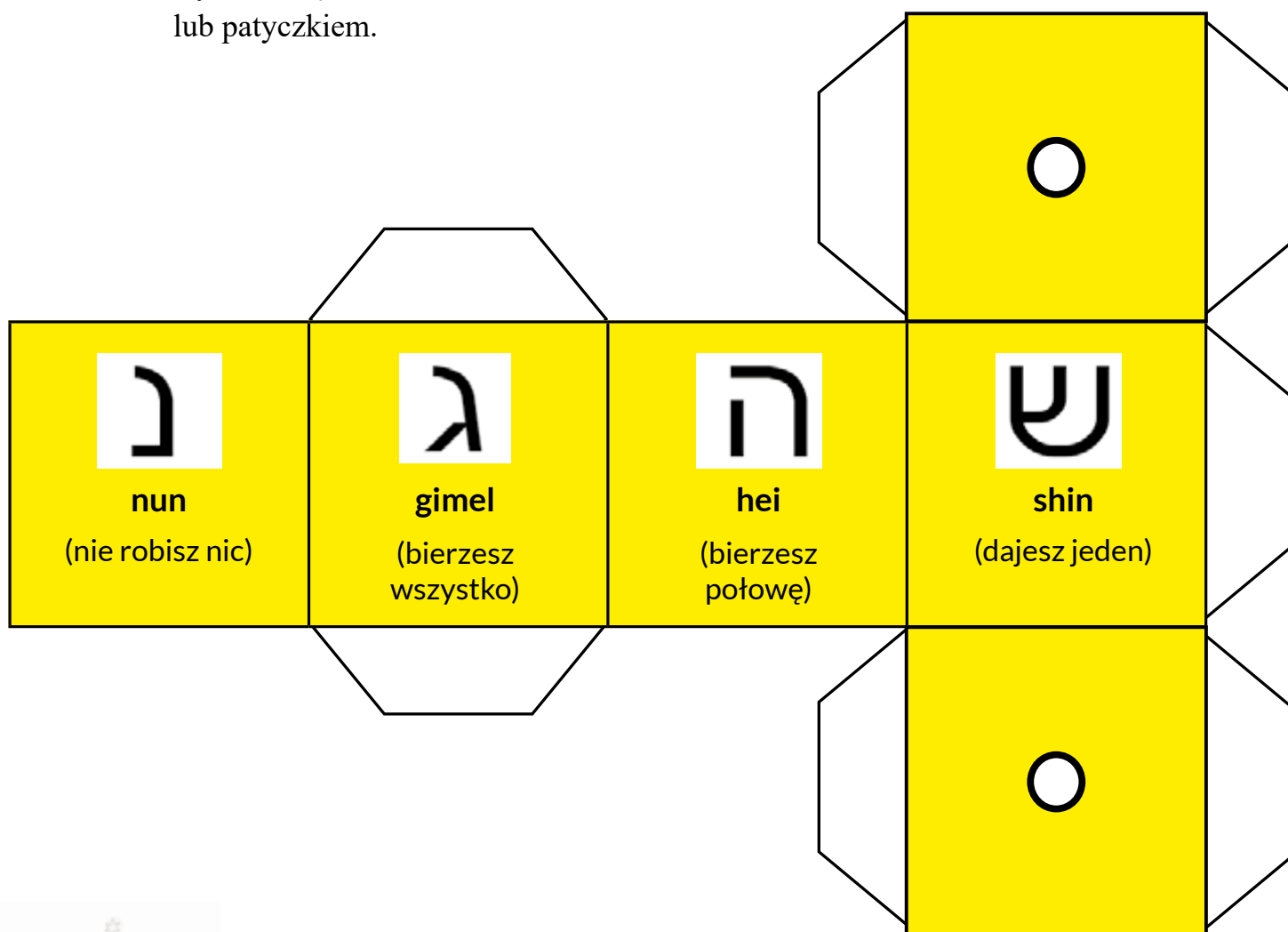
Załącznik 3



Zrób sobie drejdl!



























































Wytnij i złoż sześcian. Sklej bryłę, a następnie przebij ją na wylot wykałaczką, krótkim ołówkiem lub patyczkiem.



Załącznik 4







Załącznik 5



Zasady gry w drejbla

1. Każdy z graczy przystępuje do gry z określoną, jednakową liczbą cukierków.
2. Każdy gracz oddaje do „banku” swój jeden cukierek.
3. Następnie każdy kolejno kręci drejblem i zabiera z banku lub wpłaca do niego swoje cukierki w zależności od tego, która litera ukaże się po zatrzymaniu bączka:

nun – graczowi przepada kolejka

gimel – obracający bączkiem bierze z banku wszystko

hei – obracający bączkiem bierze połowę (jeśli w banku jest nieparzysta liczba cukierków to połowę plus jeden cukierek)

shin – obracający dodaje do „banku” jeden cukierek

4. Gdy bank jest pusty, każdy gracz oddaje jeden cukierek.
5. Gra toczy się w ciągu wyznaczonego czasu lub dopóki jeden gracz nie wygra wszystkich cukierków.
6. Kiedy któremuś z graczy skończą się cukierki, może on poprosić o pożyczanie ich. Pozostali gracze mogą, ale nie muszą się na to zgodzić.

Zasady gry w drejbla

1. Każdy z graczy przystępuje do gry z określoną, jednakową liczbą cukierków.
2. Każdy gracz oddaje do „banku” swój jeden cukierek.
3. Następnie każdy kolejno kręci drejblem i zabiera z banku lub wpłaca do niego swoje cukierki w zależności od tego, która litera ukaże się po zatrzymaniu bączka:

nun – graczowi przepada kolejka

gimel – obracający bączkiem bierze z banku wszystko

hei – obracający bączkiem bierze połowę (jeśli w banku jest nieparzysta liczba cukierków to połowę plus jeden cukierek)

shin – obracający dodaje do „banku” jeden cukierek

4. Gdy bank jest pusty, każdy gracz oddaje jeden cukierek.
5. Gra toczy się w ciągu wyznaczonego czasu lub dopóki jeden gracz nie wygra wszystkich cukierków.
6. Kiedy któremuś z graczy skończą się cukierki, może on poprosić o pożyczanie ich. Pozostali gracze mogą, ale nie muszą się na to zgodzić.