

Z EUROPKIEM PRZEZ EUROPE



Z Europkiem przez Europę! to wyjątkowa gra, w której wesoły smok Europek zabiera graczy w pełną przygód podróż po Europie. Smok postanowił wyruszyć ze Strasburga, miejsca swojego pochodzenia, aby odwiedzić dawno niewidzianego kuzyna Smoka Wawelskiego. Podróż okazuje się fascynującą wyprawą po kontynencie. Gracze razem z Europkiem odkrywają ciekawe miejsca, potrawy, tradycje i zwyczaje. Pokonując kolejne pola planszy, każdy uczestnik ma możliwość sprawdzić i poszerzyć swoją znajomość zagadnień z zakresu geografii, wiedzy ogólnej i wyrażen w językach obcych.

Wskazówka metodyczna dla nauczyciela:

Gra może być wykorzystywana przez nauczyciela jako atrakcyjna pomoc dydaktyczną na lekcjach różnych przedmiotów (np. języków obcych). Bogactwo ilustracji odnoszących się do historii, geografii, kultury, obyczajów i wiedzy ogólnej pozwala na przeprowadzenie ciekawej lekcji, która aktywizuje każdego ucznia. Dodatkowy komplet pustych kart dołączony do gry umożliwia stworzenie zestawu własnych pytań bazujących na doświadczeniach kulturowych i językowych uczniów. Uzupełniona w ten sposób talia pozwala dostosować grę do każdego poziomu edukacyjnego i językowego.

Podpowieź metodyczna:

W celu lepszej organizacji przebiegu gry z udziałem najmłodszych graczy, można pominąć etap rozkładania kart wiedzy i podróży. Wszystkie pytania i polecenia mogą być odczytane przez nauczyciela z instrukcji

Koncepcja gry opiera się na założeniach *Europejskiego portfolio językowego*, narzędzia samooceny oraz dokumentowania drogi, jaką przemierza uczeń w procesie uczenia się języków obcych. Celem *Europejskiego portfolio językowego* i gry *Z Europkiem przez Europę* jest zwiększenie motywacji dzieci i młodzieży do zdobywania nowych kompetencji językowych i międzykulturowych poprzez promowanie wielojęzyczności oraz ukazywanie kontekstu międzykulturowego w życiu codziennym.

Cel gry:

Celem gry jest dotarcie wraz ze smokiem Europkiem ze Strasburga do Krakowa, przesuwając pionki po torze gry zgodnie z liczbą oczek wyrzuconych na kostce. Tor gry wiedzie przez kraje Europy, a poszczególne pola zawierają odniesienia do poleceń **kart wiedzy** albo **podróży**.

Liczba graczy: od 2-5

Wiek: 8 +

Elementy:

- 1 plansza
- 1 książeczka kart podróży
- 31 kart wiedzy (+30 pustych kart wiedzy)
- 6 pionków
- 2 kostki
- 2 woreczki na karty i pionki
- 1 instrukcja

Przygotowanie do gry:

1. Planszę należy rozłożyć na środku stołu.
2. Karty wiedzy należy posortować i, zgodnie z numerami pól oznaczonymi na rewersie karty, umieścić we wskazanym miejscu wzdłuż brzegu planszy. Karty z tym samym numerem pola należy przetasować i w losowej kolejności umieścić jedna na drugiej przy polu ze wskazanym numerem. Książeczkę z kartami podróży należy umieścić we wskazanym miejscu na planszy. Wszystkie karty mają zakrytą treść.
3. Każdy z graczy wybiera jeden pionek i umieszcza go na polu START.
4. Gracze po kolei rzucają kostką. Graczem rozpoczynającym zostaje osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek na kostce.

Przebieg gry:

1. Gracz rozpoczynający rzuca kostką i przesuwając pionek do przodu o taką liczbę pól, ile oczek wyrzucił na kostce.
2. **Jeśli pionek gracza stanie na czerwonym polu podróży**, gracz odszukuje w książeczce kart podróży polecenie przypisane do danego pola. Po wykonaniu polecenia gracz kończy swój ruch. Jeśli gracz stanie na narożnym polu planszy, zastosowuje się do opisanego na nim polecenia. (np. rzut harmonijki z kartami podróży)



Jeśli pionek gracza stanie na niebieskim polu wiedzy, gracz odkrywa pierwszą z wierzchu kartę z numerem pola, na którym się znajduje, i czyta na głos treść karty. Karta wiedzy zobowiązuje gracza do udzielenia odpowiedzi na pytanie. W zależności od udzielenia poprawnej lub błędnej odpowiedzi, gracz przesuwa pionek o wskazaną na karcie liczbę pól. Poprawność odpowiedzi gracze mogą sprawdzić w kluczu zamieszczonym na końcu instrukcji. Po przeczytaniu i wykonaniu polecenia gracz umieszcza kartę na dole pliku kart wiedzy przypisanego do danego pola. (np. rzut wybranego fragmentu planszy z ułożonym plikiem karty wiedzy)



3. Jeśli podczas gry pionek jednego gracza stanie na polu zajmowanym przez innego gracza, zadaniem posiadaczy zgromadzonych w jednym miejscu pionków jest przywitanie się w obcym języku. Gracze mogą powitać się w różnych językach.
4. Po przesunięciu pionka i wykonaniu poleceń kart gracz po lewej stronie rozgrywającego zaczyna swoją turę.
5. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy postawi pionek na polu META.
6. Jeśli w grze bierze udział od trzech do sześciu graczy, pozostali mogą toczyć dalej grę o 2. i 3. miejsce.

Spis poleceń podróży:

- 5 Paryż** – Zwiedzasz wieżę Eiffla – tracisz następną kolejkę.
- 9 Eurotunel** – Jedziesz pociągiem przez Eurotunel. Przesuwasz się o 3 pola do przodu.
- 15 Londyn** – Zwiedzanie muzeum figur woskowych zajmuje Ci całe popołudnie. Na dodatek w którejś z sal muzeum zgubiłeś mapę Londynu. Cofasz się o 2 pola.
- 27 Madryt** – Europej zaprosił Cię na spacer po Paseo del Prado, aby pokazać Ci Królewskie Ogrody Botaniczne i Muzeum Prado. Przesuwasz się o 2 pola do przodu.
- 34 Morze Śródziemne** – W trakcie rejsu do Włoch dopadł Was sztorm. Z powodu silnego wiatru cofasz się o 2 pola.
- 42 Morze Jońskie** – Płyniecie do Grecji. W czasie rejsu piękny syreni śpiew tak zauroczył Ciebie i Europka, że zatrzymaliście się aby posłuchać koncertu. Tracisz następną kolejkę.
- 46 Transylwania** – Mijacie Transylwanię i zamek rumuńskiego księcia Drakuli. Chcecie z Europkiem jak najszybciej opuścić to mroczne i straszne miejsce. Przesuwasz się o 3 pola do przodu.
- 58 Alpy** – Mijacie z Europkiem najwyższe góry Europy Środkowej - Alpy. W najwyższych partiach wciąż leży śnieg, więc musicie być bardzo ostrożni. Cofasz się o 2 pola.
- 73 Dolina Muminków** – Zmarzliście z Europkiem w drodze na północ Europy. Zatrzymujecie się w Dolinie Muminków, aby razem z Panną Migotką i Muminkiem napić się gorącej herbaty i zjeść pyszne bułeczki z masą migdałową i bitą śmietaną. Tracisz następną kolejkę.
- 80 Moskwa** – W Moskwie razem z Europkiem szukacie prezentu dla kuzyna smoka w sklepikach przy Placu Czerwonym. Sprzedawca Jurij zaproponował Wam własnoręcznie malowaną matrioszkę - zabawkę złożoną z drewnianych, wydrążonych w środku lalek, włożonych jedna w drugą. Zadowoleni z zakupu pakujecie zabawkę i biegniecie na dworzec kolejowy, żeby zdążyć na pociąg do Polski. Przesuwasz pionek o 3 pola do przodu.

- 13 Dover** – O godzinie 14:00 Twój prom przybija do wybrzeża Wielkiej Brytanii.
1. Jak o tej porze witają się Anglicy?
 2. Która godzina jest o tej porze w Polsce?
 3. Jakie regiony, oprócz Anglii, znajdują się na wyspie Wielkiej Brytanii?
- Jeśli poprawnie odpowiesz, przesuwasz się o 1 pola do przodu.
Jeśli nie, cofasz się o 3 pola.
- 16 Londyn** – W Londynie odwiedzasz królewską rodzinę mieszkającą w pałacu Buckingham.
1. Jak nazywa się obecnie panujący monarcha?
 2. Spotkanie przerywa dobiegający zza okna donośny dźwięk dzwonu największego zegara w Londynie. Jak nazywa się ten dzwon?
 3. Jak należy zwracać się do angielskiego lorda?
- Jeśli poprawnie odpowiesz, przesuwasz się o 2 pola do przodu.
Jeśli nie, tracisz następną kolejkę.
- 18 Dublin** – Spacerując z Europejkiem po Dublinie, zauważyliście:
1. że w mieście obowiązuje ruch lewostronny. W którą stronę powinieneś najpierw spojrzeć, wchodząc na pasy?
 2. zieloną roślinę będącą symbolem Irlandii. Co to za roślina?
 3. przygotowania do święta patrona Irlandii, które jest obchodzone 17 marca. Co to za święto?
- Jeśli poprawnie odpowiesz, lecisz samolotem 5 pól do przodu.
Jeśli nie, cofasz się o 2 pola.
- 31 Andaluzja** – Europejczyk uwielbia piaszczyste plaże Andaluzji, południowej części Hiszpanii.
1. Jak nazywa się najpopularniejszy taniec tego regionu?
 2. Jakie miasto jest stolicą tego regionu?
 3. Jakie owoce rosną na drzewach lub krzewach w tym regionie? Wymień co najmniej jeden owoc.
- Jeśli poprawnie odpowiesz, przesuwasz się o 4 pola do przodu.
Jeśli nie, cofasz się o 2 pola.
- 36 Rzym** – Europejczyk
1. bardzo zgłodniał. Chętnie zjadłby danie typowe dla kuchni włoskiej. Wymień choć 2 włoskie potrawy?
 2. poznał wesołego sprzedawcę lodów Giuseppe. Jak brzmiałoby imię sprzedawcy w Polsce?
 3. spotkał na spacerze drewnianego pajaca, którego nos wydłuża się za każdym razem, gdy kłamie. Jak ma na imię ten pajac wystrugany przez Dżepetto?
- Jeśli poprawnie odpowiesz, przesuwasz się o 3 pola do przodu.
Jeśli nie, cofasz się o 4 pola.
- 44 Ateny** – Dopłynęliście do Grecji. Na brzegu przygotowano spotkanie powitalne, podczas którego poznajecie
1. grecki taniec i muzykę. Czy potrafisz zatańczyć tradycyjny taniec zorbe? Zatańcz!
 2. legendy i opowieści o greckich bogach i herosach. Jak nazywał się mitologiczny władca wszystkich bogów i ludzi, który mieszkał na górze Olimp?
 3. smaki śródziemnomorskich potraw. Wymień podstawowe składniki sałatek greckiej!
- Jeśli poprawnie odpowiesz (zatańczysz) przesuwasz się o 3 pola do przodu.
Jeśli nie, cofasz się o 2 pola.

51

Budapeszt – Przybyliście z Europejkiem na Węgry.

1. Chcielibyście wykąpać się dla ochłody. Jak nazywa się największe jezioro Europy Środkowej położone w tym kraju?
2. Jak nazywa się typowe węgierskie danie z papryką?
3. Przez stolicę tego kraju przepływa rzeka Dunaj. Jak nazywa się prawy i lewy brzeg miasta?

Jeśli poprawnie odpowiesz, przesuwasz się o 3 pola do przodu.

Jeśli nie, cofasz się o 2 pola.

61

Praga – Spacerując po czeskiej Pradze,

1. zgłodnieliście. Chcecie spróbować typowej potrawy kuchni czeskiej. Jakie danie zamówicie?
2. przechodzicie zabytkowym mostem przez rzekę. Czym imieniem nazwano ten most?
3. zauważyliście na placu przed Ratuszem Staromiejskim występ czeskiego zespołu ludowego.

Podaj nazwę najpopularniejszego czeskiego tańca ludowego?

Jeśli poprawnie odpowiesz, przesuwasz się o 3 pola do przodu.

Jeśli nie, tracisz następną kolejkę.

66

Berlin – Dotarliście do Niemiec.

1. Czy wiesz w jakich innych krajach europejskich język niemiecki jest oficjalnym językiem urzędowym? Wymień co najmniej dwa państwa.
2. Czy wiesz, że dzięki bliskiemu sąsiedztwu i wspólnej historii, w języku polskim jest wiele zapożyczeń z języka niemieckiego. Podaj przykład „zapożyczonego” słowa związanego z jedzeniem?
3. Europejczyk chce zaprosić Cię na paradę bohaterów bajek braci Grimm. Wymień 2 bajki tych niemieckich pisarzy?

Jeśli poprawnie odpowiesz, przesuwasz się o 2 pola do przodu.

Jeśli nie, cofasz się o 3 pola.

77

Rovaniemi – Laponia Przybyliście z Europejkiem do północnej Finlandii, gdzie odwiedzacie świętego Mikołaja. W trakcie spotkania Mikołaj zapytał,

1. jak w innych krajach nazywają osobę rozdającą prezenty bożonarodzeniowe? Wymień choć 2 nazwy.
2. którego dnia w roku obchodzone jest jego święto?
3. ile reniferów jeździ w jego zaprzęgu?

Jeśli poprawnie odpowiesz, przesuwasz się o 2 pola do przodu.

Jeśli nie, cofasz się o 5 pól.

85

Kraków – Dotarliście z Europejkiem do Krakowa! Czekają Was spacer na Wawel, gdzie mieszka kuzyn Europejka, Smok Wawelski. Mijacie Kościół Mariacki i Sukiennice na Rynku Głównym. Zbliżając się do Zamku Królewskiego nad Wisłą, widzicie ogromny napis: WELCOME/WILLKOMMEN/BIENVENUE/Добро пожаловать.

Czy wiesz co znaczą te słowa?

Gratulacje Twoja europejska podróż jest zakończona!

O swoich wrażeniach i przygodach możesz teraz opowiedzieć znajomym, przyjaciółom lub rodzicom.

13

1. Jak o tej porze witają się Anglicy? (GOOD AFTERNOON)
2. Która godzina jest teraz w Polsce? (15:00)
3. Jakie regiony, oprócz Anglii, znajdują się na wyspie Wielkiej Brytanii? (WALIA, SZKOCJA)

15

1. Jak nazywa się obecnie panujący monarcha? (ELŻBIETA II)
2. Jak nazywa się ten dzwon? (BIG BEN)
3. Jak należy zwracać się do angielskiego lorda? (SIR)

18

1. W którą stronę powinienś najpierw spojrzeć, wchodząc na pasy? (W PRAWO)
2. Co to za roślina? (KONICZYNA)
3. Co to za święto? (DZIEŃ ŚW. PATRYKA)

31

1. Jak nazywa się najpopularniejszy taniec tego regionu? (FLAMENCO)
2. Jakie miasto jest stolicą tego regionu? (SEWILLA)
3. Jakie owoce rosną na drzewach lub krzewach w tym regionie? Wymień co najmniej jeden owoc. (CYTRUSY, WINOGRONA, DAKTYLE, OLIWKI itp.)

36

1. Wymień choć 2 włoskie potrawy? (PIZZA, SPAGHETTI, RISOTTO, LAZANIA, TIRAMISU itp.)
2. Jak brzmiłoby imię sprzedawcy w Polsce? (Józef)
3. Jak ma na imię ten pająk występujący przez Dżepetto? (PINOKIO)

44

1. Tradycyjny taniec zorba – (tancerze tworzą linie, kładąc ręce na ramiona sąsiada i improwizują, podnosząc nogi i skacząc w rytm muzyki).
2. Jak nazywał się mitologiczny władca wszystkich bogów i ludzi, który mieszkał na górze Olimp? (ZEUS)
3. Wymień podstawowe składniki sałatki greckiej? (POMIDORY, OGÓRKI, PAPRYKA, CEBULA, SER FETA, OLIWKI)

51

1. Jak nazywa się najwiękšie jezioro Europy Środkowej położone w tym kraju? (BALATON)
2. Jak nazywa się typowe węgierskie danie z papryką? (LECZO, GULASZ, SALAMI itp.)
3. Jak nazywa się prawy i lewy brzeg miasta? (BUDA I PESZT)

61

1. Jakie danie zamówicie? (KNEDLIKI)
2. Czyim imieniem nazwano ten most? (MOST ŚWIĘTEGO KAROLA)
3. Podaj nazwę najpopularniejszego czeskiego tańca ludowego? (POLKA)

66

1. Czy wiesz w jakich innych krajach europejskich język niemiecki jest oficjalnym językiem urzędowym? (AUSTRIA, LIECHTENSTEIN, LUXEMBURG, SZWAJCARIA)
2. Podaj przykład 'zapożyczonego' słowa związanego z jedzeniem? (KARTOFEL, SZYNKA, CUKIER, SMALEC)
3. Wymień 2 bajki braci Grimm? (KOT W BUTACH, JAŚ I MAŁGOSIA, ROSZPUNKA, KRÓLEWNA ŚNIEŻKA, O DZIELNYM KRAWCZYKU itp.)

77

1. Jak w innych krajach nazywają osobę rozdającą prezenty bożonarodzeniowe? (SAINT NICOLAS, DZIADEK MRÓZ, GWIAZDOR, SANTA CLAUS, BEFANA, JULIOMTEN itp.)
2. Kiedy obchodzone są imieniny Św. Mikołaja? (6 GRUDNIA)
3. Ile reniferów jeździ w jego zaprzęgu? (9: Kometek, Błyskawica, Firyk, Amorek, Tancerz, Pyszałek, Złosińnik, Profesorek i Rudolf Czerwononosy)

85

(WITAMY!)

Gra została zaprojektowana i wydana przez Ośrodek Rozwoju Edukacji w ramach projektu Podnoszenie jakości nauczania języków obcych na I, II i III etapie edukacyjnym, ze szczególnym uwzględnieniem obszarów defaworyzowanych współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w Programie Operacyjnym Kapitał Ludzki – priorytet III Wysoka jakość systemu Oświaty, działanie 3.3. Poprawa jakości kształcenia, poddziałanie 3.3.3. Modernizacja treści i metod kształcenia – projekty systemowe.

Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
www.ore.edu.pl

Koncepcja gry – Justyna Maziarska-Lesisz
Koncepcja graficzna i ilustracje – Ewa Beniak-Haremska
Druk –

Publikacja bezpłatna.

© Wszelkie prawa zastrzeżone. Przedruk, kopiowanie i udostępnianie materiałów w części lub w całości, z wyłączeniem użycia w niezarobkowych celach edukacyjnych, jedynie za zgodą wydawcy.

