

Sprawdzone gry, które pomagają w nauce języka obcego

- Służą efektywnemu utrwaleniu słownictwa i gramatyki,
- angażują emocje uczniów,
- wzmacniają relacje między uczestnikami kursu językowego,
- pomagają stworzyć przyjazną atmosferę w grupie.



OPRACOWANIE: Renata Steczkiewicz i Magdalena Siekierzyńska

TABOO Rozwijanie leksyki

Uczniowie dobierają się w pary. Nauczyciel rozdaje zestawy kart, kładąc je tak, aby ich treść była niewidoczna dla graczy. Na każdej karcie zapisane jest słowo główne oraz kilka wyrazów, których nie można użyć w czasie rozgrywki. Jedna osoba z pary losuje jedną z kart, czyta jej treść i próbuje sformułować definicję słowa głównego, nie używając przy tym zakazanych słów. Zadaniem drugiego gracza jest odgadnięcie słowa głównego. Na wytłumaczenie i odgadnięcie słowa gracz ma określoną

Gra wymaga kreatywności, gdyż wyrazy, których nie wolno użyć, to zwykle takie, które w pierwszej kolejności kojarzą się ze słowem do odgadnięcia.

ilość czasu mierzonego stoperem.

Zapraszamy do skorzystania z przygotowanych przez nas zestawów, a jednocześnie zachęcamy do tworzenia własnych kart.

LEKARZ	szpital leczyć pacjent
SZKOŁA	uczeń nauczyciel książka
MIASTO	ulica

	tramwaj mieszkać
PIENIĄDZE	wydawać kupować zarabiać
KANAPA	wygodna odpoczywać salon

ZGADNIJ, KIM JESTEM

Ćwiczenie konstrukcji gramatycznych, zadawania pytań i prowadzenia rozmowy

Celem gry jest odgadnięcie nazwiska lub pseudonimu znanej osoby lub postaci. Nauczyciel przygotowuje paski papieru i taśmę klejącą. Najłatwiej to zrobić za pomocą karteczek post-it i długopisu. Uczestnicy dobierają się w pary. Każdy z nich zapisuje na pasku nazwisko lub pseudonim wybranej przez siebie osoby lub postaci i nakleja go na czoło drugiego gracza, w sposób uniemożliwiający mu odczytanie treści.

Osoba z kartką na czole musi odgadnąć swoją nową tożsamość. Zadaje ona pytania, na które może uzyskać jedynie odpowiedź 'tak' lub 'nie'. Zgadujący nie może zatem zadawać pytań typu „Kim jestem?“, „Co robię?“. Jedyna dopuszczalna możliwość to tworzenie pytań rozpoczynających się od słowa 'czy'. Oznacza to, iż zamiast pytania: „Jestem mężczyzną czy kobietą?“, paść powinno „Czy jestem kobietą?“ lub „Czy jestem mężczyzną?“.

Gra trwa do momentu, gdy zadający pytanie odgadnie, kim jest w grze.

Oto nasze propozycje osób do odgadnięcia:

- Jamala
- Robert Lewandowski
- Maria Skłodowska-Curie
- Fryderyk Szopen
- Spiderman
- Mistrz Yoda
- Harry Potter
- James Bond
- Królowa Elżbieta
- Kim Kardashian

DOKOŃCZ ZDANIE

Rozwijanie słownictwa i tworzenie poprawnych struktur gramatycznych, szczególnie jest dobre na zastosowanie czasów

Uczniowie siadają w kręgu. Celem zabawy jest film: stworzenie historii z pojedynczych słów podawanych kolejno przez uczestników. Zaczyna nauczyciel. Gra ma na celu przeciwiczenie użycia poszczególnych czasów, więc dobrze jest, jeśli nauczyciel rozpocznie od słowa 'wczoraj', 'dzisiaj' lub 'jutro'.

Zabawę można prowadzić na 2 sposoby:

A - Nauczyciel kolejno zapisuje na tablicy poszczególne propozycje. Dzięki temu uczniowie widzą tworzącą się historię, mogą poprawić błędy i widzą poprawny zapis słów, które podają.

B - Nauczyciel nie zapisuje na tablicy podawanych propozycji, a zadaniem każdego z uczestników gry jest zapamiętanie całej sekwencji słów wypowiedzianych przez poprzedników i dodanie swojej propozycji.

Podsumowując, każdy kolejny uczestnik powtarza całość budowanej historii od początku.

Gra może obejmować kilka rund w zależności od liczebności grupy, o jej zakończeniu decyduje nauczyciel.

Materiał powstał w ramach prowadzonej przez Centrum Edukacji Obywatelskiej kampanii „Polska-Ukraina. Razem w szkole”. Partnerami są: Norwegian Refugee Council i Plan International. Więcej na www.ceo.org.pl/ukraina

