

GAMES **IN YOUR** **POCKET**

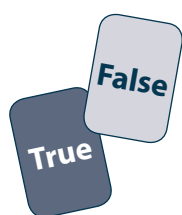


**JÁTÉKOK
A ZSEBEDBEN**

GAMES IN YOUR POCKET – JÁTÉKOK A ZSEBEDBEN

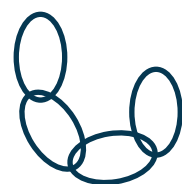
az angolórakon bármely nyelvi szinten, bármikor bevethető játékok, amelyek nem igényelnek különösebb eszközöket vagy előkészületeket

Mentorként, szaktanácsadóként vagy tankönyvismertető előadásokon gyakran kerülök abba a helyzetbe, hogy általam ismeretlen diákokkal tartsak bemutató órát. Ilyenkor bizony fel van adva a lecke, hiszen bizonytalan, hogy milyen a tudásuk, mennyire értik az angol nyelvű utasításokat, milyen bátrak, mennyire szeretnek játszani. Ezért olyan játékokat igyekszem tanítani, amelyek már kezdő szinten levő tanulók számára is élvezetesebbek, és persze én sem vallok velük szégyent. Az alábbiak eddig mindig „bejöttek” – bátran ajánlom a kollégáknak kipróbálásra – akár a másnapi angolórakon!



Tell a lie

Először mi találjunk ki négy mondatot magunkról; három legyen igaz, egy pedig hamis. Mondjuk el kétszer a mondatokat (esetleg írjuk fel őket a táblára), és kérjük meg a gyerekeket, találják ki, melyik nem igaz. Ezt úgy szoktam csinálni, hogy háromig számolok, és háromra az ujjukkal egyszerre fel kell mutatni azt a számot, ahányadik állítás szerintük hamis. Ezután következhet a pár- vagy csoportmunka, tehát ugyanezt végezzék párban vagy kisebb csoportokban.



Chain: I'm... ⇒ No!...

Magyarázzuk el a gyerekeknek, hogyan kell láncjátékot játszani, ha eddig nem ismerték. Először csináljuk végig „igazi” bemutatkozással, hogy gyakorolják a játék menetét:

A: Hello, I'm Andris. B: Hello, Andris. I'm Bea. (C-hez) Hello, I'm Bea. C: Hello, Bea. I'm Csabi. stb.

Ha szépen végigment a lánc, rátérhetünk a viccesebb változatra, tehát a gyerekek nem a saját nevükön mutatkoznak be, hanem az utánuk következő nevét mondják:

A: Hello, I'm Bea. B: No! I'm Bea! You're Andris! B: Oh, I'm sorry... Itt a színészkedés is fontos szerepet kaphat, el lehet játszani meglepődést, méltatlankodást, felháborodást stb.

A gyerekek ezt nagyon élvezik!



ABC ⇒ CD... DJ...

A gyerekek körben ülnek, mindenki kap egy betűt. Középen áll egy gyerek és a tanár, aki mond két betűt, pl. D, J! Akiké ez a két betű, megpróbálnak gyorsan helyet cserélni, a középen álló gyerek pedig leülni valamelyikük helyére.



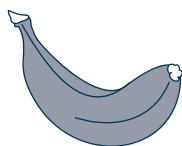
Spelling game

Ezt a játékot nagyon szeretik a tanulók (még az egyetemi hallgatóim is, akiknek angolt tanítok). Mondjuk meg nekik, hogy versenyezni fogunk, még hozzá úgy, hogy az egész osztály lesz a tanár ellen, azaz ellenünk. A játék menete a következő: elkezdünk betűzni egy szót, a diákok pedig megpróbálják kitalálni. Az ötleteiket bekiabálják (egy tanuló csak egyszer próbálkozhat). Ha előbb kitalálják a szót, mint ahogy a végére értünk volna a betűzésnek, az osztály kap egy pontot, ha viszont az utolsó betű is elhangzott, akkor a tanár.



Number chant

Minden gyerek kap egy számot, 1-től addig, ahányan vannak. A tanár is szálljon be! A térdükön ütik a ritmust, majd két ütem után a tanár indítja a rigmust saját számával, utána – szintén ütemre – mondja a következő számot. Akié az a szám, két ütem után megismétli a saját számát, mond egy következőt és így tovább. Valahogy így: (egy, két) Twenty, fifteen! (egy, két) Fifteen, six! (egy, két) Six, nineteen! stb.



Banana

A játék kezdetén megegyezünk, hogy melyik szám lesz a „banana”, pl. a hetes. A gyerekek körben állnak, s mondják a sorban számokat. A hetet és a szorzatait (a nehezebb változatban azokat a számokat is, amelyek tartalmaznak hetest, pl. 17, 27...) tilos kimondani, helyettük azt kell mondani: „banana”: One. Two. Three. Four. Five. Six. Banana! Eight. Nine. Ten. Eleven. Twelve. Thirteen. Banana! stb. Aki eltéveszti, leül, leguggol vagy esetleg zálogot ad.



What to take to Mars

Az egész osztállyal játszhatjuk. Kigondolunk valami olyan tulajdonságot, ami több szóra lehet jellemző: pl. magánhangzóval kezdődik; hosszú mássalhangzót tartalmaz; van benne „b” betű; élőlényt jelent; található ilyen az osztályban stb. De ezt ne mondjuk meg a gyerekeknek, csak egyszerűen tegyük fel a kérdést: What to take to Mars?, és biztassuk őket, hogy mondjanak bármilyen főneveket, ami csak az eszükbe jut. Amelyik szó megfelel az általunk kigondolt feltételeknek, azt írjuk fel a táblára – de nem feltétlenül muszáj felírni, csak mondjuk meg, hogy az a dolog megfelel, a többinél pedig közöljük, hogy sajnós, azt nem vihetünk, nincs rá szükség, nem jó stb. Eleinte persze nem fogják érteni, hogy mire megy ki a játék, de mindig akad egy-két szemfüles gyerek, aki rájön a nyitjára, és már csupa megfelelő szót fog mondani. (De vigyázzunk, el ne árulják a többieknek!) Ha már a többség rájött, hogy mi a szabály, és rendre ilyen szavakat is mondanak be, akkor ér véget a játék. (Illetve nagyon valószínű, hogy azonnal folytatni akarják!)



Guess the word

Az osztályt két vagy három csapatra osztjuk, és a táblával szemben két vagy három oszlopban leültetjük. Minden oszlopból az első gyerek a többiekkel szemben ül, háttal a táblának. Neki kell kitalálnia azt a szót, amelyet a táblára felírunk (tehát ő nem látja, csak a többiek). A csapattársainak – mindenkinek egyszerre! – el kell magyarázniuk a szót, vagy egyéb szavakat mondani, amelyekből asszociálhatnak. Még mutogatni is szabad, csak két dolog tilos: magyarul beszélni vagy kimondani a kitalálendő szót. Az a győztes, aki azt elsőként kitalálja. Ha ez megtörtént, mindenki eggyel előbbre ül, s a találgatók pedig leghátulra. Így



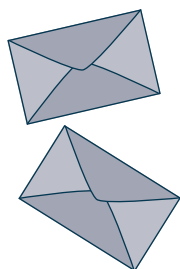
Socks

Kérdéseket feltenni mindig nehezebb, mint válaszolni rájuk! Ezt célozza ez a játék. A gyerekeket körbeültetjük, egyikük lesz a válaszadó, a többiek pedig a kérdezők. Mindenféle kérdést feltehetnek, a válaszadónak pedig mindegyikre azt kell felelnie, hogy „Socks.”, és nem nevetheti el magát. Így a többiek igyekeznek viccesebbnél viccesebbeket kérdezni, hogy minél előbb megnevettessék. Az a győztes, aki a legtovább bírja nevetés nélkül.



Football match

A lényege a visszacsatolás: bármilyen szavakat vagy kifejezéseket kikérdezhetünk a tanult anyagból. Két csapat játsza. A táblára felrajzolom a focipályát és a közepén elhelyezem a „labdát”, ami lehet egy mágnes vagy egy darab gyurmaragasztó. Az 1. csapatnak elmondom a keresett szót/kifejezést magyarul, vagy haladóbb szinten a meghatározását. Ha kitalálják, a labdát eggyel az ellenfél kapuja felé mozdítom. Addig marad a csapatnál a labda, míg „gólt nem rúgnak”, vagy nem tudják kitalálni a szót. Ha nem tudják, az ellenfélhez kerül a labda, ill. gól után középkezdés van, és a másik csapat kezdi a játékot.



Buy a letter

A lényeg itt is a visszacsatolás, de most az adott nyelvórán tanult új szavak rögzítése. Kb. 10 percet szánjunk rá. Első lépésben írjuk fel sorban magunknak az általunk fontosnak tartott szavakat, úgy 7-10 szót. Utána bontsuk kisebb, 3-4 fős csoportokra az osztályt, és írjuk fel a táblára csoportok nevét: lehet egyszerűen számokkal (1., 2., 3. stb.) vagy vicces elnevezésekkel (én ez utóbbit kedvelem, pl. ha Dani, Bogi és Viki van egy csoportban, akkor elnevezem őket, mondjuk DABOVI-nek). Mindegyik csoportnak van 10 fontja (£10), ezt is írjuk fel, majd annyi számot, ahány kitalálandó szavunk van. Ezután indulhat a játék!

Az első csoport választ egy számot, és az ahhoz tartozó szónak megveszi az első betűjét 1 fontért. A 10 fontból így letörlünk egyet (átjavítjuk 9-re), és megadjuk az általuk választott szó első betűjét, amit felírunk a táblára. Ezután 10 másodpercük van gondolkodni, illetve megbeszélni a lehetséges megoldásokat. Biztassuk őket, hogy találgassanak bátran!

Ám erre csak egy lehetőségük van! Ha eltalálják a szót, annyi fontot kapnak, ahány betű maradt a kitalálandó szóból. Tehát ha a kitalálandó szó mondjuk „letter”, megvették az első betűt 1 fontért, és kitalálták a szót, a maradék 5 betűért 5 fontot kapnak. Ha nem találták el, a következő csoport kapja a lehetőséget; nekik is 10 másodpercük marad. Azonnal találgathatnak, vagy vehetnek egy újabb betűt 1 fontért, amit szintén felírunk a táblára. A „letter” esetében tehát: „LE”. Ha kitalálják, megkapják a maradék 4 betű árát, azaz 4 fontot. Persze ha reménytelennek érzik, kérhetnek egy új szót is, s azzal is lehet tovább játszani.

Kapcsolódó könyveink:

Liv Marton: My English EleMEntary Book

Liv Marton: My English EleMEntary Workbook

Liv Marton-Csikós Borbála: My English InterMEdiate Book

Liv Marton-Csikós Borbála: My English InterMEdiate Workbook