



*nowa
era*

Aleksandra Szwagrzyk-Dalasińska

Kiedy lekcja się dłuży... **PROSTE GRY KOMUNIKACYJNE**

W ręce nauczycieli języka polskiego, języków obcych oraz wszystkich osób zainteresowanych edukacją uczennic i uczniów z doświadczeniem migracyjnym – zwłaszcza związanym z wojną w Ukrainie – oddajemy publikację z propozycjami prostych gier integracyjno-lingwistycznych.

Można je z powodzeniem wykorzystać nie tylko na lekcjach języka polskiego jako obcego, lecz także podczas zajęć z polskimi dziećmi.

Gry przydadzą się zarówno w oddziałach przygotowawczych, jak i na lekcjach języka polskiego, na których pracujemy równocześnie z dziećmi z Polski i z Ukrainy. A może coś przyda się Państwu na godzinie wychowawczej?

Powodzenia!

dr Aleksandra Szwagrzyk-Dalasińska

Kalambury

Do gry potrzebne są dwie drużyny – w każdej taka sama liczba graczy.

Gra polega na pokazywaniu lub rysowaniu nazw (np. zwierząt czy przedmiotów), polskich przysłów, powiedzeń itp., a następnie – odgadywaniu ich.

Grę można przeprowadzić również w wersji „gramatycznej”, wykorzystując np. czasowniki ruchu, czasowniki w określonym czasie i w określonej formie (drużyna zgadująca wie, jaką formę ma utworzyć).

Można też grać na czas – pokazać np. w 3 minuty jak najwięcej określonych części mowy (rzeczowników w tylko jednym rodzaju, czasowników tylko na daną literę itp.).



Anagramy

W tej grze tworzymy wyrazy.

Wyrazy mają powstać z liter, które tworzą inne wyrazy – przestawianie liter nadaje słowom całkiem nowe znaczenia (np. kot – kto).

W wersji dla najmłodszych dzieci możemy zastosować tzw. „oszukany” anagram; z jednego, długiego słowa tworzymy jak najwięcej nowych (np. lokomotywa – motyl, lok).

Homonimy

Jest to gra odpowiednia zwłaszcza dla starszych dzieci.

Wykorzystujemy w niej słowa o takim samym brzmieniu, ale innym znaczeniu, tworząc zdania osadzające te słowa w nieoczekiwanym kontekście, np. „Kogut zobaczył w toalecie zakręcone kurki”.

Wygrywa osoba, która wymyśli najwięcej takich zdań lub stworzy najciekawsze, najbardziej zaskakujące zdanie.



Lipogramy

To gra polegająca na tworzeniu jak najdłuższego tekstu na zadany temat, np. wierszyka, w którym brakuje jakiejś określonej litery.

Jako przykład może posłużyć fragment utworu Juliana Tuwima *Pegaz dęba*, w którym w opisie burzy brak wyrazów zawierających literę „r” (np. piorun, grom, chmura).



Łamańce językowe

Ta gra to w zasadzie konkurs dykcji.

Wygrywa osoba, która w bezbłędny i najlepszy sposób odczyta na głos językowy łamaniec, np. „W Szczepreszynie chrząszcz brzmi w trzcinie”.

Młodszym dzieciom można zaproponować czytanie różnymi głosami, np. wiedźmy, krasnoludka, królowny.

UWAGA! Zaleca się, aby uczestnicy tej gry byli ochotnikami (mogą zdarzyć się uczniowie z wadami wymowy – dla nich udział w tego rodzaju zabawie będzie kłopotliwy).

Metagramy

Metagramy to wyrazy różniące się jeden od drugiego tylko jedną literą (np. kawa – ława).

Ta gra polega na tworzeniu na czas łańcuchów metagramów lub na napisaniu największej ich liczby w określonym czasie.



Państwa-miasta z bajki

Państwa-miasta to gra klasyczna.

W wersji dla dzieci tradycyjne kategorie można zastąpić zupełnie innymi – np. postać z lektury, postać bajkowa, postać z gry komputerowej.

Dla dzieci starszych warto wprowadzić kategorie gramatyczne – rzeczownik, czasownik itd.



Krzak owocowy

W tej grze rysujemy/naklejamy na tablicy krzak (np. przypominający krzak porzeczki); dzieci zastanawiają się, dlaczego ten krzak jest zaczarowany, i wieszają na nim kolejne owoce (lub domalowują je).

W czasie tej czynności prezentują swoje marzenie (tu ćwiczymy tryb rozkazujący, konstrukcje z „by” itp.). Powstaje krzaczek życzeń – można na jego podstawie stworzyć tabelę gramatyczną.

Rymowanie na żądanie

W tej grze dzieci tworzą własne dystychy na podstawie fragmentów wierszy, np. Juliana Tuwima czy Jana Brzechwy. Gra służy rozwijaniu leksyki.

Przykładowe pomysły dzieci z klasy 4 szkoły podstawowej: **Jan Brzechwa, Na straganie.**

Na straganie w dzień targowy

... ruch był odlotowy

Takie słyszy się rozmowy:

Ogórek jest kwadratowy

„Może pan się o mnie oprze,

... Panie Kacprze

Pan tak więdnie, panie koprze”.

Zakupy będą lepsze.



Gazety, magazyny, prasa

Do tej gry potrzebne będą stare gazety albo wycięte z nich pojedyncze artykuły.

Opcja 1. Losujemy literę i dzieci szukają na swojej kartce słów zaczynających się od tej litery. Można układać z nimi zdania, podawać definicje itp.

Opcja 2. Losujemy literę i dzieci szukają konkretnych danych, np. tylko czasowników, rzeczowników, nazw miast, imion.

Opcja 3. Wycinamy tytuły artykułów, uczniowie wymyślają na ich podstawie własną treść artykułu.



Ortograficzne potyczki

W tej grze drużyny mają takie same słowniki – języka polskiego albo ortograficzne.

Osoba z jednej drużyny otwiera słownik na losowej stronie i wybiera losowe hasło. Przeciwnicy mają minutę na znalezienie tego hasła (należy podać numer strony).

Mapa

W tej grze drużyny mają do dyspozycji mapę – może to być mapa Polski bądź mapa Europy.

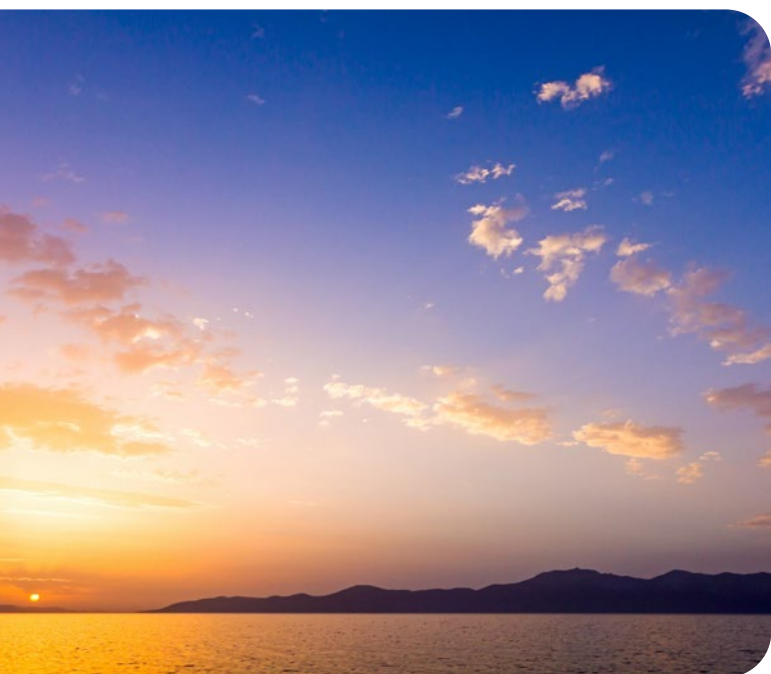
Zadaniem każdej z drużyn jest znalezienie w określonym czasie jak największej liczby nazw miejscowości według danego kryterium (mogą to być np. miejscowości związane z nazwami zwierząt, roślin czy z imionami).



Etykietki

W tej grze lektor nakleja etykietki na kilkanaście przedmiotów w sali (w każdym tygodniu na nowe przedmioty). Uczniowie losują kopie tych słów i przy wejściu do sali szukają ich wśród rozwieszonych napisów, a następnie porównują formy zapisu wyrazów.

Grę można również przeprowadzić w wersji online. Wówczas każdy uczestnik dostaje np. na maila słowo, a potem wskazuje je na rysunku/zdjęciu pokazanym na początku lekcji. Opcjonalnie – układamy zdanie z tym słowem, dzielimy na sylaby itp.



Szyfry imienne

W tej grze lektor zapisuje na tablicy słowo związane z tematem lekcji, np. POGODA.

Pytamy uczniów, kto ma w swoim imieniu litery potrzebne do zapisania wyrazu.

Zgłaszane litery zapisujemy w odpowiedniej kolejności (pozostawiamy puste miejsca).

Później dzieci – metodą skojarzeń – dodają kolejne słowa.

Kim jestem?

Jest to wariant bardzo popularnej gry towarzyskiej.

Uczeń ma przyklejoną karteczkę z imieniem i nazwiskiem postaci. Musi odgadnąć, kim jest. W tym celu zadaje pytania, na które pozostali odpowiadają tylko „tak” lub „nie”.



Bank literowy

W tej grze jeden z uczniów zarządza bankiem liter (każda litera zapisana jest na osobnej tabliczce).

Na stole znajduje się wiele obrazków (mogą być związane z tematem danej lekcji).

Bankier wybiera literę, a pozostali gracze starają się znaleźć jak najwięcej obrazków, które przedstawiają przedmioty zaczynające się od tej litery.

Kto znajdzie najwięcej obrazków, zostaje nowym bankierem. Litera raz wybrana jest już poza pulą.



Szkoła

Jest to wariant bardzo popularnej gry weselnej.

Gra oparta jest na czytaniu historyjki, w której uczestnicy zabawy odgrywają określone role (np. ucznia, uczennicy, nauczyciela, nauczycielki, dyrektora, sekretarki, pedagoga).

Prowadzący wybiera osoby, które następnie tworzą dwie konkurencyjne drużyny, ustawione w dwuszeregu twarzami do siebie.

Ilekoć w trakcie czytania historyjki padnie jedna z nazw postaci, odgrywająca ją osoba musi pobiec dookoła własnej drużyny i wrócić na swoje miejsce.

Punkt zdobywa ta drużyna, której członek przybiegnie jako pierwszy.

Grę można urozmaicić, wprowadzając tzw. słowo-kłucz (może to być tytułowa SZKOŁA).

Ilekoć w trakcie historyjki padnie to słowo, wszyscy uczestnicy muszą zastygnąć w określonej pozie (np. z uniesioną lewą ręką i prawą nogą).

Punkt zdobywa drużyna, której wszyscy członkowie zrobią to szybciej.

Tę grę latem lub wiosną można zorganizować także na świeżym powietrzu.

Spis treści

Kalambury	2
Anagramy	2
Homonimy	2
Lipogramy	3
Łamańce językowe	3
Metagramy	3
Państwa-miasta z bajki	4
Krzak owocowy	4
Rymowanie na żądanie	4
Gazety, magazyny, prasa	5
Ortograficzne potyczki	5
Mapa	5
Etykiety	6
Szyfry imienne	6
Kim jestem?	6
Bank literowy	7
Szkoła	7

Wykorzystano zdjęcia:
Shutterstock, Thinstock/Getty Images/iStock:
BrianAJackson, mdesigner125, artisteer.