

10 pomysłów na wykorzystanie gry karcianej „Piotruś”

1. MEMORY (1 talia na parę lub max. 4 osoby)

Z talii kart dzieci wyciągają kartę bez pary („Piotrusia”) i rozkładają pozostałe karty przed sobą obrazkami do dołu. Zadaniem uczniów jest odkrywanie kart po dwie w celu znalezienia par. Dzieci nazywają każdą kartę. Wygrywa osoba, która odkryje największą liczbę par.

2. TABLICOWE MEMORY (1 talia na całą klasę)

Podobnie jak w poprzedniej wersji, z talii należy wyciągnąć „Piotrusia”. Nauczyciel rozwiesza 24 karty grafikami do tablicy (używa magnesów). Dzieci podchodzą parami do tablicy, odkrywają karty i nazywają je. Zadaniem klasy jest odkrycie jak największej liczby par, mając np. 12 podejść do tablicy (jeśli w klasie jest 24 uczniów: analogicznie – jeśli w klasie jest 30 uczniów – 15 podejść do tablicy). Za każde podejście bez odkrycia pary, dzieci wykonują jakieś polecenie, np. Close your eyes and touch your partner’s nose.

3. BUTELKOWY „PIOTRUŚ” (1 talia na całą klasę)

Uczniowie siadają w kole na dywanie. Na środku koła nauczyciel kładzie butelkę, a wokół niej rozkłada karty „Piotruś” obrazkami do dołu i prosi wybranych uczniów, by zakręcili butelkę. Dzieci odkrywają karty, które „wyznaczyła” butelka, następnie mówią, co się na nich znajduje/podają zdanie i zostawiają je odkryte. Kiedy któreś dziecko wylosuje parę do innej, odkrytej wcześniej karty, to odkłada tę parę na bok, a cała klasa zyskuje punkt. Jeśli butelka „wyznaczy” kartę „Piotruś”, to wszyscy wykonują jakieś zadanie. Zabawa może trwać, aż wszystkie pary zostaną zebrane. Uwaga: w tej zabawie butelka może „wyznaczać” te same karty kilka razy.

4. ZAKODOWANY „PIOTRUŚ” (1 talia na całą klasę)

Nauczyciel rysuje na tablicy planszę do kodowania wg wzoru przedstawionego poniżej, a następnie w każdym wolnym polu przykleja magnesami wszystkie karty. Uczniowie podzieleni są na dwie drużyny. Ich zadaniem jest podawanie współrzędnych kart naprzemiennie, a po odkryciu nazywanie ich. Jeśli uczniowie odkryją „Piotrusia”, nauczyciel daje drużynie jakieś dodatkowe zadanie do wykonania. Wygrywa drużyna, która poda największą liczbę prawidłowych odpowiedzi.

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

5. POKAZYWANY „PIOTRUŚ” (1 talia)

Dzieci siedzą w kole, a nauczyciel w środku rozkłada karty obrazkami do dołu. Prosi pierwsze dziecko, by wybrało jedną kartę, ale nikomu jej nie pokazywało. Zadaniem ucznia jest przedstawienie tego, co zobaczył za pomocą gestów. Pozostali uczniowie próbują odgadnąć, co znajduje się na karcie.

6. LOSOWANA PARA (1 talia na całą klasę)

Nauczyciel wkłada do pudełka „Piotrusia” i 12 pojedynczych kart. Pozostałe 12 rozkłada w rzędzie na dywanie. Zadaniem uczniów jest losowanie po jednej karcie z pudełka, a następnie opisanie jej w taki sposób, by pozostali uczniowie mogli dobrać parę leżącą na dywanie do opisywanej karty. Jeśli odpowiedzą prawidłowo, kładą kartę pod jej parą na dywanie. Jeśli nie, karta trafia z powrotem do pudełka. Jeśli uczeń wylosuje „Piotrusia”, cała klasa wykonuje jakieś zadanie, a następnie „Piotruś” wraca do pudełka. Zabawa kończy się wtedy, kiedy wszystkie karty z dywanu będą miały dobraną parę.

7. PIOTRUSIOWA GRA PLANSZOWA (1 talia dla każdej grupy)

Nauczyciel dzieli klasę na grupy max. 4-osobowe, a każdej z nich daje talię kart, pionki i kostkę do gry. Dzieci układają karty grafikami do dołu, tworząc planszę do gry w kształcie koła. Jedną kartę wyznaczają jako START. Zadaniem uczniów jest poruszanie się po planszy o tyle oczek, ile wypadnie na kostce, a następnie odkrywanie kart i podawanie nazwy tego, co znajduje się na nich (lub tworzenie zdań, opisywanie obrazka itd.). Uczniowie poruszają się po planszy, dopóki nie odkryją wszystkich kart. Uwaga: uczniowie mogą stawać na tych samych, odkrytych już, polach, dzięki czemu będą powtarzać np. słownictwo (drilling).

8. „PIOTRUŚ” DZIELI NA PARY (1 talia przy 24 osobach w klasie)

Nauczyciel wyciąga z talii „Piotrusia”, a pozostałe karty rozdaje uczniom. Uczniowie spacerują po klasie, podchodzą do siebie i zadają pytanie Have you got...? poszukując swojej pary. Jeśli osoba, którą zapytały, nie ma tej samej karty, podchodzą do kolejnej osoby i zadają to samo pytanie. Kiedy znajdą swoją parę, siadają do ławek lub na dywanie (w zależności od tego, co zaplanował nauczyciel w ramach kolejnego ćwiczenia).

9. POSŁUCHAJ DOKŁADNIE (1 talia na całą klasę)

Nauczyciel rozkłada karty na dywanie, a obok kładzie dwie packi na muchy. Prosi pierwszych uczniów, by wzięli packi i dokładnie posłuchali tego, co mówi. Nauczyciel podaje opis jednej karty, a zadaniem uczniów jest uderzenie karty, o której jest mowa. Następnie kolejni uczniowie trzymają packi i słuchają tego, co mówi nauczyciel.

10. OPISZ SWOJE KARTY (2 talie kart)

Uczniowie pracują w parach. Nauczyciel rozdaje po 2-3 różne karty każdej parze. Zadaniem dzieci jest przygotowanie jak największej liczby słów, które znają i które kojarzą im się z danym obrazkiem. Uczniowie piszący zapisują swoje pomysły na kartkach lub w zeszytach. Dzieci mogą korzystać ze słowniczków, które znajdują się w podręcznikach.