



POMYSŁY NA GRY Z UŻYCIEM PLAKATÓW



Część 2

Plakaty to ciekawe i atrakcyjne wizualne pomoce naukowe, które często można otrzymać za darmo od wydawnictw lub muzeów i sklepów. Zapewniając różnorodność i skupiając uwagę uczniów, mogą służyć jako kanwa dla wielu zadań i gier. Oto 10 pomysłów na wykorzystanie plakatów podczas zajęć!

11. Komiksy

Użyj plakatu, na którym znajdują się ludzie. Opcja 1: Przygotuj dymki komiksowe wypełnione tekstami, np. „I'm a fireman.”, „I like animals”. Dzieci mają za zadanie umieścić je we właściwych miejscach na plakacie. Opcja 2: Zachęć dzieci, by same stworzyły dymki komiksowe i wypełniły je tekstami, po czym umieściły je na plakacie.

12. Wykreślanka słowna

Podziel dzieci na pary i każdej parze rozdaj kopię planszy 10 x 10 kwadratów (lub poproś dzieci, by narysowały ją własnoręcznie). Dzieci pracują w parach i wpisują w diagram elementy widoczne na plakacie (jeden kwadrat to jedna litera). Wyrazy mogą być wpisane poziomo, pionowo lub ukośnie. Następnie dzieci wypełniają resztę kwadratów dowolnymi literami, tak aby „ukryć” wyrazy. Potem wymieniają się planszami z inną parą i spisują wszystkie wyrazy, które potrafią odnaleźć. Na koniec pary pracują razem, sprawdzając odpowiedzi.

13. Gdzie jest mysz?

Użyj plakatu, na którym widać miejsce lub kilka miejsc. Powiedz dzieciom, że gdzieś na plakacie ukrywa się mysz i muszą dowiedzieć się, gdzie, zadając ci pytania, np. „Is it behind the tree?” / „Is it under the chair?”. Następnie dzieci mogą zagrać w parach.

14. Myślę o...

Użyj plakatu, na którym widać różnokolorowe przedmioty. Powiedz: „I'm thinking of something in the poster...” i podaj wskazówkę, np. „It's yellow”. Dzieci kolejno zadają ci pytania, np. „Is it a ...?”, aż któreś z nich odgadnie przedmiot. Następnie dzieci grają w grę w grupach.

15. Wyścig

Przygotuj krótki opis plakatu, pozostawiając luki zamiast kilku najważniejszych wyrazów. Umieść plakat w miejscu niewidocznym dla dzieci, np. za drzwiami. Podziel uczniów na grupy i rozdaj każdej grupie opis z brakującymi wyrazami. Dzieci pojedynczo podbiegają do plakatu, by sprawdzić brakujące informacje i przekazać je grupie, która uzupełnia opis.

16. Stop!

Podziel uczniów na drużyny. Opisz plakat, specjalnie dodając nieprawdziwe informacje. Dzieci słuchają i wołają „Stop!”, gdy słyszą błąd. Jeżeli mają rację, ich drużyna otrzymuje punkt; jeżeli potrafią poprawić błąd, dostają kolejny.

17. Partnerzy

Każde z dzieci wybiera jeden z elementów plakatu i rysuje go w tajemnicy na kawałku papieru. Następnie dzieci chodzą po sali, zadają pytanie, np. „Have you got a shell?”, próbując znaleźć inne osoby, które wybrały ten sam element.

18. W koło

Podziel dzieci na grupy. Dzieci patrzą na plakat i jedno z nich zaczyna grę, mówiąc np. „I like cereal”. Następne dziecko mówi np. „He likes cereal and I like yogurt”, a kolejne „He likes cereal, she likes yogurt and I like cheese” itd. Jeżeli dziecko nie zna lub nie pamięta wyrazu, mówi „Help!”, a reszta grupy pomaga mu uzupełnić zdanie.

19. Plakatowe bingo

Dzieci rysują planszę z sześcioma kwadratami i piszą wyrazy odpowiadające elementom plakatu w kolejnych kwadratach lub rysują ich obrazkowe odpowiedniki. Kiedy plansze są gotowe, zacznij wymieniać elementy widoczne na plakacie w kolejności losowej. Dzieci słuchają i wykreślają obrazki lub wyrazy, jeżeli umieściły je na swojej planszy. Wygrywa pierwsze dziecko, które wykreśli wszystkie kwadraty i krzyknie „Bingo!”.

20. Zabawa z piłką

Do tej gry przygotuj miękką piłkę. Dzieci stają w kole. Unieś piłkę, powiedz „One, to, three...” i wymień jeden z elementów plakatu, np. „train!”, rzucając piłkę do jednego z dzieci. Dziecko, które złapie piłkę, powtarza sekwencję, wymieniając inny element i rzucając piłkę do kolejnej osoby. Gra toczy się w ten sposób do momentu, gdy dzieci wymienią wszystkie możliwe elementy plakatu.

