

Játékötletek

Az itt felsorolt játékötletek tetszés szerint variálhatók, bővíthetők. A játékokat magunk is bővíthetjük, kitalálhatunk újabbakat is. Az eredményes tanulás érdekében a gyermekhez lehetőleg angolul beszéljünk. A játékokat párban és csoportban is játszhatjuk.

MELYIK HIÁNYZIK?

Mutassunk a gyermeknek 10 db kártyát, melyeket 3 percig nézhet. A képek lehetnek egy, de akár több kategóriából is. A 3 perc letelte után kérjük meg, hogy csukja be a szemét, mi pedig rejsünk el egy kártyát, a többit keverjük meg. Mutassuk meg neki az összekevert kártyákat, és rá kell jönnie, hogy melyik hiányzik.

PANTOMIM

Az egyik játékosnak ki kell választania egy kártyát, amit a többieknek nem láthatnak, majd a kártyán található szót el kell mutogatnia. A feladat nehezíthető azzal, hogy egyáltalán nem szólalhat meg, de lehet könnyíteni is, ha például a társai igennel vagy nemmel megválaszolható kérdéseket tehetnek fel. (Például: „Nagy vagyok?” „Állat vagyok?” „Tárgy vagyok?” Ezeket a kérdéseket a gyerekek angolul is feltehetik.)

Ha a képet nehéz elmutogatni, a gyermek például állathangokkal is kiegészítheti a mozdulatokat.

KITALÁLÓSDI

Ehhez a játékhoz sok hely kell. Rakjuk egymás mellé a kártyákat a képes oldalukkal felfelé. Az egyik játékos gondolatban választ egy kártyát, de a többieknek nem mondja meg, hogy melyiket. A képen látható tárgyról/állatról/kifejezésről angolul mond egy kijelentő mondatot, például: „Ebbe teszem bele a tankönyveket.” Először a mellette ülő gyermek próbálja meg kitalálni, hogy melyik képről van szó, és ha sikerül neki, akkor elveheti a kártyát, ha nem, akkor a mellette ülő gyerek próbálkozhat, miután a kártyát választó játékos mond egy újabb mondatot a választott kártyán lévő képről. A mondatokat a tanár/szülő is megfogalmazhatja. A játékot az nyeri, aki a legtöbb kártyát gyűjti össze.

ÉVSZAKOS JÁTÉK

Válasszuk ki azokat a kártyákat, amelyek köthetők valamelyik évszakhoz, és tegyük le ezeket az asztalra, a képes oldalukkal felfelé. A gyerekek feladata, hogy a képen található tárgyat vagy cselekményt valamelyik évszakhoz társítsák, és magyarázzák meg angolul, miért. A játék lényege a beszélgetés. A kártyát az kapja meg, aki a legszebben fogalmazza meg a mondanivalóját. A játékot az nyeri, aki a legtöbb kártyát gyűjti össze.

BEVÁSÁRLÓLISTA

Az asztalra tegyük le a kártyákat szöveggel felfelé, egymás tetejére. Ebben a játékban a „Weather” és a „Sports” témakörök kártyái nem vesznek részt. Kérjük meg a gyerekeket, hogy vegyék fel a kártyákat úgy, hogy a többiek csak a képet láthassák. Ezután a gyermeknek mondania kell egy mondatot (angolul), például „Elmegyek vásárolni, és veszek egy almát.” Egy másik játékos szintén felvesz egy kártyát, és folytatja a mondatot, például: „Elmegyek vásárolni, és veszek egy almát és egy ceruzát.” A játék addig folytatódik, amíg valaki nem hibázik. A gyerekek a képeket mindvégig láthatják, a szavakat nem (csak a sajátjukat). Ha gyermekünkkel ketten játszunk, terítsük ki a felvett kártyákat képpel felfelé. Ha elakadunk a játékban, akkor nézzük meg a szót is.

A-TÓL Z-IG

Képpel felfelé tegyük ki a kártyákat. Ha a kihúzott kártya például „pencil”, akkor keresni kell egy olyan kártyát, ami a szó utolsó betűjével kezdődik. Ebben az esetben például: „lemonade”. Az időjárás témakörénél az alapszót használhatjuk, például az „It is raining.” mondatból a „rain” szót. A sport témakörénél a „to” nélküli alakot vegyük figyelembe, például „play wolleyball”.

GYŪJTÖGETŐ

A játékosok számától függően kiosztjuk az összes kártyát, vagy 5-5 darabot adunk mindenkinek. A játékosok maguk elé teszik a lapokat, képpel felfelé, jól látható módon. Kiválasztunk egy játékosot, akit arra kérünk, hogy keressen például egy állatos kártyát. A gyermek keres egyet és elveszi a másik játékostól, miközben angolul hangosan kimondja az adott szót vagy kifejezést. Utána megkérünk egy másik gyereket, és ez addig folytatódik, amíg már nincs több kiosztható kártya. Ha a játékosok előtt már nincs több lap, akkor újra kiosztunk 5-5 darabot, vagy szétosztjuk a maradékot.

ALKOSS MONDATOT!

Ebben a játékban a „Weather” témakör kártyái nem vesznek részt, a többi egymás tetejére helyezük. A gyermek vagy gyermekek feladata, hogy 10 másodpercen belül alkossanak egy mondatot a kihúzott kártyán lévő szóval. Például: „chocolate”: „I like chocolate!”