

Játékörletek transzlingváló órákra a 3.a osztályból

(Gyöngyi néni és Gréta néni osztálya, 2018/2019-es tanév)

1. játék: "Lecsapós"

Előzetes teendő: a tanító a táblára szókártyákat helyez fel „összevissza” formában

Játék leírása: Két tanuló az osztállyal szemben áll, s lehajtott fejjel eltakarják a szemüket, míg a tanító néni a kiválaszt és a többieknek felmutat egy szót, majd a táblán lévő szóhalmazban újra elhelyezi azt.

Jelre a két tanuló felemeli a fejét és a többiek körülírásából, rávezető mondataiból kell rájönniük, mi volt a megadott szó. Magyarul és romani nyelven is mondhatják a gyerekek a körülíró mondatokat, a táblán levő szavak között is szerepelhetnek romani szavak.

10-15 mondat után, tapsra megfordulhatnak a tábla felé, és keresni kezdik a szókupac között a körülírt szót. Tenyerükkel nagyot csapva a szóra jelzik, ha megtalálták azt.

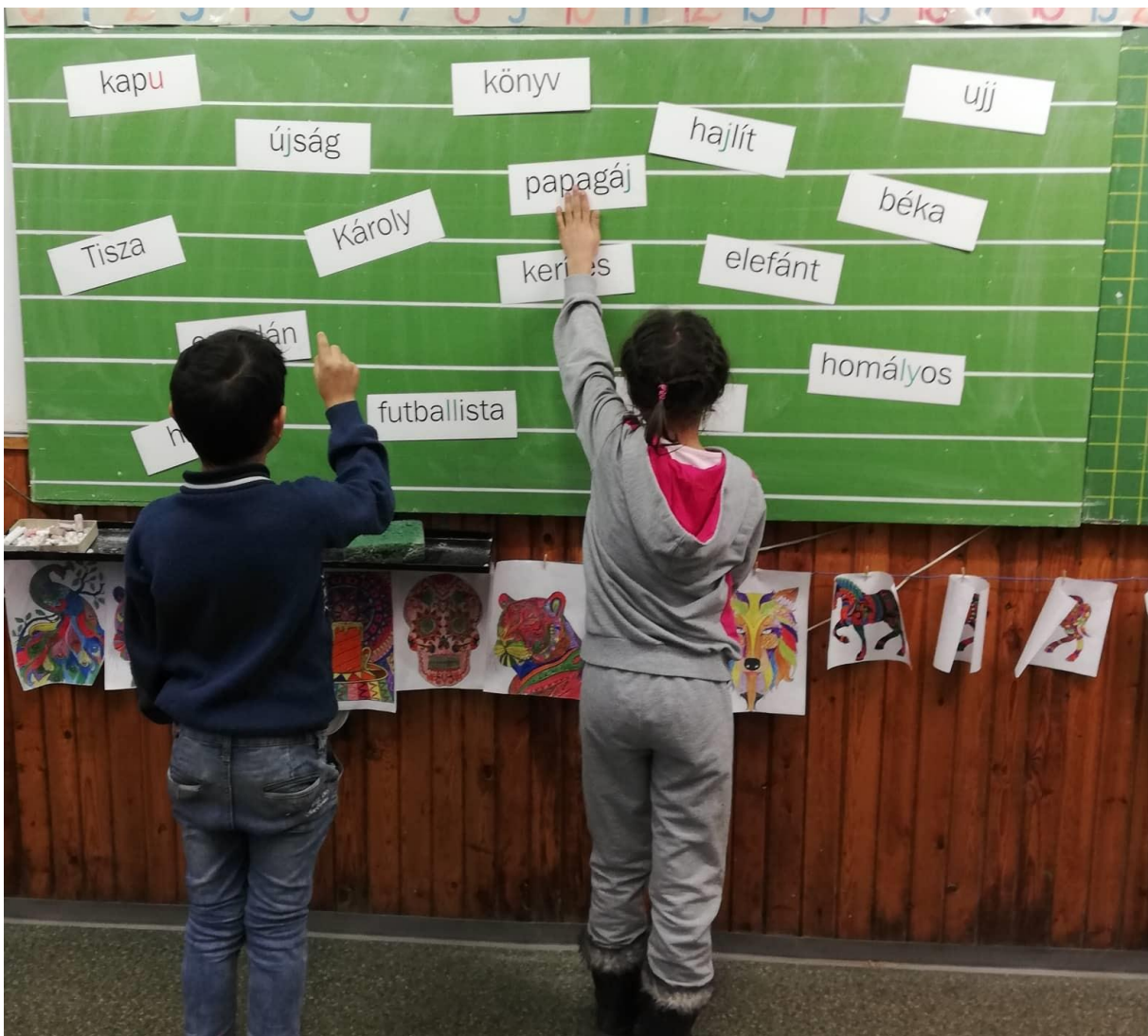
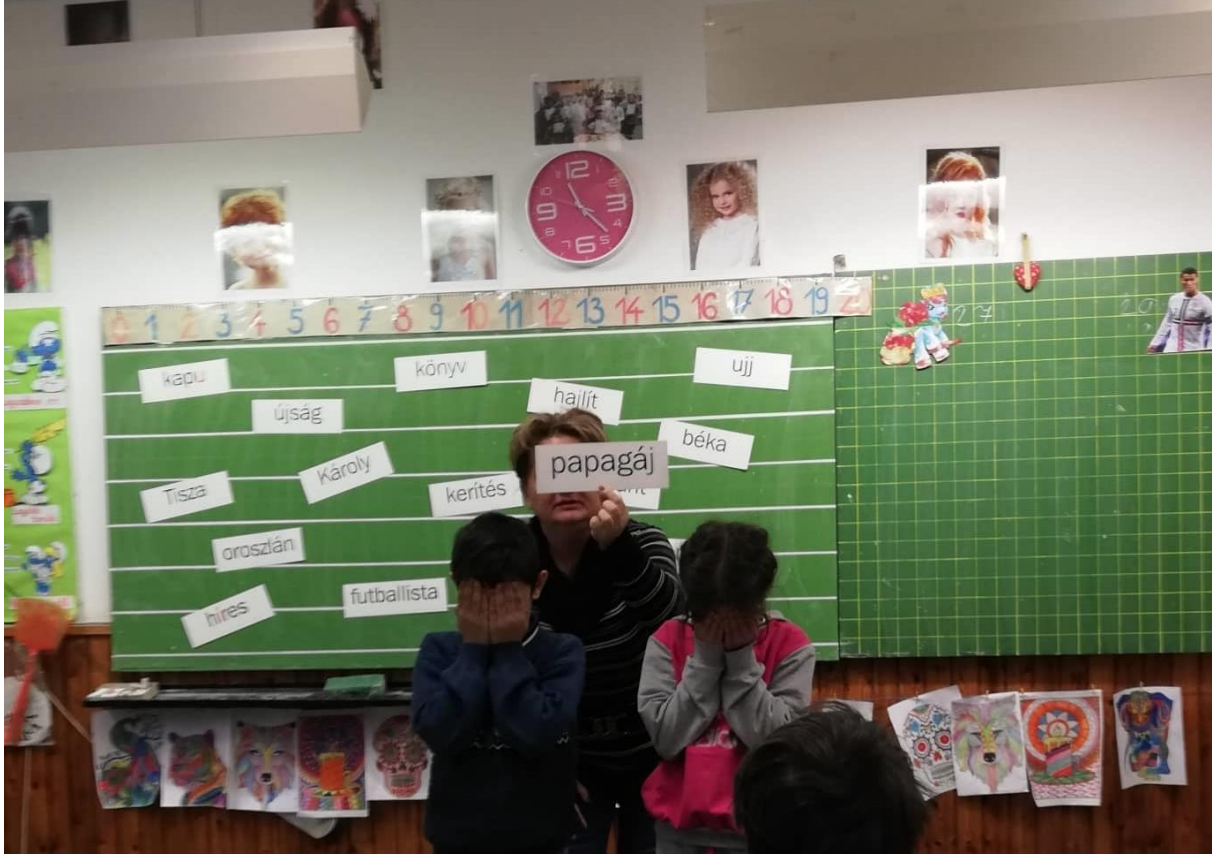
Jó tanácsok:

- ❖ Nálunk nagyon szeretik a gyerekek, mikor a fiúk a lányok ellen versenyeznek, s egy táblázatban vezetjük, hogy melyik csapatnak hány pontja van (pl. 20 pontnál a győztes csapat jutalmat kap).
- ❖ Csak akkor jár a pont a csapatnak, ha ténylegesen a szóra tette a tenyerét. Rácsapás, összevissza csapkodás nincs 😊.
- ❖ Kezdetben csak néhány szó szerepeljen a táblán (pl. 10 db)
- ❖ Mikor már jól megy a játék, akkor lehet bővíteni a táblán szereplő szavak számát (mi már legalább 30-35 szóval játsszuk).

Értéke: mindazon túl, amit minden játék ad

- használható minden tantárgyi órán (pl: matematika, környezet, olvasás, biológia, történelem)
- szókincsbővítés területén hatalmas lépést hozhat
- „gyorsolvasást” segít elő
- támogatja a tréfás gondolkodást
- igényli csavaros észjárást
- sokszor meglepő dolgok derülnek ki a tanulókról
- pozitívan töltődhetnek fel a gyerekek
- nincs verekedés, lökdösődés a szóért
- az ismeretszerzés igényének kialakítása,
- az önismeret fejlesztése

ENKI MÁSKÉPP UGYANAZ AZ ENKI



2. Játék: ” Dobókocka mondatok”

Előzetes teendő: Dobókocka készítése, melyre színes, élethelyzeteket ábrázoló képeket teszünk. „Nehezítésképp” készíthetünk még egy kockát, amelyen a mondatfajtákat tüntetjük fel.

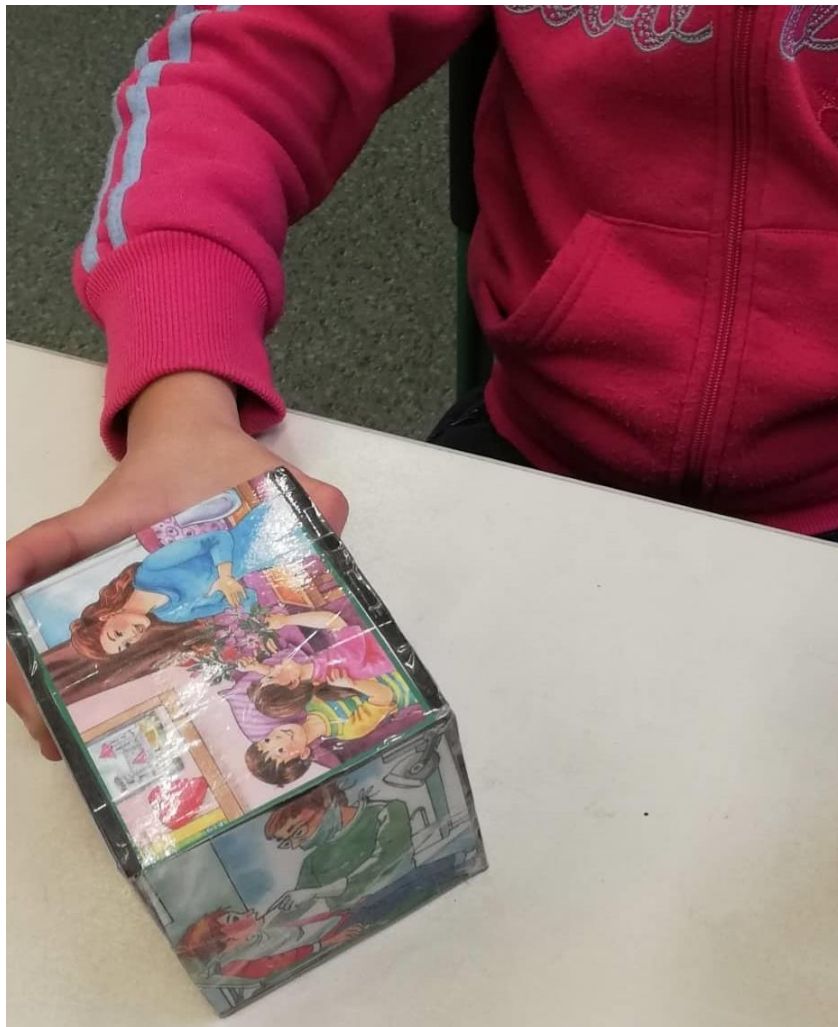
Írásvetítő fóliára rányomtatjuk a dobókockán szereplő képeket.

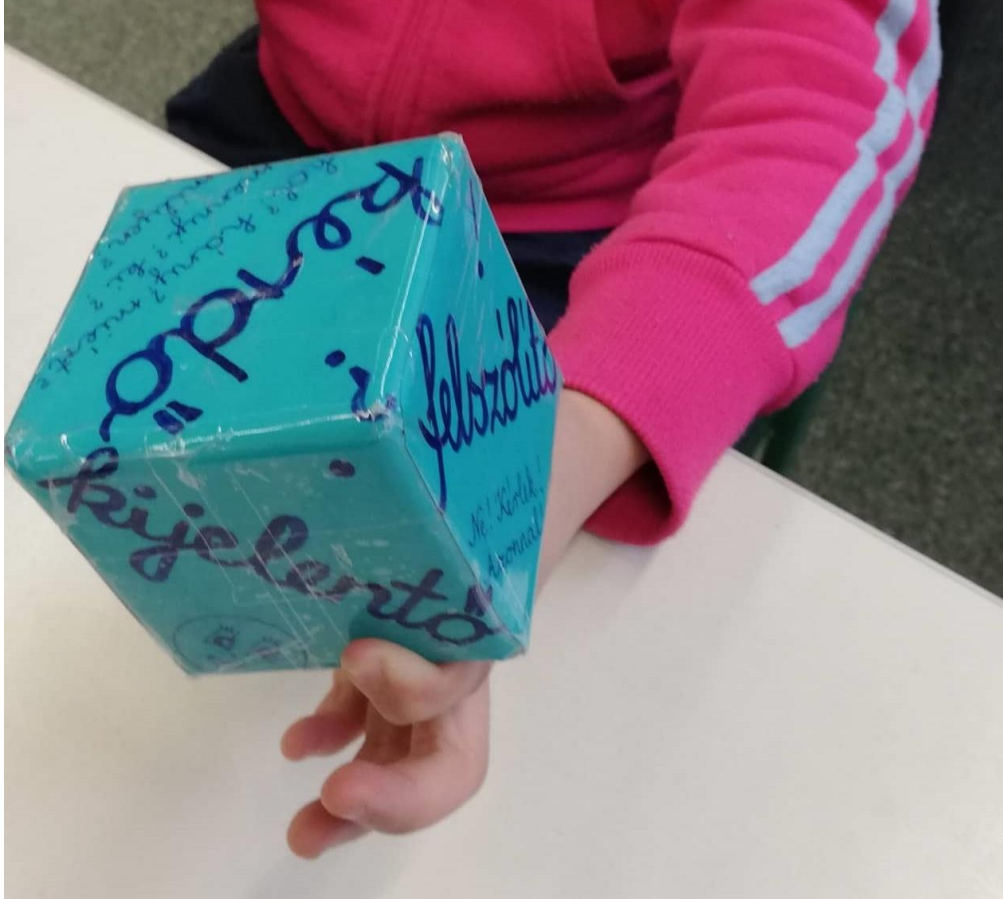
Játék leírása:

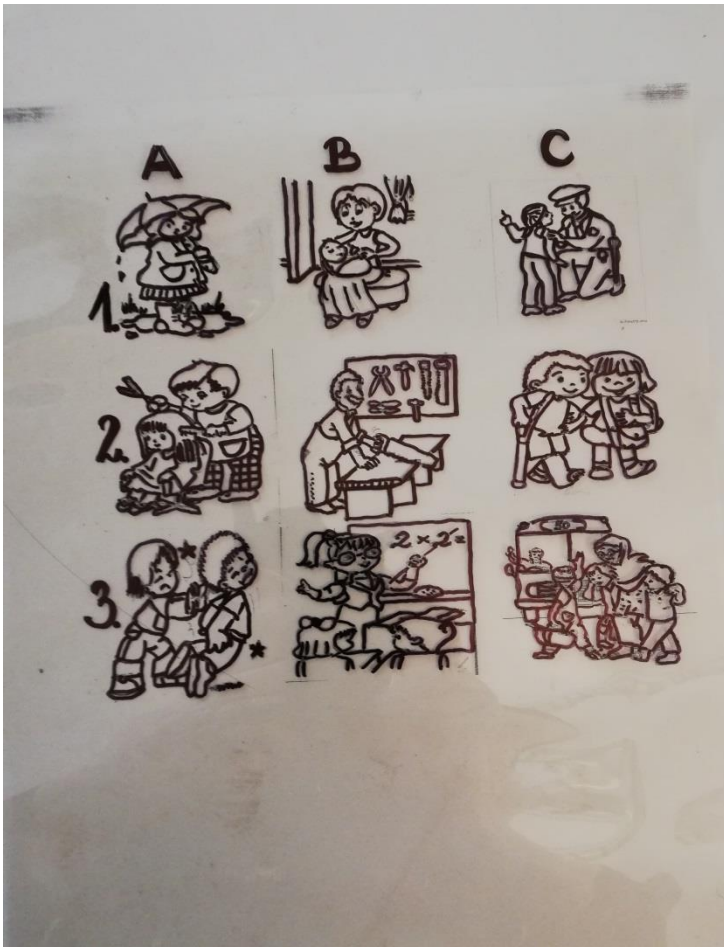
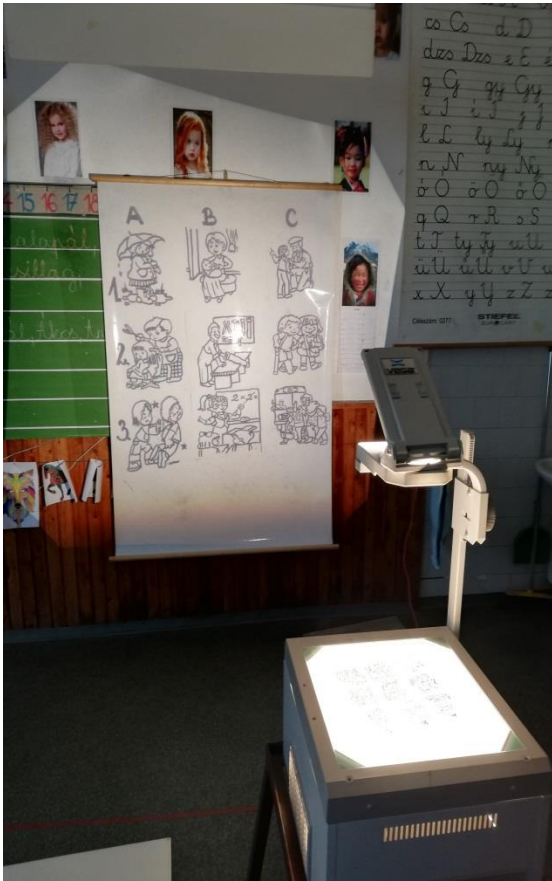
A gyerek először dob a képkockával, majd a „nehezítő” kockával. Az adott képről mond mondatot, de csak a kipörgetett mondatfajtaival teheti ezt. Amikor már nagyon ügyesen megy ez a játék, a kockát úgy adom oda a tanulónak, hogy előtte az asztalon koppantok vele. Ha 1-et koppantok, magyarul mondhatja a kép leírását, ha 2-t, akkor pedig romani nyelven. A többi gyermeknek közben az a feladata, hogy az írásvetítővel megjelenített képek között a hallott mondat/mondatok alapján rájöjjenek, hogy melyik képről is mesélhetett a társuk. (pl:A3, B2. stb.).

Értéke: mindazon túl, amit minden játék ad

- használható minden tantárgyi órán (pl: környezet, olvasás, biológia, történelem)
- szókincsbővítés területén hatalmas lépést hozhat
- a kezdeti 1-2 szavas mondatokat rövid időn belül felváltja az összetett mondatok áradata









Blaner Gyöngyi



Buda –Kántor Gréta