

Gry i zabawy towarzyskie na lekcjach języka angielskiego



[Dorota Kondrat]

Gry towarzyskie są znakomitym narzędziem do nauki komunikacji, w ich trakcie uczniowie używają docelowego języka do wyrażania potrzeb i pomysłów, tłumaczenia zasad, negocjowania, przekonywania. Ponadto gry stwarzają świetne warunki do nauki, ponieważ wprowadzają relaksującą atmosferę, zabawę i śmiech na lekcji.

Zabawa łączy przyjemne z pożytecznym: pozwala uczniowi na wykorzystanie języka w sposób bezstresowy i stymuluje emocjonalnie, przez co poprawia zapamiętywanie materiału. W trakcie takiej komunikacji nacisk stawia się na przekaz, a nie na poprawność językową. Nauczyciel nie powinien wtedy poprawiać uczniów, a raczej pomagać, gdy brakuje im słownictwa. W naturalnej sytuacji błędy gramatyczne są tolerowane przez rodowitych mówców, znacznie ważniejsza jest płynność i znajomość słów. Wypowiedzi są spontaniczne, a użycie języka twórcze. W trakcie gry uczniowie skupiają się na celu, którym jest wygranie. Wtedy wyłącza się lęk przed popełnianiem błędów i samokontrola, która nierzadko utrudnia uczniom płynne wysłowienie się. Ludyczność, podmiotowe podejście do ucznia, a także czynnik współzawodnictwa są niezwykle motywującymi elementami. Zajęcia z wykorzystaniem gier skoncentrowane są wokół ucznia, co jest najważniejsze w nowoczesnym nauczaniu (ang. *learner-centred*). W edukacji językowej niezwykle ważne jest, żeby nauczyć się pracować i komunikować w zespole. Jeśli nauczyciel ma dylemat, czy realizować materiał z podręcznika, czy wykorzystać gry lub zabawy, lepiej czasem wybrać to drugie, bez oglądania się na program. Uczniowie z pewnością to docenią.

Poniżej prezentuję przykłady gier i zabaw towarzyskich opracowanych dla języka angielskiego. Jednak z powodzeniem mogą być wykorzystywane na zajęciach z innych języków przy wcześniejszym przygotowaniu przez nauczyciela do nauczanego języka.



Szukanie skarbu (*Treasure quest*)

Jest to wariacja podchodów – tradycyjnej zabawy harcerskiej organizowanej w terenie. Jeśli nie możemy sobie pozwolić na zabawę poza murami szkoły, zróbmy to w obrębie kilku pomieszczeń.

Uczniowie pracują w jednej małej grupce lub w kilku – wtedy każda grupa zaczyna trzy minuty po poprzedniej. Każda grupa dostaje kartkę z wytycznymi, jak trafić do swojego skarbu. Instrukcje w języku obcym przygotowuje nauczyciel. Pierwszą kartkę dostaje każda z grup (należy przygotować tyle kopii, ile jest grup). Następne należy odszukać w różnych miejscach, do których uczniowie mają trafić, czytając kolejne karteczki. Przykładowe polecenia na kartkach: *walk straight ahead for 4 metres, then turn left, find an object which is round and yellow. Your next instruction is behind this object.* Dla urozmaicenia gry można dołączyć dodatkowe zadania na karteczkach, np. zaśpiewać

znaną piosenkę lub wymienić 15 zawodów wykonywanych w terenie (*outdoors*). Podglądanie, co robi poprzednia grupa, eliminuje zawodników. Każda instrukcja powinna być wykonana.

Dla uczniów zaangażowanych można zastosować także wersję bardziej zaawansowaną. Uczniowie samodzielnie piszą instrukcje i ukrywają skarb dla przeciwników. Dzielimy uczniów na dwie grupy, każda ma około 30 minut na napisanie i schowanie poleceń poza zasięgiem wzroku drugiej grupy. Liczba zadań powinna być identyczna dla każdej grupy, a trudność zadań wyrównana, co monitoruje nauczyciel. Na znak grupy wymieniają się początkowymi kartkami i zaczynają rywalizację o to, kto pierwszy dotrze do skarbu ukrytego przez przeciwników.



Gadające puzzle

Grupy mają do ułożenia puzzle (*jigsaw puzzles*) przedstawiające znany zabytek (np. w Londynie). Członkowie grup porozumiewają się między sobą tylko po angielsku, brak komunikacji lub użycie innego języka dyskwalifikuje zawodników. Kto pierwszy (grupa) ułoży swój obrazek i odgadnie zabytek, wygrywa. Oczywiście warto przygotować grę, która ma szansę skończyć się w prognozowanym czasie (ok. 200 kawałków dla starszych i 100 dla młodszych dzieci). Proponujemy, aby nauczyciel wydrukował kolorowe zdjęcia zabytków, jeśli to możliwe, to nawet w formacie A3, przykleił na karton lub zaalaminował, po czym pociął na kawałki falistą linią. Nie trzeba inwestować w gotowe puzzle. Aby wygrać rywalizację, nie wystarczy ułożyć obrazek. Dodatkowe punkty przyznawane są za komunikację w języku angielskim: częstotliwość wypowiedzi i bogactwo używanego języka. Nie jest to egzamin, ale dzieci powinny być świadome, że pracują w zespole i dlatego muszą się porozumiewać na wysokim poziomie. Dla uatrakcyjnienia gry mówimy uczniom, że inne grupy mogą posiadać 2-3 elementy z obrazka innej grupy. Wtedy do komunikacji należy też pytanie innych grup o brakujące kawałki układanki.



Narysuj/zbuduj to, co ja

Uczniowie otrzymują następujące materiały: duże kartki, ołówek i kredki, oprócz tego gumkę, korektor, ewentualnie temperówkę. Mają za zadanie narysować w parach dokładnie taki rysunek, jaki opisuje nauczyciel. Grupy mogą zadawać pytania nauczycielowi, ale ich liczba powinna być ograniczona. Celem zadania jest

skupienie się na słuchaniu i precyzyjne oddawanie tego, co zrozumieliśmy ze słuchu. Zwycięża grupa, której rysunek jest najbardziej podobny do opisywanego przez nauczyciela oryginału.

Wariantem gry jest wersja z klockami (lub *Cuisenaire rods*, jeśli takimi dysponujemy). Nauczyciel opisuje budowlę. Uczniowie mają zbudować dokładnie taki sam model. Najbliższa oryginałowi budowla wygrywa. Należy zadbać o to, by uczniowie nie podglądali wzajemnie swojej pracy.

W wersji dla bardziej zaawansowanych albo jako ćwiczenie dodatkowe uczniowie podzieleni na dwuosobowe zespoły i oddzieleni parawanem opisują sobie nawzajem budowlę lub pokój budowany z klocków. Druga osoba odtwarza to, co usłyszała, potem obie osoby porównują swoje wyniki, a następnie zamieniają się rolami. Wersja ta jest trudniejsza, gdyż opisywanie przestrzeni wymaga precyzji językowej. Na to ćwiczenie warto również dać limit czasowy.



Bajki

Jest to dobre ćwiczenie dla młodszych dzieci, najlepiej na przypomnienie treści podręcznika i omawianych bajek lub opowiadań. Dzielimy klasę na grupy. Jeśli dysponujemy nagraniami znanych bajek dla dzieci, odtwarzamy krótki fragment i pytamy, czy rozpoznają jaka to bajka. Jeśli żadna z grup nie zna odpowiedzi, odtwarzamy bajkę do momentu odgadnięcia tytułu przez uczestników zabawy. Następnie pytamy zwycięską grupę, jakie słowa pomogły jej odgadnąć tytuł bajki.

Podobnie możemy postąpić, ujawniając krok po kroku elementy bajki, zaczynając od najmniej oczywistego. Uczniowie nazywają pokazywane obrazki i w każdej chwili mogą zgadywać, jaka to bajka. Na przykład jeśli jest to Bajka o Czerwonym Kapturku (*The Little Red Riding Hood*), pokazujemy najpierw obrazek z lasem (dzieci rozpoznają: *wood*), potem koszyk (*basket*) itd. Na koniec wspólnie opowiadamy znaną nam historię z użyciem obrazków wyciętych z czasopisma, narysowanych lub z gotowych książek (*flash cards*).



Funny cooking

Jeśli warunki na to pozwalają, prosimy uczniów w parach lub w grupach o wybranie jednego z omawianych przepisów kulinarnych, przygotowanie potrawy (w szkole czy też w domu). Następnie grupy, częstując się potrawami, odgadują, jaki to był

przepis i jakie są wszystkie składniki dania (bez zagładania do źródła). Zabawa, mimo że czasochłonna i dość kosztowna, na pewno zostanie zapamiętana przez uczniów na bardzo długo.

Bardzo ciekawą i zabawną wariacją jest *Awful food*. Uczniowie wymyślają nazwy na jak najdziwniejsze potrawy, np. *nettle stew*, *herring pizza*, *sesame cheese* itd. Pod tymi nazwami na kartkach rysują, jak wyglądałaby potrawa. Rysunki wywieszane są na ścianie. Następnie nauczyciel robi ranking wśród uczniów (pisemnie lub ustnie):

Which of these...

- *would you not mind trying*
- *you think are the most disgusting*
- *you think might actually sell in a restaurant*
- *would you like to serve to someone you don't like*



Pass the bomb

Angielska gra, którą można nabyć w sklepie, ale można ją także przygotować samodzielnie. Gra się w nią, siedząc w kole. Polega na losowaniu karteczek z sylabami oraz podaniu wyrazu, który zawiera tę sylabę, ale jest od niej dłuższy. Nie można powtarzać użytych wcześniej wyrazów. Dla utrudnienia, każda osoba, której przychodzi kolej, otrzymuje tykającą bombę. Bomby należy się jak najszybciej pozbyć, czyli przekazać do sąsiada po lewej stronie, ale można to zrobić dopiero po podaniu prawidłowego wyrazu. Bomba w nieoczekiwanym momencie wybuchła, a osoba, która ją wtedy trzyma, odpada z gry. Przygotowując grę samemu, można zamiast bomby podać piętę, kłębek włóczki, a zamiast tykania włączyć muzykę. Wybuch można zastąpić wyłączeniem utworu albo ustalonym sygnałem nauczyciela. Zabawa ta dostarcza niesłychanych emocji.



Inteligencja

To rodzaj gry towarzyskiej, która polega na wypisaniu słów z różnych dziedzin rozpoczynających się na zadanej literze. Nie ma restrykcji dotyczących wielkości grupy, a ćwiczyć można już na poziomie podstawowym (wtedy nauczyciel zawęży tematy do omawianych na lekcji i zadaje tylko te bardziej popularne litery, jak 's', 'r' lub 'c'). Każdy uczestnik gry powinien być zaopatrzony w kartkę papieru z narysowaną tabelką. W pierwszej kolumnie wpisujemy wylosowaną dla całej grupy literę, a w kolejnych kategorie, np.

warzywa, owoce, napoje, meble, zwierzęta, środek komunikacji (*country, town, animal, plant, job, food, drink, adjective, verb* itd.).

Jedna osoba w myślach mówi po kolei alfabet angielski, a druga mówi 'stop', na wybraną literę należy napisać po jednym wyrazie w każdej kategorii. Zasady: nie przekraczamy danego limitu czasu, nie powtarzamy tego samego słowa w różnych kategoriach, błąd ortograficzny dyskwalifikuje słowo, chyba że wszyscy są początkujący i zgodzą się, że można poprawić słowo po sprawdzeniu. Nie musimy się zgadzać na niektóre litery, jeżeli wypadnie 'x' lub 'y', po prostu odliczamy po raz drugi. Pamiętajmy, że to tylko zabawa, a nie rywalizacja. Jeśli uczniowie nie czują się na siłach, aby wypisywać słowa samodzielnie, mogą grać w parach.

Zliczanie punktów wygląda następująco: wszyscy kolejno wyczytują wpisane przez siebie słowa w poszczególne kolumny. Za wpisanie poprawnego słowa, którego żaden z innych graczy nie wymyślił, przyznaje się sobie dwa punkty. Za wpisanie słowa, które ktoś inny też wpisał w tę samą kolumnę, przyznaje się jeden punkt. Za brak słowa w danej kolumnie nie dolicza się ani nie odejmuje punktów.



Boggle

Jest to uniwersalna gra słowna, nadająca się świetnie na lekcje językowe na wszystkich poziomach. Polega na znalezieniu jak największej liczby słów na podstawie wylosowanego układu liter. Litery te mogą być wycięte i zapisane na małych kartkach złożonych na czworo, aby nie dało się podejrzeć w trakcie losowania. Następnie każdy gracz sam stara się odszukać jak najwięcej słów utworzonych z wylosowanych liter. Można powtórzyć wielokrotnie którąkolwiek z liter. Wszyscy gracze mają na to po 3 minuty. Następnie kartki z zapisanymi wyrazami są odkrywane. Zasady oceniania są różne. Wszystkie wyrazy występujące u więcej niż jednego gracza są wykreślane, a za pozostałe gracze otrzymują punkty. Można też przyznać punkty w zależności od długości słów: dwuliterowe wyrazy to dwa punkty, a siedmioliterowe to odpowiednio siedem punktów. Ewentualnie punktowane jest każde poprawne słowo, tak więc liczy się ilość, a nie oryginalność.



Auction

Jest to gra stosowana jako ćwiczenie przydatne do powtórzenia przed testem. Nauczyciel pisze zdania, wśród których część jest

błędna. Może przedstawiać te zdania na tablicy, może tylko czytać na głos. Zanim uczniowie zaczną licytować, wprowadza słownictwo związane z aukcjami: *to bid, auctioneer, a bid, What am I bid?, a hammer, Going – going – gone!*

Uczniowie mają chwilę na zdecydowanie, czy zdanie jest poprawne, czy nie, i licytują. Ustalmy, że dysponują określonym budżetem, np. 10 000 euro (w sklepach z zabawkami można kupić banknoty do zabaw edukacyjnych). Uczniowie wiedzą, ile będzie zdań, ale nie wiedzą, jaka część z nich jest błędna. Ten, kto kupi zdanie za najwyższą kwotę, musi odpowiedzieć, czy jest poprawne, czy nie. Jeśli jest błędne, ma za zadanie poprawić błąd.

Aby nadać grze posmak hazardu, można ustalić, że za dobrze rozpoznane zdanie bank (nauczyciel) wypłaca uczniowi równowartość postawionej stawki, za dobrze poprawiony błąd bank podwaja stawkę, a za pomyłkę uczniowi zabiera się jego stawkę.

Zasad gry w aukcję jest wiele, można je upraszczać albo komplikować, zależnie od preferencji uczniów. Inne, bardzo ciekawe zasady przedstawia Rinvoluceri w świetnej książce *Grammar games*, str. 18-21.



Kółko i krzyżyk (Noughts and crosses)

Tę popularną grę można wykorzystać na lekcji języka obcego. Dzielimy klasę na dwie grupy: A i B. Rysujemy na tablicy tabelkę do gry – 3x3. Upewniamy się, czy wszyscy znają zasady gry w kółko i krzyżyk. W tabelce mogą być jakieś zagadnienia gramatyczne: czasowniki nieregularne lub wyrażenia ilościowe (*quantifiers*), jak w przykładzie:

SOME	A FEW	ANY
A LOT OF	MUCH	ENOUGH
MANY	SEVERAL	A COUPLE

Mogą to być czasowniki frazowe (*phrasal verbs*), jak poniżej. Grupy mają za zadanie wybrać kratkę i w ograniczonym czasie, nie więcej niż 30 sekund, ułożyć poprawne zdanie z wybranym słowem lub wyrażeniem. Jeśli zdanie jest zaakceptowane przez nauczyciela, mogą w tej kratce postawić swój znak, czyli kółko albo krzyżyk. Oczywiście grupa, która postawi trzy swoje znaki w linii prostej, wygrywa. Grę tą można powtarzać wielokrotnie z innymi słówkami.

PUT OFF	PUT UP	TURN DOWN
GET BY	TURN UP	COME ACROSS
GET ON	CATCH UP	PASS ON



Głuchy telefon

To inna znana wszystkim zabawa dziecięca, która może być stosowana przy dowolnym poziomie i dowolnej liczbie uczestników. Zabawa polega na tym, że jedna wybrana osoba (zwykle zaczyna nauczyciel) wymyśla słowo lub zdanie, które szepce do ucha kolejnej osobie. Kolejna osoba w ten sam sposób przekazuje następną dokładnie to, co zrozumiała. I tak aż do ostatniego uczestnika, który głośno wymawia to, co usłyszał. Zdanie może się różnić od oryginału, co wzbudzi wesołość, ale miejmy nadzieję, że zabawa skłoni też do dokładniejszego słuchania i wyraźnego wymawiania.



Kalambury (Charades)

Jest to bardzo popularna drużynowa gra towarzyska przeznaczona dla minimum sześć osób, z preferowanym równym podziałem graczy w obu grupach. Celem zabawy jest odgadywanie haseł przedstawianych gestami. W każdej kolejce jedna drużyna odgaduje hasło przedstawiane przez jednego z członków drugiej drużyny. Zarówno podczas pokazywania, jak i rysowania, nie wolno nic mówić ani wydawać innych dźwięków podpowiadających hasło. Można się umówić wcześniej, jak prezentuje się spójniki (*and, but, so*), przedimki (*a, an, the*) itp. Gra ta jest bardzo przydatna w nauce kolokacji, czasowników frazowych i idiomów, gdzie wizualizacja i dowcipne skojarzenie gwarantują sukces zapamiętania. Warto skupić się zarówno na dosłownym znaczeniu poszczególnych wyrazów, jak i idiomatycznym (czyli kontekst użycia).



Articulate

Gra ta ma różne wersje i występuje pod różnymi nazwami (jedną z odmian jest *Taboo*). Chodzi o to, aby jeden gracz w limitowanym czasie opisał lub na zasadzie skojarzeń przybliżył drugiemu graczowi hasło. Hasło to losuje na kartce i nie może wymówić zapisanego słowa ani żadnego pokrewnego z tym samym rdzeniem. Dla utrudnienia można podać na kartkach 2-3 inne słowa, których nie można użyć w opisie. Druga osoba ma za zadanie odgadnąć, o jakie słowo chodzi. Gra nabiera dynamiki, gdy ustalimy czas trwania jednej rundy. Istnieją też

bardziej skomplikowane wersje gry – z planszą, na której pola oznaczone różnymi kolorami wskazują jakiej kategorii słowo jest do odgadnięcia. Są to następujące kategorie:

- *object* (light blue),
- *world* (dark blue),
- *people* (yellow),
- *nature* (green),
- *random* (red),
- *action* (orange).

Wtedy gracz, który stanął na danym polu, podaje skojarzenia do wylosowanego hasła, a reszta osób zgaduje. Kolejny ruch należy do tej osoby, która odgadła pierwsza. Niestety, w grupach o zróżnicowanych poziomach taka rywalizacja może prowadzić do nadmiernej przewagi osób bardziej zaawansowanych. Natomiast ta sama gra w parach będzie prowadziła do współpracy.



Questions

Jest to zabawa, która może posłużyć do utrwalania konstrukcji pytań. Można grać w parach lub w grupie, siedząc w okręgu. Jedna osoba rozpoczyna jakikolwiek temat, zadając pytanie. Kolejna osoba musi odpowiedzieć jej tylko poprzez pytanie.

Na przykład:

– *Grasz w „Questions”?*

– *A jak w to się gra?*

– *A jakbyś chciał?*

– *A czemu ja mam decydować o zasadach?* (itd.)

Punkty zdobywa się przez faul, czyli w momencie gdy zapytana osoba odpowiada albo stwierdzeniem, albo pytaniem retorycznym, albo pytaniem nie mającym związku z poprzednim. Za faul można też uznać zbyt długie wahanie, wtedy należy przyjąć ile sekund przeznaczona jest na odpowiedź, a osoba prowadząca musi skrupulatnie pilnować czasu. Kiedy gracz popełni faul, jego przeciwnik zdobywa punkt. Pierwszy, który zdobędzie trzy punkty, wygrywa gem. Rozgrywa się do trzech gemów.



Twenty questions

Ta gra znacznie różni się od poprzedniej i jest doskonała na powtórkę, poczynając od poziomu podstawowego, nawet w dużych grupach. Polega na tym, że jedna osoba wybiera sobie tożsamość (np. zawod) i jest przepytwana przez pozostałe osoby,

ale może odpowiedzieć tylko 'tak' lub 'nie'. Pytania powinny być zadawane po kolei przez każdą osobę. W wersji oryginalnej panel pytający liczy cztery osoby, które łącznie zadają 20 pytań, co osoba prowadząca musi liczyć. Powtórzone lub niepotrzebne pytania też się liczą. Jednak na potrzeby klasy nie trzeba stosować takich limitów, można grać aż grupa zgadnie o kogo chodzi. Można jeszcze wprowadzić dodatkowe określenia: *well, it depends* albo *it's hard to say*, jeśli rzeczywiście zachodzi potrzeba. Jednak należy uważać, aby uczestnicy nie wykorzystywali nadmiernie tej odpowiedzi, gdyż nie daje ona żadnego tropu. Na przykład gdy grupa ma odgadnąć, o jaką sławną osobę chodzi (powiedzmy, że o Marilyn Monroe), sensownie jest zacząć od pytań:

- *Are you a man?*
- *Are you alive?*
- *Did you work in show business?*
- *Were you a singer?*
- *Was your hair blond?*

I tak dalej. Można też, zamiast zgadywać o jaką osobę chodzi, pytać o przedmiot: *Is it big? Is it square? Can I put it in my mouth?*



Mafia

Jedną z ciekawszych gier towarzyskich, które można stosować w klasie, zaczynając od poziomu średniozaawansowanego (i wyżej), jest *Mafia*. Po angielsku oprócz tej nazwy funkcjonuje jeszcze *Wilkołak (Werewolf)* i *Zabójca (Assassin)*. W grze bierze udział przynajmniej osiem osób, a im więcej, tym ciekawiej. Nauczyciel przyjmuje rolę moderatora. Wyjaśnia zasady gry, rozdaje karty z rolami, tak aby nikt nie wiedział kto kim jest, po czym prowadzi całą grę.

Role:

1. Mafia (ewentualnie: *Werewolves, Worshippers, Assassin, Wolves* lub *Scum*)
2. *Sheriff (Police, Seer, Commander, Detective, Leader, Hunter* lub *King*)
3. *Nurse (Doctor, Bodyguard, Healer, Medic, Witch* lub *Angel*)
4. *Townpeople (Citizens, Villagers, Innocents, Sheep* lub *Civilians*)

Uczniowie siedzą w okręgu, tak aby każdy każdego dobrze widział. Po rozdaniu kart z rolami (bardzo ważne jest, aby był tylko jeden szeryf, jedna pielęgniarka, a role w mafii były w mniejszości w stosunku do miasta. Na przykład na 10-12 osób wystarczą dwie lub trzy osoby z mafii. Gra jest ciekawsza, gdy obywatele nie wiedzą, ile osób dokładnie jest w mafii).

Moderator naświetla tło dla historii, na przykład: *We are in*

Chicago, the 20s, there's prohibition and the mafia is all around. The town council is meeting to find out who's in the mafia and judge together who to eliminate. Historia może odbywać się w jakimkolwiek mieście i czasie, wszystko zależy od wyobraźni moderatora. Następnie uczestnicy wymyślają sobie imiona i tożsamości, np. *Hi, I'm Anna and I am a housewife. I live a quiet life* albo: *My name's Richard and I'm an undertaker. I have just moved from Detroit.* Oczywiście osoby z rolami mafiozów nie przyznają się do tego i kryją się pod inną tożsamością. Ich celem jest przeżycie i zabicie jak największej liczby mieszkańców. Szeryf i pielęgniarka mogą się przyznać do swojej roli, ale może to zagrażać ich bezpieczeństwu. Z drugiej strony, zabawne jest, gdy parę osób blefuje, że jest szeryfem.

Podczas pierwszej sesji po przedstawieniu się moderator mówi, że zapada zmrok, wszyscy są zmęczeni i kładą się spać. Wtedy wszyscy uczestnicy bezwzględnie muszą mieć zamknięte oczy. Na słowa moderatora: *budzi się mafia*, budzą się osoby, które faktycznie dostały takie role i poznają się. Wszelkie ruchy ciała, ręk, chrząknięcia mogą zdradzić te osoby, więc lepiej porozumiewać się wzrokiem i skinieniem głowy. Następnie mafia idzie spać i budzi się szeryf. Każda kolejna noc wygląda tak samo, z tym że zaczyna się od szeryfa, który może wskazać na wybraną osobę, a moderator pokazuje mu odpowiednią kartą, czy jest to mafiozo, czy zwykły obywatel. Następnie gdy budzi się mafia, wspólnie wybierają jedną osobę i postanawiają ją uśmiercić. Dodatkowa postać pielęgniarki, też obudzona samotnie przez moderatora wskazuje na osobę, którą chce otoczyć opieką zdrowotną na tą noc. Wtedy może się zdarzyć, że uśmiercona osoba jest wyleczona przez pielęgniarkę. W przeciwnym razie rano, gdy moderator zbudzi rano całe miasto, pada smutna nowina, że jeden z obywateli został zabity podczas zamieszek w nocy. Oczywiście moderator może opisać to tak, jak zrobiłyby to poranne gazety, wymyślając barwną historię.

Dzień wygląda następująco: grupa zebranych opowiada, co robiła w nocy, padają różne oskarżenia (oczywiście wymyślone, którym można dać odpór poprzez alibi i różne argumenty spójne z naszą tożsamością). Następnie uczestnicy wybierają kilka najbardziej podejrzanych w grupie osób i robią głosowanie. Osoba, która zebrała najwięcej głosów, zostaje wyeliminowana. Wtedy moderator ujawnia jej rolę: mafia czy obywatel, a osoba ta może obserwować dalszy ciąg gry, ale nie zabiera głosu i w żaden sposób nie może zdradzać tego, co wie lub podejrzewa. Dalszy ciąg gry wygląda tak samo: zapada noc, szeryf sprawdza kolejną osobę, mafia się porozumiewa i likwiduje jednego obywatela, pielęgniarka ma szansę na chybił trafił komuś uratować życie. Wstaje świt, obywatele dyskutują tak jak poprzednio i znów wybierają

najbardziej podejrzaną osobę. Gra kończy się zwycięstwem mafii (gdy zabiją w nocy wszystkich obywateli) lub zwycięstwem miasta (gdy wyeliminują w ciągu dnia wszystkich mafiozów). Zasady do tej gry są dość skomplikowane, jest wiele odmian, wiele dodatkowych ról. Można zakupić gotowy zestaw z instrukcją i kartami. Naturalnie lepiej zacząć od najprostszych zasad i skupić się na komunikacji. Nie należy się zrażać pozorną trudnością gry, gdyż po pierwszej próbie wszyscy łapią bakcyła. Ważną uwagą jest to, aby przestrzegać zasad *fair play* (przede wszystkim niepodglądania w nocy, gdy budzi się mafia). Warto przekonać uczniów, zwłaszcza tych młodych, że oskarżanie i eliminowanie to tylko konwencja gry, i że nie należy nic z tego brać do siebie. To tylko zabawa, a wchodzenie w różne role może mieć walor edukacyjny. Gra ta dostarcza olbrzymiej satysfakcji, daje duże pole dla ekspresji i wyobraźni, pozwala wcielać się w różne role, wypróbować różne sposoby zachowywania się i komunikowania. Jednocześnie uczy słuchania, myślenia logicznego i wyciągania wniosków, również ze swojego zachowania. Jest świetnym pomysłem na dłuższe zajęcia językowe, gdyż na pierwszym miejscu stawia komunikację.



Pictionary

Jest to gra słowna, znana od lat 80. XX w. w krajach anglojęzycznych. Zwykle potrzebna jest do niej specjalna plansza i kostka, ale kreatywny nauczyciel może też stworzyć własne rekwizyty. Rolą nauczyciela jest też przygotowanie haseł do odgadywania. Zabawa ta rozgrywana jest w dwóch kilkusobowych drużynach. Członek jednej grupy losuje hasło, następnie rysuje różne obrazki, które mają naprowadzić jego grupę na odpowiedź. Powiedzmy, że do odgadnięcia jest wyrażenie *Dressed to kill*, więc można narysować sukienkę i pistolet. Ewentualnie można też pomóc strzałką, która będzie oznaczała hasło. Nie należy zapisywać liczb ani tym bardziej słów. Należy określić, ile czasu ma rysownik i grupa na jedno hasło. W amerykańskim programie telewizyjnym uczestnicy tej gry mieli po trzy minuty na wyrażenie idiomatyczne. W klasie jedna minuta na słowo w zupełności wystarczy i nada zabawie dynamiki.

Urozmaicona wersja tej gry mówi, że obie drużyny mają po jednym pionku, który przesuwać po planszy według rzutu zwykłą kostką. Grupa, która pierwsza dojdzie do mety, wygrywa. Plansza składa się z kwadratowych pól, na których napisane są litery:

- *P* – *person / place / animal* – losuje się hasło z tej kategorii, może to być słowo lub wyrażenie, idiom (dla bardziej zaawansowanych),

- *O* – *object* – jak wyżej,
- *A* – *action* – jak wyżej,
- *D* – *difficult to draw* – uczeń losuje hasło z kategorii pojęć abstrakcyjnych lub bardzo szczegółowych, które trudno narysować,
- *AP* – *all play* – wtedy obie drużyny rywalizują między sobą, która pierwsza odgadnie hasło. Drużyna zwycięska powtarza rzut kostką i porusza się dalej.



Fictionary

Jest to kolejna gra słowna, która odbywa się na zasadzie rywalizacji między dwiema drużynami. Aby przystosować tradycyjną zabawę do celów edukacyjnych, podajemy wersję różniącą się nieco od oryginalnej gry.

Nauczyciel zapisuje na tablicy lub literuje nieznanie uczniom słowo i ustnie podaje trzy definicje, z czego tylko jedna jest poprawna. Członkowie grup podnoszą rękę na znak, że chcą odpowiedzieć. Kto pierwszy podniósł rękę, ten po konsultacji z resztą osób w drużynie dokonuje wyboru definicji. Za poprawny wybór dostaje się dwa punkty. Jeżeli grupa podała złą odpowiedź, druga drużyna może przejąć to pytanie, ale z racji wyeliminowania jednej złej opcji, mogą zarobić jeden punkt.

Wersja ściśle edukacyjna polega na podaniu obu drużynom listy nowych słów i listy definicji. Drużyny we własnym gronie dopasowują słowa do definicji, sprawdzają odpowiedzi z nauczycielem. Następnie grupy naprzemiennie zadają pytanie przeciwnikom, wybierając jedną poprawną i dwie złe definicje słowa. W ten sposób ćwiczy się zintegrowane umiejętności czytania, słuchania i mówienia, a także włącza emocje do nauki słów.

Nauczyciel powinien pilnować, czy wszyscy uczniowie zapamiętali poprawne definicje, a także aktywować razem z grupą nowe słownictwo.



Call My Bluff

Znane nam są dwie różne wersje tej gry, obie z nich były wieloletnimi zabawami telewizyjnymi. Jedna to odpowiednik *Fictionary*, czyli wymyślanie dwóch błędnych definicji do słowa. Drugą wersją to opowiedzenie trzech oryginalnych historyjek, z czego dwie są nieprawdziwe. Każdy z uczestników, siedząc

w okręgu, wymyśla trzy niedługie anegdoty na swój temat. Reszta grupy zgaduje, która opowieść jest prawdziwa. Warto ograniczyć czas na opowiedzenie historii, np. do dwóch minut, a dodać czas na zadawanie pytań, kiedy uczestnicy mogą wydedukować, w którym momencie mają do czynienia z kłamstwem. Zabawa ta jest rewelacyjnym urozmaicheniem lekcji i okazją do mówienia. Niestety zdarza się często, że uczniom trudno coś wymyślić na poczekaniu, więc można zadać im to w ramach pracy domowej.



Take My Word For It

Jest to zabawa zainspirowana m.in. grą *Mafia*. Każdy z uczestników dostaje rolę, która znana jest pozostałym osobom. W roli najważniejsze jest, kto jest kim dla kogo w małym miasteczku. Najzabawniej jest, gdy będzie dużo niedopowiedzeń w rolach, a uczestnicy będą na bieżąco wymyślać alibi i związki z innymi osobami. Nauczyciel jest osobą prowadzącą grę. Rozpoczyna spotkanie z grupą od złych wieści: na przykład: *This morning someone broke into the only off-licence shop in the town and stole a lot of whisky. It happened at 3am.* Po czym oświadcza, że wszyscy tu zebrani są podejrzani i pyta, co robili o tej godzinie, gdzie byli, z kim, jakich mają świadków. Osoba prowadząca może przybrać jakąś rolę, np. *Police Officer, Town Mayor, Headmaster, Godfather*, ale nie może być włączona w krąg podejrzanych. Uczestnicy wymyślają alibi, włączając w to rzecz jasna inne osoby. W ten sposób mogą wyjść różne wymyślone intrygi. Zabawę można przeprowadzić ot, tak sobie w paru rundach, bez eliminowania nikogo. Można też, inspirując się grą w *Mafię*, głosować na osoby, do których mamy najmniejsze zaufanie i na kartkach podawać imiona osobie prowadzącej. W przypadku remisu, nikt nie zostaje wyeliminowany w danej kolejce i prowadzący przynosi kolejne złe wieści. Gra toczy się, aż pozostaną dwie osoby.



Bobby's World (znane też jako The Green Grass Valley albo The Green Glass Door)

Nauczyciel wprowadza grupę, mówiąc: *I'm going to Bobby's World, I can take... but not....* Uczniowie następnie mówią podobne zdania, a nauczyciel przyjmuje ich do tajemniczej wyprawy lub nie, i wtedy każe próbować dalej. Sekretem jest rodzaj kwalifikowania słów wypowiedzianych przez uczniów na zasadzie językowej, a nie semantycznej. Na przykład gdy

nauczyciel zacznie od *I'm going to Bobby's World, I can take a book but not a page*, ma na myśli, że można ze sobą zabrać wszystko, co ma podwójną literę, a więc *book* tak, ale nie *page*. Gdy gra się zakończy, a większości osób uda się dołączyć do wyprawy, wtedy omawiamy z całą grupą, co było kluczem. Jeśli grupa chce grać ponownie, nauczyciel powinien poruszyć głowę. Podział na rzeczowniki policzalne i niepoliczalne może okazać się za łatwy i szybko rozszyfrowany. Podobnie z liczbą sylab. Można pokusić się z mocniejszymi grupami o wymyślanie słów, gdzie jakaś samogłoska jest nietypowo wymawiana. Na przykład 'i' lub 'a' jako dyftongi nie będą kwalifikowały do świata Bobby'ego. Albo będą to wyrazy z niemą literą w środku czy na końcu. Możliwości jest wiele.

Podobną grą jest *Magic*. Nauczyciel czyta przygotowane wcześniej zdania, np.:

There is a tree, but no flowers. There is a deer, but no mountain lion. There is a moon, but no sun. There is coffee, but no cups. There is a book, but no pens.

Uczniowie zgadują, co łączy pierwsze i drugie wyrazy w tych parach. Tu również kluczem jest podwójna litera.



Consequences

Jest to dość popularna zabawa rozwijająca pisanie i utrwalająca struktury gramatyczne. Pozwala powtórzyć pewne struktury gramatyczne, czasy, czasowniki nieregularne i szyk w zdaniu, chociaż w dość absurdalnej konwencji. Każdy uczeń dostaje jedną kartkę podzieloną na poziome sektory z zapisanymi hasłami lub pytaniami. Każdy wypełnia jedną rubrykę, zawija, tak aby nie dało się przeczytać i podaje osobie po swojej prawej stronie. W ten sposób każda rubryka jest wypełniona przez inne osoby, zestawienie pomysłów zupełnie zaskakujące.

Będzie wyglądać to na przykład tak:

<i>Who (a man)?</i>	
<i>Met who (a woman)?</i>	
<i>Where?</i>	
<i>He said to her:</i>	
<i>She said to him:</i>	
<i>The consequence was:</i>	
<i>A punchline:</i>	

Albo:

<i>Who (a man)?</i>	
<i>Did what?</i>	
<i>Who with (a woman)?</i>	
<i>Where?</i>	
<i>When?</i>	
<i>Why?</i>	
<i>The consequence:</i>	

A na przećwiczenie czasów narracyjnych:

<i>One day... (background)</i>	
<i>A... (who?)</i>	
<i>What had he been doing?</i>	
<i>How long for?</i>	
<i>When suddenly... (what happened?)</i>	
<i>Unfortunately... (state or action)</i>	
<i>Then he realized that... (what had happened?)</i>	
<i>A punchline:</i>	

Scruples

Jest to opatentowana, bestsellerowa gra kanadyjska, która polega na reagowaniu na pytania z dziedziny etyki. Przykładem takiego pytania będzie: *You accidentally damage a car in a parking lot. Do you leave a note with your name and phone number?* Można grać w parach, ale na użytek klasy warto grać wspólnie, aby pobudzić uczniów do dyskusji. Podajemy nieco zmienione zasady. Gdy pada pytanie, każdy ma chwilę na zastanowienie się nad odpowiedzią, do wyboru: *yes, no, it depends*. W ukryciu przed innymi zapisujemy naszą odpowiedź oraz jakie typujemy odpowiedzi u reszty uczestników. Każdy potem podaje swoją odpowiedź, osoby mające *it depends* muszą wytłumaczyć od czego to zależy i jak by się zachowały w zależności od sytuacji. Przymus wypowiedzi może być pewną barierą przed nadużywaniem tego zwrotu. Pozostałe osoby też można spytać o opinię. Następnie przyznajemy po punkcie za każdą dobrze wytypowaną odpowiedź. Osoba, która zbierze najwięcej punktów, wygrywa.



Family game

Pomysł opiera się na znanym teleturnieju *Familiada*, jednak reguły są znacznie zmienione na korzyść uczniów i potrzeby dydaktyczne. Jest to gra, która pozwala jednocześnie powtórzyć materiał z lekcji (np. *city life, food, clothes, irregular verbs* itp.) i otworzyć uczniów na nieograniczoną odpowiedź. Pytania sprawdzają wiedzę, ale powinny też skłonić uczniów do uaktywnienia wyobraźni i poszukiwania nietypowych odpowiedzi. Pytanie: *Say a name of the week* nie spełnia tych wymagań, ponieważ odpowiedzi jest tylko siedem. Celem tej zabawy jest między innymi wywołanie typowego dla postawy twórczej myślenia pytajnego, a więc poprzez zadawania otwartych pytań. Oczywiście jeśli zależy nam na powtórzeniu nieregularnych form czasowników, można poprosić początkujących uczniów o podanie par takich czasowników, a drugą grupę – o podanie par regularnych czasowników. Wbrew pozorom, w grupach początkujących, tak jak i u dzieci uczących się mówić, nastąpi twórczy proces myślenia przez analogię, np. możemy spodziewać się, że usłyszymy nieprawidłową formę *madek*. Z jednej strony musimy poprawiać natychmiast, gdy usłyszymy taki błąd, z drugiej strony takie kombinowanie jest zdrowym objawem ciekawości poznawczej i należy traktować je życzliwie.

Zasady:

Zakładając, że grupa, którą uczymy to maksymalnie kilkanaście osób, dzielimy ją na dwie drużyny o tej samej liczbie uczestników i jak najbardziej zbliżone siłowo (czyli dyskretnie, bez tłumaczenia, należy w każdej z grup umieścić osoby podobnie mocne językowo i ekstrawertyczne, jak i słabe i nieśmiałe). Jeżeli liczba uczniów jest nieparzysta, proponuję jedną osobę wybrać na prowadzącego. Można ewentualnie stworzyć trzy grupy. Każda grupa wymyśla dla siebie nazwę i okrzyk, którym zagrzewać się będą do boju, mogą też przybić piątkę – to bardzo spaja i motywuje. Poza tym grupy wybierają też kapitana, który podejmuje decyzje i jest ich rzecznikiem.

Pytania układamy według trudności – najłatwiejsze i najbardziej odtwórcze za jedną gwiazdkę, trudniejsze za dwie, najtrudniejsze (twórcze) za trzy. Gwiazdki oznaczają tylko i wyłącznie ile minut dana grupa ma na danie odpowiedzi, czyli jedna gwiazdka to jedna minuta, trzy gwiazdki to trzy minuty. Liczba odpowiedzi udzielonych przez grupę jest nieograniczona i prowadzący (nauczyciel) zalicza każdą, która jest sensowna i nie ma rażącego błędu. Za każdą odpowiedź, niezależnie od trudności pytania, dajemy jeden punkt. Należy też zastrzec, że nie przyjmuje się żadnych reklamacji dotyczących trudności pytań, zawsze jest

to loteria i to, co dla jednego jest łatwe, dla innej osoby jest trudniejsze. To nauczyciel decyduje o tym, na ile grupa umie daną rzecz i przyznaje jedną lub dwie gwiazdki pytaniom wymagającym jednego wyrazu, a dwie lub trzy gdy należy stworzyć zdanie. W razie wątpliwości dotyczących uznania odpowiedzi lub powtórzonych pomysłów każda z grup może zgłosić zastrzeżenia, ale po rundzie. W żadnym wypadku nie można przerywać lub przeszkadzać, gdy włączony jest stoper. Z racji utrzymania dyscypliny najlepiej, gdyby odpowiedzi dawane były kolejno przez każdą osobę, z wielokrotnym powtórzeniem rundy aż do wyczerpania czasu. Ważne jest, aby każdy uczestnik miał szansę dania odpowiedzi; za brak odpowiedzi od przynajmniej jednego członka grupy nie możemy policzyć punktów w danej rundzie. Z drugiej strony, jeśli grupy są bardzo zgrane i nie ma dużej dominacji oraz różnic, mogą przyjąć strategię, kto zaczyna i kto dopowiada odpowiedzi, ponieważ w tej grze liczy się jak najszybsze generowanie jak największej liczby odpowiedzi. Nie ma powodów, żeby zabraniać grupom przyjęcia strategii, dopóki nie zrobi się z tego bałagan, harmider, osoby nie będą sobie podpowiadać lub dokańczać wypowiedzi. Te zasady trzeba na samym początku wyjaśnić i osoba prowadząca musi być konsekwentna w egzekwowaniu wymogów.

Przykłady pytań dla grup początkujących (*elementary/preintermediate*), czasami wystarczy nieznacznie zmodyfikować pytania, aby podnieść poziom:

1 gwiazdka:

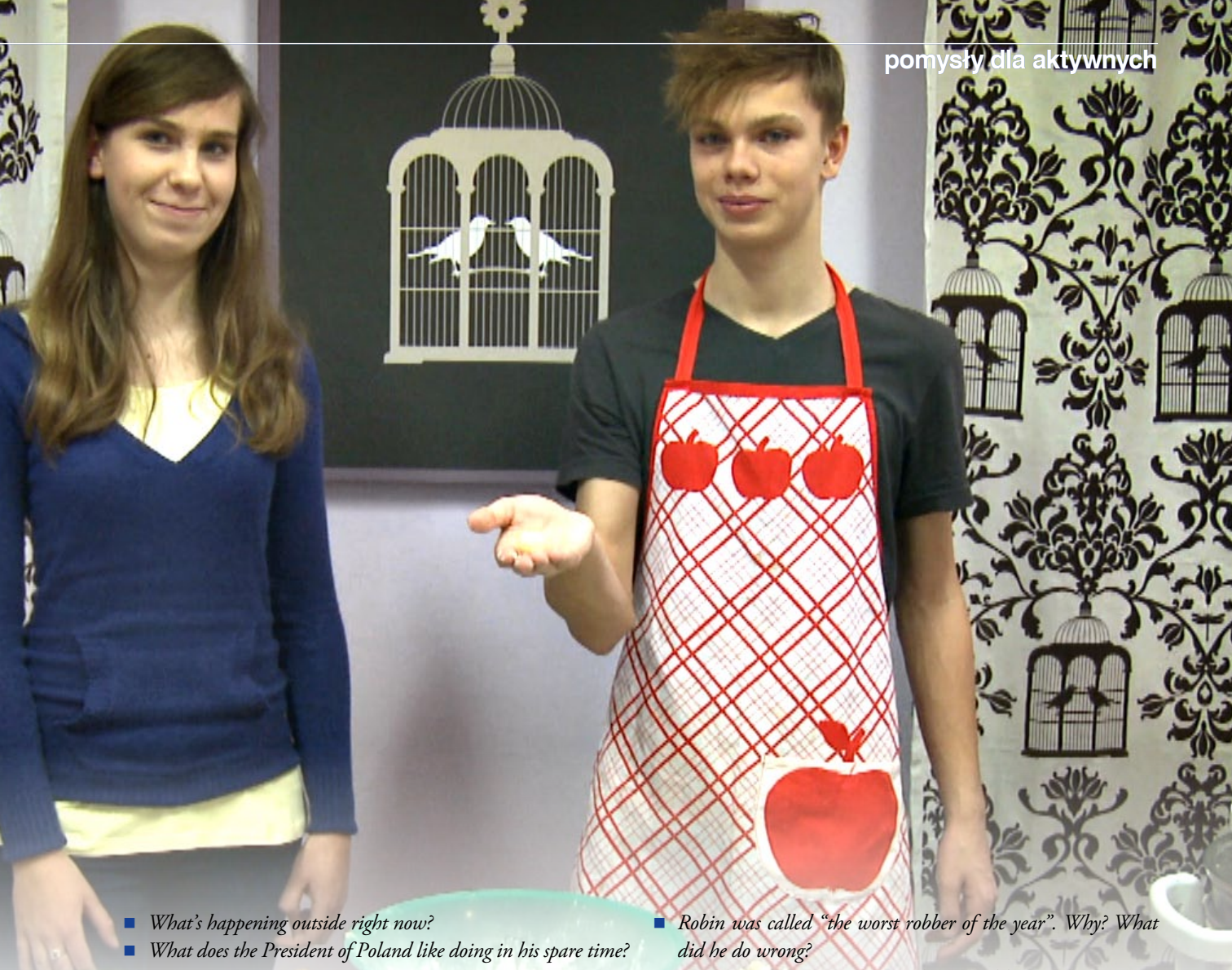
- *What can you find in a city?*
- *What can you wear?*
- *Give a colour in English.*
- *What does a policeman do in his work?*
- *What can Poles do very well?*
- *What do you say when you meet a new person?*
- *What have you got in your bag?*
- *Give a word with 'th' in it.*
- *Give a word with a doubled letter inside.*
- *Name a country (e.g. in Europe/ outside Europe).*
- *Name a nationality ending in -an.*
- *Give an adjective that can describe a child.*
- *Give an example of an irregular noun (both singular and plural).*
- *Give a number without letter "r".*
- *Give an example of a cold drink.*
- *Name a job that is not an office job.*
- *Name a place where we can work.*
- *Name a place where we can relax.*
- *Give an example of healthy food.*



- *Give an example of green food.*
- *What kind of coffee can we order?*
- *Give a preposition of place.*
- *What is small and orange?*
- *What is large and blue?*
- *What can we ride?*
- *How can you describe the weather?*

2 gwiazdki:

- *What can you get?*
- *What can we have (but not 'have got').*
- *What can we carry?*
- *What can't you do alone?*
- *Finish the sentence: "Yesterday I was..."*
- *Answer the doctor's question: "What's the matter...?"*
- *Answer the question "Why are you late again?"*
- *Where can we live?*
- *Where do people go on holiday?*
- *What question can you ask at a train station?*
- *Make a question with "how much".*
- *Make a question with "have you ever".*



- *What's happening outside right now?*
- *What does the President of Poland like doing in his spare time?*
- *How can you travel to work?*
- *How can people keep fit (e.g. without too much effort)?*
- *What do you need to pack for a journey around the world?*
- *Give an example of a silly/strange job.*
- *What object should we place on the Polish euro note?*
- *Give an example of two pieces of clothing that don't go well together.*
- *Give an example of a breakfast combination that will make you sick.*
- *It's a Thanksgiving party. The Browns are sitting at a table. What are they doing?/ What's happening?*
- *Robin was called "the worst robber of the year". Why? What did he do wrong?*
- *How can you invest money in the time of financial crisis?*
- *You hear an awful noise / thud outside. What has just happened?*
- *What unusual things can you do with a newspaper?*
- *What will happen if it snows tomorrow?*
- *What would happen if Poland were a monarchy?*
- *Why are we learning English?*
- *Why do we hate insects?*

3 gwiazdki:

- *Give an example of an indiscreet question.*
- *What is smaller than a humming bird?*
- *You're just back from a terrible honeymoon. What happened?*
- *Your partner comes home very late at night. What question will you ask him/her?*
- *The police arrest you and ask what you were doing on the night your teacher/boss was murdered. What's your alibi?*
- *Why haven't we discovered intelligent life in space?*

[Dorota Kondrat]

Lektorka angielskiego od ponad 10 lat, trenerka kreatywności i prezentacji publicznych. Ekspertka oceniająca w Turnieju Kreatywności Destination ImagiNation. Należy do Polskiego Stowarzyszenia Kreatywności, prowadzi szkolenia w biznesie i dla nauczycieli. Ukończyła kursy metodyczne (Londyn Creative Teaching Methods i Cambridge Bell School Creativity in the Classroom) i Akademię Rozwoju Umiejętności Trenerskich w Szkole Wyższej Psychologii Społecznej. Założyła Instytut Edukacji Kreatywnej (INEK).