

VI. PROPOZYCJE GIER I ZABAW DO WYKORZYSTANIA W TRAKCIE LEKCJI POWTÓRZENIOWYCH

POWTÓRZENIE MATERIAŁU

Gra MARATON

Cele

Uczeń powinien ułożyć 24 pytania do przerobionego rozdziału.

Reguły gry

1. Klasę dzielimy na grupy.
2. Grę rozpoczyna ten, kto wyrzuci kostką największą liczbę punktów. Pionki grup znajdują się na polach odpowiadających wyrzuconym punktom.
3. Prawidłowa odpowiedź upoważnia grupę do przesunięcia pionka o tyle pól, ile oczek zostało wyrzuconych.
4. Odpowiedź nieprawidłowa oznacza utratę kolejki.
5. Jeżeli grupa kolejny raz udzieliła błędnej odpowiedzi, cofa się o tyle pól, ile wskazała kostka.
6. Jeżeli pionek trafi na pole ze strzałką, przesuwa się zgodnie z jej wskazaniem.
7. Na końcu uczestnicy gry znajdują się na polu nr 24. Jeśli podadzą błędną odpowiedź, muszą wyrzucić kostką 1 lub 6 oczek, aby zakończyć grę.

Gra dydaktyczna: ŁGARZ – KŁAMCA

Cele

Sprawdzenie i utrwalenie wiadomości z działu; wyrobienie umiejętności podejmowania szybkich decyzji; formowanie umiejętności współpracy z grupą.

Realizacja

Klasę dzielimy na dwu- lub trzyosobowe grupy. Wybieramy trzech „łgarzy” i jednego „kasjera”. Grę prowadzi nauczyciel. Należy przygotować:

- 9 x 30 żetonów (np. kolorowe karteczki) w 9 różnych kolorach
- 9 tablic identyfikujących grupy
- 9 prostokątnych plansz lub pudełek podzielonych na trzy części oznaczone literami A, B, C
- zestaw pytań (mogą być foliogramy).

Uczniowie siedzą w półkolu, tak by każda grupa siedziała przy odrębnym stoliku i widziała łgarzy i prowadzącego. Układając pytania dla łgarzy, należy pamiętać, że tylko jedna odpowiedź powinna być prawidłowa. Każda grupa otrzymuje po 9 żetonów w kolorze ją identyfikującym oraz planszę podzieloną na 3 pola.

Reguły gry

1. Grupa wybiera jedną odpowiedź przedstawioną przez łgarzy. Można użyć tabliczek lub kłaść jeden, dwa lub trzy żetony na polach prostokątnej tarczy.
2. Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, grupa otrzymuje od kasjera taką liczbę żetonów w swoim kolorze, jaką przeznaczyła na odpowiedź.
3. W przypadku błędnej odpowiedzi zespół traci przeznaczone dla niego żetony.
4. Zespół, który stracił wszystkie żetony, zostaje wyeliminowany z gry.
5. Zwycięża zespół z największą liczbą żetonów.

Gra dydaktyczna: à la CHIŃCZYK

Pomoce dydaktyczne

Plansza do gry, 4 pionki, kartki z pytaniami za 1, 2, 3, 4, 5 lub 6 punktów (po 15 pytań w jednej kategorii – należy je wcześniej ułożyć do danego działu, który powtarzamy).

Realizacja

Klasę dzielimy na cztery grupy (losowo), każda grupa wybiera kolor pionka. Plansza zrobiona jest na płótnie naciągniętym na styropian. Pionki to kolorowe sztywne kółka przypinane do styropianu szpilką.

Reguły gry

Można je samemu ustalić z klasą według odpowiednich kryteriów.

1. Grupa wybiera pytanie za określoną liczbę punktów, naradza się i wskazuje pytanie do odpowiadania.
2. Prawidłowa odpowiedź daje możliwość przesunięcia się o tyle pól, za ile punktów było pytanie.
3. Nieprawidłowa lub niepełna odpowiedź – grupa stoi w miejscu.

Gra STATKI

Pomoce

Nauczyciel przygotowuje kartki z pokratkowanymi polami do rysowania statków. Na tych kartkach można zaznaczyć, jakie i ile statków należy narysować; może też poinformować o tym ustnie. (Być może dzieci już znają tę grę, należy wówczas odwołać się do tej wiedzy).

Nauczyciel powinien też przygotować zestaw pytań za 1, 2, 3 i 4 punkty (tyle masztów będą posiadały poszczególne statki).

Reguły gry

Możemy ustalić je wspólnie, zgodnie z potrzebami katechezy powtórzeniowej.

1. Klasę dzielimy na kilkusobowe grupy.
2. Gra toczy się pomiędzy dwoma zespołami. Jeden zadaje pytanie za określoną liczbę punktów i próbuje „trafić” któryś ze statków przeciwnika.
3. Jeśli przeciwnik odpowie prawidłowo, jego statek nie może być trafiony lub zatopiony.
4. Jeśli odpowiedź będzie nieprawidłowa, wówczas przeciwnik traci statek (jeśli był to jednomasztowiec) lub wykreśla jeden maszt (o ile został trafiony wielomasztowiec).
5. Wygrywa ten zespół, któremu uda się szybciej zatopić wszystkie statki przeciwnika.

Łańcuszek pytań i odpowiedzi

Cele

Sprawdzenie i utrwalenie wiadomości z zakresu działu; wdrażanie do samokontroli, samooceny i oceny innych.

Realizacja

Uczniowie siedzą w kręgu. Kierunek pytań i odpowiedzi zgodny z ruchem wskazówek zegara. Nauczyciel zwraca uwagę na poprawność pytań i odpowiedzi, tak by pytania się nie powtarzały oraz na właściwą eliminację z kręgu uczestników, którzy nie przestrzegają reguł gry.

Reguły gry

1. Można zadawać tylko takie pytania, na które zna się odpowiedź.
2. Nie wolno wybierać osoby, której zadajesz pytanie.
3. Poprawna odpowiedź upoważnia do zadania pytania następnej osobie – siedzącej obok.
4. Odpowiedź błędna lub pytanie powtórzone powoduje wyeliminowanie z gry.
5. Jeśli poprzednik został wyeliminowany, następna osoba otrzymuje pytanie po nim w spadku.
6. Jeśli pytający „zawinił”, osoba, na którą przypadnie pytanie, otrzymuje premię – nie odpowiada na pytanie, ma za to prawo postawić pytanie osobie następnej.
7. Wygrywają najlepsi. W nagrodę otrzymują oceny zgodne z decyzją graczy.