



Best Practice -
Best Language Teaching Methods



PhyEmoc



GAME

Language Learning



THE



MAZE

Deltagerne i dette spil skal inddeles i direkte og indirekte deltagere.

Spillet vil være meget underholdende og der skal være to hold(indirekte deltagere), som repræsenteres af to personer/hovedrolleindehavere(direkte deltagere): den gode person, helten, og den onde person, vampyren.

De to hold skal styre og give instruktioner til deres eget hold repræsentanter. Dette kan kun gøres på fremmedsproget.

Spillet er baseret på følgende scenario: en farlig og blodtørstig vampyr har kidnappet prinsessen, og han har låst hende inde i et af sine paladser. Vampyren vil have hende til at tilslutte sig livet i mørket og udødeligheden sammen med ham - gennem et vampyrbid i halsen.

Prinsen, den gode helt, skal redde prinsessen inden det er for sent. For at gøre det, skal han kæmpe mod vampyren. Vampyren og hans hold vil gøre alt for at undgå at prinsen når ind i paladset og redder sin elskede prinsesse.



Læringsmål

1. Give og modtage instruktioner
2. Forstå og handle ud fra givne instruktioner
3. Præsentere sig selv
4. Bruge bekræftende og negativ imperativ(bydemåde)

SCENARIO

Prinsessen er blevet kidnappet af Dracula, som gemmer hende i et skjult palads. Prinsen på den hvide hest skal redde hende, men for at finde paladset skal han finde den rigtige vej gennem skak labyrinten.

Niveau 1

Dracula, heksen og dragen venter på at prinsen skal komme nærmere, så de kan pågribe ham og tilintetgøre ham.

Niveau 2

Dracula jager prinsen over hele skakfeltet for at få fat på ham. Hvis han kommer ind på et felt som støder op til det felt hvor prinsen står, må han fange prinsen og han prinsen er færdig.



Spilleregler

For alle niveauer: Personerne kan bevæge sig i alle retninger på skakbrættet, dog ikke diagonalt.

Niveau 1

Prinsen på den hvide hest

1. Han kan flyttes frit på skakbrættet, et felt ad gangen, men han skal undgå Dracula og hans hjælpere, og skal holde sig mindst et felt væk fra ham.
2. Han skal starte fra den ene ende af skakbrættet og nå over til den anden side for at komme til paladset.

Dracula og hans hjælpere heksen og dragen.

1. De skal alle placeres på brættet af spilstyreren på positionerne (B4, E7, G3; B7, D3, G6; B5, E7, G3)
2. I første del af spillet må de ikke flytte sig fra deres position. De skal vente på at prinsen kommer nærmere.
3. Hvis han kommer så tæt på at han kun er et felt fra dem, må de flytte et felt og tage ham.



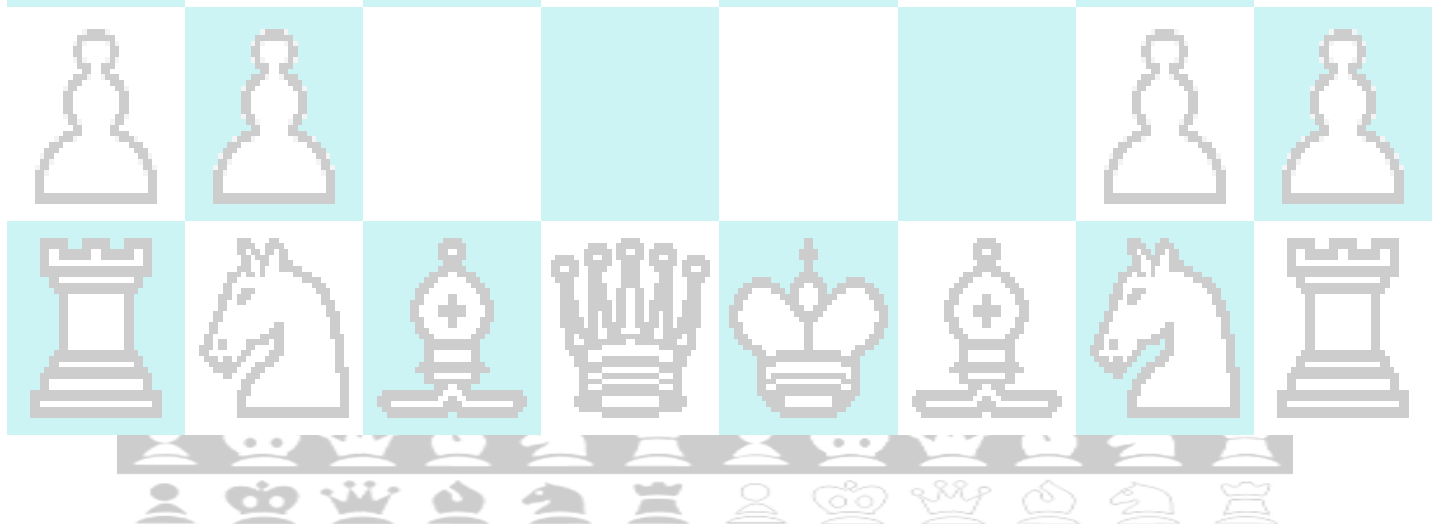
Niveau 2

Prinsen på den hvide hest

1. Han kan selv vælge fra hvilken side han vil starte på brættet.
2. Han kan flyttes frit på brættet, et eller to felter ad gangen.
3. Han skal finde vej gennem skakbrættet uskadt på modsatte side af hvor han startede.

Dracula

1. Han skal starte i den modsatte side af prinsen.
2. Han kan flyttes frit på brættet, men kun et felt ad gangen.
3. Hvis han kan nå et felt ved siden af prinsen, må han fange ham.



ORGANISERING AF SPILLET

Forberedelse før spillet.

Læreren gennemgår de gloser som er nødvendige spillet. Første siger læreren selv instruktionerne/gloserne og udfører den handling som passer til, sådan at de lærende kan se hvad instruktionen betyder.

Derefter gør læreren det samme sammen med en person fra holdet. Dette gøres op til flere gange. Derefter sætter læreren en ny person ind i stedet for sig selv, og det nye par fortsætter med øvelsen.

Følgende vendinger kan bruges:

Gå frem! Gå tilbage! Drej til højre/venstre! Drej ikke til høje/venstre! Stop! Fortsæt! Et skridt frem/tilbage! To skridt frem/tilbage!

Som støtte til spillerne kan man have instruktioner og vendinger illustreret på en tavle eller en flipover.



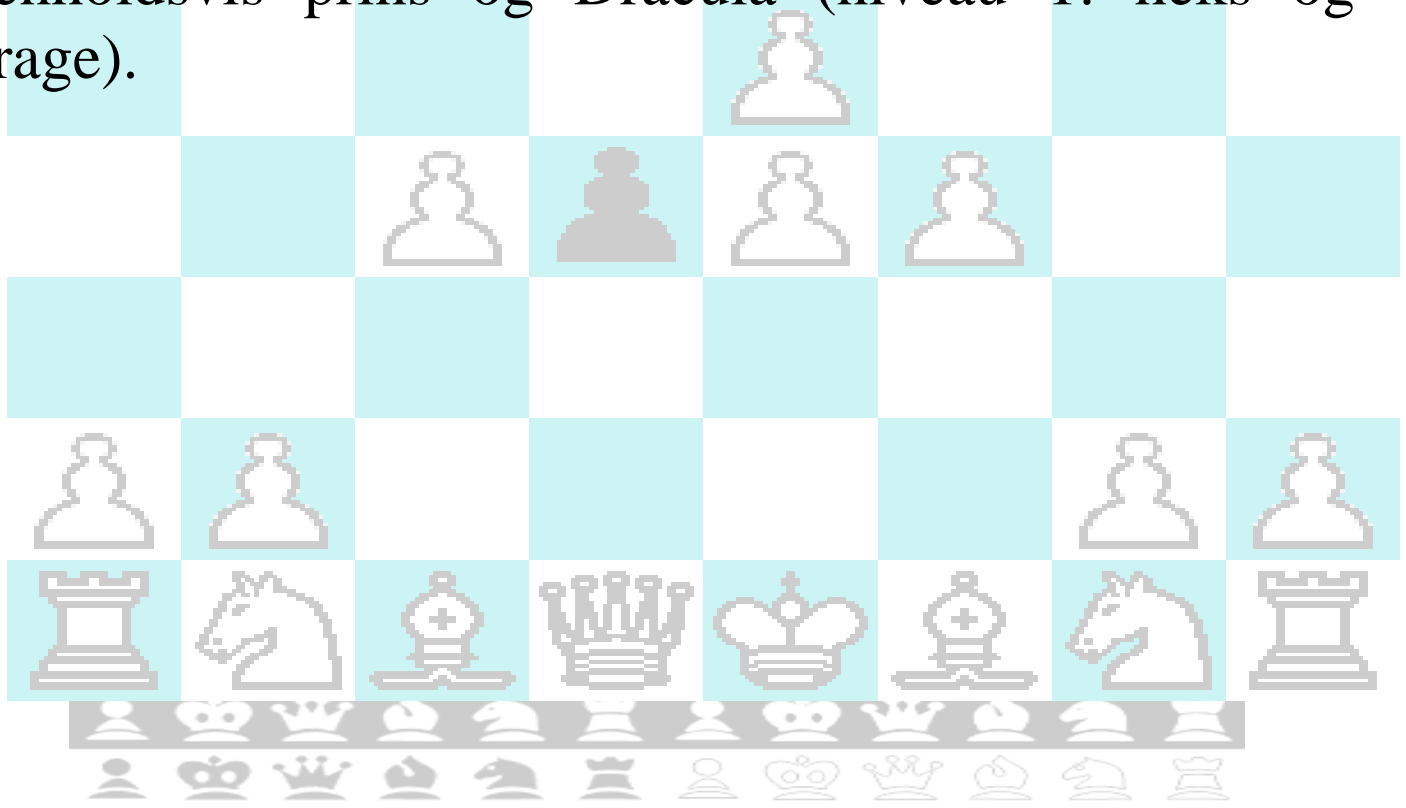
En prøverunde

Læreren kører en prøverunde igennem med udvalgte eller frivillige fra holdet, hvor de sammen afprøver bevægelser på brættet og farlige situationer i spillet.

The Game

Holdet deles i to lige store grupper. En gruppe er med prinsen og en gruppe er med Dracula. Holdene skifter efter hvert spil.

De to hold skal sammen aftale hvor mange spil de vil spille. Derefter skal de udvælge en person til henholdsvis prins og Dracula (niveau 1: heks og drage).



Niveau 1:

Hold A vælger en prins og en holdkaptajn. Holdkaptajnen skal give instruktioner til prinsen om hvilken vej han skal gå på skakbrættet.

Hold B vælger en Dracula, en heks og en drage, og finder deres plads på brættet.

Niveau 2:

Hvert hold væger to spillere. Hold A: holdkaptajn og prins. Hold B: holdkaptajn og Dracula. Hver kaptajn styrer sin spiller på brætte gennem instruktioner.

Læreren præsenterer sig selv som spilstyrer, og præsenterer derefter de andre spillere;prinsen, Dracula, heksen og dragen.

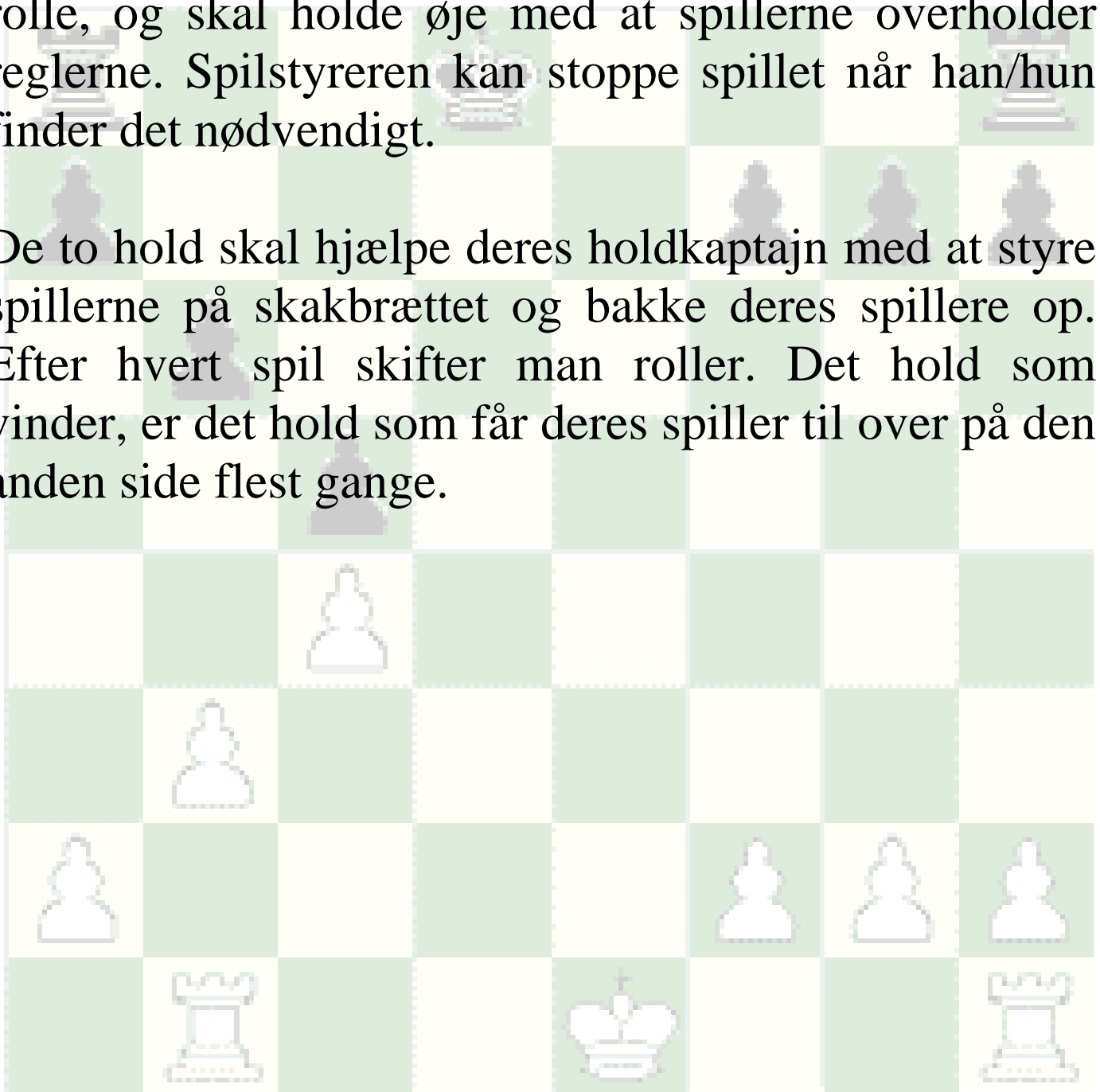
Må jeg præsentere mig? Jeg er spilstyreren. Jeg styrer spillet. Dette er grev Dracula og hans venner heksen og dragen.

Dracula, heksen og dragen får udleveret masker som svarer til deres rolle fra spilstyreren. Spilstyreren beder dem om at præsentere sig selv. De kan f.eks sige: *Jeg er grev Dracula og jeg er en vampyr. Jeg*



Spilstyreren inviterer hver spiller til at spille deres rolle, og skal holde øje med at spillerne overholder reglerne. Spilstyreren kan stoppe spillet når han/hun finder det nødvendigt.

De to hold skal hjælpe deres holdkaptajn med at styre spillerne på skakbrættet og bakke deres spillere op. Efter hvert spil skifter man roller. Det hold som vinder, er det hold som får deres spiller til over på den anden side flest gange.



INTRODUCING YOU: *THE FANTASTIC CHESS TEAM*



CHESS MASTER



THE END

