



Best Practice -
Best Language Teaching Methods



phyEmoc



JOC

ÎNVĂȚĂRILEA DE LIMBII STRĂINE



LABIRINTUL DE



Participanții la acest joc pot fi clasificați în participanți direcți și indirecti.

Jocul va fi foarte distractiv, constând în două echipe (participanți indirecti) care vor fi reprezentate de două personaje principale (participanții direcți): personajul pozitiv – eroul și personajul negativ – vampirul.

Cele două echipe vor trebui să încurajeze și să ofere instrucțiuni propriilor lor reprezentanți. Pot fi făcute doar în limba țintă.

Jocul se bazează pe următorul scenariu: un vampir rău și sângeros a răpit prințesa și a încuiat-o într-unul din întunecatele sale palate; vampirul vrea ca ea să-l însoțească în viața sa nemuritoare, mușcând-o de gât.

Prințul, eroul pozitiv, trebuie să vină să o salveze până nu e prea târziu. Pentru a face asta, el trebuie să înfrunte vampirul și ajutoarele sale care vor încerca totul ca să-l împiedice să intre în palat și să-și salveze iubita prințesă.



OBIECTIVE

1. Oferirea/primirea indicațiilor de direcție;
2. Înțelegerea și efectuarea sarcinilor după primirea instrucțiunilor;
3. Auto prezentarea;
4. Exersarea formelor de imperativ afirmativ și negativ;

SCENARIUL

Prințesa a fost răpită de Dracula care o sechestrează într-un palat ascuns. Făt-Frumos trebuie să o salveze, dar pentru a găsi castelul, el trebuie să traverseze labirintul de șah în siguranță.

Nivelul 1.

Dracula, Vrăjitoarea și Balaurul îl așteaptă să se apropie ca să-l prindă și să-l distrugă.

Nivelul 2.

Dracula îl urmărește pe Făt-Frumos pe tot terenul încercând să se apropie de acesta. Când acesta reușește să se apropie într-una din căsuțele de lângă cea a lui Făt-Frumos, atunci el poate să-l captureze și să-l distrugă.



REGULILE JOCULUI

Regula generală: personajele pot fi mutate în orice direcție (în față, în spate, în lateral), cu excepția traiectoriilor pe diagonală.

Nivelul 1

Făt-Frumos

1. El poate fi mutat în orice direcție, doar o singură căsuță, dar el nu trebuie să vină mai aproape de o căsuță distanță de cele ale inamicului său sau cele ale ajutoarelor sale.
2. El intră în câmpul de șah pe o parte a terenului și iese exact pe partea opusă.

Dracula și ajutoarele sale (Vrăjitoarea și Balaurul)

1. Ei sunt așezați în câmpul de șah de către Maestrul Jocului conform unor poziții prestabilite (B4, E7, G3, B7, D3, G6, B5, E7, G3);
2. La început acestora nu li se permite să-și părăsească căsuța. Ei vor aștepta ca Făt-Frumos să vină mai aproape.
3. Dacă el vine cu o căsuță mai aproape de oricare dintre aceștia, ei se pot muta cu o căsuță pentru a-l captura și distruge.



Nivelul 2

Făt-Frumos

1. El poate intra pe tabla de șah din orice parte dorește. El face prima mutare.
2. El poate fi mutat în orice direcție, cu unul sau două pătrățele de fiecare dată.
3. El trebuie să părăsească câmpul de joc în siguranță, exact pe partea opusă.

Dracula

1. El trebuie să intre în labirintul câmpului de șah pe partea opusă pe care intră Făt-Frumos.
2. El se poate mișca în orice direcție, dar cu o singură căsuță de fiecare dată.
3. Dacă acesta reușește să ajungă în oricare pătrățel de lângă Făt-Frumos, îl poate captura și distruge pe acesta.



ORGANIZAREA JOCULUI

Etapă pregătitoare

Profesorul predă elevilor principalele probleme de vocabular. Prima dată, va exprima direcțiile de mișcare și le va executa el însuși, imediat după aceasta, acționând ca un model.

Apoi, efectuează aceleași mișcări asemănătoare prin mutarea/mișcarea fizică a unuia dintre studenți conform direcțiilor exprimate.

Aceeași procedură poate fi urmată de două sau de trei ori. După aceea, profesorul cere unuia dintre studenți să-l înlocuiască și să efectueze aceeași activitate însoțit de unul dintre colegii săi.

Vor fi folosite următoarele elemente de direcționare:

Mergi înainte! Mergi înapoi! Întoarce-te la stânga/dreapta! Nu te întoarce la stânga / la dreapta! Oprește-te! Nu te opri! Un pas în față / în spate! Doi pași în față / în spate!

O planșă cu direcțiile de mișcare scrise și ilustrate poate fi utilizată, în caz că unii studenți le pot uita în timpul jocului.



Repetiția

Profesorul și unii dintre studenți vor simula unele dintre mișcări și situațiile periculoase care pot surveni, pentru a oferi un exemplu participanților la joc.

Jocul

Grupul de studenți este divizat în două echipe egale. O echipă va fi de partea personajului pozitiv al jocului și celălalt de partea celor negative. Rolurile vor fi schimbate după fiecare joc.

Cele două echipe decid numărul de jocuri pe care îl vor efectua. Apoi, profesorul cere fiecărei echipe să-și selecteze reprezentanții săi conform nivelului jocului.



Nivelul 1:

Echipa A va selecta un Făt-Frumos și un Căpitan. Căpitanul urmează să ofere direcțiile de mișcare iar Făt-Frumos le va urma întocmai.

Echipa B va selecta trei reprezentanți pentru a interpreta rolurile personajelor negative.

Nivelul 2:

Fiecare echipă selectează doi jucători. Echipa A: Căpitanul și Făt-Frumos. Echipa B: Căpitanul și Dracula. Fiecare căpitan va direcționa mișcările jucătorului său.

Profesorul se prezintă ca fiind Maestrul Jocului și pe celelalte personaje ale jocului: Făt-Frumos, Dracula, Vrăjitoarea și Balaurul:

Pot să mă prezint? Eu sunt Maestrul Jocului. Eu dirijez jocul. Acesta este Conte Dracula și prietenii săi, Vrăjitoarea și Balaurul.

Dracula, Vrăjitoarea și Balaurul primesc măștile corespunzătoare de la Maestrul Jocului.

Maestrul Jocului cere fiecărui personaj să-și pună măștile și să se prezinte.



Ei pot spune:

Eu sunt Contele Dracula și sunt un vampir.

Eu sunt Balaurul și sunt foarte înfometat, etc.

Maestrul Jocului invită fiecare actor să-și joace rolul, având grijă ca fiecare dintre ei să respecte regulile jocului. El poate opri jocul oricând acesta consideră ca fiind necesar.

Cele două echipe pot ajuta căpitani să-și direcționeze jucătorii lor și să-i încurajeze în timpul jocului. Rolurile vor fi schimbate după fiecare joc. Echipa câștigătoare este considerată aceea care reușește prima dată să-și direcționeze jucătorul pentru a traversa în siguranță de mai multe ori labirintul câmpului de șah.



VĂ PREZENTĂM: *ECHIPA FANTASTICĂ DE ȘAH*



MAESTRUL JOCULUI



SFÂRȘIT

