



65 MÄNGU JA TEGEVUST

OK jutukaartide jaoks



Soojendusmängud

Rääkimine ja jutuvestmine



Sõnavara

Kirjutamine



Grammatika

Küsimused kaartide kohta



Alexei Razin ja Evgeny Dengub

www.okstorycards.com

Head kolleegid!

Meil on hea meel tutvustada juhendit, mis aitab OK jutukaarte maksimaalselt ära kasutada! Siit leiate laia valiku mängu ja harjutusi, mis on jaotatud erinevatesse kategooriatesse – soojendusharjutused, sõnavaramängud, grammatikaülesanded, rääkimisharjutused ja jutustamismängud ning kirjutamisharjutused – et toetada erinevaid õpieesmärke ja -keskkondi. Samuti leiate siit pildilugude jutustamise küsimusi, mis on jaotatud keeleoskuse tasemete järgi.

Paindlikkus kasutamisel

- minimaalne ettevalmistus – enamik harjutusi nõuab õpetajalt minimaalset ettevalmistust, et tunnid oleksid võimalikult mugavad.
- kohandatud sihtrühmale – kõik mängureeglid on paindlikud ja neid saab hõlpsasti kohandada vastavalt õpilaste keeleoskuse tasemele, vanusele, tunni eesmärkidele ja grupi suurusele.
- formaat – mängud sobivad ideaalselt nii individuaal- kui ka rühmatundide jaoks.

Eksperimenteerige ning looge!

Julgustame teid looma oma mänguversioone ja kohandama harjutusi vastavalt oma õpetamisstiilile ning grupi dünaamikale. Kaardikomplekt on mitmekülgne tööriist, mis võimaldab muuta õppeprotsessi interaktiivseks, kaasahaaravaks ja isegi ootamatuks!

Kõige tähtsam – nautige protsessi! Need tegevused muudavad keeleõppe lõbusaks ja kaasahaaravaks. Kui loote uue põneva mängu, jagage seda meiega – võib juhtuda, et lisame selle kogumikku!

Meie kodulehelt www.okstorycards.com leiate veelgi rohkem inspireerivaid mängu ja harjutusi, mida OK jutukaartidega kasutada.

Soovime teile kaasahaaravaid ja tulemuslikke tunde!
Aleksi ja Jevgeni

IGA KAART SISALDAB:

Vähemalt kolme tegevust,
et kinnistada tegusõnu

Üksikasju, esemeid ja objekte,
et õppida nimisõnu ning arvsõnu

Tegelaste eredaid emotsioone,
et harjutada omadussõnu ja määrsõnu



Alati uut tegevuskohta,
et harjutada lugude rääkimist

Kolme peamist tegelast
kaasahaaravate dialoogide inspireerimiseks

Põnevat olukorda
aktiivse arutelu tekitamiseks

LIIKUVAD SOOJENDUSMÄNGUD

Nende lühikeste (5–15 min) soojendusmängude eesmärk on eelkõige tuua tundi dünaamikat, liikumist ja rõõmu. Mängud peavad olema lihtsad ja kõigile jõukohased, et inspireerida ja motiveerida õppijaid edasiseks õppetööks. Need mängud sobivad hästi tunni algusesse. Need on järjestatud raskusastme suurenemise järgi. Osa meetodeid peaaegu ei nõuagi teadmisi, kuid teiste kasutamiseks peab rühmal olema minimaalne sõnavara juba omandatud.

Lennukid



Pakis on 12 erinevat riiki. Selles mängus saab iga õppija ühe kaardi. Õppija ütleb õpetajale, kuhu ta läheb, lähtudes oma kaardil olevast asukohast. Seejärel asetavad nad kaardi käeseljale ja nende peopesad muutuvad lennukiteks. Õppijad kõnnivad 15 sekundi jooksul klassiruumis ringi ettevaatlikult, nii et kaardid maha ei kukuks. Kui kaart maha kukub, peab õppija kaks korda hüppama, seejärel asetab ta kaardi tagasi ja jätkab mängu. Siis ütleb õpetaja „Stopp!“ ning õppijad peavad tarduma. Neil ei ole lubatud rääkida, teha hääli ega naerda. Õpetaja esitab õppijatele JAH- või EI-küsimusi, näiteks: „Kas sa oled lennukis?“ või „Kas sul on pagas?“ Õppijad peavad vastama, kuid ei tohi liikuda ega naerda. Kes liigub või naerab, saab karistuspunkti.

Kaks agenti



Õpilased seisavad ringis. Õpetaja jagab igale õppijale ühe kaardi. NB! Jagatavate kaartide seas peab olema 2 tühja kaarti. Kõik vaatavad oma kaarte (ega näita neid kellelegi). Õpetaja palub kõigil silmad kinni panna. Seejärel palub ta silmad avada ainult neil mängijatel, kellel on tühjad kaardid. Nii vahetavad kaks agent omavahel pilke. Siis panevad jälle kõik silmad kinni ja teevad uuesti lahti. Seejärel käivad õppijad klassis ringi, suhtlevad omavahel, kahtlustades teineteist ja esitades teineteisele küsimusi: – „Kus sa eile olid? Mida sa tegid?“. Need, kellel oli pilt, vastavad oma pildi alusel. Agendid peavad aga endale alibi välja mõtlema. Grupp püüab 2–3 minuti jooksul välja selgitada, kes on agendid. Kui õpetaja hüüab ootamatult: „Kontakt!“, peavad agendid välgukiirusel seljad kokku panema, teiste ülesanne on neid takistada.

Valgusfoor



Iga õppija saab ühe kaardi ja kõik seisavad seljaga seina äärde rivvi. Õpetaja nimetab ühe värvi. Õppija ülesandeks on otsida oma kaardilt seda värvi objekti. Kellel on kaardil selline värv olemas, saab liikuda ühe sammu ettepoole. Võidab see, kes on mängu lõpuks kõige rohkem samme astunud.

Kus ma olen?



Õppijad näitavad kordamööda panotomiimi abil kohta, kus tegelased kaardi peal asuvad. Teised, kes ei näita, peavad selle koha ära arvama ja ka nimetama.

Stopp-kaader



Õpetaja jagab õppijad kolmeliikmelistesse rühmadesse. Õppijad otsustavad, millist kolmest tegelasest igaüks mängib. Õpetaja tõmbab kaardi, kirjeldab seda üksikasjalikult ja hüüab seejärel „Stopp-kaader!“. Rühmadel on ainult 10 sekundit aega, et koostöös välja mõelda kuuldu kohta „liikumatu kaader“ ning seejärel sellesse „tarduda“.

Asukohad kolmikutes



Õppijad jagunevad kolmikutesse. Iga kolmik saab kaardi ja mõtleb välja skulptuuri, mis seda asukohta iseloomustaks. Teised peavad ära arvama, millist kohta skulptuuri abil edasi anda püütakse. Täien-davalt saab iga õppija öelda, millist tegelast või objekti ta jäljendab.

Anna mulle oma kaart



Iga õppija saab 4–5 kaarti. Õppijad tõusevad püsti ja võtavad paaridesse. Eesmärgiks on nimetada 7 sekundi jooksul paarilise kaardilt 2–3 objekti. Alguses näitab kaarti üks paariline, siis teine. Kui õppija on vestluskaaslase kaardilt objektid nimetanud, saab ta kaardi endale. Pärast esimest mänguringi otsivad mängijad endale uue paarilise. Võidab see, kellel on mängu lõppedes kõige rohkem kaarte.

Värv + objekt



Õppijad jagunevad paaridesse. Paarilised seisavad vastakuti üksteisest viie sammu kaugusel, moodustades nii kaks rivi, mis paiknevad üksteisest ca 5 meetri kaugusel. Üks paarilistest saab kaardi. Õppija, kellel kaarti ei ole, nimetab ühe värvi. Teine paariline peab leidma kaardilt seda värvi objekti ning selle nimetama. Kui ta on objekti nimetanud, astub ta ühe sammu oma paarilise poole. Kõik mängivad üheaegselt. Võidavad need, kes jõuavad oma paariliseni esimestena. Seejärel rollid vahetatakse.

Oleme muuseumis!



Õppijad istuvad ringis. Õpetaja teatab, et ringi sisse hakkavad nüüd sümboolselt erinevad kohad tekkima. Õpetaja tõmbab pakist ühe kaardi ja nimetab koha. Näiteks: -Oleme muuseumis! Õppijad käivad kor-damööda ringi keskel, moodustades üheskoos skulptuuri ja nimetades oma rolle: kes või mis nad on selles kohas? Rolle korrata ei tohi. Kui kõik on ringi keskel ära käinud, tõmbab õpetaja uue kaardi ja mängu korratakse.

Tegusõnade Alias



Õpetaja jagab õppijad paaridesse. Klassi keskele pannakse laud, millele laotatakse kaardid logoga ülespoole. Üks paarilistest seisab seljaga laua poole ja näoga oma paarilise poole. Laua juures seisjad võtavad laualt kaardi, nende ülesanne on pantomiimi abil näidata ühte (või kahte) tegusõna kaardilt nii, et paariline selle ära arvaks. Kui paariline on tegusõna(-d) nimetanud, teenib paar endale ühe punkti selle kaardi näol. Võidab paar, kes on mängu lõpuks kõige rohkem kaarte kogunud.

SÕNAVARA

Nende mängude ülesanne on aktiveerida rühma passiivne sõnavara. Mängud motiveerivad õpilasi meenutama neile tuttavaid sõnu ja kinnistama tundides hiljuti läbi võetud sõnavara. Nendes mängudes otsivad õpilased kaartide seast välja sõnad, kuid ei moodusta veel lauseid. Mängud on järjestatud raskusastme suurenemise järgi.

10 sekundiga



Õpilased istuvad ringis, kaartide komplekt on ringi keskel põrandale laotatud, kaardid pildiga ülespoole. Õpetaja loeb 10-ni, õpilased peavad jõudma selle aja sees püsti tõusta, otsida kaart, millelt nad oskavad nimetada 1–2 sõna ja toolile tagasi istuda. Seejärel näitavad õpilased õpetajale kaarti ja nimetavad tuttavaid sõnu.

See sõna algab ... tähega



Õpilased jagunevad kolmikutesse. Üks õpilastest võtab kaardi ja otsib sellelt objekti, mida ta nimetada oskab. Seejärel näitab ta kaarti teistele ja ütleb, mis tähega algab tema valitud objekt. Kaks ülejäänud mängijat peavad 10 sekundi jooksul selle objekti pildilt leidma ja nimetama. Mängija, kes objekti nimetab, teenib punkti kaardi näol endale. Seejärel laseb järgmine mängija teistel objekti pildilt otsida.

Sõnad laual



Õpilased jagunevad kolmikutesse, laual on 25–30 kaarti, pildiga allapoole. Õpilased tõmbavad kordamööda ühe kaardi. Õpilane paneb kaardi lauale pildiga ülespoole ja peab nimetama 1–5 objekti pildilt (sõltuvalt keeleoskuse tasemest). Kui mängija suudab objektid nimetada, jätab ta selle kaardi teenitud punkti näol endale. Kui mängija objekte nimetada ei oska, siis asetatakse kaart lauale tagasi teiste kaartide hulka ja kaardid segatakse. Mängu lihtsustamiseks võib kaardid pildiga ülespoole lauale asetada.

Seosed



Sarnaneb populaarsele lauamängule „Double“. Õpilased jagunevad nelikutesse. Igaüks saab 5–7 kaarti. Kõige noorem mängija paneb oma kaardi lauale. Teised mängijad vaatavad, kas nende kaartidel on samasuguseid objekte nagu laual olevaal kaardil. Kui on, siis nimetab mängija selle objekti ja asetab oma kaardi laual oleva kaardi peale, seejärel kordub tegevus kuni kõik kaardid otsa saavad. Võidab mängija, kes esimesena oma kaartidest vabaneb.

Osavad käed



Õpilased jagunevad paaridesse. Iga paar saab kaardikomplekti, mille hulgas on ka tühjad ehk pildita kaardid. Üks mängija võtab 3 kaarti – kaks pildiga ja ühe tühja. Üks paariline näitab teisele tühja kaarti – mida too peab jälgima. Seejärel asetab mängija need 3 kaarti lauale logodega ülespoole, hakkab neid kiiresti laual nihutama ja segama ning seejärel laotab paarilise ette ritta. Paarilise ülesanne on tähelepanelikult jälgida ja püüda meelde jätta, kus on tühi kaart. Kui ta valib pildiga kaardi, peab ta nimetama sellelt kaardilt 2–6 objekti. Kui ta avab tühja kaardi, siis peab hoopis kaarte seganud mängija valima laualt ühe pildiga kaardi ja ise sellelt 2–6 objekti nimetama.

Arva tegevus



Õpilased jagunevad paaridesse. Iga mängija võtab ühe kaardi. Nende ülesanne on arvata kolme katsega paarilise kaardil kujutatud tegevusi. Näide: „Ma arvan, et Olga sinu kaardil teeb tööd...“, „Ei! Mina arvan, et Kevin sinu kaardil puhkab“ jne. Kui kolme katsega ei ole ükski mängijatest tegevust ära arvanud, siis avaldavad paarilised üksteisele koha, kus peategelasi on kaardil tegutsemas kujutatud. Teades konkreetset kohta (lennujaam, restoran) on edaspidi tegevust juba lihtsam arvata.

Objektid ringis



Õpilased jagunevad kolmikutesse ja istuvad laua taha. Laual on kaardipakk. Üks mängija võtab kaardi, nimetab sellelt ühe objekti ja saadab kaardi päripäeva edasi. Järgmine mängija peab sellelt kaardilt 5 sekundi jooksul nimetama mistahes muu objekti. Nii liigub kaart ringimööda edasi, kuni üks mängijatest ei suuda enam uusi objekte leida ega nimetada. Sõnu korrata ei tohi. Et mäng oleks põnevam, võib kaotaja ühe korra kükitada või hüpata. Seejärel tõmbab kaotaja uue kaardi ja mäng jätkub. Seda mängu võib mängida ka meeskonnamänguna – lepatakse kokku, et 2 minuti jooksul peab kaart läbima 4 ringi, siis on meeskond võitnud. Sellisel juhul kasutab õpetaja taimerit ja mõõdab aega kõikide meeskondade jaoks samaaegselt.

Kodeeritud asukohad



Õpilased jagunevad kolmikutesse. Õpetaja pakub ühe tähe. Õpilaste ülesanne on kirjeldada kordamööda kaardil olevaid kohti, kasutades ainult selle tähega algavaid sõnu. Näiteks ütleb õpetaja, et selles voorus nimetame sõnu, mis algavad K-tähega ja iseloomustavad seda kohta: kapsas, kaalikas, kirss, kibuvits jne. Teiste ülesanne on ära arvata, mis kohaga on tegemist.

Tähelepanu!



Õpetaja näitab kaarti 20 sekundi jooksul ja seejärel palub õppijatel (kas kogu klassil või väikestes rühmades) üles loetleda: kõik tegevused kaardil, kõik riideesemed, mida tegelased kandsid, kõik söö-davad/mittesöödavad asjad, kõik esemed, mis on valged/punased... jne.

GRAMMATIKA

Iga keele grammatiline struktuur on unikaalne. Siiski peaks iga keel omama vahendeid olulise teabe edastamiseks – kas tegevus toimub praegu, toimus minevikus või on alles tulevikku planeeritud? Igas keeles peaks saama kirjeldada objektide paiknemist ruumis, kasutades ees- ja tagasõnu või muid keelelisi vahendeid. Uurides erinevaid keeli, õpime muuhulgas looma küsilauseid, kasutades sõnajärge, abisõnu, intonatsiooni jne. Selles osas pakume universaalseid mängu keele grammatiliste struktuuride läbitöötamiseks. Mängud on järjestatud raskusastme suurenemise järgi. Kitsa suunitluse tõttu võiks neid meetodeid nimetada mitte niivõrd mängudeks, kuivõrd harjutusteks.

Üks vs See



Õppijad töötavad 7–10-liikmelistes rühmades. Igal rühmal on 5 kaarti. Üks õppija ütleb juhusliku sõna, eeldades, et see ese esineb teiste õppijate kaartidel. Kuna see õppija ei nimeta konkreetset eset, kasutab ta umbmäärast väljendit: „ÜKS AUTO!“. Need õppijad, kelle kaartidel on autod, näitavad oma konkreetset autot ja ütlevad: „SEE AUTO!“ ning asetavad kaardi enda ette. Nad saavad punkti selle eest, et leidsid oma kaardilt nimetatud objekti ja selle välja ütlesid.

Käsud



Kolmeliikmeline õpilaste rühm saab kaardi. Nad näitavad seda teistele õpilastele ja matkivad pildil olevate tegelaste poose. Seejärel annavad teised õpilased rühma kolmele tegelasele käske. Näiteks kui olukord toimub projektoriga kontoris, võivad käsud olla: „Como, lülita projektor sisse!“, „Jenny, säti Como soengut!“, „Como, ava aken!“ Pärast seda, kui tegelased on vajalikud tegevused ära teinud, naasevad nad oma kohale ja mäng jätkub järgmise rühmaga.

Ma näen... Mul on...



Iga õppija saab 3–5 pildikaarti ja valib ühe, mis talle meeldib. Õpetaja kirjutab tahvlile laused, nagu „Ma näen...“, „Mul on...“, „Mul ei ole...“, vastavalt tunni grammatikafookusele. Seejärel palutakse õppijatel ette kujutada, et nad on enda väljavalitud pildil, ning kirjutada selle kohta mitu lauset, alustades tahvil olevatest fraasidest. Pärast seda loevad nad oma laused valjusti ette. Hiljem saavad nad korrata, mida teised õppijad ütlesid, alustades fraasidega „Ta näeb...“ „Tal on...“, „Neil ei ole...“, jne.

Tema-vorm



See mäng sobib kõige paremini keelte puhul, mille tegusõnadel on sootunnused. Igal kaardil on kaks poissi ja üks tüdruk, mis võimaldab õppijatel harjutada tegusõnavorme tema-vormis nii ainsuses kui mitmuses. Jagage õppijad paardesse, määrates ühe õppija jutustama tüdruku tegevustest ja teise poiste tegevustest. Et mäng oleks keerulisem, tutvustage nelja küsimust ja paluge õppijatel kasutada igale küsimusele vastamisel erinevat tegusõna: Mida teeb esimene poiss? Mida teeb teine poiss? Mida teeb tüdruk? Mida nad kõik koos teevad? Kõik tegusõnad peavad olema erinevad.

Sõnade järjekord



Õppijad mängivad 4- või 5-liikmelistes rühmades. Õpetaja määrab igale õppijale ühe sõnaliigi: nimisõna, omadussõna, tegusõna, määrsõna jne. Seejärel jutustab õpetaja aeglase tempoga ühe loo, kasutades kaarte. Õppijad kuulavad lugu ja tõusevad püsti, kui kuulevad neile määratud sõnaliiki. Alternatiiv: õpetaja jagab igale õppijale rühmas paberilehe, millel on kirjas üks sõnaliik. Grupiliikmed jutustavad seejärel koos ühe loo, kusjuures igaüks võib kasutada ainult talle määratud sõnaliiki.

Punktist A punkti B



Mängijad istuvad laua ümber. Kaardid on lauale laiali laotatud, pildid allapoole. Üks õppija võtab pastapliiatsi ja kasutab seda, et ühendada omavahel kaks kaarti. Teine õppija keerab kaardid ümber ja kirjeldab tegelaste teekonda: kust nad tulid, kuhu nad oma teel läksid, kuhu nad saabusid ja kus nad praegu asuvad.

Objektide asukohad ja kohatagasõnad



Igal kaardil on kujutatud erinevaid objekte, mis võimaldavad õppijatel harjutada objektide asukoha nimetamist. Tegevust saab teha paarides. Näiteks võivad partnerid osaleda järgmises dialoogis:

- Kott on autos!
- Kus on auto?
- Auto on tänaval ja nii edasi.

Alternatiivina, selle asemel et määrata objektide asukohti, kasutavad õppijad kohatagasõnu, et kirjeldada nendevahelisi ruumilisi seoseid. Näiteks:

- Kott ja laud.
- Kott on laua kõrval.
- Laud ja vaip. — Vaip on laua all.

Kelle koht on ägedam?



Igal õppijal on 10 kaarti. Õpetaja paneb lauale ühe kaardi ja nimetab kaardil kujutatud asukoha. Näiteks: „restoran!“ Seejärel tõmbavad õppijad kordamööda oma kaarte, asetavad lauale ja nimetavad asukoha koos omadussõna võrdlusastmega: „Mul on staadion ja seal on valjem!“, „Mul on mets ja seal on vaiksem.“, „Mul on tänav ja seal on ohtlikum!“, „Mul on lasteaed ja seal on ilusam.“

See poleks juhtunud, kui...



Õppijad töötavad paarides. Nad tõmbavad kaardi ja arutavad, mis viis pildil kujutatud olukorrani, kasutades tingivat kõneviisi. Näiteks: „Ta oleks ostnud lilli, kui ta poleks rahakotti kaotanud!“, „Nad ei oleks hiljaks jäänud, kui nad oleksid takso võtnud!“, „Ta ei oleks puu otsast kukkunud, kui ta oleks redelit kasutanud!“

Mida Sina teeksid?



Õppijad töötavad kolmeliikmelistes gruppides. Iga grupp saab kaardi, mis kujutab probleemset olukorda. Õppijad harjutavad tingivat kõneviisi, küsides üksteiselt küsimust: „Mida sa teeksid selles olukorras?“ ning pakkudes vastuseid ja lahendusi.

Selgeltnägija



Mängu eesmärk on harjutada minevikuvormi. Õppijad töötavad paarides. Üks õppija on „selgeltnägija“ ja teine „klient“. Selgeltnägija istub laua taha seljaga, samas kui klient istub tema vastas. Õpetaja paneb kaardid lauale pildid ülespoole. Klient on väga uudishimulik ja tahab teada oma mineviku kohta, kuid kahtleb selgeltnägi- ja võimetes. Seega alustab ta küsimustega hiljutiste sündmuste kohta, näiteks: „Kas sa oskad mulle öelda, mida ma eile tegin?“ või „Mida ma tegin eelmisel kuul?“. Iga küsimuse järel valib selgeltnägija juhusliku kaardi laualt (selles mängus muutuvad O&K kaardid tarot-kaartideks) ja kasutab seda, et kirjeldada kliendi minevikutegevusi. Küsimus „Mida ma tegin oma eelmises elus?“ on viimane, ja pärast sellele vastamist vahetavad õppijad rolle. Alternatiiv (tulevikuvormi harjutamiseks): Õppijad saavad osaleda rollimängus, kus üks õppija kehastab ennustajat ja teine vastuste otsijat. Ennustaja paneb kaardid lauale pildiga allapoole. Klient, kes soovib oma tuleviku kohta teada, kuid on ettevaatlik ennustaja võimete suhtes, alustab küsimustega oma lähituleviku plaanide ja ambitsioonide kohta. Näiteks võib klient küsida: „Milline saab olema mu karjäär viie aasta pärast?“ või „Kuhu ma järgmisel aastal reisin?“. Iga küsimuse järel valib ennustaja juhuslikult kaardi laualt ja annab ennustuse, lähtudes kaardil kujutatust. Otsija jätkab küsimuste esitamist erinevate tuleviku aspektide kohta nagu suhted, haridus või isiklikud eesmärgid. Mäng lõpeb, kui klient on saanud vastuse viimasele küsimusele „Mida mulle tulevik kokkuvõttes toob?“. Seejärel saavad õppijad rolle vahetada.

Tavaline või eriline olukord



Õppijad töötavad paarides. Üks õppija jutustab kaardil kujutatud loo, justkui juhtuksid need sündmused tema elus pidevalt. Näiteks: „Nagu alati, hilinesin ma tundi. Ma hilinesin, kuna läksin liiga hilja magama, nagu tavaliselt, kuna ma vaatan alati enne uinumist saateid...“. Õppija edastab selle loo vastava emotsiooniga. Tema partneri jaoks on see olukord täiesti ebatavaline ning nad jutustavad loo teistmoodi. Näiteks: „Esimest korda elus hilinesin ma tundi! Seda ei juhtu kunagi! Ma lähen alati magama umbes kell 10, kuid eile...“. See tegevus aitab harjutada mineviku ja ajaliste aspektide kasutamist.

Mis edasi juhtub?



See mäng aitab harjutada tulevikuvorme. Jagage klass paaridesse ja määrake igas paaris üks õppija „optimistiks“ ja teine „pessimistiks.“ Iga paar valib kaardi. „Optimist“ alustab, kirjeldades olukorda ja ennustades kõige positiivsemat tulemust, kasutades tulevikuvormi (nt „Nad leiavad koera...“, „Ta ei kuku alla...“, „Nad parandavad auto ja ...“). Pärast seda annab „pessimist“ vastupidise ennustuse, kirjeldades võimalikke negatiivseid või halvimaid stsenaariume (nt „Nad ei näe kunagi koera...“, „Ta kukub ja murrab käe...“, „Nad ei suuda autot parandada...“). Julgustage paare sõbralikus vaidluses optimistlikke või pessimistlikke ennustusi omavahel vahetama, toetades neid mitmekestse tulevikuvormide abil. Pärast määratud aja lõppu vahetavad paarid rolle ja kordavad tegevust uue kaardiga.

Käänded



See tegevus aitab harjutada käänete kasutamist ning käändelõppe. Seda harjutust saab jagada osadeks ja kasutada mitme erineva tunni jooksul. Õpetaja kirjutab tahvlile käände, samuti käände juurde kuuluvad küsimused ja lõpud. Õppijad saavad kaardid ja harjutavad selle käände abil küsimuste ja vastuste koostamist. Järgmises tunnis lisab õpetaja tahvlile teise käände, koos küsimuste ja käändelõppudega, ning õppijad harjutavad mõlema käände kasutamist kaartide kohta küsides ja vastates. Nii võib ka edasi jätkata, lisades tahvlile uusi käandeid.

Eessõnad



Õppijad töötavad kolmeliikmelistes gruppides. Üks õppija saab kaardi, veendub, et teised seda ei näe ning kirjeldab 10 elutu objekti asukohta pildil, kasutades erinevaid eessõnu. Ülejäänud kaks rühmeliiget kuulavad kirjeldust, joonistades ja paigutades objekte paberile teineteise suhtes vastavalt kuuldule. Pärast seda võrdlevad grupid oma joonistusi originaaliga. Õppija, kelle joonistus on originaalile kõige sarnasem, saab õiguse järgmist kaarti kirjeldada.

Situatsiooniküsimused



Õppijad töötavad kolmeliikmelistes rühmades. Iga rühm saab kaardi. Üks õppija kehastab tüdrukut, samas kui teised kaks kehastavad poisse. Nad osalevad dialoogis, esitades üksteisele küsimusi, mis põhinevad kaardil kujutatud stsenaariumil. Et muuta mängu keerukamaks, seadke dialoogile ajaline piirang, julgustades kiiret mõtlemist ja spontaansete vastuste andmist. Täiendava väljakutsena võib lisada nüansi, kus igal rühmal esineb dialoogis konkreetne emotsioon või teema, näiteks elevus, hirm või ebakindlus.

Rääkimine ja jutustamine

Eespool kirjeldatud meetodid olid oluliseks ettevalmistavaks etapiks järgnevatele lõbusatele improvisatsioonimängudele. Neis mängudes osalemiseks peavad õppijad keele sõnavara ja grammatikat juba üsna hästi valdama. Nende mängude eesmärk on võimaldada õppijatel õpitavat keelt vabalt ja loominguliselt kasutada, improviseerides terava süžee ja lugusid ning ootamatuid dialooge.

Kaks tõde ja üks vale



Õppijad jagunevad paaridesse, igal paaril on üks kaart. Üks õppija vaatab kaarti ja kirjeldab pilti, öeldes selle kohta, mida ta näeb, kaks õiget ning ühe vale fakti. Teine õppija, kes ei ole kaarti näinud, kuulab tähelepanelikult ja peab seejärel tuvastama, milline väide on vale. Alternatiiv: mängu saab mängida paaride asemel ka terve rühmaga. Pärast seda, kui õppija on oma väited esitanud, loetakse kolmeni ja teised õppijad peavad sõrmede abil näitama, mitmendana valeväide kõlas (kui valeväide oli teine, peavad nad näitama kahte sõrme).

Tegelased



Õppijad jagunevad kolme meeskonda. Õpetaja määrab igale meeskonnale kaardilt leitud tegelase, seejärel valib meeskond tegelasele nime. Õpetaja paneb kolme tiimi nimed kirja. Õpetaja kirjutab tahvlile järgmised fraasid:
– „... arvas:“ – „... ütles:“ – „... küsis:“ – „... vastas:“
Õpetaja näitab esimest kaarti ja kõik meeskonnad peavad 15-20 sekundi jooksul väljendama oma tegelase mõtteid pildil jäädvustatud hetke kohta. Alternatiivina võib meeskond esitada küsimuse oma tegelaselt teise meeskonna tegelasele. Meeskonnal on 10 sekundit aega, et küsimusele vastata. Kui meeskond ei suuda mõtet või küsimust välja mõelda, peavad selle liikmed tegema karistuseks 2-3 kükki. Kui meeskond ei vasta küsimusele (või ei kuule küsimust) teiselt meeskonnalt, peavad selle liikmed samuti kükke tegema. See motiveerib meeskondi teineteist kuulama. Õppijad ei tohi mõtteid ega küsimusi korrata. Iga meeskond peab tegema vähemalt ühe tegevuse iga kaardi kohta, mida mängu ajal näidatakse.

Objekti arvamine



Õppijad jagunevad paaridesse, igal paaril on üks kaart. Üks õppija valib vaikselt kaardil kujutatud objekti. Teine õppija saab 10 korda küsida JAH- või EI-küsimusi, et objekti ära arvata. Kui õppija ei suuda objekti 10 küsimusega tuvastada, võib ta saada kerge või lõbusa karistuse, näiteks teha üks käteköverdus või laulda üks lühike lauluke.

Seleta mulle sõna



Kindlasti on paljud õpetajad kasutanud seda mängu, mille käigus üks õppija seletab teisele kaardile kirjutatud sõnu. Selle mängu puhul ei ole sõnad kaardile kirjutatud, vaid joonistatud. Osaleja võtab kaardi ja kirjeldab paarilisele kaardil kujutatud objekti niikaua, kuni too selle ära arvab. Kaardidel on kujutatud 80 erinevat asukohta, millel on omakorda kujutatud vähemalt 7 erinevat objekti. Kaardid sisaldavad hulganisti objekte, mida on võimalik kirjeldada.

Kronoloogia



Õppijad on väikestes gruppides ja saavad kaardipaki. Nad võtavad pakist ühe kaardi ja asetavad selle laua keskele. Esimene mängija võtab pakist ühe kaardi ja paigutab selle esimesest kaardist vasakule või paremale oma käiku põhjendades. Järgmine mängija tõmbab pakist uue kaardi ja peab otsustama, millal võis sellel kujutatud sündmus aset leida, kas enne või pärast teiste kaartide sündmusi. Nii jätkatakse lugu, mille sündmused arenevad loogilises järjekorras.

Kuidas sa end tunned?



Kõik kaardid on laual pildiga ülespoole. Iga õppija valib kaardi, mis peegeldab tema praegust meeleolu. Õppijad näitavad paarides oma kaarti partnerile ja selgitavad, miks just see pilt nende tundeid peegeldab.

Jutusaade



Õppijatele kuvatakse läbi projektori üks pildikaart. Valige saatejuht, kes tutvustab klassile kolme tegelast. Ülejäänud klass mängib publiku osa, reageerides lugudele ja esitades saatejuhi märguandel küsimusi. Tegevus algab sellest, et üks õppija võtab ühe tegelase rolli kaardilt ning räägib justkui tuleks meelde kaardil kujutatud hetke. Näiteks: „Sel päeval otsustasin, et John peab tegema kõrgelt vettehüppe. Olime selleks juba kolm aastat ette valmistanud!“ Järgmine õppija, kellele on antud Johni roll, astub klassi. Ta ei tea, mida eelmine tegelane on öelnud, ja räägib oma versiooni sündmustest. Sama tegevus jätkub kolmanda tegelasega. Pärast seda ühineb publik tegelastega esitades küsimusi ning lõpuks otsustades, milline sündmuste versioon on kõige usutavam.

Ühised jooned



Õppijad jagunevad väikestesse gruppidesse ja saavad 3–5 kaarti. Iga grupp uurib pilte, et leida ja arutada ühiseid teemasid või detaile, sealhulgas objekte, tegevusi, emotsioone jne, mida nad märkavad. Pärast määratud aja möödumist esitleb iga grupp oma avastusi klassile, selgitades, milliseid sarnasusi nad tuvastasid ja kuidas need pildid omavahel seostuvad.

Sarnane vahejuhtum



Õppijad töötavad paarides. Iga õppija saab kaardi, millel on pilt. Ta peab rääkima isiklikust kogemusest, mis sarnaneb kaardil kujutatud olukorraga. Tema partner küsib küsimusi, et tema kogemuse kohta rohkem teada saada.

OK uus lugu



Õppijad jagunevad väikestesse gruppidesse. Iga grupp saab kaardipaki. Kaardid on laual pildiga allapoole. Õppijad mõtlevad peategelastele nimed välja. Esimene mängija paneb kaardi lauale ja hakkab sellel kujutatud pildi järgi lugu rääkima. Seejärel võtab teine mängija järgmise kaardi, asetab selle esimesest kaardist paremale ja jätkab esimese mängija poolt alustatud lugu.

Usun, ei usu



Selle mängu jaoks on vaja tühje kaarte. Õpetaja paneb tühjad kaardid kaardipakki ja segab kaardipaki ära. Õppijad jagunevad kolmikutesse. Igaüks võtab ühe kaardi. Oma kaarti ei tohi teistele mängijatele näidata. Mängijad peavad rääkima teistele, mida nad oma kaardil näevad. Kui mängija saab tühja kaardi, peab ta loo välja mõtlema. Kuulajad peavad arvama, kas mängija blufib või räägib ta tõtt. Kui kõik on oma lood ära rääkinud, näitavad kõik mängijad olles kolmeni lugenud üheaegselt selle mängija kaardile, kes nende arvates blufib. Iga ära arvatud tühja kaardi eest teenib mängija punkti.

Optimist ja pessimist



Grupp jaguneb paaridesse. Üks paarilistest võtab endale optimisti rolli, teine pessimisti oma. Seejärel tõmbavad nad kaardipakist ühe kaardi. Üks mängija näeb ainult head, teine ainult halba. Mängijate eesmärk on argumenteerides paarilist oma seisukohtades veenda (igaühel on 2–3 argumenti). Seejärel vahetatakse rollid.

Elavad pildid



Õppijad jagunevad kolmikutesse. Iga kolmik saab ühe kaardi. Neil on 5 minutit aega, et jagada omavahel ära rollid ja välja mõelda dialoogid. Seejärel elavad kolmikud pildilt valitud tegelaste rollidesse sisse ja hakkavad kordamööda improviseerima, demonstreerides vaatajatele, kuidas lugu lahti hargneb. Alguses peavad õppijad pildil kujutatud tegelaste poose täpselt kopeerima.

Minu fotoalbum



Paljud kaardid meenutavad fotot. Mängijate ülesanne on järgmine – kujutage ette, et teile on külla tulnud uus sõber, ta on võtnud riulilt fotoalbumi, uurib fotosid ja küsib: „Ooo, kus ja kellega sa siin pildil olid? Mida sa seal tegid?...jne. Paariline võtab järgemööda kaardipakist 5 kaarti. Seejärel vahetatakse rollid.

Mälestused



Õppijad jagunevad kolmekaupa. Iga grupp valib kaardi ja mängib sellel kujutatud tegelaste rolle kaksikümne aastat hiljem. Nad vaatavad koos pilti ja meenutavad, mida nad nooremana selles olukorras tegid. Näiteks võivad nad öelda: „Oh, ma mäletan, et sa olid hiljaks jäänud, sest...“ Samuti võivad nad väljendada oma tegematajätmissi: „Ma oleksin tahtnud sellel päeval sulle lilli osta...“

Õnneks... Kahjuks...



Õppijad jagunevad paarides optimistideks ja pessimistideks. Esimesena võtab kaardi optimist. Ta alustab tegelaste kohta loo rääkimist fraasiga „Õnneks...“. Seejärel võtab pessimist teise kaardi ja lisab draamat, alustades oma lugu fraasiga „Jah, kuid kahjuks...“.

Peitusemäng



Õppijad jagunevad paaridesse ja saavad pildikaardi ning tühja kaardi. Õpetaja korraldusel katab üks õppija tühja kaardiga osa pildikaardist. Teine õppija peab siis arvama, mis on peidus. On mitu võimalust: tavaversioonis arvab õppija ainult peidetud objekti(de) kohta. Alternatiivina katab õppija ainult ühe tegelase, ja teine õppija arvab, mida see tegelane teeb. Detailsemas versioonis peab õppija kirjeldama peidetud osa võimalikult täpselt.

Illusioonide paljastamine



Osalejad jagunevad väikestesse gruppidesse ja mängivad detektiivide rolle, avades kaardil esitatud vale taha peituvaid tõdesid. Ehkki võib näida, et asjaosalised tegelevad millegagi, võib pildi taga peidus olla hoopis teine reaalsus. Näiteks võivad tegelased paista vees mängimas, kuid tegelikult peidavad nad end politsei eest. Või ehkki paistab nagu nad mõtleksid järgmise puhkuse peale, võivad nad tegelikult mõelda hoopis teise riiki kolimise peale. Samuti võib see, mis paistab asukohana A, olla tegelikult asukoht B. Detektiivid vaatavad kaarte ehk meie mängus justkui tegelastest tehtud fotosid ja arutlevad vihjete üle, et teada saada, mida nad tegelikult teevad, teeseldes, et nad teevad midagi muud.

Päris või väljamõeldis?



Õppijad jagunevad väikestesse gruppidesse ja iga grupp saab ühe pildikaardi. Grupp uurib koos pilti ja arutab, millised aspektid näivad ebatõesed või manipuleeritud, st kas selline olukord võib tegelikkuses juhtuda või on see täielikult kaartide loojate väljamõeldis. Rühmad peavad koostama nimekirja põhjustest, miks saab või ei saa pilti valeks pidada. Seejärel jagavad nad oma järeldusi klassiga, selgitades oma mõtteid. Edasijõudnud õppijad jätkavad arutelu stereotüüpide ja erinevate maailmavaadete üle.

Kirjutamine

Need mängud on suunatud õppijate kirjutamisoskuse arendamisele läbi kaasahaaravate ja struktureeritud harjutuste. Need kirjutamisülesanded põhinevad varasemalt õpitud sõnavaral ja grammatikastruktuuridel, julgustades õppijaid oma teadmisi kirjalikus vormis rakendama.

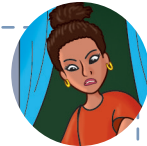
Sõnavaramaraton

Õppijad jagunevad paaridesse. Iga paar asetab lauale ühe kaardi pildiga ülespoole. Õpetaja korraldusel kirjutab kumbki paariline üles nii palju sõnu, mis kirjeldavad kaardil kujutatud objekte või tegevusi, kui ta suudab. Kui aeg on täis, loevad mõlemad partnerid oma nimekirja valjusti ette. Enim õigeid sõnu kirjutanud õppija võidab.



Sõnamäng

Õppijad mängivad paarides. Iga paar asetab ühe kaardi lauale pildiga ülespoole. Õpetaja märguande peale panevad partnerid samaaegselt kirja ühe sõna, mis tähistab ühte kaardil kujutatud objekti. Kui nad kirjutavad sama sõna, saavad nad punkti. Oluline on, et õppijad ei planeeriks mängu strateegiat ette. Nad peaksid nimetama objekte sisetunde järgi. Paaridel on 5-6 katset iga kaardi kohta enne uue kaardi saamist.



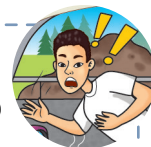
Veereta ja kirjuta

Õppijad jagunevad 3–4-liikmelistesse gruppidesse. Iga õppija saab ühe paberilehe. Õpetaja annab igale grupile ka ühe pliatsi ja täringu. Mängu eesmärk on kirjutada nii palju sõnu kui võimalik, kuid ainult need, kes veeretavad 5 või 6, saavad kirjutada. Õppijad tõmbavad kaardi ja panevad selle lauale. Esimene õppija viskab täringu ja kui ta veeretab 5 või 6, haarab ta kiiresti pliatsi ja hakkab kirjutama sõnu, mida ta kaardi kohta teab. Samal ajal hakkab järgmine õppija täringut viskama. Nad jätkavad kirjutamist, kuni mõni teine mängija veeretab samuti 5 või 6. Kui see juhtub, peab viimane täringut veeretanud õppija haarama pliatsi ja kirjutama oma sõnad paberile. Üks voor kestab 5 minutit. Seejärel loevad õppijad oma sõnu kokku. Enim sõnu kirjutanud õppija võidab. Seejärel tõmbavad õppijad järgmise kaardi ja mäng jätkub.



Kas mäletad?

Mängitakse paarides. Iga õppija saab 5 kaarti. Nad panevad kirja küsimusi kaartide kohta („Kus tüdruk istub?“, „Mitu maali on seinal?“ jne). Seejärel näitab üks õppija oma partnerile kaarti, kes peab selle 10 sekundi jooksul meelde jätma. Pärast seda küsib esimene õppija partnerilt küsimusi. Õpetaja määrab, kui palju küsimusi õppijad peavad küsima. Iga vale vastuse eest peab partner tegema ühe küki või hüppe.



Lumepall

Õpilased istuvad ringis. Õpetaja näitab neile ühte kaarti. Grupi ülesanne on rääkida lugu nii, et igaüks lisab sellesse vaid ühe sõna. Kes ei oska enam ühtegi sõna lisada, ütleb „punkt“. Mäng võimaldab rahulikus tempos sõnajärge harjutada.



Sõnaduell

Enne mängu teeb iga osaleja nimekirja sõnadest, mida ta soovib kinnistada. Mängijad jagunevad paaridesse. Nad tõmbavad pakist ühe kaardi ja hakkavad selle alusel lugu rääkima, kasutades igas lauses vähemalt ühte (võib kasutada ka rohkem) sõna oma nimekirjast. Iga kaardi kohta võivad mängijad öelda 1–2 lauset, seejärel võetakse järgmine kaart jne. Kasutatud sõnad tõmmatakse nimekirjast maha. Sõnaduelli võidab mängija, kes esimesena kõik oma sõnad ära kasutab.



Lauseehitus

Õpetaja tutvustab lauseehitust. Iga õppija tõmbab kaardi, paneb lause kirja vastavalt lauseehitusele ning loeb selle seejärel valjusti ette. Näiteks, kui õpetaja lausestruktuur on järgmine „Omadussõna – Subjekt – Tegusõna – Objekt“, võivad õppijad kirjutada lauseid nagu „Väsinud John keetis õhtusööki“ või „Pikk tüdruk sööb õuna.“



Instagram



Õpilased võtavad paaridesse. Iga paar saab ühe kaardi, kirjutusvahendi ja paberi. Nende ülesanne on „pilt Instagrami üles laadida“, kirjutades paberile 5–7 hashtagi (#) ehk võtmesõna, mis seda kaarti iseloomustavad.

Kelle seisukoht?



Õppijad kirjutavad loo sellest, mis pildil toimub, järgmiste tegevusobjektide seisukohast: tüdruk, üks poistest, mõni teine tegelane kaardil, loom (kui on olemas) või mõni objekt. Seda tegevust saab õpilastele kodutööks jätta. Järgmine kord loevad õppijad klassis oma lood ette ja nende klassikaaslased püüavad arvata, kelle seisukohta nad esitavad.

Mis juhtus, mis on juhtumas ja mis juhtub tulevikus?



Kolmest õppijast koosnevad grupid saavad ühe kaardi. Paber on jagatud kolmeks veeruks: minevik, olevik, tulevik. Õppijad kirjutavad vastavatesse veergudesse tegusõnade vorme, mis kirjeldavad, mis juhtus enne kaardil kujutatud hetke (minevik), mis toimub pildil (olevik) ning mis juhtub pärast pildil kujutatud hetke (tulevik). Alternatiiv: õppijad töötavad kolmest rühmades. Nad panevad kolm järjestikust kaarti lauale üksteise kõrvale pildiga ülespoole. Seejärel kasutavad nad minevikuvormi, et kirjeldada vasakpoolse kaardi sündmusi, oleviku vormi, et kirjeldada keskmise kaardi sündmusi, ning tulevikuvormi, et kirjeldada parempoolse kaardi sündmusi.

Alibi



Selles mängus on õpetaja politseiniku (uurija) rollis. Ta jagab grupile laiali OK kaardid, igale mängijale üks kaart, mille seas on ka üks tühi kaart. Seejärel annab ta õppijatele ühe keskmise suurusega eseme (pall, pehme mänguasi vms.). Siis väljub õpetaja ruumist 30 sekundiks. Tühja kaardi saanud mängija võtab eseme ja peidab selle ära. Ese peab olema peidetud selle mängija juures (ta võib peita selle kampsuni alla, istuda selle peale, panna see selja taha jne.). Õpetaja siseneb klassi ja teatab, et keegi on temalt selle väärtusliku eseme varastanud ja kõik klassis viibijad on nüüd kahtlusalused. Kuid mängijatel on olemas alibi – nad räägivad oma kaarte kasutades, kus nad olid ja mida nad tegid. Tühja kaardi omanik peab oma loo ise välja mõtlema. Õpetaja ülesanne on ära arvata, kes õppijatest blufib ja tuua tõde päevavalgele. Politseinik ehk uurija peab olema range, et mõjuda tõsiseltvõetavalt ja mängu põnevust tuua.

KÜSIMUSED KAARTIDE KOHTA

Kaartidega seotud arutlusküsimused aitavad õpilastel rääkida, mõelda ja arendada oma keeleoskust. Need on jaotatud kolme taseme järgi: algtase, kesktase ja edasijõudnute tase. Iga tasemega muutuvad ülesanded keerukamaks. Alguses tuleb lihtsalt kirjeldada, mida on kaardil kujutatud, seejärel koostada dialooge ja arutada situatsioonide üle. Edasijõudnute tasemel tuleb õpilastel analüüsida ja lugusid rääkida.

ALGTASE

- Mis on pildil? Kes on pildil?
- Nimetage kõik elusolendid ja objektid, söödavad asjad, inimese ja looduse loodud objektid.
- Kes seisab/istub/lamab/sööb/jookseb...?
- Nimetage kõik punased/rohelised vms objektid pildil.
- Milliseid rõivaid/mööbliesemeid vms näete?
- Kus asub naine/mees/koer/... ?
- Kirjeldage kolme eset kaardil – millised need on?
- Mida keegi kaardil teeb?
- Mitu looma/inimest/autot vms näete kaardil?
- Rääkige klassile ühest inimesest pildil (nimi, vanus, rahvus, keeled, mida ta räägib jne).

KESKTASE

- Mida sõbrad teevad?
- Kuidas nad riides on?
- Milline ilm seal on?
- Millest nad räägivad? Koostage tegelaste vahel dialooge.
- Milliseid küsimusi nad üksteisele esitavad? Mida nad tahaksid küsida, aga ei küsi?
- Mida nad tegid enne seda? Mida nad teevad pärast?
- Millest nad mõtlevad, kuid mida nad üksteisele ei ütle?
- Kas teile meeldivad need tegelased? Miks?
- Milline on iga tegelase iseloom?
- Kas tegelased meeldivad üksteisele? Miks? Millised on nendevahelised suhted?

EDASIJÕUDNUTE TASE

- Millised sündmused viisid kaardil kujutatud olukorrani ja miks?
- Millised sündmused järgnevad sellele olukorrale ja miks?
- Millise loo võiks üks tegelastest hiljem oma sõpradele sellest olukorrast jutustada?
- Millise õppetunni tegelased sellest olukorrast saavad ja kuidas see neid muudab?
- Võrrelge tegelaste iseloomu, tuginedes sellele, mis kaardil toimub.
- Kujutage ette, et olete kohaliku telekanali reporter. Viige otsesaates läbi reportaaž, kirjeldades olukorda üksikasjalikult.
- Kas teie arvates on kaardil kujutatud olukord reaalne või väljamõeldud? Miks?
- Milliste probleemidega võiksid tegelased oma tegevuse tagajärjel silmitsi seista ja milliseid samme peaksid nad nende lahendamiseks astuma?
- Kui oleksite ise tegelaste asemel, mida teeksite ja miks?

