

Gry i zabawy integracyjne.

Pierwsze słowa, rozumienie

Gry i zabawy integracyjne są użyteczne na pierwszym etapie poznawania się, gdy do grupy dochodzi nowa osoba, ale także jako przerywnik podczas lekcji lub innych zajęć. Ćwiczenia mogą być stosowane w grupie, w której osoby uczestniczące znają już pierwsze słowa w języku polskim, można też ich używać do utrwalania pierwszych poznanych zwrotów.

„Gry i zabawy integracyjne. Pierwsze słowa. Rozumienie” mogą być łączone z pierwszą częścią opracowania „Gry i zabawy integracyjne. Bez użycia języka”.

Warto pamiętać:

- Zadbaj o bezpieczeństwo uczestników podczas gry.
- Grę należy dobrać do potrzeb, dynamiki i fazy rozwoju danej grupy.
- Zwróć uwagę, czy wszyscy w grupie będą mogli i chcieli wziąć udział w grze (np. ze względu na stan zdrowia, samopoczucie).
- Daj możliwość wycofania się tym, którzy z jakichkolwiek powodów nie mają ochoty wziąć udziału w grze.
- Wyjaśniaj reguły gry. Poświęć na to więcej czasu, szczególnie gdy masz w grupie osoby nie znające języka polskiego.
- Zadbaj o wprowadzenie językowe, wyjaśnij lub zapisz nowe słowa, używaj translatora, rysuj lub przygotuj plansze z obrazkami.
- Otwórz się na uczenie języków obcych. Nowe osoby będą uczyły się polskiego, a wy możecie nauczyć się języka ukraińskiego, rosyjskiego lub innego.
- Jeśli to jest za trudne wybieraj gry opierające się na komunikacji niewerbalnej.
- Szczególną uwagę zwracaj na wprowadzanie gier, które będą wymagały bliskiego kontaktu fizycznego. Daj uczestnikom możliwość zdecydowania, czy chcą w takiej zabawie brać udział.
- Nie przeciągaj. Lepiej skończ zabawę, gdy wszyscy się dobrze bawią i poczują lekki niedosyt z powodu zakończenia.
- Niektóre gry mogą stać się ulubione. Możesz do nich wracać, ale dbaj o różnorodność.

Kwiatek

cel: poznawanie się członków grupy

czas trwania: 30-45 minut

przebieg: Grupa dzieli się na zespoły cztero- i pięcioosobowe. Zadaniem uczestników jest namalowanie kwiatka, który będzie miał tyle płatków, ile osób spotkało się w danej grupie. Każdy płatek jest przypisany jednej osobie i podpisany jej imieniem. Członkowie grupy mają za zadanie we wspólnej rozmowie znaleźć elementy, które są szczególne i wyjątkowe dla danej osoby i odróżniają ją od innych w tej grupie. W środku kwiatka uczestnicy wpisują to, co ich łączy (doświadczenie, zainteresowania itp.). Na zakończenie każda grupa przedstawia swój kwiatek innym uczestnikom.

Dla osób nie znających języka: można rysować wspólne cechy

Minuta

cel: uzmysłowienie uczestnikom różnego postrzegania upływu czasu, poznawanie się członków grupy

czas trwania: ok. 5 minut

przebieg: Uczestnicy siadają w kole, zamykają oczy, siedzą w całkowitej ciszy. Prowadzący(-ca) mówi: „Start”. Osoby mają za zadanie odmierzyć w myślach jedną minutę i po jej upływie (w momencie, gdy mają wrażenie, że ta minuta właśnie minęła) wstać i dopiero wtedy otworzyć oczy. Prowadzący(-ca) zabawę cały czas spogląda na zegarek z sekundnikiem i odmierza w ciszy jedną minutę. Zabawę kończymy wtedy, gdy wszyscy uczestnicy już stoją. Prowadzący(-ca) nie przerywa gry po upływie prawdziwej minuty, bacznie obserwuje uczestników. Na zakończenie zabawy uczestnicy powinni usłyszeć od osoby prowadzącej słowo komentarza. Kiedy wstały pierwsze osoby? Po jakim czasie następne i ile upłynęło czasu do powstania ostatnich osób?

wskazówka: Pomimo iż podczas tej zabawy nie poznajemy swoich imion i preferencji, gra ta uzmysławia nam, jak różne mamy podejście do tych samych rzeczy.

Jako tako

cel: zaktywizowanie uczestników, utrwalanie imion, uczenie się języków

czas trwania: ok. 10 minut

przebieg: Grupa siedzi w kręgu. Jedna osoba stoi w środku, wskazuje na dowolną osobę i pyta: „Jak się masz?”. Zapytana osoba ma trzy możliwości odpowiedzi: „Dobrze”, „Źle”, „Jako tako”. Jeśli padnie odpowiedź „Jako tako” – nie dzieje się nic i osoba znajdująca się w środku wyszukuje kolejną osobę siedzącą w kręgu i zadaje jej pytanie „Jak się masz?”. Jeśli odpowie ona „Dobrze”, obaj sąsiedzi zapytanego zmieniają się miejscami. Osoba pytająca stara się w tym czasie zająć jedno z ich miejsc. Jeśli padnie odpowiedź „Źle”, miejsca zmieniają wszyscy gracze, a osoba, która nie znajdzie miejsca, zostaje w środku i kontynuuje grę.

wskazówka 1: Gdy do pytania „Jak się masz?” dodacie imię, będziecie mieli wówczas okazję do przypomnienia sobie, jak nazywają się Wasi koledzy i koleżanki.

wskazówka 2: Możecie te same zadania zrobić w języku obcym, wówczas skorzystajcie z transaltora. Możecie też przyjąć zasadę, że wszystkie (lub wybrane) języki są dozwolone.

Oczko

cel: zaktywizowanie uczestników, wzmocnienie koncentracji

czas trwania: 10 minut

przebieg: Grupa tworzy dwa kręgi, tzn. w odległości około kroku za każdą osobą stoi druga osoba. Tylko jeden uczestnik pozostaje bez pary i stoi w środku kręgu sam. Ma on za zadanie zwabić innych do siebie. Może to zrobić np. mrugając okiem do osoby stojącej w wewnętrznym kole. Kiedy do kogoś mrugnie, osoba ta ma za zadanie jak najszybciej przybiec do mrugającego(-cej). Uczestnicy stojący z tyłu muszą próbować zatrzymać wabioną osobę. Uwaga! Osoby stojące w drugim, zewnętrznym kręgu nie mogą trzymać cały czas osób z wewnętrznego koła i powinny mieć ręce luźno spuszczone wzdłuż ciała. Po jakimś czasie można zrobić zamianę koła zewnętrznego i wewnętrznego.

Podział na grupy, liczebniki

cel: zaktywizowanie uczestników, pobudzanie do pracy, nauka liczebników w różnych językach

czas trwania: ok. 5 minut

przebieg: Wszyscy spacerują spokojnie po pomieszczeniu, w którym odbywają się zajęcia. W pewnym momencie prowadzący(-ca) wypowiada jakąś liczbę. Uczestnicy muszą jak najszybciej stworzyć grupy, w których będzie taka sama liczba osób, jak liczba wypowiedziana wcześniej przez osobę prowadzącą. Np. kiedy padnie liczba „trzy”, należy stworzyć jak najszybciej trzyosobowe grupki. Jeśli w dalszej części zajęć zamierzamy pracować w małych grupach, na koniec zabawy można powiedzieć liczbę, która określi liczbę osób w grupach, jakie przewidujemy do dalszej pracy i w ten sposób przejść płynnie do prowadzenia zajęć.

wskazówka: Warto używać liczebników w językach obcych. Można przed rozpoczęciem gry nauczyć się liczenia do 10 w tych językach.

Sałatka owocowa

cel: zaktywizowanie uczestników, nauka nazw owoców w różnych językach

czas trwania: ok. 10 minut

przebieg: Ustawiamy krzesła w kręgu, przodem do środka, krzesel jest o jedno mniej niż uczestników zabawy. Jeden uczestnik staje w środku kręgu. Każdemu przypisujemy imię – nazwę owocu (powinniśmy użyć co najmniej trzech nazw) typu jabłko, śliwka, gruszka, cytryna, melon itp. Osoba stojąca w środku podaje hasło, że chce zrobić sałatkę owocową z np. jabłek, śliwek i melona lub innej dowolnej kombinacji owoców. Wtedy osoby, które miały przydzielone te nazwy, muszą szybko wstać i zamienić się ze sobą miejscami. Uczestnik stojący w środku stara się zająć sobie jedno ze zwolnionych miejsc. Ten, kto tym razem zostanie pośrodku koła, mówi, z jakich owoców chciałby przygotować sałatkę. I cała sytuacja powtarza się. Osoba w środku może też krzyknąć: „Sałatka owocowa” i wtedy wszyscy obowiązkowo zamieniają się miejscami.

wskazówka: Przed rozpoczęciem zabawy warto nauczyć się nazw owoców w języku polskim i w językach obcych. Można je narysować lub zrobić plansze. Można też podczas zabawy dodatkowo pokazywać plansze.

Skojarzenia

cel: ćwiczenie koncentracji, wprowadzenie słownictwa, nauka języka

czas trwania: ok. 10 minut

materiały: piłka

przebieg: Grupa tworzy krąg. Uczestnicy rzucają sobie wzajemnie piłkę. Każdy podaje skojarzenie do poprzedniego słowa wypowiedzianego przez osobę, od której otrzymał piłeczkę. wariant: Można podawać wyrazy rozpoczynające się na ostatnią literę poprzedniego słowa, podanego przez osobę, która rzuciła do nas piłeczkę.

wskazówka: Można tę grę wykorzystać do skojarzeń związanych z konkretnym zagadnieniem, które chcecie poruszyć podczas zajęć. Otrzymacie wówczas zbiór skojarzeń, które mogą stworzyć definicję danego zagadnienia. Warto zadbać o dodatkowy czas na tłumaczenie / użycie tłumacza.

Wyścig konny

cel: uaktywnienie uczestników, słownictwo: konie idą, biegną, galopują, lewo, prawo, przeszkoda, most, panie i panowie.

czas trwania: ok. 10 minut

przebieg: Wszyscy uczestnicy zabawy siedzą na podłodze w kręgu, na piętach, blisko siebie. Podczas gry grupa uderza dłońmi o swoje uda tak, aby imitować bieg koni. Narrator czyta wcześniej ustaloną historię, związaną z wyścigiem koni, a uczestnicy starają się za pomocą dłoni uderzanych o uda, dźwięków oraz ruchu zaopatrzyć historię w efekty wizualno-dźwiękowe. Poniżej przedstawiamy historię: „Zaczyna się wyścig konny. Wszystkie konie podchodzą do linii startu (uczestnicy powoli uderzają dłońmi w uda), gdy dochodzą do niej, następuje cisza i skupienie. Start! Konie zaczynają galopować (bardzo szybkie uderzenia), wchodzi w zakręt w prawo (wszyscy ramię przy ramieniu przechylają się w prawo), wchodzi w zakręt w lewo (przechyl w lewą stronę), przeskakują przeszkodę (wszyscy się trochę unoszą i podnoszą ręce, krzyżąc „Hop”), druga przeszkoda (z okrzykiem „Hop, hop”), konie przebiegają przez most (wszyscy stukają się pięściami w klatkę piersiową). Następnie mijają trybuny, na których siedzą rozentuzjasmowane panie (wszyscy krzyżą wysokim głosem „Oooojjjj”) i zaferowani panowie (wszyscy wykonują ruch, jakby zdejmowali z głowy kapelusz i mówią basowatym głosem „Wooww”). Konie zbliżają się do mety, przyspieszają i kończą bieg. Szczęśliwi widzowie biją brawo”.

wskazówka: przed rozpoczęciem gry należy wprowadzić słownictwo.

Zabawa z kostką

cel: uaktywnienie uczestników, wzbogacanie słownictwa.

czas trwania: ok. 10 minut

przebieg: Uczestnicy poruszają się dowolnie w rytm muzyki. Kiedy muzyka nagle zostaje wyłączona, prowadzący podnosi do góry kostkę pokazując wyraźnie jedną ściankę. Uczestnicy mają za zadanie szybko połączyć się w grupy liczące tyle osób, ile oczek było pokazane na ścianie kostki. Po utworzeniu grupek padają polecenia, które uczestnicy wykonują. Potem następuje powrót do swobodnego poruszania się solo w rytm muzyki.

Przykłady poleceń:

- 1 – każdy jest kelnerem w zatłoczonej restauracji,
- 2 - jedna osoba wykonuje dowolne ruchy, a druga jest jej cieniem,
- 3 - jedna osoba jest zepsutym samochodem a dwie ja pchają,
- 4- wszyscy stoją pod jednym parasolem i tańczą,
- 5 - jedna osoba ma urodziny, pozostałe tańczą wokół niej,

6- jedna osoba to lokomotywa, a pozostałe są wagonikami

wskazówka: przed rozpoczęciem gry należy wprowadzić słownictwo, pokazać w jaki sposób mają być wykonywane zadania.

Cebula

cel: uaktywnienie uczestników, wzbogacanie słownictwa

czas trwania: ok. 10 minut

przebieg: Uczestnicy stoją parami do siebie, tworząc dwa koła- wewnętrzne i zewnętrzne. Prowadzący podaje polecenia. Po każdym wykonaniu zadania koło przesuwa się o jednego uczestnika w prawo. Zabawa ta pozwala na dużą dowolność w jej przeprowadzaniu. Pamiętać należy jednak o przestrzeganiu kilku ogólnych zasad: 1) powitanie z partnerem, 2) wydanie polecenia do wykonania, 3) wykonanie polecenia, 4) pożegnanie z partnerem, 5) zmiana partnera.

Przykładowe pytania:

- Jak masz na imię?
- Ile znasz języków?
- Co lubisz jeść?
- Jakie są Twoje ulubione słodycze?

wskazówka: przed rozpoczęciem gry należy wprowadzić słownictwo.

Źródło:

Gry i zabawy, FRSE https://issuu.com/frse/docs/gry_pdf_19070

Gry i zabawy integracyjne, Stowarzyszenie Elbląg Europa, Klanza https://kipdf.com/gry-i-zabawy-integracyjne_5af1a3657f8b9a11188b456e.html

Zebrała i dostosowała: Izabela Czerniejewska