

ESPERANTO TEACHERS ASSOCIATION

LUDOJ POR JUNAJ INFANOJ

favore de S-ro J. H. Sullivan

La tranĉilo*

*aŭ alia malgranda objekto.

(Por klasoj de infanoj ĝis proks. 12-jaraj)

[NDLR: en antaŭaj jaroj, eble porti tranĉilon en lerneja klasĉambro kaj doni ĝin al infano estis kutima afero – nuntempe eble ne, kaj uzo de alia objekto pli taŭgus...]

(En ĉi tiu ludo la vorto 'kolono' estas uzata por signifi unu sekcion de la klaso, konsistanta el dulokaj benkoj aŭ skrib-tabletoj unu antaŭ alia.)

Unu infano staras antaŭ la klaso, rigardante la muron aŭ nigran tabulon, tiel, ke li ne povas vidi tion, kio okazas en la klasĉambro. Dume la instruisto, aŭ alia infano, ĉirkaŭiras la ĉambro, kaj donas tranĉilon* al unu infano. La aliaj devas rimarki, al kiu li donis ĝin. Tiam li reiras al la antaŭo de la ĉambro kaj diras “*Preta!*”. (Eĉ se li donas la tranĉilon al la plej apuda infano, li tamen iras ĉirkaŭ la ĉambro, tiel ke la trovonto ne sciu, en kiu parto de la ĉambro ĝi estas!)

Tiu infano, kiu staris apud la muro, nun turnas sin al la klaso. Tiam, li devas trovi, kiu havas la tranĉilon*, demandante kaj ricevante respondojn laŭ la jena skemo:

Li elektas infanon kaj demandas al tiu, “*Ĉu vi havas la tranĉilon*?*” Se la demandito ne havas ĝin li devas respondi, “*Ne, mi ne havas ĝin*”. La demandanto devas tiam diri, “*Kiu havas ĝin?*” La demandito respondas al tio per unu el la jenaj kvar respondoj:

- “*Iu en alia kolono*”. (Vidu noton supre)
- “*Iu antaŭ mi*”.
- “*Iu malantaŭ mi*”.
- “*Mia najbaro*” (t.e. la infano ĉe la sama benko).

Post tio, la demandanto elektas pluan infanon kaj ripetas la demandojn. Ĉiuokaze la demandito devas respondi nur laŭ la ĉi-supra skemo. Fine la demandanto eltrovas, kiu havas ĝin, ĉar tiu persono diros: “*Jes, mi havas ĝin*”.

La demandanto tiam diras, “*Donu ĝin al mi, mi petas*”, kaj ricevinte ĝin, “*Dankon!*” Poste li havas la rajton doni la tranĉilon* al alia infano, kiam oni elektis novan ‘demandanton’.

MI PAFAS PER MIA PAFILO

(Por klasoj de infanoj ĝis proks. 12-jaraj)

La instruisto skribas sur la nigra tabulo la nomojn de dek du sovaĝaj bestoj (Leono, Tigro, ktp.) (Aŭ li povas havi jam preparitan paperfolion aŭ kartonon, sufiĉe grandan, kun la nomoj; tion li alfiksas al la muro aŭ tabulo.)

Unu infano iĝas la ‘ĉasisto’, kaj staras antaŭ la klaso. Tiam la klasanoj elektas (silente, ĉiu al si mem) po unu el la bestoj. Kiam la infanoj jam faris elekton, ili stariĝas en siaj lokoj.

Nun la ĉasisto elektas unu el la bestonomoj, kaj diras: “*Mi pafas, per mia pafilo*, (ni diru) *elefanton*”. ĉiu infano, kiu elektis elefanton, tiam sidiĝas, kaj la ĉasisto ripetas, ekzemple: “*Mi pafas, per mia pafilo, rinoceron!*” kaj la rinoceroj sidiĝas. La ĉasisto rajtas fari ses pafojn, kaj post tio oni kalkulas, kiom da bestoj li trafis. Poste alia ĉasisto elektiĝas, kaj penas superi la sumon.

Oni povas fari regulon, ke se la ĉasisto forgesas la akuzativan ‘-N’, li ne ŝargis la pafilon, kaj do trafas nenion!

[NDLR: eble en pasintaj jaroj estis akceptebla, mortpafi sovaĝajn bestojn – nuntempe eble ne, kaj anstataŭ esti ĉasiston kun pafilo kiu pafas bestojn, la elektita infano estu fotisto kun fotilo kiu fotas bestojn.]

Vortaraj kartoj

(Por komencantoj ĝis proks. 12-jaraj)

La materialo por ĉi tiu ludo konsistas el du similaj kartaroj, sur ĉiuj el kiuj estas desegnita aŭ algluita bildo de iu pli-malpli komuna objekto. (Ekz.: taso, plumo, pilko, domo, floro, porko, ktp.) Ĉiu kartaro havas la samajn bildojn, kaj oni bezonos po unu karto al ĉiu infano. Do, se en la klaso estas 40 infanoj, oni bezonos 40 kartojn en ĉiu aro. (Sed kiel montriĝos, ne gravas se estas pli granda nombro da kartoj.)

Oni disdonas la kartojn, po unu al ĉiu infano, el unu kartaro. La alian kartaron oni metas sur la tablon de la instruisto.

La instruisto tiam komencas la ludon, rigardante la unuan karton, kaj dirante: “*Sur la bildo estas (ekz.) arbo*”. Tiu infano kiu tenas la alian karton kun bildo de arbo alportas ĝin al la tablo, kaj poste li devas rigardi la duan karton, kaj diri similan frazon. La infano kiu tenas tiun 'objekton' alportas kaj same agas.

Se estas pli da kartoj ol da infanoj, la restantaj kartoj kuŝas, bildsupre, sur la tablo. Se la infano prenas la karton kaj ĝia ĝemelo kuŝas sur la tablo, li prenas pluan. (La aŭtoro ĉiam donas poenton al ĉiu infano kiu bone diras la frazon, do tiu infano bonŝance gajnas du poentojn!)

Se oni ĉiam aranĝas, ke la ludo daŭru fiksitan tempon, oni povas noti, kiom da kartoj oni 'legis' dum tiu tempo, kaj noti 'rekordon', kiun la klaso penas superi venontfoje. Notu ankaŭ, ke la dorsflanko de ĉiu aro devas esti distingebla, por eviti, ke du infanoj havu la saman bildon, kaj 'pereigu' la ludon! (Mi stampis stelon sur la dorsflanko de ĉiu karto en unu aro!)

Oni povas, kompreneble, havi plurajn kartarojn, tiel, ke kiam la infanoj bone konas la nomojn de ĉiuj objektoj, ili ludu kun dua serio.

Demand- kaj respond- kartoj

(Por lernantoj preskaŭ ĉiu-aĝaj, ĉar oni povas havi diversajn kartarojn, iuj pli malfacilaj ol aliaj.)

Ankaŭ en ĉi tiu ludo oni bezonas du kartarojn, sed ĉi-foje unu aro konsistas el demandoj, la alia el respondoj. Unu respondokarto estas donita al ĉiu infano, kaj la restantaj, (prefere ne pli ol ses kaj ne malpli ol tri), kuŝas sur la tablo. Estas prefere havi pli da kartoj ol la nombro da infanoj, ĉar se ankoraŭ restas superflujaj kartoj krom la ses sur la tablo, iuj infanoj estos pretaj (eĉ avidaj) preni pli ol unu!

Ĉiu demandokarto portas unu demandon, (ekz.: Kio estas rozo? — Ĉu tablo estas besto? — Kie la vagonaro haltas? ktp.) sed la demandoj estas aranĝitaj tiel, ke diversaj respondoj iom similas unu al aliaj. Ekzemple, povas esti la jenaj paroj:

- “Kio estas hundo?” - “Hundo estas besto”.
- “Ĉu hundo estas besto?” – “Jes, hundo estas besto”.
- “Ĉu hundo estas floro?” – “Ne, hundo estas besto!”

Plue, oni povas fari du respondokartojn kun la sama respondo.

La ludmaniero estas jena. La infanojn oni dividas en diversajn 'trupojn' — en mia lernejo ĉiuj infanoj apartenas al diversaj trupoj, do ne necesas dividi ilin en la klasĉambro. La instruisto komencas la ludon, prenante la supran demandokarton, kaj legante la demandon. La infano kiu tenas la ĝustan respondon tuj laŭtlegas ĝin, kaj se li vere laŭtlegas la ĝustan respondon, li gajnas poenton por sia trupo.

Se, tamen, li laŭtlegas malĝustan respondon, li perdas poenton! Se du infanoj havas la saman respondon, tiu, kiu unue laŭtlegas ĝin gajnas la poenton. (Se iu infano laŭtlegas malĝustan respondon, kaj poste alia laŭtlegas la ĝustan, la unua perdas poenton, kaj la dua nek gajnas nek perdas.) Ĉiuokaze nur tiu kun la ĝusta respondo alportas sian karton al la tablo, alie oni malfunkciigos la ludon.

Kiam la ĝusta respondo estas laŭlegita, la tenanto alportas ĝin al la tablo, donas ĝin al la instruisto, kaj prenas la sekvantan karton de la aro da demandokartoj. Sekvas la sama rutino.

Kiel ĉe la *Vortaraj Kartoj*, oni povas fari pli ol unu serio, tiel, ke la infanoj povas progresi al nova, eble pli malfacila, kartaro.

Ordonaj kartoj

(Por ĉiuaĝaj lernantoj. Sed mi uzas por geknaboj proksimume 13/14-jaraj)

La materialo konsistas el unu kartaro kun ordonoj, kaj aro de malgrandaj kartoj portantaj numerojn.

La numerokartoj estas de 1 ĝis la nombro da geknaboj en la klaso. Ĉiu ordona karto portas unu ordonon (ekz. “*Sidiĝu sur la tablo*”; “*Malfermu la fenestron*”; “*Frapu sur la pordo*”; “*Desegnu ĝirafon sur la nigra tabulo*”; ktp.)

Al ĉiu infano la instruisto donas numeron (**NE** numeran karton!) kiun li tenas dum la ludo. Tiam la instruisto komencas, prenante unu numerokarton kaj laŭtleĝante ĝin. Tiu infano kies numeron li legis venas al la tablo, prenas la supran ordon-karton, kaj (silente) obeas la ordonon. Tiam li laŭtleĝas numerokarton, kiun li samtempe prenis, dirante: “*Numero X*”. Tiu, kies numeron li vokis, devas stari, por montri, ke li estas preta. Tiam, la infano kiu obeis la ordonon demandas: “*Kion mi faras?*”, kaj la vokita infano respondas: “*Vi tuŝas la fenestron*”; “*Vi sidas sur la tablo*”; ktp.” Tamen se la ago estas tia, ke la infano ne povas daŭre fari ĝin (ekz. “*Frapu sur la pordo*”; “*Saltu dufoje*”; “*Prenu libron el la ŝranko*”; ktp.) li demandas: “*Kion mi ĵus faris?*” kaj la respondo devas komenciĝi per “*Vi ĵus ...is*”

Tiam la respondinto venas al la tablo, prenas karton, kaj sekvas la saman rutinon. Ĉi tiu ludo estas utila kiam la klaso ĵus lernis la pasintan tempon, kaj oni povas emfazi, ke **ĴUS** devas rilati al tiu tempo. Ankaŭ en ĉi tiu ludo, oni donas poentojn (kaj, simile, oni povas noti la 'rekordon', por rapidigi la ludadon).

Frazokartoj

(Simile al ĉe la *ordonaj kartoj*)

La materialo por ĉi tiu ludo konsistas el du similaj kartaroj, sed ĉi-okaze ĉiu karto havas bildon kiu reprezentas iun agon. Unu aro estas disdonita al la klasanoj; la alia restas sur la tablo. La instruisto denove komencas la ludon, prenante la supran karton, kaj dirante frazon kiu priskribas ĝin. Ekz.: “*La viro portas valizon*”; “*La rano saltas super la muron*”; “*La farmistino nutras la kokinojn*”; “*La virino legas ĵurnalon*” ktp. Tiu infano, kiu tenas la 'ĝemelan' karton, alportas ĝin al la tablo, prenas la sekvantan karton, kaj simile 'legas' tion, kio okazas sur la karto. Pri poentoj, konkurso por superi la 'rekordon' ktp., oni povas fari kiel ĉe la antaŭaj ludoj.

Mi pensas pri objekto

(Por pli progresintaj infanoj — antaŭ ol ludi por la unua fojo, estas konsilinde sugesti demandmetodon, kaj doni kelkajn utilajn vortojn kaj frazojn.)

Unu infano staras antaŭ la klaso, kaj pensas pri objekto (prefere en la klasĉambro). Li skribas la nomon kaj eventualajn detalojn pri la objekto elektita, kaj donas ĝin al la instruisto (por kontrolo pri taŭgeco, kaj por ke la instruisto povu sekvi la ludon, kaj — eventuale — respondu al malfacila demando!)

Tiam la infano diras al la klaso, “*Mi pensis pri objekto*”. La aliaj infanoj denove estas en trupoj (tri trupoj estas ideala aranĝo, ĉar la trupo al kiu la 'pensanto' apartenas ne partoprenas — pro memevidentaj kialoj! La aliaj du faras demandojn laŭvice: t.e. la unua el trupo A, tiam la unua el trupo B, la dua el trupo A, ktp.).

Al ĉiu demando la 'pensinto' rajtas respondi nur per “*Jes*”, “*Ne*”, aŭ “*Parte*”. Ordinare la ludo daŭras ĝis iu infano divenas la objekton, sed se unu trupo faras 'definitivan' demandon (t.e. demandas “*Ĉu ĝi estas la —*”, nomante iun difinitan objekton) kaj ĝi ne estas la ĝusta objekto, tiu trupo estas ekster la konkurso, kaj la alia trupo devas trovi la objekton en ne pli ol tri pluaj demandoj.