

O&K JUTUKAARDID



IGA KAART SISALDAB



Unikaalset tegevuskohta
asukohtade kinnistamiseks



7 objekti
nimisõnade kinnistamiseks



3 tegevust
tegusõnade kinnistamiseks



Kangelaste väljendusrikkaid emotsioone
omadussõnade harjutamiseks



2 peategelast
dialoogide koostamiseks



Täiendavaid väikeseid detaile ja tegelasi
inspiratsiooniks lugude rääkimisel

Autor: Lyosha Razin
Illustreerija: Alisa Diachencko

Loe lisaks:

www.okcards.eu

MÄNGUREGLID

Siit leiate 40 keeleõppemängu reeglit, mis on jaotatud nelja kategooriasse: liikumismängud, mängud sõnavara meeldejätmiseks, grammatika harjutamise mängud ja improvisatsioonilised vaba rääkimise mängud.

LIIKUMISMÄNGUD EHK 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 õppetöös. Need mängud sobivad hästi tunni algusesse.

Mängud on järjestatud lihtsamast keerulisemani. Osa meetodeid peaaegu ei nõuagi teadmisi, kuid teiste kasutamiseks peab rühmal olema juba omandatud minimaalne sõnavara.

1. Valge koer!



Kõige lihtsam tähelepanumäng. Pakis on 11 kaarti, millel on kujutatud koera, osadel kaartidel on kutsa esiplaanil, osadelt koerakese otsimiseks tuleb aga vaeva näha. Õpilased tõmbavad pakist kordamööda kaarti. Kes koera esimesena märkab ja hüüab „Valge koer!“, saab selle kaardi endale. Võidab mängija, kellel on mängu lõpuks kõige rohkem koera kujutisega kaarte.

2. 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 agenti 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.

3. 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.

4. Kus ma olen?



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

5. Näita fotot!



Õpetaja jagab õppijad kolmikutesse. Õppijad lepivad kokku, kes millist tegelast pantomiimi abil esitab (kes on noormehe, kes neiu rollis ja kes jäljendab mõnda objekti). Õpetaja tõmbab pakist ühe kaardi, kirjeldab seda üksikasjalikult ja seejärel hüüab: „Näita fotot!“. Iga kolmiku ülesandeks on üheskoos 10 sekundi jooksul foto kohta kuuldut skulptuuriks tardudes demonstreerida.

6. 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. Täiendavalt saab iga õppija öelda, millist tegelast või objekti ta jäljendab.

7. Anna mulle oma kaart



Iga õppija saab 4–5 kaarti. Õppijad tõusevad püsti ja võtavad paardesse. 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.

8. Värv + objekt



Õppijad jagunevad paaridesse. Paarilised seisavad vastakuti üksteisest umbes viie sammu (5 meetri) kaugusel, moodustades nii kaks rivi. Üks paarilistest saab kaardi. Õppija, kelle 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.

10. 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.

9. Oleme muuseumis!



Õppijad istuvad ringis. Õpetaja teatab, et ringi sisse hakkavad nüüd sümbolsest erinevad kohad tekkima. Õpetaja tõmbab pakist ühe kaardi ja nimetab koha. Näiteks: -Oleme muuseumis! Õppijad tulevad kordamööda ringi keskele, 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.

SÕNAVARA LAIENDAMISE JA KINNISTAMISE MÄNGUD

Nende mängude ülesanne on aktiveerida rühma passiivset sõnavara. Mängud motiveerivad õpilasi meenutama neile tuttavaid sõnu ja kinnistama hiljuti läbitud sõnavara.

Nendes mängudes otsivad õpilased kaartidelt sõnu, kuid ei moodusta veel nendega lauseid. Mängud on järjestatud lihtsamast keerulisemani.

11. 10 sekundiga



Õpilased istuvad ringis, kaartide komplekt on ringi keskel pörandale laotatud, kaardid pildiga ülespoole. Õpetaja loeb kümneni, 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.

12. 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.

13. 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.

14. 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.

15. 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.

16. Seosed



Sarnaneb populaarse lauamänguga „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 oleval 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.

17. Ühel lainel



Õpilased jagunevad paaridesse. Paar asetab kaardi enda ette lauale. Õpetaja loeb kolmeni (1-2-3) ja paarilised nimetavad korraga ühe kaardil oleva objekti. Kui nimetatud objektid on samad, teenib paar ühe punkti. Oluline on jälgida, et paarilised ei hakkaks omavahel strateegiat kokku leppima, vaid tugineksid objektide nimetamisel sisetundele. Iga kaardi kohta antakse 5–6 katset. Seejärel võetakse uus kaart.

18. 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 kohta, kus peategelasi on kaardil tegutsemas kujutatud. Teades konkreetset kohta (lennujaam, restoran) on edaspidi tegevust juba lihtsam arvata.

19. Kaart 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.

20. 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, kirs, kibuvits jne. Teiste ülesanne on ära arvata, mis kohaga on tegemist.

MÄNGUD GRAMMATILISE STRUKTUURI KINNISTAMISEKS

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.

Urvides erinevaid keeli, õpime muuhulgas looma küsilauseid, kasutades sõnajärge, abisõnu, intonatsiooni jne. Selles jaotises pakume universaalseid mängu keele grammatiliste struktuuride harjutamiseks. Mängud on järjestatud lihtsamast keerulisemani. Kitsa suunitluse tõttu võiks neid meetodeid nimetada mängude asemel pigem harjutusteks.

21. Lihtsad küsimused



Iga õpilane saab 5–7 kaarti. Õpilane näitab 7 sekundi jooksul oma kaarti kaaslasele, kelle ülesandeks on pildil kujutatut võimalikult hästi meelde jätta. Seejärel esitab kaardi omanik partnerile lihtsaid küsimusi (Kas kaardil on lind? Kas kaardil on arvuti?). Iga vale vastuse eest peab õpilane üks kord kas kükutama või hüppama.

25. Situatsiooni-küsimused



Igal kaardil on kujutatud teatud situatsiooni. Milliseid küsimusi tegelased üksteisele esitavad? Üks õpilane sõnastab neiu küsimusi, teine noormehe omi. Nii saab moodustada käskiva kõneviisi fraase ja harjutada otsekõnet.

22. Mis edasi sai?



Õpilased töötavad paarides, rääkides pildil kujutatud stseenist optimistlikus ning pessimistlikus võtmes, et harjutada seeläbi tulevikuvormi.

26. Eessõnad



Igal kaardil on rohkelt objekte, mis võimaldab paaristööna eessõnu harjutada. Näiteks üks õpilane küsib, teine vastab:
— “Kus on kott?”
— “Kott on autos!”
— “Kus on auto?”
— “Auto on tee peal.” jne.

23. Tema, nemad



Igal kaardil on kujutatud noormeest ja neiu, mis võimaldab harjutada tegusõna kolmandat pööret (ainsuses ja mitmuses). Jagage õpilased paaridesse – üks paariline mängib vestluses neiu osa, teine noormehe oma. Mängu võib muuta keerulisemaks, lisades 3 küsimust ja lisareegli: „Mida teeb noormeest (tema)? Mida teeb neiu (tema)? Mida nemad teevad?“. Seejuures peavad kõik tegusõnad olema erinevad.

27. Selgeltnägija!



On mõeldud minevikuvormi harjutamiseks. Õpilased jagunevad paaridesse. Esimene (selgeltnägija) istub seljaga laua poole, teine õpilane (klient) istub esimese vastas. Õpetaja paneb kaardid lauale pildiga allapoole. Klient on väga põnevil ja tahab teada saada, millega ta eelmises elus on tegelenud. Ent selgeltnägija võimete kontrollimiseks tahab ta kõigepealt küsida lähiminekku kohta: „Õelge palun, mida ma tegin eile / üleile / eelmisel kuul / 10 aastat tagasi?“. Pärast igat küsimust võtab selgeltnägija laualt juhusliku kaardi (selle mängu ajal muutuvad O&K kaardid Taro kaartideks) ja räägib kliendile kaardi alusel tema minevikku. Küsimus „Mida ma tegin eelmises elus?“ kõlab viimasena, pärast sellele vastamist vahetavad õpilased rollid.

24. Minevik, olevik, tulevik



Mängitakse kolmikutes. Õpilased panevad kolm kaarti ritta. Vasakul oleva kaardi sündmusi kirjeldatakse minevikuvormis, keskmise kaardi sündmusi olevikuvormis ja paremal asetseva kaardi omi tulevikuvormis.

28. Käänded

Õpetaja meenutab koos õpilastega õpitud käändeid. Mängus kasutatakse 4–5 käänet. Õpilased küsivad kordamööda küsimusi, harjutades oma vastustes käändeid ja sõnalõppe. Kui õpilane ei oska 20 sekundi jooksul küsimust esitada, peab ta ühe korra kükitama.



30. 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.



29. Kust, kuhu, kus?

Mängijad istuvad laua taha. Kaardid laotakse lauale pildiga allapoole. Õpilane võtab pliitsi ja ühendab selle abil kaks kaarti. Teine õpilane pöörab kaardid ringi ja kirjeldab trajektoori (kust tegelased tulid, kuhu nad jõudsid ja kus nad praegu viibivad).



IMPROVISATSIOONILISED VABA RÄÄKIMISE MÄNGUD

Eespool kirjeldatud meetodid olid oluliseks sissejuhatuseks lõbusatele improvisatsioonimängudele. Neis mängudes osalemiseks peavad õpilased õpitava keele sõnavara ja grammatikat juba üsna hästi valdama. Nende mängude eesmärk on võimaldada õpilastel end õpitavas keeles loominguiliselt väljendada, mõeldes välja terava sūžeeaga lugusid ja ootamatuid dialooge.

31. O&K 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.



33. 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.



32. 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 bluffib või räägib ta tõtt. Kui kõik on oma lood ära rääkinud, näitavad kõik mängijad, olles lugenud kolmeni ja üheaegselt selle mängija kaardile, kes nende arvates bluffib. Iga ära arvatud tühja kaardi eest teenib mängija punkti.



34. 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.



35. Seleta mulle sõna



Kindlasti on paljud õpetajad kasutanud seda mängu, mille käigus üks õppija seletab oma paarilisele 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, kus on omakorda vähemalt 7 erinevat objekti. Kaardid sisaldavad hulganisti objekte, mida on võimalik kirjeldada.

36. 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.

37. Minu fotoalbum



Iga O&K kaardi peal on noormees ja neiu. 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.

38. 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...“.

39. 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 argumenteerides. Järgmine mängija tõmbab pakist järgmise kaardi ja peab otsustama, millal võis sellel kujutatud sündmus aset leida, kas enne või pärast teiste kaartide sündmusi. Nii jätkatakse lugu, kus sündmused on loogiliselt järjestatud.

40. Alibi



Selles mängus on õpetaja politseiniku (uurija) rollis. Ta jagab grupile laiali O&K 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 oma rollis range olema, et mõjuda tõsiseltvõetavalt ja lisada mängu põnevust.