

Kamuflu vin – paroliga ludo



Konsiloj por la uzo

Celo:	evoluigi la parol- kaj komprenkapablon ekzerci la leksikon pri la temoj: vintro, vintraj sportoj
Celgrupo:	komencintoj, mezniveluloj, progresantoj
Antaŭpreparo:	15 kartetoj, numerigitaj de 1 ĝis 15; desegnita/printita tabelo kun ciferoj por ĉiu lernanto (vidu sube); multobligo (laŭeble kolore!) de la paĝo supre videbla; minimume ĉiu duopo ricevu unu ekzempleron. Valoras farigi la kopiojn sur pli dika papero ol normale, meti ilin en plastan ujon, por ke dum longa tempo la materialo estu uzebla. Bv. instrui/ripeti la leksikon pri vintro kaj vintraj spirtoj antaŭ la ludo.
Tempo:	10-15 minutoj
Ludantoj:	minimume 2 - maksimume 15 personoj, sed la ideala nombro estas 6-8 personoj

La lernantoj (ĉe nespertaj eblas fari po-pare la ludon) **lotumas** (kaj ne diskonigas) por si **unu ciferon** kaj la koncerna bildo estos pri kiu ili devos paroli en tia maniero, ke la aliaj kiel eble plej malfrue divenu kiu persono kiun bildon priskribas.

Post la lotumado la instruisto notu en sian skemon ĉe la (bildo)ciferoj la koncernajn nomojn de la personoj por povi kontroli la veron de la diritaj asertoj. La instruisto povas havi helpanto(j)n el la grupo!

La lernantoj **laŭvice diras unu frazon** pri sia bildeto. **Ne estas permesate diri la samajn frazojn**, sed ŝanĝita vicordo eblas.

Ekz. « *Sur la bildo estas vintro* ». « *Vintro estas sur la bildo* ». « *Estas vintro sur la bildo* ». estas tri akcepteblaj bonaj frazoj.

Iom post iom la lernantoj devos diri pli konkretajn aferojn, (ekz, “*Estas pli ol unu persono sur la bildo*.”) pro kio por la aliaj pli malgrandiĝas la elekteblo, kaj pli facilos scii pri kiu bildo temas.

Por la ekzerco necesas ne nur lerte paroli, sed ankaŭ bone atenti kaj memori la diritaĵojn de la aliaj. Por tion helpi mi konsilas far(ig)i tabelon kun la ciferoj, kaj post la aŭdo de aserto **oni povas noti la nomon de la persono** ĉe la kadro/cifero de la “supozata(j)” bildeto(j). Por ke ĉiu povu fari siajn notojn **post ĉiu frazo estu iom da paŭzeto**.

Se iu pensas scii kiu kiun bildon “posedas”, povas interrompi la ĉenon kaj anonci:

“**Laŭ mia opinio Marko Grandi parolas pri la bildo numero 6**”. aŭ

“**Mi pensas, ke Marko Grandi priskribas la bildon numero 6**”. ktp.

La **ekzemplofrazojn**, per kiuj oni faru sian sugeston, eblas fiksi sur la tabulo/muro kaj instigi la kursanojn uzi diversajn manierojn anonci sian “suspekton”.

Se iu bone divenis kaj trafis la bildon kaj la personon – tiu rajtas **dufoje NE diri frazon** en la vic-dirado. La “**trafita persono**” **forfalas** el la ludo kaj fariĝas “kontrolisto”.

En kazo, **se iu ne pravas**, ja la dirita bildo ne estas de la supozita persono, la “anoncanto” **devas diri sinsekve 2 diversajn frazojn** pri sia bildo.

Gajnas la ludon kies bildon oni ne sukcesas diveni.

Por variigi la ludon laŭnivele, oni povas enkonduki limigojn. Ekz.: la asertoj devas temi nur pri videblaj aferoj. (T.e. ne permesatas frazo kiel: “*Laŭ mia opinio, miaj personoj ne matenmanĝis hodiaŭ*.”). Se ni havas tempon kaj la etoso estas bona por la celo paroligi la lernantojn, ni **ne malpermesu** tiajn frazojn.

Skemo por la notoj (disdonu aŭ desegnigu ion similan al la kursanoj)

1.	2.	3.
4.	5.	6.
7.	8.	9.
10.	11.	12.
13.	14.	15.