

Játéklehetőségek villanókártyákkal

Háttal a táblának

A játékot két csapatban vagy csoportjátékként is játszhatjuk. Két csapat esetén hívjunk ki egy-egy tanulót mindkét csapatból és állítsuk háttal a táblának. Helyezzünk el egy villanókártyát (pl.: Sztálin) egy adott témakörből a táblára. A csapattagoknak el kell magyarázni a villanókártyán lévő információt. (pl.: személyi kultusz alakult ki körülötte, szovjet főtitkár) Az a tanuló, aki gyorsabban kitalálja, a villanókártyán szereplő információt egy pontot nyer csapatának. A játékot nehezíthetjük, ha egy villanókártya megszerzését több információ összeszedéséhez kötjük.

Kosár!

A játékhoz szükséges egy vagy két szemetes kosár vagy doboz és egy vagy két kislabda. A tanulókat két csoportba, egy-egy sorba egymás mögé állítjuk. Mindkét csapat kap egy-egy villanókártyát. A feladat, hogy az adott villanókártyáról minél több információt gyűjtsenek össze (Pl.: Rákóczi Ferenc: 1703 és 1711 között szabadságharcot vezetett, Ónodon országgyűlést hívott össze). Fontos, hogy a tanulók az információt teljes mondatban közöljék. Ha egy diák jól válaszol, megkapja a kislabdát és megpróbálkozhat a kosárra dobással. Az a csapat nyer, amelyik hamarabb ér el öt pontot.

Torpedó

A játékot párban, két csapatban vagy csoportjátékként is játszhatjuk. A torpedó sablon hajóira különböző információkat (évszám, fogalom, hely, személy) helyezünk el. A kisebb hajókra könnyebbeket a nagyobb hajókra nehezebbeket. A csapatok/párok felváltva lőnek. Ha eltalálnak, egy hajót hozzájutnak egy információhoz. (a diákok elkezdik körül írni a megoldást). Ha egy hajót több lövéssel lehet elsüllyeszteni, több információt kapnak. A hajó csak akkor süllyed el véglegesen, ha a csapat az összes meghatározás után kitalálta a villanókártyán szereplő feladványt. Az győz, aki az összes hajót elsüllyeszti.

Babra megy a játék!

A játékot párban vagy csapatban játszhatjuk. A játékhoz egy babzsák szükséges. A tanulók egymás mögött állnak. Kirakunk a padlóra néhány kártyát egy adott témakörből. A sorban az első diák megkapja a babzsákot. A tanár vagy egy diák közöl egy információt az egyik kártyáról. A diáknak a babzsákot arra a kártyára kell dobni, amelyről az információ elhangzott. Ha eltalálta felszedheti a kártyát a földről. Az nyer, aki a legtöbb kártyát gyűjti.

Kapj el, ha tudsz!

A tanulók körben ülnek. A kör közepén egymásra helyezünk néhány kártyát. Az egyik diák húz egy kártyát. A körön kívül elindul körbe és miközben megérinti, minden egyes gyermek fejét minden alkalommal mondd egy információt a nála lévő kártyával kapcsolatban. A játék többféleképpen is játszható. Ha a diák egy megadott időn (pl.: 10 másodperc) nem tud új információt mondani, az utoljára megérintett diák felugrik és a körön kívül megpróbálja elkapni. Akinek először sikerül leülni az választhatja a következő kártyát. A játék úgy is játszható, hogy a villanókártyával kapcsolatos információk közé a diák egy hamist vagy nem a témához illőt kever. Ha a megérintett diák ezt észreveszi, felugrik és kezdődhet a kergetőzés. Az nyer, aki hamarabb leül.

Történelmi mutogató

Olyan villanókártyákkal lehet alkalmazni, amelyek egy történelmi eseményt ábrázolnak (pl.: Julius Caesar átkel a Rubiconon). A diák (vagy diákok) húz egy kártyát és elmutogatja/eljátssza a történelmi eseményt.

A nagy átkelés

Helyezzük a padlóra egy adott témakör kártyáit oly módon mintha minden egyes kártya egy kiálló kő lenne egy folyóban, amin a diáknak át kell kelnie. A játék során a diák a kártya mellé ugrik és mond egy információt a kártyával kapcsolatban. Ha megoldása helyes tovább ugorhat a következő kőre. Ha a válasz helytelen a diák a patakba süllyed. Lehetséges több- illetve nehezebb vagy könnyebb útvonalakat is felvázolni, így a diák maga dönthet, arról merre induljon.

Fürgén, mint a nyúl!

A játékot párban játszhatjuk. Helyezzünk össze-vissza a táblára villanókártyákat. Két diák kijön a táblához. A tanár vagy egy diák közöl egy információt az egyik kártyáról. Az a diák, aki gyorsabban megérinti, a kártyát megnyeri azt. A győztes az, aki több kártyát gyűjt. A játék csoportban is játszható. A diák, ha tudja a megoldást az asztalra csap. Ha a megoldás jó, elnyeri a kártyát.

Hal(l)atlan!

A játékhoz szükségünk van egy papírból kivágott halra. Adjunk egy-egy halat a játékban résztvevő diákoknak, és állítsuk őket egy startvonalra. A halakat tegyék le a padlóra. Ragasszunk egy szigetelőszalagot a padlóra a terem másik végébe ez szolgál majd célvonalul. Tegyük fel kérdéseket és foglalmazzunk meg állításokat villanókártyákkal kapcsolatban. Az a diák, aki helyes választ ad megfújhatja a halát egyszer. Az a diák győz, akinek a hala a leggyorsabban ér célba.

Add vissza!

A játékot csoportban játszhatjuk. Osszuk ki a diákoknak egy témakör villanókártyáit! Ezt követően foglalmazzunk meg kérdéseket a diákok felé: pl.: kérem a nándorfehérvári csata hőseit-Hunyadi János. Az a diák nyer, akinek leghamarabb elfogy a kártyája.

Vedd el, ha tudod!

Az előző játék fordított változata. A diákok kérdéseken keresztül elveszik a tanár kezében lévő kártyákat. (pl.: Megkaphatnám a Lipcsei csata vesztes hadvezérét? – Napóleon. Az győz, aki a legtöbb kártyát gyűjti.

Kérdőzs-kitalálás

Hívjunk ki egy diákot. Rejtsünk el a diák háta mögött egy kártyát úgy, hogy a többiek lássák. A diáknak kérdéseket kell megfogalmaznia a kártyával kapcsolatban a többieknek, akik igennel vagy nemmel válaszolhatnak. A diák nyer, ha kitalálja a háta mögött lévő kártyát. A játékot szórakoztatóbbá tehető pl.: egy plüss szörnyel, aki meghatározott számú kérdés után felfalja a kártyát, így a diák veszít. A szörny segít az időkorlát meghatározásában is (hány kérdése van a diáknak, mielőtt a kártya eltűnik).

Kreatív írás/Történetmesélés

A villanókártyák kimeríthetetlen forrásai a kreatív írásnak/történetmesélésnek. pl.: Válasszunk egy szereplőt a történelmi eseményt ábrázoló kártyáról és meséljük el az ő szemszögéből a történetet. Készítsünk divatbeszámolót a XIX. századi reformkor és szabadságharc nagyjainak portréjaiból.

Csak sorjában!

Az események időrendi sorrendjének gyakorlására alkalmas játék. A táblára helyezünk egy eseménnyel kapcsolatos villanókártyákat. (pl.:1956-os forradalom eseményei) Egy-két diákot kihívunk a táblához. A diákoknak a többiek útmutatásai alapján megadott idő alatt (pl.:2 perc) helyes időrendi sorrendbe kell rakni a kártyákat. A játék arra is alkalmas, hogy párhuzamosan jelenítsünk meg egyetemes és magyar történelemmel kapcsolatos eseményeket. Ebben az esetben a diák(ok) először szétválogatják az eseményeket, majd két párhuzamos sorba teszik őket, úgy elhelyezve, hogy látszon, melyek voltak megközelítőleg azonos időben. Hasonló módon a kortársak is sorba rakhatók. (pl.: magyar és külföldi uralkodók).

Igaz vagy Hamis?

Szigetelőszalagból húzzunk egy vonalat a padlóra. A szalag egyik oldala az Igaz oldal a másik a Hamis. Fogalmazzunk meg állításokat villanókártyákkal kapcsolatban. Ha a diák úgy gondolja az állítás igaz, az Igaz oldalra áll, ha úgy gondolja hamis, a Hamis oldalra. Aki jó oldalra áll az egy pontot szerez. Ha valaki ki tudja javítani a hamis állításokat az extra pontot kap. Az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti.

Struccucc

A játék célja a lazítás. A játékot párban játsszák és két csipesz szükséges hozzá. A csipesz segítségével egy-egy villanókártyát helyezünk a diák hátára, úgy hogy társa ne lássa mit tettek rá. A játék során a diákoknak fel kell ismerniük a kártyát a másik hátán anélkül, hogy a saját kártyájuk lelepleződne. Ennek során úgy hajlonganak, mint amikor a strucc fejét a homokba dugja. A játékot több pár is játszhatja egyszerre. A győztes az, akinek a kártyáját senki nem ismeri fel. A játék „üldözős” változatában a kiesett versenyzők segíthetik a benn maradtakat, és adhatnak segítséget ahhoz, mi van a még versenyben lévő játékos hátán.

Add tovább!

Állítsuk a diákokat két sorba egymás mögé! A tanári asztalon/táblán helyezünk el villanókártyákat. Mindkét csapat kap egy-egy villanókártyát. A kártyát terpeszben a lábuk között kell hátra küldeni, miközben mondanak valami a kártyához kapcsolódót. Az utolsó diák kifut a kártyával az asztalhoz és választ egy másik kártyát, amelyet hasonló módon küldd a sorban hátra. Az a csapat győz, amelyik több kártyát tud hátra küldeni, majd elől összegyűjteni.

Villám villanások

A tanár egy rövid pillanatra „villanásszerűen” megmutat egy kártyát. Aki leggyorsabban felismeri a képet, elnyeri. Az győz, aki a legtöbb kártyát gyűjti.

Csoportban szép

Osszuk ki a diákoknak a témakör villanókártyáit. Adjunk csoportosítási szempontokat egyszerűtől (pl.: náci Németországhoz, sztálini Szovjetunióhoz kapcsolódó képek) a bonyolultig (a kártyán lévő események közül melyik történt a legmesszebb- illetve a legközelebb Magyarországhoz). A csoportosítás javítja a diákok rendszerező képességét.

A kocka el van vetve

Helyezzük a kártyákat el úgy, hogy egy autóverseny pályát formáljanak. A játékhoz szükség van egy dobókockára. A diák dob egyet és a megfelelő számú kártyához megy. A diák megfogalmaz egy állítást a kártyával kapcsolatban. Ha az állítás hibás a diák visszamegy a kiinduló pontra. Az győz, aki a leghamarabb teljesíti a pályát.

Csapid le!

A diákok körbe ülnek. A kör közepére helyezzük egy adott témakör villanókártyáit. A diákok a kezüket a térdükre teszik. A diák vagy a tanár először hamis állításokat fogalmaz meg a legfelső kártyával kapcsolatban, majd mond egy igaz állítást. Ha a diákok meghallják az igaz állítást, le kell csapniuk a kártyára. A leggyorsabb diák viszi a kártyát. A legtöbb kártyát gyűjtő diák a nyertes.

Periszkóp játék

A játék ráhangolásként vagy levezetésként alkalmazható. A tanár vagy egy diák választ egy villanókártyát. A kártyát elrejt valami például egy paraván mögé, majd nagyon lassan, mint ahogy a tengeralattjáró periszkópja, kiemelkedik a vízből elkezd felfelé mozgatni a kártyát. A diák, aki a leggyorsabban kitalálja, mit ábrázol, a kártya kap egy pontot. A győztes a legtöbb pontot gyűjtő diák.

Amőba

Helyezzünk kilenc vagy tizenkét kártyát a táblára. A diákokat osszuk két csoportra (x/o). Az egyik csapat választ egy kártyát és elmond róla meghatározott számú (pl.:3) információt. Ha a feladatot teljesítették a kártyát levesszük és a helyére egy x/o-jelet rajzolunk. A csapat, amely el tud helyezni egymás mellett 3 vagy 4 x/o jelet a győztes.

Homályba vesző képek

Koncentrációt javító csoportjáték. Helyezzünk fel a táblára tetszőleges számú kártyát. Hagyjunk időt a diákoknak, hogy memorizálják a táblán lévő kártyákat. Ezután kezdjük el egyenként leszedni a kártyákat. A diákok szeme két kártya között legyen csukva. Aki a leghamarabb rájön, melyik kártya hiányzik, elnyeri a kártyát. A győztes a legtöbb kártyát gyűjtő diák.

Röntgenszeműek

Válasszunk egy kártyát. Biztassunk a diákokat, hogy próbáljanak „átlátni” kártyáinkon. Tegyenek fel kérdéseket a kártyával kapcsolatban. (pl.: bevezettem a tizedet Magyarországon-Szent István). Ha a diák kérdésére igennel válaszolunk lehetősége van rákérdezni a kártyára. A győztes a legtöbb kártyát gyűjtő diák.

A nap hőse

Ez a játék régebbi tananyag ismételtesére szolgál. Válasszunk egy az előző évben tanult tananyaghoz kapcsolódó villanókártyát. A nap folyamán próbáljunk minél több információt összegyűjteni a kártyához kapcsolódóan.