

Szablon gry "Zakazane słowa"

„Zakazane słowa” to szablon gry polegającej na zgadywaniu, który można dowolnie modyfikować. Został przygotowany, aby ułatwić uczniom i uczennicom zdobywanie wiedzy o postaciach historycznych związanych z określonym okresem, wydarzeniem lub tematem. Gra polega na odgadywaniu tożsamość postaci historycznej, którą grupa opisuje bez używania zakazanych słów. Do stworzenia nowej gry potrzebujesz następujących szczegółów: imię i nazwisko osoby, jej jednozdaniowy opis oraz zakazane słowa kluczowe, których nie można używać podczas zabawy. Szablon jest dostępny na licencji CC BY-SA 4.0, dzięki czemu można go swobodnie wykorzystywać i modyfikować.

W programie Cyfrowa Historia opracowaliśmy gotową do użycia grę „Zakazane słowa” obejmującą temat totalitaryzmów i demokratyzacji. Jeśli nie masz pewności, jak stworzyć własną rozgrywkę, możesz użyć naszego przykładu jako wskazówki. Stworzyliśmy około 30 kart do gry, ale oczywiście nie musisz wykorzystywać wszystkich. Poniżej poznasz zasady gry.

Winston Churchill

Brytyjski polityk, mąż stanu, orator, strateg, pisarz i historyk, malarz, dwukrotny premier Wielkiej Brytanii, laureat Literackiej Nagrody Nobla.

Wielka Brytania, premier, cygare, Fulton

Cel

Celem gry „Zakazane słowa” jest odgadnięcie prezentowanych postaci historycznych. Wygrywa drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów.

Materiały

Karty do gry z postaciami.

Przygotowanie

Przed lekcją: wydrukuj karty w formacie A4 i wytnij je

W klasie: rozłóż karty postaci w widocznym miejscu. Podziel klasę na drużyny – zdecyduj, ile osób powinno być w każdym zespole (mogą to być pary albo cztero- czy pięcioosobowe grupy)

Zasady

Klasa pracuje w grupach. Uczniowie i uczennice będą opowiadać o postaciach historycznych, uważając, by nie użyć zakazanych słów, które dotyczą tych osób. Niektóre postacie – oznaczone gwiazdką (*) – są nieco trudniejsze do odgadnięcia, ale poprawna odpowiedź zostanie nagrodzona dodatkowymi punktami. Zapoznaj klasę z zasadami gry:

Punktacja

3 punkty = odgadnięcie postaci

5 punktów = odgadnięcie postaci z gwiazdką *

1 punkt = pytanie dodatkowe (punkt dla grupy prezentującej)

1 punkt = zakazany wyraz (po 1 punkcie dla wszystkich grup zgadujących)

1. Losowanie kart

Każda grupa losuje ze stosu jedną kartę. Znajduje się na niej imię i nazwisko postaci oraz krótka notatka, kim była ta osoba. Grupa znajdzie tam też kilka kluczowych dla tej postaci słów, których nie może użyć w opowieści.

2. Szukanie informacji (10 minut)

Po wylosowaniu kart następuje etap poszukiwania informacji. Poproś uczniów i uczennice, aby dowiedzieli się jak najwięcej o wybranej postaci. Mogą wykorzystać wszystkie dostępne materiały: smartfony, oś czasu, książki, podręczniki, internet.

3. Prezentacja i zgadywanie postaci

Każda grupa po kolei prezentuje swoją postać, a pozostałe zespoły zgadują, kto to jest. O postaci może opowiadać jedna lub kilka osób z grupy. Przypomnij młodzieży, że podczas prezentacji nie wolno używać zakazanych słów. Możesz poprosić jedną osobę z każdego zespołu o dopilnowanie, aby ta zasada była przestrzegana. Podkreśl, że krótka prezentacja obejmuje dwa-trzy zdania o postaci i że może zawierać informacje niejednoznaczne, aby utrudnić przeciwnikom i przeciwniczkom odgadnięcie.

4. Zadawanie pytań

Po prezentacji nadchodzi czas na pytania. Każda zgadująca grupa może zadać tylko jedno pytanie (zamknięte lub otwarte) w rundzie. Zespół prezentujący może szukać odpowiedzi w dostępnych materiałach. To samo dotyczy innych osób – podczas zadawania pytań mogą prowadzić poszukiwania, aby odgadnąć prezentowaną postać.

Jeśli żadna z grup nie zgadnie, o jakiej postaci mowa, przechodzimy do kolejnej rundy pytań. Liczba rund zależy od czasu, jaki możecie poświęcić na grę.

Punktacja

- Grupa, która jako pierwsza odgadnie, jaką postać opisuje zespół prezentujący, otrzymuje 3 punkty.
- Grupa, która zgadnie postać z karty, na której jest gwiazdka (*), zdobywa 5 punktów.
- Grupa, która prezentuje postać, otrzymuje 1 punkt, jeśli przeciwnicy i przeciwniczki nie zgadną od razu, o kim mowa, i będą musieli zadać dodatkowe pytania.
- Jeśli w prezentacji użyto zakazanego słowa, karta wypada z gry, a grupa prezentująca nie zdobywa punktu. Pozostałe drużyny otrzymują po jednym punkcie (bez konieczności zadawania pytań lub zgadywania).

Podsumowanie gry

Po zakończeniu gry porozmawiajcie o tym, czego w jej trakcie doświadczyli uczniowie i uczennice. Na początku spytaj, które osoby z kart już znali, a o których słyszeli po raz pierwszy. Możesz krótko omówić postacie, nawiązując do wydarzeń na osi czasu. Następnie przejdź do głębszej dyskusji na temat gry.

Przykładowe pytania, które możesz zadać:

- Czego nauczyliście i nauczyłyście/ dowiedzieliście i dowiedzieliście się podczas gry?
- Jakie prawidłowości zauważacie, analizując zestaw osób występujących na kartach?
- Czyjej perspektywy tu nie ma? Zastanówcie się, dlaczego brakuje właśnie takiej perspektywy. Kto pisał historię? Dlaczego w grze i w podręcznikach historii jest tak mało postaci kobiecych lub przedstawicielek i przedstawicieli mniejszości?
- Czy Waszym zdaniem, kiedy rozmawiamy o tym temacie, warto byłoby uwzględnić perspektywę „zwykłych” obywateli i obywaterek lub grup mniejszościowych? Czy nasz ogląd sytuacji byłby inny, gdybyśmy spojrzeli i spojrzeli na te tematy z ich perspektywy?

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

Zakazane
słowa

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

rrr

(CC BY-SA 4.0)

Materiał powstał w ramach programu Cyfrowa Historia prowadzonego przez Fundację Szkoła z Klasą we współpracy z Asociación Smilemundo i King Baudouin Foundation, dzięki finansowaniu Komisji Europejskiej ze środków programu Erasmus+.

Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji zawartych w publikacji.

