

Exempel på spelbaserat lärande för klassrummet!



KASINO

Dela in inlärarna i grupper och ge var och en en budget på, låt oss säga, 100 euro i fiktiva pengar. Förklara att de ska satsa sina pengar för att försöka vinna mer (bestäm en minsta summa). Skriv en felaktig mening på tavlan, anpassa felet efter nivån i din klass och be varje grupp att identifiera felet, skriva ner det och satsa en summa. De grupper som identifierar felet vinner, medan de som inte gör det förlorar sin insats. Upprepa flera gånger.

Först fram

Det här är en favorit hos alla typer av studenter. Inlärarna startar på en linje längst bak i klassrummet och tar ett steg framåt för varje fråga de svarar rätt på, varje mening de slutför eller varje ord de gissar. Först fram vinner.

Pictionary, charader och kändisar

Klassiska men lättanpassade är de här lekarna. Låt inlärarna öva ordförråd och uttryck och få en extra bonus i att uppmuntra en lekfull atmosfär. Skapa en bank av ord, fraser, koncept eller historiska personer som din klass nyligen har studerat och försök blanda nivåerna i lagen. Du kanske vill experimentera med att låta hela klassen leka (så att ena halvan tävlar med den andra halvan) eller i mindre grupper med begränsad tid.

Tabu

Det här är ett bra sätt att få inlärarna att tala och öva ordförrådet för din organisation. I Tabu måste en inlärare kommunicera ett koncept eller ett ord till sin partner utan att använda en bestämd lista över relaterade ord. Till exempel måste de få sin partner att säga "skog", men de får inte använda orden "träd" eller "Sherwood". Så snart partnern säger ordet byter studenterna plats.

