

Diven-ludoj por la perbilda instruado
Radioprelego de Claude kaj Andrée GACOND, SRI 493, 1981.07.02 & 04

Cl.- Parolas nome de Svisa Radio Internacia gesinjoroj Claude kaj Andrée Gacond.

Dum la du pasintaj semajnoj ni prezentis al vi sliparon, kiu proponas ekzercojn, ludojn kaj konkursojn por la perbilda instruado de esperanto. Kiuj aŭdis tiun ĉi prezentadon, tiuj komprenis, kiel varia povas esti instruado bazita sur la manipulado de kelkdekoj da bildoj. Hodiaŭ, dum lasta elsendo dediĉita al tiu ĉi sliparo pri la perbilda instruado, ni prezentu la ekzercojn kaj ludojn, kiujn proponas la lastaj slipoj.

A.- La slipo trideksepa proponas tion ĉi:

Cl.- Per starigita skatolo la instruanto kaŝas bildon, kaj la lernantoj provas trovi, pri kio temas. La malkovrinto ricevas la bildon, kiun li iras fiksi sur la tabulon post sian nomon. Oni povas konduki la ludon laŭ du manieroj.

A.- a) La instruanto priskribas la bildon, kaj laŭ la priskribo la lernantoj provas malkovri pri kiu bildo temas. Ili malmulte parolas.

Cl.- b) Kiam la lernantoj fariĝas sufiĉe babilemaj, ili faru demandojn, al kiuj la instruanto respondu nur per JES aŭ NE.

A.- Tiu ludo riĉigas la komprenpovon, ĉar la lernantoj ege atentis, dezirante venki.

C1.- La slipo tridekoka proponas ludon, kiun la gelernantoj tre ŝatas.

A.- Lernanto sin turnas dorse al la kamaradoj, kiuj fiksas bildon sur lian dorson. La ludo disvolviĝas laŭ du ebloj :

C1.- a) La lernanto faras demandojn, al kiuj la kamaradoj respondas per JES aŭ NE. Ekzemple: Ĉu ĝi estas besto?

A.- Jes.

C1.- Ĉu ĝi estas granda besto?

A.- Ne!

Cl.- Ĉu ĝi mordas?

A.- Ne !

Cl.- Ĉu ĝi miaŭas?

A.- Jes!

Cl.- Ĉu estas kato?

A.- Jes, vi venkis.

Cl.- Oni povas decidi, ke la demandanto havas maksimume du minutojn por trovi, aŭ ke li povas fari nur maksimume dudek demandojn. Se li ne trovas, la lernantoj diras al li; Vi malvenkis.

A.- La dua eblo estas tiu ĉi: La lernantoj priskribas la bildon kaj la divenanto laŭ tiu priskribo, provas malkovri pri kiu bildo temas. La instruanto helpetu ambaŭ flankojn.

Cl.- Estas ankaŭ akceptebla miksa demandsistemo. La lernantoj priskribas kaj se necese la divenanto demandas.

A.- La slipo trideknaŭa proponas la ludon de la bildmonto. Jen pri kio temas:

C1.- La ludantoj grupiĝu ĉirkaŭ la tablon kaj oni disdonu la bildojn. La unua ludanto metas bildon mezen de la tablo dirante: jen -o. Ekzemple Jen benko. Lia dekstrulo faras la samon, metante bildon sur la jam metita, ankaŭ dirante Jen -o. Ekzemple Jen korbo. Ktp.

A.- Kiam lernanto eraras en la nomado de la bildo, li ricevas la tutan bildmonton. Kaj la ludo rekomenciĝas. Venkas la unua, kiu ne plu havas bildprovizon.

C1.- Tiu ĉi ludo estas tre grava por la ripetado de la vortprovizo. Pro sia konkursa aspekto, ĝi instigas al streĉa atento. Ĝi malkovrigas al la instruanto la plej talentajn lernantojn.

A.- La slipo kvardeka proponas alian ludon, kiun ĝi priskribas tiel:

C1.- Grupiĝi ĉirkaŭ tablon. Dismeti ĉiujn bildojn sur la tablon. Elekti nombranton.

A.- Vice la lernantoj diras la nomon de bildo. Laŭ la ritmo de la nombrado liaj posteuloj povas preni la bildon: unu: la dekstra kamarado povas sin servi; du la posta dekstra kamarado povas sin servi, ktp. Se neniuj trovis la bildon, kiam alvenas lia vico, tiu kiu proponis ĝin, prenas ĝin.

C1.- La ludo finiĝas, kiam ne restas plu bildo sur la tablo. Venkas tiu, kiu rikoltis plej multe da bildoj.

A.- Se alvokita bildo ne troviĝas sur la tablo, la alvokinto devas doni unu el siaj bildoj, kiun oni remetas sur la tablon. Same estas por ludanto, kiu prenas malĝustan bildon.

Cl.- Kiu devas doni pli da bildoj, ol li posedas, daŭrigas la ludon stare. Li povos residiĝi, kiam li povos repagi sian bildŝuldon.

A.- Oni ne tro malkuraĝigu la mallertulojn.

Cl.- La posta slipo, kiu estas la kvardekunua, proponas la ludon de la heliko.

A.- Grupiĝi ĉirkaŭ tablon. Fari bildturon, kiu formas la centron de heliko, kiu konstruiĝos.

Cl.- La unua ludanto prenas la supran bildon, nomas ĝin. Ekzemple: "Tio estas dancistino" kaj metas ĝin apud la turon. La sekvanto agas ame, kaj ekformiĝas cirklo, kiu helike ĉirkaŭas la turon.

A.- Kiu eraras, tiu ricevas la tutan helikon, sed ne la bildturon. Kaj la ludo rekomenciĝas. Kiam alvenas la vico de la posedantoj de bildoj, anstataŭ preni bildon de la turo, ili povas preni propran bildon. Ili havas tiel ŝancon tamen venki.

Cl.- La ludo finiĝas, kiam ne restas plu bildoj ĉe la bildturo.

A.- Tre bona ludo por la ripetado de la vortaro, ĉar oni ne povas elekti mem la bildojn.

C1.- La slipo kvardekdua proponas tiun ĉi ludon:

A.- Meti dek bildojn sur la tabulon. Nomi ilin. Lernanto eliras la ĉambron. Dum li estas for, la kamaradoj decidas, kiun el la dek bildoj ili elektas. Ili revokas la kamaradon: "Revenu !"

C1.- Kaj la revokito, per demandoj al kiuj la aliaj respondas nur per JES aŭ NE, provas malkovri la elektitan bildon. Oni povas nombri la demandojn, kiujn li faras. Tiam venkas tiu, kiu faris malplej da demandoj.

A.- Post ĉiu ludoparto oni forprenas la elektitan bildon, por ĝin anstataŭi per nova.

Cl.- La instruanto korektas la erarajn frazojn, kaj la erarinto tuj ripetas la bonan formuladon.

A.- Jen por konkludi la prezentadon de la sliparo, kiun Kultura Centro Esperantista pretigis, por instigi al perbilda instruado de esperanto, eta ludo, kiun la lernantoj tre ŝatas.

Cl.- La instruanto rakontas, kaj laŭ la rakonto la lernantoj alportas la koncernajn bildojn kaj lokigas ilin en taŭgan lokon. Tiel iom post iom formiĝas tuta pejzaĝo. Kiam la pejzaĝo estas konstruita sur la tabulo, lernanto ricevas bastonon. La instruanto repriskribas la pejzaĝon, kaj la bastontenanto devas montri la menciitajn bildojn. Se li eraras, li transdonas la bastonon al alia kamarado.

A.- Vi aŭdis elsendon de Svisa Radio Internacia. Gesinjoroj Claude kaj Andrée Gacond raportis pri la perbilda instruado. Ĝis reaŭdo!