

ZAKAZANE Ó

Liczba graczy: dowolna (dostosowana do ilości komputerów w klasie)

Przybory: komputery

Miejsce: pracownia komputerowa

Zasady gry:

Nauczyciel prosi, by uczniowie wyobrazili sobie, że są pracownikami pewnej firmy. Przełożony zlecił im przepisanie tekstu komputerowo. Niestety szef nie lubi literki ó. To dlatego zabronił swoim pracownikom jej pisania. Pracownicy (uczniowie) muszą więc napisać tekst dyktowany przez pracodawcę, pomijając literkę ó. Mogą jednak zapisywać literkę u. W trakcie pisania powinni być ostrożni i oczywiście znać pisownię wyrazów z ó i u (zgodnie z poziomem wiedzy uczniów).

Uwaga!

Za każdą pomyłkę (czyli wpisanie zabronionego ó) otrzymują punkt karny.

Za przepisanie tekstu z godnie z poleceniem szefa uczniowie otrzymują nagrodę (wcześniej ustaloną z pracodawcą).

Wygrywa uczeń, który bezbłędnie przepisze tekst.

Wskazówki:

Tekst dyktujemy powoli.

Dzieci mogą wymieniać się w parach i sprawdzać poprawność wykonania zadania. W rolę szefa może też wcielić się nauczyciel.

Grę warto modyfikować np. zakazaną literką może być rz, ż, ch itp.

Przepisany tekst stanowi zaszyfrowaną wiadomość. Kontynuacją zabawy może być układanie przez dzieci i szyfrowanie własnych tekstów.