**Gry i zabawy w nauczaniu języka białoruskiego**

Zabawa to spontaniczna niczym nie skrępowana aktywność dzieci, natomiast gra dydaktyczna to aktywność dzieci mająca cechy zabawy, ale inicjowana, organizowana, prowadzona, kontrolowana i podlegająca ewaluacji przez nauczyciela.

**Znaczenie gier i zabaw dydaktycznych jest ogromne:**

* wprowadzają na zajęcia element motywujący, a samo podtrzymanie motywacji jest skuteczniejsze;
* doskonalą sprawności umysłowe (na przykład pamięć, koncentrację, spostrzegawczość);
* doskonalą sprawności grafomotoryczne;
* rozwijają kompetencje językowe dzieci – w tym fonetyczną, leksykalną i komunikacyjną;
* pozwalają na eksperymentowanie z językiem obcym i rozwijają kreatywność,
* wpływają na rozładowanie napięcia i stresu, które towarzyszą nauce oraz próbom tworzenia własnych wypowiedzi i czynnego stosowania poznanych słów, zwrotów i form gramatycznych (redukują strach i zahamowania);
* rozwijają zainteresowania;
* rozwijają kompetencje społeczne – grając dzieci uczą się odgrywania rożnych ról, pozytywnej rywalizacji, wygrywania i przegrywania, współpracy w grupie i przestrzegania ustalonych wcześniej reguł, zadawania pytań i słuchania innych, rozwijają poczucie tolerancji i empatii;
* angażują dzieci nieśmiałe;
* sprzyjają nawiązywaniu relacji społecznych;
* pozwalają na zredukowanie dystansu pomiędzy uczniem a nauczycielem, dzięki czemu ewentualne uwagi ze strony nauczyciela przybierają mniej formalny i mniej stresujący dla ucznia charakter.

Dzięki zabawie proces nauczania przebiega bezwiednie (uczniowie nie są świadomi, że muszą wykonać o wiele trudniejsze zadania, niż podczas wykonywania prostych ćwiczeń językowych).

**Gry i zabawy dydaktyczne to:**

* zabawy językowe i komunikacyjne,
* gry interakcyjne,
* gry planszowe,
* gry w karty,
* gra Bingo,
* krzyżówki,
* puzzle,
* gry doskonalące spostrzeganie, zapamiętywanie i koncentrację,
* odgrywanie ról w minidialogach,
* recytowanie wierszyków,
* odgrywanie krótkich scenek.

**Zastosowanie gier i zabaw podczas zajęć w przedszkolu i nie tylko:**

* wprowadzenie do tematyki, która ma być prezentowana w trakcie danych zajęć,
* podsumowanie zajęć poruszających daną tematykę,
* doskonalenie i sprawdzenie kompetencji językowych,
* wykorzystanie jako ćwiczenia rozluźniającego w trakcie zajęć( w sytuacji, gdy dzieci wykazują oznaki zmęczenia oraz mają problemy z koncentracją),
* wykorzystanie jako formy nagrody na zakończenie zajęć,
* wykorzystanie przed i po dłuższych przerwach w nauce (przerwa świąteczna, ferie, wakacje),
* wykorzystanie podczas pobytu poza salą (na podwórku, parku, placu zabaw),
* wykorzystanie w kącikach języka angielskiego do samodzielnych ćwiczeń językowych,
* wykorzystywane w domu, w podróży.

**Zasady gier i zabaw:**

* gra musi mieć określony cel,
* instrukcje muszą być jasne, krótkie, zrozumiałe i podane przed rozpoczęciem zabawy,
* gra nie może wykraczać poza aktualny poziom wiedzy i umiejętności uczniów,
* gra powinna się kończyć zwycięstwem gracza lub drużyny, albo w takim momencie, kiedy zainteresowanie dzieci jest jeszcze stosunkowo duże,
* należy przewidzieć szacowany czas zabawy lub gry,
* nauczyciel pełni rolę prowadzącego grę lub monitoruje ją by pomóc w razie potrzeby, ewentualnie zniwelować przeszkody i problemy.

**Papierowa kula** – przygotowujemy papiery - od najmniejszego do największego - tyle, ilu uczniów w grupie. Między kartki wkładamy obrazek, który uczeń ma nazwać. Zwijamy najmniejszy obrazek w kulkę, potem owijamy większą kartką powtarzając czynność, aż utworzy się wielką papierowa kula. Rzucamy ją uczniom, każdy zdejmuje jedną warstwę i nazywa obrazek, zabawa trwa tak długo, jak wiele warstw ma papierowa kula. Wariacje: na kartkach papieru można napisać pytania do dzieci, zagadki, a nawet zdania, które np. mają przetłumaczyć.

**„Kim jestem?”,** do której potrzebujecie wyłącznie kolorowych karteczek samoprzylepnych. Każdy z Was wypisuje na nich imię i nazwisko lub pseudonim znanej osoby – może być to gwiazda kina, muzyki lub postać z bajki. Następnie wymieniacie się karteczkami i nie zerkając na ich treść, przyklejacie je sobie na czoło. Zadajecie jedynie pytania zamknięte (tak zwane *yes/no questions*). Wygrywa osoba, która szybciej odgadnie swoją postać – możecie odmierzać czas lub liczyć zadane pytania.

**Дакончы маю гісторыю**

Пачынаем ад сказа: Мама пайшла ў магазін ... . Там купіла...

**Штосьці на дадзены гук**

Вучні называюць словы на дадзены гук: кот, крэсла, кут ...

**А на канцы такая літара**

Вучні называюць словы, якія канчаюцца на дадзеную літару: кот, брат, сват...

Domino głoskowe

Pierwsza osoba mówi dowolne słowo. Zadaniem kolejnej jest podanie słowa rozpoczynającego się na ostatnia literę poprzedniego: зіма-агарод-дом-матацыкл-лаўка-аграном-мурын-