

5

Game Di Dalam Kelas



Games atau permainan adalah salah satu cara untuk mempermudah siswa menangkap dan menggunakan ekspresi-ekspresi bahasa Inggris. Selain itu, *game* merupakan teknik untuk menarik perhatian anak, selain sebagai cara untuk menghilangkan kejenuhan. Singkatnya, *game* digunakan sebagai teknik belajar sambil bermain.

A. PENTINGNYA PENGGUNAAN *GAME*

Menggunakan permainan (*game*) dalam mengajarkan bahasa Inggris kepada anak-anak akan menciptakan suasana menyenangkan. Anak-anak akan sangat senang dalam melakukannya. Terciptanya suasana menyenangkan inilah yang menjadi alasan utama mengapa *game* menjadi sangat penting dalam pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (*English as Foreign language/EFL*). Dengan *game*, anak-anak akan bereksperimen, menemukan sesuatu (*discover*) dan berinteraksi dengan lingkungannya. Bahkan lebih lanjut, *game* akan mendorong dan membantu anak-anak untuk memahami dunia—dimana guru bahasa berupaya mendorong pengalaman anak-anak dalam menggunakan bahasa asing.

Game akan menambah variasi pembelajaran dan meningkatkan motivasi anak-anak dalam menggunakan bahasa target. Perlu diingat, untuk pembelajar pemula (*young learners*) berusia empat hingga dua

Bab 5 - Game di dalam kelas

belas tahun, belajar bahasa tidak akan secara serta merta memunculkan motivasi mempelajari bahasa Inggris, justru *game*-lah yang akan menstimulus motivasi tersebut. *Game* akan membuat belajar bahasa asing menjadi bermanfaat. *Game* akan membuat bahasa Inggris semakin “hidup” dan menjadi alasan utama anak-anak untuk berupaya “aktif berbicara”.

Barangkali muncul pertanyaan apa yang membedakan *game* dengan kegiatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas? Tentunya, jawaban atas pertanyaan tersebut adalah karena *game* itu menyenangkan (*game is fun*). Sudah barang tentu, seluruh kegiatan dalam pembelajaran di kelas pun harus menyenangkan. *Game* pun didasarkan pula oleh tujuan atau target: Bahasa Inggris merupakan alat bagi anak-anak untuk mencapai tujuannya yang mungkin tidak secara langsung berhubungan dengan bahasa.

Dalam pembelajaran di kelas, terdapat aturan-aturan yang menuntun aktivitas siswa dengan adanya elemen-elemen strategi—anak-anak harus mampu menggunakan bahasa dan keahlian lainnya secara berhasil. *Game* dapat berfungsi sebagai ajang kompetitif, selain itu anak-anak dapat menggunakan keahlian bahasanya yang sesuai dengan *game* tersebut.

Game dalam pengajaran bahasa adalah tantangan yang sangat positif bagi anak-anak untuk membentuk daya analisa mereka. Aturan *game* harus dibuat dengan sangat jelas dan akurat, sehingga keahlian natural anak-anak dalam melakukan pengambilan keputusan dapat dioptimalkan. Kunci keberhasilan *game* dalam pengajaran bahasa adalah adanya aturan yang jelas dan tujuan akhir dari game ini dapat didetailkan

secara terukur dan jelas, tanpa mengurangi komponen *game* itu sendiri yaitu harus menyenangkan.

B. MENINGTEGRASIKAN *GAME* KEDALAM SILABUS

Meski seluruh alokasi waktu pembelajaran di kelas dapat menggunakan *game* secara langsung, namun demikian sangat penting pula untuk menggunakan *textbook* atau bahan ajar untuk mendampingi *game* tersebut. *Game* dapat menjadi suplemen materi inti atau (tergantung dengan fleksibilitas program) dapat disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan.

Oleh karenanya, adalah penting bagi para guru untuk membaca secara lebih hati-hati buku ajar dan silabus. Carilah adakah wilayah-wilayah dalam pembelajaran yang dirasa lemah? atau adakah aspek-aspek dalam bahasa yang dipandang lemah? Atau adakah kekurangan dari kurikulum yang dapat ditambah oleh *game*? *Game* dapat mengisi kekosongan dan kelemahan ini. Jika silabus Anda berdasarkan atas struktur bahasa, *game* yang berdasarkan topik dapat membuat anak-anak lebih termotivasi.

Yang lebih penting lagi adalah *game* dapat membuat rencana pembelajaran Anda lebih mudah. Anda harus memainkan *game* Anda berulang kali dan merasa nyaman dengan siswa, Anda akan dapat memasukkan program Anda dengan sedikit persiapan, khususnya bila Anda membuat *game* yang dapat dimainkan berulang-ulang. *Game* pun akan menjadi "penolong kita" bila Anda mengajarkan bahasa Inggris secara cepat atau saat hal-hal diluar kemampuan kita datang. Misalnya, kolega Anda tidak hadir karena sakit dan Anda harus menggantikan kelasnya. *Game* dapat mengatur ritme rencana pembelajaran dan mampu

Bab 5 - Game di dalam kelas

menangulangi kelas yang bermotivasi rendah. Bahkan kelas dengan motivasi rendah ini harus dapat dipindah-pindah lokasi tempat duduknya.

Anda dapat menggunakan *game* untuk memperkenalkan materi baru, berlatih *language feature*, memperkenalkan atau berlatih tema-tema tertentu, atau untuk menciptakan suasana relax atau menciptakan suasana lebih enerjik. Anda harus dengan sangat jelas menekankan tujuan pembelajaran terhadap siswa Anda. Pertimbangkan pula pengetahuan aktif dan pasif siswa Anda saat Anda akan memutuskan jenis *game* mana yang akan dimainkan. Anda harus dapat menentukan apakah siswa Anda cukup memahami pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan bahasa Inggris secara panjang dan lengkap, atau cukup dengan pertanyaan-pertanyaan pendek dengan respon pendek pula. Begitupula, apakah *game* ini sesuai dengan konteks budaya atau tempat mereka tinggal sehingga lebih mudah dipahami atautakah tidak? Apakah *game* ini mengharuskan menggunakan bahasa Inggris secara aktif atautakah pasif?

Terdapat dua jenis *game* ditinjau dari tujuannya. Ada yang disebut *game 'Rouser'* yang bertujuan untuk membangkitkan kelas, memacu adrenalin dan meningkatkan persaingan setiap siswa. *Game* ini menitikberatkan pada gerak dan kompetisi. Contoh *game* ini adalah *guessing game*, atau *game* menebak. Namun yang harus diperhitungkan oleh guru adalah bahwa *game* ini cenderung aktif sehingga bila guru tidak dapat menangani dan mengawasi siswanya, maka mereka cenderung liar dan tidak terkendali.

Jenis kedua adalah '*settlers*'. Jenis ini bertujuan untuk mendinginkan kelas. Contoh *game* ini adalah *writing games*. Meski demikian, dua jenis *game* ini dapat dikombinasikan sehingga perbedaan

Bab 5 - Game di dalam kelas
antara 'rousers' dan 'settlers' tidak begitu tegas. Tetapi tujuan dari setiap *game* nya harus memastikan bahwa setiap siswa bisa merasa senang dan terhindar dari bosan.

Sebelum menentukan *game*, ada baiknya guru mempertimbangkan faktor keselamatan yang mencakup apakah ruang kelas yang digunakan memiliki *space* yang cukup untuk siswa dapat bergerak secara leluasa dan aman. Apakah siswa dapat dipastikan dapat terhindar dari cedera atau terjatuh? Apakah lantai kelas dalam kondisi bersih, tidak licin dan siswa dapat duduk di bawah lantai? Selain itu, bagian dari keselamatan juga adalah otoritas Anda sebagai guru. Siswa harus mengetahui batasan mereka dan menghargai otoritas Anda sebagai guru.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan pula sebagai nilai dasar untuk dipertimbangkan saat Anda akan melakukan *game*:

1. *Game* harus lebih dari Sekadar Menyenangkan : Anda sebagai guru harus tetap berpatokan terhadap elemen dasar bahasa sebagai dasar.
2. Mainkan *game* Anda secara berbeda-beda dari setiap pembahasan: Biasanya siswa akan meminta *game* yang lazim menurut mereka. Sebaiknya Anda menghindarinya. Tetaplah berpatokan terhadap game yang sesuai dengan tujuan atau skill yang akan Anda ajarkan.
3. Selalu akhiri *game* saat siswa dalam kondisi relax: Alangkah sangat baik, bila Anda sebagai guru dapat memainkan *game* dengan efektif dan efisien, tidak terlalu menyita waktu, dan tentunya *game* berakhir disaat kondisi anak-anak sedang dalam

Bab 5 - Game di dalam kelas

posisi masih menikmati *game* Anda. Ini dilakukan agar mereka masih dapat dikendalikan.

4. Berpikir ke depan: Sebelum Anda melakukan *game* pastikan bahwa bahan-bahan yang akan digunakan memang benar-benar sudah tersedia, *game* tersebut sudah diujicobakan, sudah didiskusikan secara matang, upayakan bahan-bahan yang digunakan tidak diminta dibawa oleh siswa, sebab bila siswa yang akan menyediakan peluang mereka tidak membawanya akan besar dan jika mereka tidak membawa, maka *game* tidak akan dapat dilakukan.
5. Menjadikan *game* sebagai bagian dalam silabus: Salah satu cara terbaik untuk mendapatkan perhatian siswa adalah dengan cara meminta para siswa berpartisipasi dalam *game* tersebut khususnya dalam pembuatan kreasi.

C. BAGAIMANA MEMILIH GAME YANG TEPAT?

Ketika guru mengatakan “Nak, mari kita bermain!”, maka yang terpikir di benak siswa adalah murni akan bersenang-senang. Namun guru mutlak harus punya alasan lebih dari sekedar bersenang-senang ketika memutuskan untuk memakai *game* dalam pengajarannya. Guru harus mempertimbangkan *game* apa yang akan dipakai, kapan menggunakannya, bagaimana menghubungkan *game* tersebut dengan silabus pengajaran, buku teks, atau program pembelajaran itu sendiri, karena secara alamiah, *game* yang disesuaikan dengan tujuan pengajaran akan menguntungkan siswa dan guru; membantu memudahkan materi untuk diserap dan dipahami. (Khan, J.1996). Kunci suksesnya *game* digunakan dalam pembelajaran bahasa adalah **aturan**

main yang disampaikan pada siswa jelas, tujuan yang akan dicapai disampaikan pada siswa dengan jelas, game-nya menyenangkan.

Berikut adalah beberapa pertimbangan yang patut dipikirkan guru saat memilih sebuah *game* untuk diterapkan di dalam kelas:

- Bahasa apa yang menjadi target *game*?
- Kemampuan berbahasa mana (*writing, listening, reading* ataukah *speaking*) yang menjadi tujuan *game*?
- Tipe *game* apakah yang akan kita pakai? (Auditori, visual atau yang lainnya)
- Apa tujuan kita memilih dan menggunakan *game* tersebut?
- Apakah *game* tersebut sekiranya akan cocok dengan siswa kita? Bisakah Kita membuatnya lebih kompleks atau lebih sederhana jika memungkinkan dan diperlukan? Banyak *game* yang perlu dimodifikasi saat digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- Seberapa banyak partisipasi dan aksi yang akan dihasilkan oleh *game* tersebut? Ingat, frekuensi aksi dan partisipasi siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran harus menjadi agenda utama guru.
- Apakah kita sendiri menyukai *game* ini?

D. SARAN DAN PETUNJUK

- Ketika memberikan instruksi pada pemula, bahasa ibu bisa lebih dominan digunakan agar semua petunjuk bisa dipahami dengan jelas oleh siswa. Praktek berbahasa Inggris lebih dalam bisa kita gali di tahapan selanjutnya.
- Cara terbaik menjelaskan *game* adalah dengan mempraktekkannya dibanding dengan menjelaskannya panjang lebar.

- Penting sekali untuk memperhatikan durasi waktu *game*. Lebih baik *game* jangan dilakukan terlalu lama. Anak lama kelamaan akan kehilangan minat. Lebih ideal jika guru menghentikan *game* tepat di puncak 'rame'-nya.

E. CONTOH-CONTOH *GAME*

Berikut contoh *game* yang dimainkan oleh tim.

- **Exponen** yang dilatihkan: *How many? There are...*
- **Keuntungan tambahan:** melatih komunikasi dengan cara yang orisinal, melatih pengulangan-pengulangan, kerjasama tim
- **Kosakata yang diperlukan:** anak menguasai nomer 1 sampai 11
- **Waktu:** 10 sampai 15 menit
- **Bahan yang diperlukan:** 1 bungkus korek api; 11 tusuk gigi per siswa
- **Persiapan:**
 1. Guru menantang siswa untuk menghitung 11 buah tusuk gigi yang ada dalam genggamannya. Untuk mencontohkan *game* ini, guru menyimpan tusuk gigi tersebut satu persatu tanpa dilihat siswa dan menyimpannya di kotak korek api. Guru menggoyang-goyangkannya agar terdengar bunyi dari dalam kotak tersebut, dan mintalah siswa untuk menebak berapa jumlah tusuk gigi tersebut di dalam kotak.
 2. Guru menjelaskan cara bermain *game* ini dalam bahasa ibu si siswa jika perlu.
 3. Guru membagi siswa dalam dua kelompok/tim, beri nama Inggris untuk masing-masing tim, contoh: the Roosters and

Bab 5 - Game di dalam kelas

the Monkeys. Kemudian guru menulis nama tim di papan tulis untuk menulis skor masing-masing tim sepanjang permainan.

4. Jika kelas kita jumlah siswanya banyak (kelas besar), kita bisa buat tim-tim yang lebih kecil. Pilih siswa perwakilan dari setiap tim sebagai giliran pertama dengan menghitung sampai sepuluh. Siswa dengan urutan kesepuluh menjadi yang terpilih. Atau bisa dengan nyanyian berbahasa Inggris.
 5. Setiap siswa yang terpilih memulai permainan dengan diam-diam memasukkan berapapun tusuk gigi yang ia mau (dari 11 buah yang ia pegang, boleh semuanya, boleh sebagian) dan ia meminta tim lawan untuk menebak.
- **Selama *game* berlangsung**
 1. Pemain terpilih pertama dari tim Roosters berdiri, lantas menggoyang kotak korek api yang ia pegang. Timnya bersama-sama meneriakkan pertanyaan pada tim lawan: *How many...?* (ada berapakah?). kemudian tim Monkeys menjawabnya dengan 'There are...!'
 2. Jika tebakan tim lawan benar, tim lawan dapat poin. Jika salah, timnyalah yang dapat poin.
 3. Kemudian tukar giliran. Kali ini tim Monkeys yang bertanya dan tim Roosters menebak.
 4. Permainan berlangsung sampai semua siswa dapat giliran.

5. Guru terus mencatat skor masing-masing tim. Tim yang skornya paling banyak yang menang.

Ada banyak *game* dalam pembelajaran bahasa Inggris, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Apakah untuk menambah kosakata, membangun kalimat, dll. Berikut adalah beberapa contoh permainan yang dapat dipakai dalam pembelajaran untuk anak-anak.

Tebak Kata

Skill: deskripsi verbal, mengingat kosakata

Anggota kelompok: 2-20 orang

Waktu: 5-15 menit

Media: Kosakata atau kartu gambar

Simpan satu kotak di dalam kelas. Kotak tersebut berisikan kartu kata yang baru diperkenalkan pada anak selama seminggu. Tiap satu kata baru diperkenalkan, simpan kartunya dalam kotak. Di akhir minggu, bahas makna dan konteks kata-kata ini dengan seisi kelas. Caranya: Anak memilih satu kartu dari kotak yang dipegang guru, beri waktu selama lima menit untuk menjelaskan kata tersebut pada teman-temannya seisi kelas. Guru memberi petunjuk apakah kata tersebut masuk pada kategori objek/benda, tindakan (kata kerja), ekspresi, emosi dan lain sebagainya. Ketika kelas berhasil menebak satu kata, siswa lain mengambil kartu baru dan melakukan hal serupa dengan siswa pertama. Jika siswa berhasil menjelaskan dengan baik, ia dapat satu poin. Jika

siswa tidak tahu makna kosakata yang tertera dalam kartu kata yang ia ambil, ia bisa melewatnya dan mengambil yang lain. Tiga kali melewat kartu, poinnya dikurangi satu. Aktivitas ini melibatkan individu, juga kerja tim. Untuk latihan tambahannya, tiap satu kosakata berhasil ditebak, anak yang mendeskripsikan harus menggunakannya dalam kalimat yang ia buat sendiri. Atau siswa lain yang meakukannya, dengan tambahan satu poin untuk yang menggunakan kata itu dalam kalimat dengan tepat dan sesuai.

Alfa Toss

Skill: Mengidentifikasi bunyi alfabet; kosakata; menyusun kalimat.

Jumlah peserta: 4- 30 orang

Durasi:5-20 menit

Cetaklah seluruh alfabet, A-Z pada kertas A4. Di sudut kanan bawah, simpan nilai poin untuk masing-masing alfabet, terserah pada si guru. Jika memungkinkan, laminating seluruh kertas ini agar tak mudah rusak. Buatlah bola kecil dari kertas atau biji-bijian yang dimasukkan pada sebuah kaus kaki lalu diikat. Simpan alfabet dari A-Z tadi ke dalam 4 barisan berjumlah berturut-turut 6-7-6-7 alfabet tiap barisnya. Instruksikan anak untuk berbaris membentuk 4 barisan sesuai dengan barisan alfabet tadi. Minta anak untuk berbalik membelakangi alfabet. Lemparkan bola kertas atau bola biji yang sudah disiapkan pada barisan alfabet tadi. Ketika bola mendarat pada salah satu alfabet, anak harus menyebutkan satu kata yang berawalan huruf tersebut dan minta anak untuk membuatnya menjadi kalimat. Untuk level yang lebuah tinggi, permainan

bisa dikombinasikan dengan cara melempar pada dua atau tiga alfabet sekaligus, instruksikan untuk mencari kata yang berawalan huruf-huruf tadi dan gabungkan dalam satu kalimat. Nilai poin bisa didapat dari tiap huruf yang berhasil dibuat kalimat. Yang menang adalah siswa dengan nilai poin terbesar.

Memburu Harta Karun

Tujuan: Pemain berusaha menebak isi karung dengan sentuhan

Jumlah Pemain: 4-24 orang

Waktu: > 20 menit

Usia Pemain: 3-14 tahun

Persiapan: Bungkuslah beberapa objek dengan beragam bentuk, berat, dan tekstur dengan kertas atau karung. Simpan benda-benda tersebut di atas meja.

Permainan: Bagi siswa kedalam dua kelompok. Setiap pemain yang maju harus ditutup matanya. Ia digiring ke arah meja dan harus menebak apa isi dalam karung dengan meraba dan memijit karung tersebut. Sebelum menebak, ia boleh bertanya tentang isi karung (misal, "apakah ini sesuatu yang bisa dimakan?" atau "apakah ini sesuatu yang bisa dipakai?") Jika siswa dapat menebak isi karung dengan benar, karung dipindahkan dari atas meja dan grupnya dapat poin.

Variasi: Bungkus beberapa benda yang bisa langsung diberikan sebagai hadiah, misal : pensil, penghapus, buku tulis, buku kecil, permen, balon

dsb. Jika siswa berhasil menebak, hadiah bisa langsung dibawa. Isi bungkus bisa juga beragam tergantung pokok bahasan. Jika guru membahas tentang jenis buah-buahan, maka jenis-jenis buah ini yang bisa dijadikan bahan tebakan setelah dibungkus plastik.

Tukang Pos Buta

Tujuan : mengenalkan letak lokasi geografis dan model-model perjalanan.

Garis besar permainan: pemain yang menjadi tukang pos harus merebut kursi anak yang bertukar posisi

Jumlah pemain: 4-24 orang

Waktu per sesi: 5 menit

Waktu keseluruhan: 25-50 menit

Persiapan: Tempatkan kursi sesuai dengan jumlah murid minus satu dalam sebuah lingkaran (Misal, jika ada 12 orang murid, simpan 11 kursi membentuk lingkaran) Namai tiap murid sesuai pokok bahasan. Jika sedang membahas kota, negara, provinsi, maka namai sesuai kategori itu. Atau lokasi seperti bank, kantor pos, rumahsakit, apotik dsb. Semua nama harus ada dalam kategori yang SAMA.

Permainan: Pilihlah satu anak untuk menjadi tukang pos. Matanya harus ditutup, dan ia digiring ke tengah-tengah lingkaran. Putarkan tubuhnya beberapa kali agar ia tidak mengingat urutan nama teman-temannya.

Perhatian. JANGAN memutar lebih dari lima putaran karena ia akan pusing dan mual. Kemudian si tukang pos mengumumkan bahwa ada

surat yang harus ia kirim dari satu tempat ke tempat lain. Misal: "Ada surat yang harus dikirim dari Jepang ke Cina". Siswa yang memiliki nama yang disebut (Jepang dan Cina) harus bertukar tempat segera, jika kurang cepat, si tukang pos yang akan menduduki kursinya. Jika si tukang pos yang kurang cepat, maka ia harus mengumumkan surat yang lain agar ia berkesempatan untuk mencuri kursi. Jika ada anak yang tercuri kursinya hingga ia tidak memiliki kursi, maka ia lah yang harus menjadi tukang pos yang baru.

Variasi: Tukang pos bisa juga menyebutkan bagaimana cara surat itu sampai, dan ini mengindikasikan bagaimana siswa harus bergerak dan berpindah tempat. Misal:

- Lewat udara—siswa bergerak cepat
- Lewat kereta—siswa bergerak kepinggir menyusuri alur lingkaran.
- Lewat air—siswa merangkak perlahan
- Berjalan kaki—siswa berjalan dengan normal
- Dengan kuda—siswa melompat-lompat seperti kuda
- Dengan sepeda—siswa meliuk-liuk
- Dengan skuter—siswa lompat dengan satu kaki

Variasi lebih lanjut: Tukang pos bisa mengumumkan lebih dari satu surat pada saat yang sama. Misal: Surat ini akan dikirim dari sekolah ke bank dan dari ruang dokter ke rumah sakit". Untuk tambahan aktivitas agar menarik, tukang pos bisa menggabungkan pula dengan model

Bab 5 - Game di dalam kelas

transportasinya. Misal: " Surat telah dikirim dari udara dari Seoul ke New York dan dengan kapal laut dari London ke Yerusalem."

Beberapa game lain diantaranya adalah;

1. *Movement game* (permainan bergerak), dalam permainan ini siswa aktif secara fisik. Secara umum *movement game* ini bertujuan sebagai 'rousers'.
2. *Card game*, dalam permainan ini siswa mengumpulkan, memberi, menukar dan menghitung kartu.
3. *Board game*, setiap game yang melibatkan alat tulis.
4. *Dice game* (game dadu), dalam permainan ini siswa dapat menggunakan dadu yang tidak hanya berbentuk angka, melainkan juga berbentuk warna.
5. *Drawing game*, siswa menggambar sesuai dengan pemahamannya dan instruksi.
6. *Guessing game*
7. *Role-play game*, permainan ini dapat dilihat secara sederhana yaitu bermain peran.
8. *Singing and chanting game*, dalam permainan ini musik dan nyanyi dapat dilakukan secara bersamaan.

LATIHAN

*Coba terjemahkan beberapa game berikut ke dalam bahasa Indonesia!
Pakailah dalam kelas bahasa Inggris!*

Close Your Eyes!

Skills: Describing physical appearance; asking and responding to questions; visual discrimination

Group Size: 4 to 24

Prep Time: none

Playing Time: 5-20 minutes

Interest Level: ages 3 to adult

Ability Level: beginning to intermediate

Language used: "Look at _____." "Close your eyes!" colors, shapes, positions, articles of clothing

Game: Choose a student to begin. Tell the student, "Look at _____." Allow the student to examine the person or object for about five seconds, then direct the student, "Close your eyes!" After the student's eyes are closed ask him or her a question about the person or object examined. For example, you might ask, "What color is Sung-ho's shirt?" or "Is there a box of crayons on my desk?" If the student responds incorrectly, direct him or her to open his or her eyes and inspect the object for five more seconds. Direct the student to close his or her eyes again and ask another question. Depending on class size, you may allow students up to three turns. If the student correctly answers the question, he or she chooses a player as well as a person or object and asks the next question.

"I Spy With My Little Eye.."

Objectives: to describe common objects; to increase sensory perception; to verbalize sensory detail

Group Size: 4 to 24

Prep Time: none

Playing Time: 5-15 minutes

Interest Level: ages 3 to 16

Ability Level: beginning

Language Used: Classroom objects; colors; "Is it ____?"; "Yes, it is."; "No, it isn't."

Game: Choose one student to be the spy. The spy looks around the room and selects an object which he or she then whispers to the teacher.

(With very young students, it might be better to have them tell a teacher outside of the classroom.) He or she then announces to the class, "I spy with my little eye something [color]." Students then take turns guessing the what the spy has seen object (i.e. "Is it the teacher's shirt?") Whoever guesses correctly becomes the next spy.

The Letter Hunt

Objective: increase phonemic awareness; correctly identify initial consonant sounds.

Group Size: 4 to 24

Prep Time: > 15 minutes

Playing Time: 5-15 minutes

Interest Level: ages 3 to 12

Ability Level: beginning to intermediate

Materials Needed: collection of flashcards or small objects

Game: Have students form a circle. Place flashcards or objects outside the circle. Teach the following song to the tune of "The Farmer in the Dell":

We're looking for a/an [name of letter],

We're looking for a/an [name of letter],

[Sing sound of the letter to the tune of "Heigh, ho, the Derry Oh!"]

We're looking for a/an [name of letter].

After each verse, ask a student to find an object or picture beginning with that sound and place it in the center of the circle. Continue until all objects or pictures have been used.

Note: You might also use this song to teach vowel sounds, final consonant sounds, or blends. For added variety, you might give each student a flashcard instead of placing cards or objects outside circle. When a student's sound is sung, he or she steps into the circle.

Photographic Memory

Vocabulary Objective: to review and remember vocabulary.

Game Objective: to recall items, words, or pictures seen.

Group Size: 4 to 24

Prep Time: > 10 minutes

Playing Time: 5-20 minutes

Interest Level: ages 3 to adult

Ability Level: beginning to intermediate

Preparation: Place a variety of small items or flashcards (word or picture) face down on a table. Cover these with a cloth or towel until playing begins.

Game: Uncover the objects and allow the players a set amount of time (1-3 minutes, depending on students' ages) to memorize them. Players may not make any notes about the contents. At the end of the time, objects are removed or recovered. If players can write, they are asked to list as many of the items as they can remember. The student with the most detailed list wins. If students cannot write, they are divided into two teams. Teams form two separate lines. The student in the front of the first line tries to recall an item he or she saw. For recall, one point is awarded. If the student can also use the item in a sentence, a second point is awarded. The student then goes to the back of the line. The student at the front of the second line repeats the process. If a student cannot remember an item, he or she goes to the back of the line and no points are awarded.

Variation: If you are teaching phonemic awareness, you might have the student name the letter of the initial consonant sound instead of using the word in a sentence