

Magic Games 1

LEGENDA: USPOKAJA PAIRWORK WARM UP REVISION

- 1. TRAF I ZGADNIJ.** Przygotować: piłki i karty obrazkowe. Obrazki wieszamy na glutkach dookoła sali na ścianach. Miękką piłką, dzieci rzucają i nazywają obrazki, w które trafią. Opcja nr. 2 to rzucanie piłeczką obrazek jaki wywołuje Nauczyciel.
- 2. COME HERE.** Przygotować: Małpkę Picko. Nauczyciel mówi: „Picko, come here” i demonstruje jak małpka podchodzi do niego. Następnie idzie na drugą stronę pokoju i Picko woła dzieci kolejno po imieniu: „ Nikola, come here”. Jeśli dziecko przyjdzie, podaje mu małpkę i zachęca, żeby zawołało inne dziecko.
- 3. WISZĄCA HISTORIA/PRANIE.** Przygotować: sznurek, spinacze i karty obrazkowe. Wieszamy sznurek, dzieci wieszają karty spinaczami i opowiadają historię. Z klasami 1-3 proste zdania typu „He likes apples”, dni tygodnia rutyny itp. Ze starszymi można układać na stole. Zmien kolejność. Można zrobić zdjęcie telefonem, poprosić o zamknięcie oczu i pozamieniać karty. Dzieci otwierają oczy i zgadują co się zmieniło lub opowiadają inną historię. Repetitive pattern - powtarzalność jest ważna.
- 4. MEMORY CARDS.** Przygotować: pary kart obrazkowych lub 2 obrazki, albo obrazek i słówko. Dzieci odkrywają karty i mówią co na nich się znajduje. Kiedy znajdą 2 takie same, zabierają je. Wygrywa ten kto zbierze więcej par.
- 5. PUZZLES (Pocięty obrazek).** Przygotować: obrazki pocięte na kilka części w kopertach, w każdej kopercie inny obrazek lub 2-3 różne w różnych kopertach. Dzieci układają obrazek (lub kilka w kopercie) jak puzzle i mówią co na nim jest. Można poodcinać części ciała zwierząt i stworów i niech dzieci przyklejają do zeszytów.
- 6. MAGIC TOWER.** Przygotować: karty obrazkowe, kubki plastikowe, miseczki plastikowe. Budujemy wieżę. Dzieci przekładają kubeczki kartami obrazkowymi. Można budować w górę, a potem w dół. Gdy układamy kartę na kubeczku, mówimy co na niej jest. Jak wysoka będzie wieża? Kiedy się zawali?
- 7. DODAJ I ZAPAMIĘTAJ.** Przygotować: karty obrazkowe. Dzieci trzymają swoje karty obrazkowe obrazkowe w rączkach (po jednej). Ćwiczymy proste struktury „I like oranges, itp”. Jedno dziecko zaczyna, inne dodaje swoje słówko, ale powtarzając wszystkie słówka od początku. Nauczyciel mówi „sprawdzam” i uczniowie rozkładają od nowa karty i mówią od

początku wszystkie słówka.

8. **PICTURE & MOVE** (animals, actions). Przygotować: karty obrazkowe. Mamy obrazek np. Psa i wymyślamy ruch do niego: jump, słoń tupanie, kot - klaskanie itd. Potem tylko robimy ruch a dzieci zgadują co to jest.
9. **LOTERYJKA**. Przygotować: karty obrazkowe. Trzeba zdobyć jak najwięcej kart. Nauczyciel utrudnia. Uczniowie biorą z kupki kartę i mówią słówko lub układają zdania. Kto ma najwięcej wygrywa. Opcja trudniejsza: można losować 2 rzeczy i tworzyć proste zdania. Np. „This is a cat, that is a dog.”
10. **LOSOWANIE**. Przygotować: karty z imionami uczniów i kolorowe małe piłeczki w zamkniętym pudełku. Podać uczniom imiona na kartkach, podać też kartę małpce, wyjaśniając, że jest tam imię małpki, Picko, uczniowie trzymają karty przed sobą. Wołamy Picko i małpka bierze piłeczkę i kładzie na swoim imieniu, mówiąc „Hello, I’m Picko”. Wołamy kolejno uczniów po imieniu, losują piłeczkę i kładą na swoim imieniu mówiąc „Hello, I’m ...”. Można powtórzyć kilkakrotnie zależnie od czasu, którym dysponujemy
11. **KALAMBURY**. Przygotować: karty obrazkowe.
OPCJA NR. 1 Uczeń losuje kartę i rysuje dany przedmiot na tablicy lub kartce. Reszta zgaduje co to jest. Inna opcja: uczeń losuje kartę (np. czynności) i demonstruje, co na niej jest a reszta zgaduje. Jeszcze inna opcja: uczeń losuje kartę (np. zwierzątko) i udaje je lub jego dźwięki, a reszta zgaduje.
OPCJA NR. 2 **OBRAZEK - RUCH** Przygotować: karty obrazkowe. Nauczyciel wybiera obrazek z jakąś aktywnością, nie pokazuje dzieciom tylko demonstruje a dzieci zgadują co to jest. Następnie uczeń wyciąga kartę, pokazuje, a dzieci zgadują co to jest. Zabawę może zacząć małpka Picko.
12. **ŁAPKI**. Przygotować: karty obrazkowe, kolorowe łapki na muchy. Nauczyciel rozkłada karty obrazkowe na macie. Każdy uczeń ma swoją łapkę i musi klepnąć obrazek, który powie nauczyciel lub inny uczeń - w parach też.
13. **GUESSING GAME**. Przygotować: karty obrazkowe i kartkę z dziurką (nauczyciel przygotowuje kartkę z bloku technicznego, w której wycina otwór o średnicy ok 4 cm). Przygotowaną kartkę nakładamy na karty obrazkowe, tak, że widoczny jest tylko fragment danego obrazka. Nauczyciel zadaje pytanie: „What is it?” Dzieci zgadują co to za przedmiot.
14. **CATCH THE BALL**. Przygotować: karty obrazkowe i piłka. Nauczyciel rzuca kolejno do dzieci piłkę wywołując dane słówko, np. Imię dziecka lub kolor po ang. Dziecko łapie piłkę i odrzuca do innego dziecka. Nauczyciel może się umówić z dziećmi, że na kolor „black” lub

inne umówione słówko nie łąpią piłki.

15. **TOUCH THIS.** Przygotować: karty obrazkowe. Nauczyciel (lub później wybrany uczeń) wydaje polecenia dzieciom: „Touch pink”, dzieci rozbiegają się po klasie i muszą dotknąć czegoś o tym kolorze. Gra nadaje się również do ćwiczenia przedmiotów szkolnych, mebli lub innych rzeczy jeśli porozwieszamy karty obrazkowe na ścianach lub porozkładamy je dookoła.
16. **WARM UP BODY.** Powitanie w parach: zabawę można przeprowadzić, gdy dzieci znają części ciała. Dzieci dobierają się parami. Nauczyciel wydaje komendy, a dzieci dotykają się daną częścią ciała np. Shoulder to shoulder, knee to knee, head to head, hand to hand, itp.
17. **MAGIC BOX.** Przygotować: karty obrazkowe, pudełko, piasek. Pudełko z piaskiem lub kaszą, ziarnami i w środku obrazki zalaminowane lub inne przedmioty, jak na przykład małe figurki. Jedno dziecko po kolei wyjmuje rzecz, wszystkie dzieci powtarzają i mówią, angażujemy zmysły i język angielski. Piasek + zwierzątka, owoce i warzywa, indyk
18. **WHAT'S THERE IN THE BOX?** Przygotować: małe przedmioty i pudełko. W mniejszym pudełku przedmioty drobne, związane z naszą nauką, np klocki, inne przedmioty. Możemy je wyławiać i nazywać je, ich kolor, kształt itp. Zamiast rączek można użyć szczypcy drewniane.
19. **A VERY HUNGRY MONSTER.** Przygotować: małe karty obrazkowe, kilka zestawów, potworków z pudełka po chusteczkach. Nauczyciel rozdaje dzieciom karty - każde po kolei wkłada potworkowi do buzi kartę jednocześnie mówiąc nazwę. Po wrzuceniu wszystkich karteczek dzieci kolejno wyjmują je, znowu powtarzając ich nazwy. Można użyć małych przedmiotów zamiast kart.
20. **USPOKAJA LET'S COUNT.** Przygotować: małe przedmioty np. kamyczki, guziki, żelki, klocki itp. Gdy mamy w pudełku dużo kolorowych guzików i/lub miękkich pianek, które dziecko może policzyć i nazwać kolory. Super sprawdza się jak chcemy wprowadzić dyscyplinę - liczenie bardzo uspokaja.
21. **BRING ME.** Przygotować: wszystkie karty obrazkowe z 4 ostatnich tematów. Rozkładamy karty na podłodze w całej sali i prosimy dzieci, żeby przyniosły odpowiedni obrazek Bring me Możemy też prosić, żeby podeszły do odpowiedniego obrazka Go to ... lub Stand on. Uczniowie robią to grupowo lub indywidualnie.
22. **UNWRAP ME.** Przygotować: małe rzeczy, bibuła lub folia aluminiowa. Owijamy rzeczy w warstwy bibuły. Każdy odwija kolejną warstwę. Musimy mieć jakiś cel językowy. Każde dziecko powinno coś powiedzieć kiedy odwija. Np. Przykłady zdań z lekcji. Dzieci lubią odwijać prezenty, są spokojne ciche i ciekawe.

23.MEMORY TOKENS. Przygotować: zakrętki od słoików lub butelek, inne „nośniki”. Na innych nośnikach niż kartki. Np. Zakrętki od słoików. Np bużki narysowane markerem. Wyczaruj niezwykłą grę.

24.STAND ON. Przygotować: karty obrazkowe lub talerzyki tekturowe, na których łatwo coś narysować. Przy czytaniu globalnym mogą być słówka. Rozkładamy po sali na podłodze. Rzucamy kostką i dziecko staje na talerzyki. Następnie wykonuje polecenie: np. Touch your nose.

25.GUESS WHAT.

OPCJA NR. 1: Przygotować: przedmioty, folia aluminiowa, lub 2 zestawy przedmiotów - jeden zapakowany w folię. Po kształcie dzieci rozpoznają co to jest - świetne dla zabawek!

OPCJA NR. 2: Nauczyciel losuje jedną kartę nie patrząc na obrazek. Odwraca ją w stronę dzieci i próbuje zgadnąć co jest na obrazku. Dzieci odpowiadają czy ma rację np. Is it a doll? - No, it isn't. Is it a car? - Yes, it is.

26.STICK IT. Przygotować: karty z obrazkami małe, klej i kartka A4. Ćwiczymy rozumienie ze słuchu. Dzieci słuchają polecenia Nauczyciela i nakleją na kartkę małą karteczkę, którą mówi nauczyciel, np. „Stick the ball.”

27.THROW THE BALL - przygotować: karty obrazkowe, piłka. Dzieci ustawiamy w parach lub w kółeczku. Mówimy słówko np. Z zagadnienia: rodzina, emocje, itp rzucając i łapiąc piłkę. Dziecko rzuca piłeczkę mówiąc, np. „dad”, a drugie łapie powtarzając lub mówiąc inne słówko, np. „Mom”.

28.COLOUR IT. (Podobna gra do STICK IT). Przygotować: karty obrazkowe, kredki, kolorowanki. Dzieci kolorują to co nauczyciel mówi, sprawdzamy czy dzieci ze słuchu rozumieją.

29.SHOPPING. Przygotować: karty obrazkowe - tyle zestawów ile par dzieci . Dzieci bawią się w sklep. Przykładowy dialog:

A:Trousers please.

B: Here you are.

A: Thank you.

30.MIRROR MIRROR - przygotować: lusterko - jedno duże lub kilka mniejszych. Używamy zwrotu „Can you see?” Pytamy dzieci co widzą w lusterku. Np. „Can you see your nose?” Dzieci Odpowiadają „Yes” patrząc w lusterku na swoje noski. Druga opcja: prosimy dzieci aby spojrzwały do lusterka i powiedziały same co widzą: „What can you see?” „My eyes, nose, ear.”

31.WHAT'S IN THE BAG? - przygotować: nieprzezroczysta reklamówka lub ich kilka, lub

nieprzezroczyste woreczki, różne przedmioty w zależności od tematu lekcji, na przykład figurki zwierzątek lub plastikowe owoce. Dzieci nie zagląдают do torby jedynie dotykiem wyczuwają przedmioty i nazywają je po angielsku.

32.CAN YOU HEAR THE ANIMAL? - przygotować: nagrania youtube, np. Animal Sounds for Children (20 Amazing Animals). Odtwarzamy odgłosy zwierząt, natury, ulicy itp. Dzieci zgadują co słyszą. Pytamy: „What is it?” „It’s a dog.” Lub trudniejsza opcja: „What can you hear?” „I can hear a dog.”

33.WHAT HAVE I GOT IN MY BOX? Przygotować: przedmioty lub karty obrazkowe. Nauczyciel chowa w pudełku rzecz lub kartę i pyta: ‘What Have I got in my box?’ Dzieci zgadują, co może być w pudełku. Jeżeli zgadną, nauczyciel wyjmuje to z pudełka. Zabawę można zmodyfikować. Nauczyciel chowa w pudełku przedmiot o wyraźnym kształcie. Dziecko wkłada rękę do pudełka i musi zgadnąć co to jest np. „A pen”.

34.WHAT’S MISSING. REVISION np. rozdziału „Body”. Przygotować markery i tablicę lub dużą kartkę. Nauczyciel rysuje na tablicy kilka prostych twarzy. Dzieci muszą powiedzieć, czego brakuje na rysunkach np. twarz nie ma nosa.

35.PARROT. Przygotować karty obrazkowe. Nauczyciel gra przeciwko uczniom. Wszystkie karty są przypięte do tablicy. Dzieci powtarzają za nauczycielem tylko to co jest poprawne. Kiedy nauczyciel wskazuje na obrazek i wypowiada słowo, dzieci je powtarzają jak papugi, ale tylko wtedy, gdy jest to słowo zilustrowane na karcie. Jeżeli słowo nie koresponduje z obrazkiem, dzieci milczą. Jeżeli dzieci wykonają ćwiczenie prawidłowo, zdobywają punkt, jeżeli nie – punkt zdobywa nauczyciel.

36.BIT BY BIT. Przygotować karty obrazkowe. Nauczyciel podnosi jedną z kart i odsłania obrazek bardzo powoli. Uczniowie starają się odgadnąć wyraz zanim zostanie odsłonięty w całości.

37.BLINDFOLD GAME.Przygotować: karty obrazkowe, chusta/szal. Nauczyciel rozkłada na stoliku np. przedmioty szkolne, zawiązuje oczy dziecku, które przez dotyk musi odgadnąć co to jest.

38.GO TO DEN. Przygotować: karty obrazkowe KOLORÓW I LICZB dzieci są podzielone na 4 grupy i każda z nich jest nazwana np. kolorem. Nauczyciel numeruje kąty sali od 1 do 4 i wydaje polecenia np. „Red, go to number 1”. Grupy chodzą do różnych kątów kilka razy. Opcja: słówko „go” możemy zamienić na „jump” lub „tiptoe”.

39.KRÓL ZWIERZĄT. Przygotować: karty obrazkowe ze zwierzątkami, trzeba je ponumerować . Jedno dziecko zostaje królem zwierząt. Pozostałe otrzymują kartoniki z numerami i rysunkami zwierząt. Na hasło dzieci rozbiegają się po sali i chowają się. Król

wywołuje jakiś numer. Dziecko z tym numerkiem odzywa się głosem zwierzątka, które ma na kartoniku. Król zgaduje co to za zwierzę. Jeżeli zgadnie – dziecko wychodzi z kryjówki i zostaje nowym królem, jeżeli nie Król wywołuje inny numer.

40.GRAB A CHAIR. Przygotować: krzesła/pufy/poduszki. Dzieci ustawiają krzesła/pufy/poduszki w kole (o jedno mniej niż uczniów). Chodzą dokoła, a nauczyciel wymienia wyrazy z określonej kategorii np. kolory, ubrania itp. Jak tylko usłyszą wyraz, który nie pasuje, siadają na krzesłach. Osoba, dla której zabraknie krzesła robi sobie przerwę lub dołącza do Nauczyciela i pomaga.

41.CHANGING CORNERS. Przygotować: karty obrazkowe, uczniowie są podzieleni na 4 grupy. Każda grupa ustawia się w jednym kącie sali. Zespoły otrzymują takie same zestawy kart. Nauczyciel stoi na środku sali i woła 'Indeed...' i wymienia jakiś przedmiot. Osoba z każdej grupy, która ma ten obrazek ma go dostarczyć jak najszybciej nauczycielowi.

42.WORD & NUMBER PRACTICE. Przygotować: karty obrazkowe. Nauczyciel rozkłada karty na podłodze w linii prostej. Klasa jest podzielona na 2 grupy A i B. Nauczyciel rozdaje każdej grupie takie same numerki. Nauczyciel podaje wyraz i numer. Dwoje dzieci z wybranym numerkiem biegnie aby zabrać kartę z wypowiedzianym przez nauczyciela przedmiotem.

43.SILLY BANANA. Przygotować: karty obrazkowe. Nauczyciel trzyma przed sobą plik kart. Dzieci siedzą w kole. Nauczyciel przekłada karty i nazywa to co na nich jest. Dzieci powtarzają słowa (potem dzieci mogą same nazywać już przedmioty na obrazkach) W kartach jest jedna 'silly banana' kiedy się pojawi wszystkie dzieci muszą zamienić się miejscami (może to być inna czynność np. klaskanie lub podskakiwanie).

44.REVISION PLEASE - THANK YOU - YOU'RE WELCOME. Przygotować: 2-3 maskotki . Posadź dzieci w kręgu. Rozdaj 1-3 maskotki (najlepiej zwierzątka). Naucz je słowa "please", np. "Koala please". Podaj koalę dziecku, które powie "Koala please". Następnie dzieci przekazują koale między sobą. Najpierw jedno dziecko mówi "proszę", a następnie otrzymuje koalę od poprzedniego gracza. Teraz nauczyciel wprowadza słowo „thank you”. Powtórzenie jak poprzednio, ale tym razem po otrzymaniu koali dziecko mówi „thank you”. Teraz nauczyciel wprowadza "you're welcome!" i powtarza jeszcze raz.

45.REVISION MAGIC MAT. Przygotować: opcjonalnie karty obrazkowe. Siadamy w kółeczku, nauczyciel zaczyna: „I'm Sylwia” - pokazujemy jedną ręką na siebie, następnie drugą ręką na dziecko obok i pytamy „Who are you?” Inne przykłady zdań:

- „This is a lamp. What is that?”
- „This is dad. Who is that?”

- „I like blue what about you?”
- „I like bananas what about you?”

Lub robimy tzw. **Brain Jog** (stymulacja mózgu poprzez naprzemienne ruchy rąk) klepiemy na krzyż dłońmi (naprzemiennie prawa ręka w lewe a lewa w prawe) w uda lub kolana, wystukując rytm swoich słów.

46. **WARM UP FUN WARM UP**. Na początku, po wejściu do sali po prostu wykrzykujemy komendy do dzieci. Przede wszystkim proste rzeczy, takie jak „stand up” lub „sit down” są OK, wraz z „hello”. Spróbuj też oszukać je, mówiąc „stand up”, kiedy już stoją. W miarę poznawania dzieci można dodawać słowa takie jak „jump, spin (ulubione), eat, drink, cheer, clap”, później można dodać „boy, girl” (dużo śmiechu, gdy chłopcy wstają, gdy mówisz „dziewczyny wstają”). Także „big, small np. big jump, small jump” oraz „quiet, loud” np. „quiet clap, loud cheer”.

47. **PAIRWORK YES/NO TWINS**. Przygotować: karty obrazkowe. Obrazki przyklejamy dookoła klasy, dzieci łączymy w pary bliźniaków gumką recepturką za rączki. Jedno dziecko to „Yes twin” drugie to „No twin”. I zmiana. Dzieci razem podchodzą do różnych obrazków. Jedno mówi np. „It’s an apple” (lub coś innego co jest na obrazku) drugie mówi „It isn’t an apple”.

48. **EASY PAIRWORK**.

OPCJA NR. 1 Przygotować: karty z obrazkami, słomki, lub inne rekwizyty które będą naszymi różdżkami. Dzielimy dzieci na pary. Rozkładamy obrazki na podłodze. Jedno dziecko gra rolę nauczyciel, drugie ucznia. „Nauczyciel” pokazuje różdżką magiczną na obrazek, a „Uczeń” mówi po angielsku co jest na obrazku: „Nauczyciel”: „What’s this?” „Uczeń”: „It’s a duck”.

OPCJA NR. 2 Przygotować : parzystą liczbę kompletów małych kart dla wszystkich uczniów (lub dla pary). Wszystkie małe karty układamy obrazkiem do dołu, uczniowie kolejno podnoszą 2 karty, jeśli mają parę mówimy „It's a pair”, uczeń mówi, co ma na kartach i zabiera dla siebie. Odkryte karty bez pary pozostają odkryte, lub dla utrudnienia odwracamy je z powrotem do dołu. Na końcu liczymy po angielsku ile kto ma par.

49. **DOCTOR DOCTOR - BODY PARTS**. Przygotować: papier toaletowy. Połącz dzieci w pary. Jeden uczeń to „Doktor”, drugi to „Pacjent”. „Doktor” mówi do „Pacjenta”: „Are you ok?”. „Pacjent” podnosi część ciała i mówi „No my (część ciała) hurts”. Lekarz bandażuje tę część ciała. Powtarzaj od punktu 2, aż obaj gracze skończą wyglądając jak mumie!

50. **ZGADYWANKA IS IT...?** Przygotować: małe karty obrazkowe, opaski z papieru lub

karteczki samoprzylepne dla starszych dzieci które czytają. Zgadujemy jaką kartę lub obrazek mamy w opasce na głowie. Demonstracja: Nauczyciel siedzi naprzeciwko dzieci. Zakłada papierową opaskę na głowę i umieszcza w niej 1 obrazek. Nauczyciel pyta dzieci: „Is it I can run?” Dzieci odpowiadają „Yes”. I tak kilka razy. Następnie dzielimy dzieci na pary i powtarzamy sytuację: jedno dziecko ubiera opaskę i zamyka oczy (instruujemy po angielsku „Close your eyes”). Dziecko pyta: „Is it I can run?” Drugie dziecko odpowiada „Yes”. I tak kilka razy. Następnie zamiana.

51.**REVISION THE SWAPPING GAME.** Przygotować: karty obrazkowe. Rozdajemy dzieciom po 1 karcie. Na środku kładziemy stos kart obrazkowych żeby można było je wymieniać w razie potrzeby. Nauczyciel stoi naprzeciwko dzieci ustawionych w kolejkę. Pytamy pierwszego dziecka: „Is it a pencil?” Lub jakiegokolwiek inne zadanie ilustrujące kartę obrazkową, np. „I’ve got a pencil”. Dziecko odpowiada pokazując swój obrazek i mówiąc co na nim jest z zastosowaniem danej struktury. I tak kilka razy. Następnie dzieci podchodzą do siebie nawzajem i powtarzamy sytuację: Jedno dziecko pyta innego dziecka: „Is it a pencil?” Lub jakiegokolwiek inne zadanie ilustrujące kartę obrazkową, np. „I’ve got a pencil”. Dziecko odpowiada pokazując swój obrazek i mówiąc co na nim jest z zastosowaniem danej struktury. I przechodzi do kolejnej osoby. Lub na odwrót, dziecko nazywa co znajduje się na obrazku drugiego dziecka.

52.**REVISION LET’S MOVE!** Przygotować: karty obrazkowe Dzieci siedzą w kółku i każde z nich dostaje kartę obrazkową, Następnie lektor wywołuje dwie karty, a uczniowie, którzy je trzymają mają za zadanie wykonać polecenie z kart obrazkowych i zamienić się szybko miejscami np. "I can dance! I can sing". Prościej jest jeśli utrwalamy, np. słownictwo z zestawu o zwierzętach "This is a tiger" lub aktywnościach: „I can dance”, ponieważ można je łatwo odegrać. Jeśli natomiast chcemy powtórzyć karty, które ciężko jest pokazać (choćby myślę, że wyobraźnia dzieci może nas zaskoczyć), to przed wywołaniem kart rzucamy jakiegokolwiek polecenie do wykonania, np. „Jump on one leg! It’s a circle/it’s a triangle!” Pamiętajmy, że warto pozwolić dzieciom przejąć pałeczkę i jeśli tylko będą gotowe dać im być nauczycielami. Dla zwiększenia czasu mówienia na lekcji, polecam także stworzenie dwóch grup.

53.**REVISION TWISTER.** Przygotować: karty obrazkowe. Powtórz z dziećmi słówka: „foot/hand”Zasady są te same jak w grze TWISTER, ale zamiast maty na podłodze kładziemy karty obrazkowe. Mówimy „Put you hand on the apple/put your foot on the banana.”

54.**REVISION TIME BOMB.** Przygotować: karty obrazkowe. Dzieci siedzą w kółeczku, na środku jest sterta z obrazkami. Nastawiamy timer np. Na 2 minuty. Każdy po kolei bierze

po 1 obrazku i mówi co na nim jest. Kiedy zadzwoni alarm dziecko które zostało z kartę musi powiedzieć 3 słówka pod rząd, albo nam pomagać w trakcie zajęć, lub znajdujemy mu inne zadania, np. Przyniesienie pudełka z nagrodami na koniec.

55.**HAMMER GAME.** Przygotować: karty obrazkowe i młotek pluszowy. Jedno dziecko stoi w środku koła trzymając młotek pluszowy bądź inny zabawkowy, najlepiej piszczący. Każde dziecko ma przed sobą obrazek. Nauczyciel stoi z boku i czyta słówko z obrazka któregoś z dzieci. Dziecko które jest w środku ma za zadanie uderzyć młotkiem w kartę tego dziecka, którego wyraz usłyszy i zamieniają się wtedy miejscami.

56.**Zabawa FISHING TIME.** Przygotować: wędki z magnesem dla każdego dziecka, małe karty Autumn 2 zestawy i karty z kolorami 2 zestawy z przyczepionymi spinaczami i niebieski materiał albo niebieską kartkę papieru, która będzie wodą. Rozkładamy karty na "wodzie" i prosimy dzieci, żeby wyłowiły określoną rzecz albo określony kolor. Możemy też poprosić dzieci, aby łowiły i mówiły, co mają. Można je zaopatrzyć w torebki, do których wkładają wyłowione przedmioty a na końcu wymieniają co mają.

57.**REVISION GOOFY FLASHCARDS.** Przygotować: karty obrazkowe. Nauczyciel prezentuje uczniom dowolny zestaw kart obrazkowych, kilka grafik jest ułożonych do góry nogami. Uczniowie nazywają obrazki, a gdy pojawi się odwrócony flashcard, to zamiast mówić, muszą szybko nazwać kartę obrazkową, używając zmienionego głosu (np. głosu robota) lub wykonać zadanie (np. podskoczyć). Wygrywa osoba, która jako pierwsza poprawnie zareaguje na odwróconą kartę obrazkową. Przybijamy „piątkę” w nagrodę.

58.**CHUSTA I PIŁECZKA.** Przygotować: karty obrazkowe, chusta animacyjna, piłeczka. Dzieci trzymają chustę, na środku jest piłeczka. Nauczyciel pokazuje kartę obrazkową i mówi słowo, jeśli zgadza się z obrazkiem, piłeczka "faluje" po chuście, jeśli nie, piłeczka "wylatuje" z chusty.

59. **A STORY.** Przygotować: różdżkę, karty obrazkowe. Nauczyciel układa obrazki przed dziećmi, bierze różdżkę i mówi, że jest czarodziejką i opowie teraz historię. Opowiada historyjkę zawierającą słówka poznane na lekcjach i jeśli dziecko usłyszy słowo, które jest na podłodze, to kładzie się na macie lub poduszce lub po prostu główkę układa na złączonych rączkach na ramieniu i udaje, że śpi. Jak wszystkie dzieci usną, historyjka się kończy i nauczyciel budzi dzieci różdżką, używając znowu poznanych słówek, dziecko, które się obudzi, powtarza podane przez nauczyciela słowo.

60.**FALSE/TRUE.** Na tablicy rysujemy zielonego ptaszka, - fiszkę (v) po prawej stronie i czerwony krzyżyk (x) po lewej i pionową kreskę między nimi. Nauczyciel pokazuje obrazek i mówi wyraz, jeśli słówko się zgadza z obrazkiem, dzieci idą na stronę tablicy z fiszką, jeśli

się nie zgadza, idą na stronę false.

61.**LOUD - QUIET.** karty obrazkowe leżą na ziemi, nauczyciel pokazuje obrazek i mówi cichutko, dzieci mają powtórzyć głośno i odwrotnie, jeśli nauczyciel mówi głośno, dzieci powtarzają cicho. Z czasem zwiększamy tempo mówionych i pokazywanych wyrazów.

62.**COUNTING.** Przygotować kubeczki plastikowe (tyle ile jest dzieci) i jajeczka czekoladowe albo inne drobne przedmioty (plastikowe zakrętki, patyczki), które można policzyć w ilości po 5 na jedno dziecko. Najpierw dzieci liczą przedmioty wkładając do kubeczka, następnie na komendę np. take out 3 eggs wyjmują określoną ilość. Inna wersja pairwork: dzieci w parach nawzajem wydają sobie polecenia ile jajek wyjąć i włożyć i sprawdzają, czy drugi uczeń dobrze wykonał polecenie, np. licząc samemu.

63.**Zabawa „Podaj dalej”.** Przygotować: karty obrazkowe. Siadamy w kółeczku, dajemy dzieciom po jednej karcie obrazkowej (np. kładziemy je przed nimi) nauczyciel zaczyna: „It’s a banana” - i np. pokazujemy jedną ręką na kartę, następnie drugą ręką na dziecko obok i pytamy What is this? Dziecko odpowiada: „It’s an apple” i pyta kolegę obok: „What is this” Jeszcze ćwiczymy pytania lub robimy tzw. Brain Jog - (stymulacja mózgu poprzez naprzemienne ruchy rąk) klepiemy na krzyż dłońmi (naprzemienne prawa ręka w lewe a lewa w prawe) w uda - wystukując rytm swoich słów.

64.**I LIKE.** Przygotować: małe karty obrazkowe dla ucznia (zestaw dla każdego). Nauczyciel układa dzieli swoją karty na dwie grupy mówiąc I like ... przy każdym owocu, który wybiera i drugą grupą I don’t like Następnie prosi dzieci o to samo, żeby podzieliły owoce na dwie grupy i zachęca żeby powiedziały o każdym owocu czy go lubią czy nie.

65.**SHOW & TELL**

OPCJA NR. 1. Przygotować: Małpkę Picko, opcjonalnie karty obrazkowe. Nauczyciel na sobie pokazuje np. na sobie części ciała, a dzieci je nazywają. Opcja: pokazujemy obrazki. Następnie Małpka Picko lub wybrane dziecko pokazuje, i każdy po kolei. Kto powie dobrze dostaje brawo!

OPCJA NR. 2 Przygotować komplet kart obrazkowych. Np. „Family” dla każdego ucznia. Każde dziecko dostaje komplet małych kart „Family”. Siadamy i małpka Picko prosi „Show me the sister” uczniowie pokazują odpowiednią kartę. Jeśli ktoś źle pokaże, albo ma trudności ze wskazaniem karty, Picko pokazuje odpowiednia kartę.

66.**PICKO SAYS.** Przygotować: Małpkę Picko. Możemy użyć maskotkę i powiedzieć: „Picko says...”. Gra jest prosta. Jedna osoba wydaje polecenia grupie. Grupa może je wykonać, jeśli rozpoczynają się od zwrotu „Picko says”. Jeśli polecenie nie zaczyna się od tych słów, dzieci stoją bez ruchu. Kto wykona polecenie, ten musi wykonać polecenie np. powiedzieć po

angielsku wszystkie kolory. Polecenia możemy uprzednio napisać na karteczkach do losowania.

67.ABRACADABRA HOCUS POCUS. Przygotować: różdżkę. Siadamy w kółeczku. nauczyciel dotyka różdżką dziecko siedzące obok i mówi „Abracadabra Hocus Pocus” i wydaje polecenie: np. „Clap your hands”. Uczeń ma wykonać polecenie, następnie bierze różdżkę i dotyka kolejnego dziecka mówiąc Abracadabra i podając inne polecenie i tak kolejno aż wrócą do nauczyciela albo Picko i wydadzą jemu polecenie. Ważne, żeby nie powiedzieć tego samego polecenia pod rząd.

68.ZABAWA TIDY UP - TUNNEL. Przygotować: pudełko lub czysty kosz na śmieci, tunel i karty obrazkowe. „Tidy up” - przed tunelem porzucane flashcards, a za tunelem kosz na "śmieci" (pudełko, kosz) - wybrane dziecko zbiera dowolną kartę, mówi co na niej jest, przechodzi z nią przez tunel i wrzuca do pudełka. Inna opcja to podniesienie karty wybranej przez nauczyciela, powtórzenie wyrazu, przejście przez tunel i wrzucenie do kosza.

69.GRA W KLASY. Przygotować: karty z kolorami. Układamy karty z kolorami na podłodze, dzieci zdejmują buty i chodzą lub skaczą, lub dotykają ich nazywając kolor.

70.BOARD GAME. Przygotować: karty obrazkowe, kostki do gry. Układamy karty obrazkowe na podłodze tak jak gra planszowa tworząc ścieżkę. Dzieci kolejno rzucają kostką i idą na odpowiednią kartę licząc po angielsku. Następnie stają i reszta dzieci pyta „What is it?” i wspólnie liczymy do 5 sekund a dziecko które stoi na karcie mówi, co na niej jest.

71.PIŁECZKA PYTAŃ. Przygotować piłeczkę i karty obrazkowe. Siedzimy w kręgu. Nauczyciel rozdaje karty obrazkowe i zadaje dowolne pytanie dotyczące kart, np.: „Hello, have you got a car? / Is it a car? / What is it?” i turla piłeczkę do dziecka, które odpowiada „No, I haven't / Yes, it is / It's a brother”. Dziecko turla piłeczkę z powrotem, może zadać pytanie nauczycielowi jeśli on też ma kartę.

72. PUT ON YOUR HAT. Przygotować: czapki i szaliki tyle, ile jest dzieci, możemy poprosić dzieci o przyniesienie swoich.

Demonstrujemy na Picko komendę: Put on your hat ubierając Picko w czapkę. Rozdajemy czapki i szaliki mówiąc: „It's cold, put on your hat” i zachęcamy dziecko, żeby się ubrało.

73.EASTER EGG HUNT. Przygotować: jajeczka czekoladowe lub pisanki lub małe karty obrazkowe z jajeczkami, opcjonalnie: małe koszyczki dla dzieci. Zabawa polega na znajdowaniu ukrytych świątecznych jajeczek. Dzieci chodzą po sali i zbierają je a następnie po angielsku liczą, ile dało im się znaleźć.

74. WYŚCIG KART. Przygotować: karty z obrazkowe. Dzieci siedzą w kółeczku. Podnosimy dwie karty przed siebie. Dzieci muszą wytypować, która karta wygra wyścig. Następnie

podajemy jedną kartę w lewą stronę okręgu, a drugą w prawą a dzieci je nazywają. Karta, która pierwsza wróci do nauczyciela wygrywa wyścig.

75.CLOSE YOUR EYES. Przygotować: karty obrazkowe. Dzieci siedzą na macie. Nauczyciel rozkłada karty obrazkowe z danego tematu, dzieci zapamiętują, nauczyciel mówi: 'Close your eyes' i chowa jedną kartę. Następnie mówi "Open your eyes", dzieci otwierają oczy i muszą odgadnąć czego brakuje - "What's missing".