

MAGIC GAMES 2

LEGENDA: PAIRWORK SPEAKING REVISION READING INTRODUCTION

- 1. STICKS. Przygotować:** patyczki, karty obrazkowe. Dzieci w parach przenoszą kartę ułożoną na patykach (jak na noszach) jednocześnie powtarzając dane słowo, zwrot albo pytanie (jeden uczeń) i odpowiedź (drugi uczeń). Np: „I like apples, I like grapes” albo: „Do you like apples? Yes, I do.” Reszta grupy stoi obok i może powtarzać razem z dziećmi w parach. Nauczyciel może pomagać i powtarzać z resztą.
- 2. KALAMBURY. Przygotować:** karty obrazkowe. Uczeń losuje kartę (czynności) i demonstruje, co na niej jest a reszta zgaduje.
- 3. ŁAPKI Przygotować:** karty obrazkowe, łapki. Nauczyciel rozkłada karty na macie. Każdy uczeń ma swoją łapkę i musi klepnąć Obrazek, który powie nauczyciel lub inny uczeń - w parach też.
- 4. BALANCE THE CARDS. Przygotować:** karty obrazkowe. Dzieci w parze kładą karty na głowach, robią jeden krok i na zmianę mówią słowa, zwroty albo pytanie (jeden uczeń) i odpowiedź (drugi uczeń). Idą na drugą stronę sali a reszta grupy powtarza z nimi, nauczyciel pomaga.
- 5. BLINDFOLD ME. Przygotować:** karty obrazkowe. opaska na oczy, dmuchany młotek, kubek papierowy. Uczeń ma zasłonięte oczy i próbuje trafić w kubek papierowy ustawiony na karcie przed nim jednocześnie powtarzając słowo, grupa pomaga.
- 6. COME HERE. Przygotować:** małąkę Picko. Nauczyciel mówi: „Picko, come here” i udaje, że małąka podchodzi do niego. Następnie idzie na drugą stronę pokoju i Picko woła dzieci kolejno po imieniu, np. : „Nikola, come here”. Jeśli dziecko przyjdzie, podaje jej małąkę i zachęca, żeby zawołało inne dziecko.
- 7. TELESCOPE. Przygotować:** karty obrazkowe, teleskop z rurek po papierze toaletowym albo papierowych kubeczków. Karty wieszamy w różnych częściach sali na ścianach, uczeń bierze teleskop i szuka wymienionej karty teleskopem, reszta uczniów może zadawać pytania.
- 8. BLOCKS. Przygotować:** karty obrazkowe, (okienko np. Z kartonu lub z klocków). Zawieszamy 3 karty na ścianie na wprost okienka na krześle, uczeń podchodzi, patrzy przez okienko i mówi, co widzi (może wymieniać wszystkie 3), reszta może zadawać pytania.
OPCJA NR. 2 - zamiast okienka lunety z kartonu.
- 9. RUNNING TOGETHER. Przygotować:** karty obrazkowe. Karty zawieszamy w różnych częściach sali, mówimy dowolne zdanie z wyrazem z którejś karty, razem z dziećmi podbiegamy do karty. Możemy nabrać dzieci i podbiec do nieprawidłowego obrazka. Większą grupę dzieci dzielimy na ok 4 osobowe.
- 10. WHERE IS ... ? Przygotować:** karty obrazkowe. Uczniowie siedzą w szeregu, każde ma kartę w rękach,

naprzeciwko jest ustawione krzesło. Nauczyciel pyta „where is ...” i uczeń z tą kartą ma podbiec i położyć kartę na krześle, nauczyciel w trakcie próbuje złapać dziecko (lub udaje).

11.SHOPPING. Przygotować: karty obrazkowe z przedmiotami do kupienia, karty z liczbami lub coś co zastąpi pieniądze (guziki, magnesy itp.) lub robimy pieniądze z papieru. Dla najmłodszych, wybieramy sprzedawcę, który rozkłada karty z “towarami” obok siebie, na każdej karcie jest karta z ceną. Dzieci ustawiają się w kolejkę, dostają “pieniądze” w takiej samej ilości, podchodzą i mówią:

A: A banana, please.

B: It's 4 coins.

A: Here you are.

B: Thank you.

Starsze dzieci mogą budować całe wypowiedzi:

A: What would you like?

B: I'd like ...?

I tym podobne.

12.BOWLING. Przygotować: karty obrazkowe, piłka. Ustawiamy karty oparte o ścianę lub papierowe kubki. Dzieci kolejno rzucają piłką i starają się trafić w kartę, mówiąc jej nazwę.

13.BALLOONS. Przygotować: balony, karty obrazkowe. Ustawiamy dzieci w dwóch rzędach naprzeciwko siebie. Każde dziecko trzyma kartę obrazkową i używa jej do podbijania balonu. Zadaniem grupy jest tak odbijać balonik, żeby „przeprowadzić” go z początku sali na jej koniec - dziecko pierwsze z pierwszego rzędu odbija do pierwszego dziecka z rzędu drugiego, potem drugie dziecko w rzędzie pierwszym, drugie w drugim itd. Oczywiście za każdym razem kiedy ktoś podbija balonik, głośno mówi nazwę swojej karty. Potem następuje przetasowanie, a balon wraca na początek sali.

14.GŁUCHY TELEFON. Przygotować: karty obrazkowe. Na ścianę/do tablicy przyczepiamy flashcards lub word cards (można też oczywiście położyć karty na dywanie). Dzielimy dzieci na grupy i ustawiamy je w linii, pierwsza osoba z linii wybiera jedną kartę z wywieszzonego zestawu i szepcze zadanie koleżance/koleździe i tak dalej, aż do końca kolejki, ostatnia osoba ma za zadanie podbiec do odpowiedniej karty i wskazać ją lub przynieść pierwszemu uczniowi.

15.KOLOROWE PIŁECZKI. Przygotować: karty obrazkowe, czerwone i zielone baloniki lub piłeczki. Rozdajemy baloniki (po dwa na każdego) - CZERWONE NIEPRAWDA, ZIELONE PRAWDA. Pokazujemy kartę i mówimy , a dzieci pokazują czy dobrze mówimy. Jeśli się zgadza zielony balonik, jeśli nie czerwony. Można grę zmodyfikować ustawiając dzieci z rzędzie i pokazując kartę prosząc aby wrzucały odpowiednia piłeczkę/balonik do pudła lub przygotowanego kosza.

16. PUT THE CARDS IN ORDER. Przygotować: karty obrazkowe, duże 1 zestaw i małe po 1 zestawie dla każdego ucznia). Nauczyciel podaje słowo (może je potem przyczepić na tablicy odwróconą stroną) a uczniowie układają słowa w odpowiedniej kolejności na swoim biurku. Potem nauczyciel odwraca karty na tablicy, a uczniowie sprawdzają poprawną kolejność lub jeden ochotnik może podejść i sprawdzić. Następnie jeden z uczniów może zamienić się z nauczycielem i dyktować kolejność.

17. PAN MĄDRALA. Przygotować: karty obrazkowe, małe karty w worku, duże karty rozłożone po sali, stworka wiedzy - pan mądrala (może być na potworek z Pick Up 1 z pudełka po chusteczkach z wyciętą dziurą). Każde dziecko losuje z magicznego woreczka karteczkę małym obrazkiem, który znajduje się

również na flashcards. Zadanie polega na tym, aby połączyć w pary obrazek wylosowany z woreczka z tym na karcie, która znajduje się gdzieś w sali (na tablicy, szafce, stoliku, itp). Dziecko, które odnajdzie kartę musi podać co się na niej znajduje, np. kolor „pink”. Jeśli prawidłowo odgadnie nazwę rzeczy z karty, to wylosowany obrazek wrzuca do paszczy stworka wiedzy (moje dzieciaki nazwały go Panem Mądrałą ponieważ trafiają do niego tylko obrazki z poznanymi przez dzieci słowami).

18. LONDON BRIDGE IS FALLING DOWN - budujemy most (2 osoby łąpią się za ręce - pod nimi jest most - można zbudować most z 2 stołów i materiału którym są połączone), dzieci przechodzą pod mostem, jak się zawali, to dziecko zostaje złapane (może dostać zadanie np. nazwać słówko z karty):

[\(18\) London Bridge Is Falling Down Nursery Rhymes Popular Baby Songs - YouTube](#)

19. THE FLY IS CAUGHT. **Przygotować:** karty obrazkowe z owadami. Dzieci trzymają się za ręce tworząc kółko - pajęczynę. Nauczyciel wybiera owada, wchodzi do środka, dzieci skandują: The ... is caught in the web a nauczyciel próbuje uciec podczas gdy dzieci próbują go zatrzymać. Gdy po kilku próbach ucieka, następuje zmiana i każdy uczeń kolejno wybiera owada i wchodzi do środka.

20. PEEK-A-BOO. **Przygotować:** karty obrazkowe, np. z jedzeniem (można inne tematy zmieniając pytanie i odpowiedź) i jedna albo dwie inne, niepasujące karty. Nauczyciel trzyma kartę przed sobą i mówi: „What do you want?” Dzieci odpowiadają: „I want spaghetti” (to co na karcie), gdy nauczyciel zasłoni kartą twarz, dzieci podchodzą, gdy odsłania muszą stanąć w miejscu bez ruchu, po każdym powtórzeniu pytania nauczyciel zmienia obrazek. Gy pokaże np. kota i zapyta: „What do you want to eat?” dzieci uciekają, nauczyciel je goni.

21. ROLLING CHAIR . **Przygotować:** karty obrazkowe, krzesło obrotowe (pożyczone np. Z sekretariatu). Dookoła krzesła układamy karty (dobre na powtórkę), na krześle siada uczeń, pytamy: "Are you ready?", uczeń odpowiada: „Yes, I am”. Kręcimy krzesłem, tam, jak się zatrzyma, uczeń nazywa kartę, która jest przed nim.

22. BOTTLE DROP. **Przygotować:** karty obrazkowe, butelkę z niewielką ilością wody. Dzieci siedzą w kręgu razem z nauczycielem. Na środku kładziemy stosik z kartami. Nauczyciel bierze kartę w jedną rękę i pokazuje uczniom, pytając: „What is it?” i odpowiada „It’s a car”, i upuszcza butelkę na ziemię. Następnie podaje butelkę uczniowi i pokazuje kolejną kartę pytając: „What is it?” Uczeń odpowiada, jeśli poprawnie, dzieci krzyczą „Yes” albo „Correct” i może upuścić butelkę, po czym podaje ją do kolejnego ucznia.

23. REAL OBJECTS. **Przygotować:** karty obrazkowe, kilka przedmiotów: np. małe zwierzęta maskotki, plastikowe owoce, warzywa (mogą być prawdziwe owoce i warzywa, pets raczej nie), zależnie jakie słowa powtarzamy i klucz, który wrzucamy do skarpety. Na początku w skarpecie jest klucz, dzieci dotykają i nauczyciel pyta się: „Is the sock empty? What’s in the sock?” Pokazujemy klucz, każdy mógł zabrać go do rączki ale musi powiedzieć „It’s a key”. Następnie puszcza nagranie piosenki z nazwami przedmiotów, które przygotowaliśmy i gdy usłyszymy słowo, wkładamy przedmiot do worka. Po włożeniu wszystkich przedmiotów uczniowie kolejno dotykają wybranego przedmiotu w worku i zgadują co to jest. Jeśli zgadną, wyciągają.

24. POMIDOR. **Przygotować:** karty obrazkowe. Cała grupa staje lub siada w kole. Jedna osoba odpowiada na pytania. Po kolei każde dziecko w kole zadaje pytanie - prezentują karty i pytają: „Is it a car?” podając nazwę zupełnie innego przedmiotu niż jest na karcie, im dziwniejszy tym lepszy. Dziecko, które

odpowiada musi powiedzieć „tomato” i oczywiście nie zaśmiać się ani nawet nie uśmiechnąć. Jeśli odpowiadający się zaśmieje lub odpowie inaczej niż „tomato”, osoba pytająca zostaje odpowiadającym. Oczywiście dzieci mogą powtarzać inne słowo niż tomato, np. takie, które trudno im było zapamiętać na danej lekcji.

25. **TUNNEL START. Przygotować:** tunel i karty obrazkowe. Dziecko odpowiada na pytanie Nauczyciela np. „What is it?” odnośnie karty obrazkowej przed wejściem, jeśli odpowie poprawnie, wchodzi przez tunel.
26. **TUNNEL SONG. Przygotować:** karty obrazkowe tunel i karty obrazkowe. Śpiewanie piosenki i chodzenie przez tunel (im szybciej chodzą tym więcej razy zdążą)
27. **TUNNEL COMMUNICATION. Przygotować:** tunel i karty obrazkowe. Jedna osoba na końcu tunelu zadaje pytanie pokazując kartę, jeśli odpowiedź jest dobra, dziecko przechodzi. Następnie ten, kto przeszedł zadaje pytanie kolejnej osobie na początku tunelu.
28. **TUNNEL WELL. Przygotować:** tunel i karty obrazkowe. Studnia, w której znikają karty - dzieci wybierają sobie karty ze stosu i mówiąc, co to jest wrzucają je do studni.
29. **TUNNEL TIDY UP. Przygotować:** tunel i karty obrazkowe. Przed tunelem porzucane karty obrazkowe, a za tunelem kosz na "śmieci" (pudełko, skarpeta) - dziecko zbiera dowolną kartę, mówi co na niej jest, przechodzi z nią przez tunel i wrzuca do kosza. Inna opcja to podniesienie karty wybranej przez nauczyciela powtórzenie wyrazu, przejście przez tunel i wrzucenie do kosza.
30. **TUNNEL CURTAIN. Przygotować:** tunel i karty obrazkowe. Jako kurtyna (do ćwiczenia czynności): ktoś się chowa, podnosimy tunel na nim, reszta po kolei bierze karty i mówi jaka czynność ma wykonać osoba w tunelu. Opuszczamy tunel i ta osoba to wykonuje. Możemy zrobić odwrotnie, osoba w tunelu ma karty i dzieci wołają: np. It's my turn i dostają za zadanie zrobić to, co osoba w tunelu wyciągnęła ze stosu.
31. **TUNNEL ORDERS. Przygotować:** tunel i 2 zestawy kart obrazkowych. Jako kurtyna: ktoś się chowa, podnosimy tunel na nim, wybiera kartę. Opuszczamy tunel, dzieci na komendę osoby w tunelu przynoszą karty rozłożone po sali („bring ...”) albo stają na karcie („go to ...”) lub też jej dotykają („touch ...”).
32. **PIŁECZKA PYTAŃ. Przygotować:** piłeczkę. Siedzimy w kręgu. Nauczyciel mówi: Hello, what's your name? lub zadaje dowolne inne pytanie np. „What animal do you like/ What colour do you like?” I turla piłeczkę do dziecka, które odpowiada „My name is ... / I like ...” . Dziecko turla piłeczkę z powrotem, zadając to samo lub inne pytanie nauczycielowi.
33. **PIŁECZKA** przygotować: karty obrazkowe lub takie z imionami dzieci i kolorowe małe piłeczki w zamkniętym pudełku. Chodzi o to aby dziecko położyło piłeczkę na karcie, której nazwę wymienia. Podajemy dzieciom karty obrazkowe lub imiona na kartkach - także małpce, wyjaśniając, że jest tam imię małpki - Picko, dzieci trzymają karty przed sobą. Wołamy Picko i małpka bierze piłeczkę i kładzie na swoim imieniu, mówiąc: „My name is Picko”. Wołamy kolejno dzieci po imieniu, losują piłeczkę i kładą na swoim imieniu mówiąc "My name is ..." Można powtórzyć kilkakrotnie zależnie od czasu, którym dysponujemy.
34. **I WENT SHOPPING AND I GOT. Przygotować:** karty obrazkowe. Uczeń mówi, co kupił, na przykład: „I went shopping and I got a car”, a drugie dziecko musi powtórzyć, co kupił poprzedni uczeń i dołożyć

swoja rzecz „I went shopping and I got a car and a banana” . W opcji łatwiejszej mówiąc dokładamy swój obrazek. Dobrze do powtórek.

35. **FREEZE DANCE.** **Przygotować:** muzykę, dzieci się ruszają, muzyka się zatrzymuje, dzieci też. Możemy poprosić dzieci, żeby podczas muzyki powtarzały wyrazy lub całe zdania w rytmie muzyki.
36. **BINGO.** **Przygotować:** plansze obrazkowe dla każdego ucznia, karty obrazkowe lub ze słowem dla nauczyciela. Siedzimy na macie, każdy uczeń ma plansze, nauczyciel losuje kartę i mówi słowo, a dzieci układają na swojej planszy na tym obrazku jakiś mały przedmiot np. guzik, dziecko, które jako pierwsze zapełni całą planszę woła BINGO.
37. **TIGER/CAMERA/BOMB.** **Przygotować:** karty obrazkowe plus karty tygrysa, aparatu i bomby. Nauczyciel trzyma karty w ręce, między nimi ukryte są karty tygrysa, aparatu i bomby, może być po kilka sztuk. Dzieci stoją naprzeciw w szeregu, mówią chórem co się pojawia na karcie, mogą powtarzać cały zwrot np. „It's a” i robią krok w kierunku nauczyciela. Jeśli pojawi się aparat, dzieci robią śmieszne miny do zdjęcia (nauczyciel udaje, że robi fotki), jeśli pojawi się bomba wszyscy kucają i zasłaniają głowy, jeśli pojawi się tygrys, dzieci uciekają na początek sali, tam, gdzie stały.
38. **INTRO PASS THE CARD.** **Przygotować:** karty obrazkowe - tyle ilu uczniów. Siadamy w kółku, wybieramy kartę i mówimy wyraz jednocześnie przesuwając kartę do następnego dziecka, pilnując wymowy i klaskając za każdym razem gdy uczeń powtórzy. Stopniowo dodajemy karty, tak że jednocześnie więcej niż jedna jest w obiegu aż wszystkie dzieci mają swoją kartę. Wtedy każdy podnosi swoją i skandujemy zdanie np. „I've got a ...” i każdy wstawia wyraz ze swojej karty.
39. **GRAB A CHAIR II** **Przygotować:** karty obrazkowe, krzesła/poduszki/pufy w kole (o jedno mniej niż uczniów, na krzesłach karty). Dzieci chodzą dookoła, słuchają piosenki, gdy nauczyciel zatrzyma muzykę, siadają. Osoba, dla której zabraknie chodzi dookoła i każdemu zadaje pytanie o kartę np. What is it?, dzieci odpowiadają, potem – odpada. Odkładamy jedno krzesło i powtarzamy zabawę.
40. **CHANTING CHAIRS.** **Przygotować:** karty obrazkowe, krzesła w kole (tyle ilu uczniów), karty. Nauczyciel bierze kartę i układa z nią zdanie - np. I like bananas, yes, I do, zależnie od tematu zajęć. Dzieci chodzą dookoła krzesła, powtarzają zdanie a na sygnał nauczyciela np. dzwonek, siadają na krzesłach, na jednym krześle jest położona karta, uczeń, który tam usiadł mówi wyraz i nauczyciel układa kolejne zdanie.
41. **SWING A BOTTLE.** **Przygotować:** karty obrazkowe, butelkę częściowo wypełnioną wodą. Dzieci i nauczyciel siedzą w kółku, na środku jest stosik kart. Nauczyciel kręci butelką, jak się zatrzyma, zakrętka wskazuje na dziecko, które podchodzi do kart i losuje jedną, mówi, co na niej jest i kręci butelką dla następnego ucznia.
42. **WHERE IS - PAIRS I.** **Przygotować:** karty obrazkowe, małe, nauczyciel 1 zestaw, dzieci po kilka kart. Karty dzieci układają w wachlarz. Nauczyciel wybiera jedną i pyta: „Where is a car”, dzieci, które ją mają mówią „Here it is” i kładą przed siebie. Po ułożeniu wszystkich kart, każde dziecko po kolei wymienia swoje karty: "Here is a car, a train,..."
43. **WHERE IS - PAIRS II (gdy znają przyimki).** **Przygotować:** karty obrazkowe, duże, mogą być z pomieszczeniami albo miejscami, dla dzieci zestaw kart dla każdego z danego materiału.

OPCJA NR.1 Dzieci siedzą w kółku, mają w rękach małe karty ułożone w wachlarz. Nauczyciel kładzie dużą kartę na środku i mówi: „The (przedmiot z małej karty)... is (next to) the (duża karta)”. Zmieniamy przyimki, duże i małe karty aż dzieci położą wszystkie swoje małe karty.

OPCJA NR. 2 - Nauczyciel pyta: Where is (mała karta), dzieci szukają u siebie i sam odpowiada It's (next to)(duża karta) a dzieci układają swoje karty. Można zastosować jeden przyimek do jednej małej karty, potem zmienić.

44. **HIT THE CARD. Przygotować:** karty obrazkowe i młotek dmuchany. Dzieci siedzą w kółku lub szeregu (jeśli jest ich mniej), mają przed sobą karty każdy swoją. Jeden uczeń ma młotek, pozostali po kolei pytają o jakiś obrazek np. „Do you like oranges?” Uczeń z młotkiem odpowiada „Yes, I do” i ma za zadanie znaleźć ten przedmiot i uderzyć w niego młotkiem.
45. **LISTEN AND DO. Przygotować:** karty obrazkowe. Wszyscy uczniowie dostają karty, nauczyciel buduje zdania określając, gdzie mają się one znajdować a uczniowie chodzą po klasie i kładą je na miejsca. Następnie biorą inną kartę i nauczyciel ponownie mówi, gdzie mają się znajdować: „The book is on the table/ The pencil is in my bag/ The ruler is under the table /The eraser is next to the glue”.
46. **Memo II. Przygotować:** karty z obrazkami i słowami. Nauczyciel rozkłada karty z obrazkami na podłodze, dzieci losują kolejno ze stosu karty ze słowami i starają się dopasować swoje karty do tych na podłodze.
47. **BANG. Przygotować:** karty obrazkowe, kilka kart z napisem „BANG!”, pudełko, nagrodę. Karty wkładamy do pudełka. Uczniowie kolejno wyciągają karty, jeśli potrafią nazwać obrazek, zatrzymują kartę, jeśli nie, karta wraca do pudełka. Jeśli uczeń wyciągnie kartę „BANG!”, wkłada wszystkie swoje karty do pudełka. Uczeń z największą ilością kart wygrywa i dostaje nagrodę.
48. **BINGO MARKERS. Przygotować:** karty obrazkowe małe (12 sztuk różnych dla każdego ucznia), po cztery magnesy (albo inne znaczniki) na każdego ucznia. Dzieci układają karty przed sobą obrazkami do góry i zaznaczają cztery z nich dowolnie znacznikami. Nauczyciel ma też swój zestaw kart i wymienia je w kolejności 12 słów z zestawu obrazków. mówi na głos a uczniowie zdejmują znaczniki z wymienionych obrazków. Uczeń, który jako pierwszy ma wszystkie obrazki odsłonięte woła „BINGO!” i w następnej rundzie pełni rolę nauczyciela, nie gra ale wymienia karty (wcześniej potasowane).
49. **GOAL. Przygotować:** karty obrazkowe, moneta (albo inny znacznik np. magnes itp.) Karty układamy na podłodze tak, żeby każdy uczeń ja widział. Dzieci po kolei rzucają monetę celując w kartę, jak wyląduje, mają za zadanie nazwać kartę. Można utrudnić grę, wskazując uczniowi, na której karcie ma wylądować moneta (dla starszych).
50. **GUESS MY CARD. Przygotować:** karty obrazkowe z jednego tematu. Ukrywamy kartę za plecami i prosimy uczniów, żeby zgadywali, co to jest, Mogą pytać: „Is it a car?” Odpowiadamy krótko: „Yes, it is/ No, it isn't”. Uczeń, który zgadnie, dostaje kartę. Ten, który wygra może zabawić się w nauczyciela.
51. **HOT POTATO. Przygotować:** karty obrazkowe. Uczniowie siadają w kółku. Podajemy kilka kart w obieg i w międzyczasie puszcza muzykę. Kiedy muzyka się zatrzymuje, każdy, kto ma kartę w ręce, musi ją nazwać. Uczeń, który nie zna nazwy, odpada. Jeśli dzieci znają już dobrze słownictwo można puścić o jedną kartę mniej niż dzieci i to, które nie ma karty w momencie zatrzymania muzyki odpada.
52. **TEST YOUR MEMORY. Przygotować:** karty obrazkowe, minutnik. Układamy kilka kart na stole (4 - 8). Dzieci mają 30-40 sekund na zapamiętanie kart, możemy puścić minutnik. Po upływie tego czasu

zbieramy karty a ochotnik podaje kolejno ich nazwy. Ten, kto prawidłowo poda, wychodzi z gry.

53. **TEST YOUR MEMORY II.** Przygotować: karty obrazkowe, karty z wyrazami dla każdego ucznia, minutnik. Układamy kilka kart na stole (4 - 8). Dzieci mają 30-40 sekund na zapamiętanie kart, możemy puścić minutnik. Po upływie tego czasu zbieramy karty a dzieci mają za zadanie ułożyć karty z napisami w tej samej kolejności.
54. **ODD ONE OUT.** Przygotować: karty obrazkowe (różna tematyka). Każdy uczeń dostaje zestaw kart i ma znaleźć jedną niepasującą kartę i ją nazwać.
55. **SHOW ME A PICTURE.** Przygotować: karty obrazkowe. Dajemy uczniom zestaw kart (różne karty) i mówimy zdania oznajmujące i przeczące wymieniając karty np. „I like a doll /I don't like a car". Zadaniem uczniów jest coś zrobić jak usłyszą zdanie oznajmujące z ich słowem np. wstać i podskoczyć, rzucić swoje słowo na stos na środku albo powiedzieć „Yes, I do”. Na zdania przeczące nie reagują. jeśli się pomylą, przeczekują kolejkę.
56. **SNAP.** Przygotować: karty obrazkowe - 4 albo więcej zestawów. Pomieszać karty i rozdać je uczniom. Po kolei uczniowie kładą odkryte karty na środku, jak w grze w wojnę, nazywając je. Gdy pojawi się taka sama karta, pierwszy kto krzyknie „SNAP!” wygrywa wszystkie karty ze środka. Uczeń, który pozbędzie się kart, odpada, wygrywa ten, który weźmie wszystkie karty.
57. **TRUE OR FALSE.** Przygotować: karty obrazkowe. Nauczyciel podnosi kartę do góry i mówi zdanie na jej temat: This is red/This is a spider/This is food i dodaje True or false? Celowo mówimy raz prawdę, raz nieprawdę, zadaniem uczniów jest odpowiedzieć TRUE albo FALSE. Możemy zrobić z tego konkurs i dzieci mogą zdobywać za każdą dobrą odpowiedź, dzieci się zgłaszają a punkty zapisujemy na tablicy.
58. **WHO HAS IT?** Przygotować: karty obrazkowe. Rozdajemy karty obrazkowe po kilka na ucznia. Nauczyciel mówi słowo, zadaniem ucznia jest wstać, powtórzyć słowo (albo całe zdanie z tym słowem podane przez nauczyciela lub wymyślone przez ucznia, może być łatwe np. „This is a car”) i wykonać polecenie podane przez nauczyciela np. „Clap your hands”. Zabawa trwa do momentu wywołania wszystkich kart.
59. **WORD SORT.** Przygotować: karty obrazkowe, (mogą być małe, po kilka z każdej powtarzanej kategorii), karty z nazwą kategorii (możemy narysować lub napisać). Każdy uczeń dostaje kilka kart obrazkowych i kategorii i układa je pod nazwą kategorii, do której pasują.
60. **CATEGORY GAME.** Przygotować: karty obrazkowe z każdej powtarzanej kategorii. Wymieszane karty układamy na środku, uczniowie układają je kategoriami w szeregach. Następnie nauczyciel pyta: „Where is a car ?” A uczniowie (albo jeden uczeń) wskazują obrazek i mówią: „It's over there” albo odpowiadają pełnymi zdaniami używając jednego przyimka (np. under). Jeśli znają już przyimki, wskazują położenie karty używając dowolnego przyimka.
61. **HELICOPTER.** Przygotować: karty obrazkowe. Uczniowie stoją w kółku trzymając karty wyciągnięte w ręce. Jeden uczeń siedzi na krześle w środku, powoli się obraca dotykając kolejnych kart i nazywając je. Możemy zwiększać prędkość obracania. Dobrze przy wprowadzaniu słownictwa.
62. **UNDERPASS.** Przygotować: karty obrazkowe. Dwoje uczniów trzyma kartę w wyciągniętych do góry rękach, reszta dzieci przechodzi po kolei pod rękami powtarzając zdanie ze słowem z karty, podane przez nauczyciela albo wymyślone przez dzieci np. „I like tomatoes”. Po przejściu pod rękami dziecko przyciska dzwonek (jeśli nie mamy dzwonka to może przybić piątkę nauczycielowi) i wraca na koniec

kolejki. Po całej kolejce, zamieniamy dwoje uczniów, którzy trzymali karty i powtarzamy wszystko z inną kartą, innym słowem i zdaniem.

63. **QUEUE.** **Przygotować:** karty obrazkowe. Nauczyciel trzyma karty w ręce, dzieci formują kolejkę. Nauczyciel wybiera jedną kartę, którą pokazuje i zadaje do niej pytanie np. przy tematyce „FOOD”: „What can we eat?” A uczeń uderza rączką w kartę i odpowiada całym zdaniem: „We can eat a hamburger” a następnie wraca na koniec kolejki. Możemy zmienić dynamikę zachęcając dzieci do biegania. Kończymy mówiąc „Thank you”.
64. **SINGING SNAKE.** **Przygotować:** karty obrazkowe. Nauczyciel trzyma karty w ręce, dzieci formują kółko i chodzą w kole. Nauczyciel stoi na zewnątrz koła, wybiera jedną kartę, którą pokazuje i zadaje do niej pytanie np. przy tematyce „FOOD: What can we eat?” A uczniowie uderzają kolejno rączką w kartę i odpowiadają chórem całym zdaniem „We can eat a hamburger”, skandując. Możemy przyspieszyć. Gdy wszystkie dzieci przejdą, zmieniamy kartę. Możemy wybierać dzieci, które zastąpią nauczyciela, podając im kartę i pytanie do niej. Kończymy mówiąc Thank you.
65. **OVER AND UNDER.** **Przygotować:** karty obrazkowe. Dzieci siedzą w rzędzie jedno za drugim na krzesłach, nauczyciel podaje kartę mówiąc zdanie np. „What would you like?” A dziecko odpowiada „I'd like a sandwich” (jeśli to karta z kanapką) albo coś prostszego „What is it? It's a sandwich” i podaje kartę nad głową do następnego ucznia pytając go, drugie dziecko odpowiada i podaje kartę dalej, aż do skończenia kart. Następnie kontynuujemy tą samą grę, tylko dzieci podają kartę pod krzesłem.
66. **TRUE/FALSE LINE.** **Przygotować:** karty obrazkowe. Nauczyciel trzyma karty w ręce, dzieci ustawiają się na wprost niego w rzędzie jedno za drugim. Nauczyciel pokazuje kartę i mówi słowo lub zdanie, jeśli się zgadza z obrazkiem, dzieci chórem powtarzają i przesuwają się w lewo (nauczyciela), jeśli się nie zgadza, mówią/krzyczą „NO” i przesuwają się w prawo.
67. **CHANTING.** **Przygotować:** karty obrazkowe. Nauczyciel trzyma karty w ręce. Pokazuje kartę i mówi słowo lub zdanie, dzieci powtarzają skandując, jednocześnie pokazując daną czynność.
68. **PUT IT THERE.** **Przygotować:** karty obrazkowe dla nauczyciela i zestaw małych kart dla każdego ucznia, pudełko (jedno dla wszystkich albo dla każdego). Nauczyciel mówi zdanie, gdzie znajduje się dana karta np. „In/on/under the box”, a uczniowie mają za zadanie znaleźć w swoich kartach tą kartę i położyć ją w odpowiednim miejscu w stosunku do pudełka. Początkowo nauczyciel pokazuje kilkakrotnie „in/on/under”, a następnie robią to dzieci.
69. **FIND.** **Przygotować:** małe karty obrazkowe dla każdego ucznia albo jeden zestaw dla wszystkich, wtedy układają po kolei. Nauczyciel mówi Find np. 5 bunnies a uczeń szuka i układa 5 kart z królikiem.
70. **HOW MANY ... HAVE YOU GOT?** **Przygotować:** po kilka małych kart z dwoma albo trzema obrazkami dla każdego ucznia. Wszystkie karty mieszamy i rozdajemy po równo uczniom. Dzieci rozkładają przed sobą to, co mają i grupują. Następnie nauczyciel pyta „How many (np. eggs) have you got?” A dzieci odpowiadają ile tych przedmiotów mają na obrazkach.
71. **PUZZLES.** **Przygotować:** obrazki pocięte na kilka części w kopertach, w każdej kopercie inny obrazek lub 2-3 różne w różnych kopertach.
72. **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?

- 73.**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.
- 74.**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.
- 75.**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.
- 76.**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.
- 77.**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.
- 78.**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.
- 79.**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.
- 80.**COLOURS. (zabawa z piłką)**. Przygotować: karty obrazkowe. i piłka. Nauczyciel rzuca kolejno do dzieci piłkę wywołując dany kolor po angielsku. Dziecko łapie piłkę i odrzuca do innego dziecka. Nauczyciel może się umówić z dziećmi, że na kolor „black” nie łapią piłki.

- 81.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.
- 82.WORDS & MEMORY. Przygotować:** karty wyrazowe, karty obrazkowe. Nauczyciel rozkłada zestaw kart, gdzie na jednych są obrazki, a na innych słowa. Odwracamy karty tak aby nie było widać co na nich jest. Dzieci odstawiają pary. Nauczyciel czyta słówko uczeń powtarza i stara się nazwać obrazek, który odstąpił. Wygrywa ten, kto znajdzie najwięcej par.
- 83.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 trafiają. Opcja nr. 2 to rzucanie piłeczką obrazek jaki wywołuje Nauczyciel.
- 84.SPIN A BOTTLE. Przygotować:** karty obrazkowe, butelkę częściowo wypełnioną wodą. Dzieci i nauczyciel siedzą w kółku, na środku jest stosik kart. Nauczyciel kręci butelką, jak się zatrzyma, zakrętka wskazuje na dziecko, które podchodzi do kart i losuje jedną, mówi, co na niej jest i kręci butelką dla następnego ucznia.
- 85.MEMORY. Przygotować:** małe karty obrazkowe (min. zestaw na każde dziecko/parzysta liczba zestawów). Układamy karty obrazkiem w dół i szukamy dwóch takich samych, ale po podniesieniu trzeba powiedzieć, co widzimy :-). Możemy używać wyrażenia: „You’ve got a pair. I’ve got”.
- 86.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.
- 87.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 spojrzeli do lusterka i powiedziały same co widzą: „What can you see?” „My eyes, nose, ear.”
- 88.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.
- 89. 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.

90. **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 myśle, 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.