



Zbiór Gier i zabaw Pick Up 4

LEGENDA: PAIRWORK SPEAKING REVISION INTRODUCTION

- IMIONA** - przygotować: Picko.
Pokazujemy Picko i mówimy jego imię, następnie mówimy swoje imię, potem następnie podajemy Picko następnej osobie która mówi imię Picko, nasze i dodaje swoje imię. Picko wędruje do kolejnej osoby, która wymienia wszystkie imiona po kolei aż znowu wróci do nas. Potem robimy to samo w drugą stronę, zaczynając od dziecka, które było na końcu
- PIŁECZKA** - przygotować: piłeczkę
Pytamy "How old are you?" i toczymy piłeczkę po podłodze do wybranego ucznia. On odpowiada "I'm 7" i toczy piłeczkę do nas zadając nam pytanie a my odpowiadamy. Ćwiczymy z każdym dzieckiem.
- CLOSE YOUR EYES** - przygotować: karty
 - Dzieci siedzą na macie. Nauczyciel rozkłada karty z nowym słownictwem i mówi "Close your eyes" i zabiera 1 kartę. Następnie wydaje polecenie "Open your eyes" i dzieci muszą odgadnąć co zniknęło.
 - Nauczyciel rozwiesza na tablicy karty. Jedno dziecko stoi przy tablicy i prosi resztę aby zamknęła oczy. Następnie zabiera jedna kartę, a pozostali muszą odgadnąć co zostało zabrane z tablicy.
- 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 - można zrobić tą zabawę w parach.
- GLOBAL READING** przygotować: karty obrazkowe, karty wyrazowe
prezentacja słów na kartach podobna jak na intro - pokazujemy kartę słowna, skandujemy słowo. Następnie pokazujemy obrazki i słowa, dopasowujemy.

6. **BOX QUESTION QUIZ** przygotować: karty obrazkowe, pudełko.
Ułożyć karty w pudełku, jeden uczeń wychodzi na środek i losuje kartę tak, aby reszta klasy nie widziała obrazka. Następnie dzieci zadają pytania dotyczące obrazka np. Is it red? Is it small? Uczeń odpowiada. Pytania są zadawane do momentu, kiedy ktoś z grupy zgadnie, co jest na obrazku.
7. **KALAMBURY** przygotować: karty obrazkowe
uczeń losuje kartę i pokazuje daną czynność. Reszta zgaduje co to jest.
8. **HAVE A RACE** przygotować: karty obrazkowe (może być kilka tematów), magnesy
Przyczepiamy karty obrazkowe (kilka) na tablicę w pewnej odległości. Mówimy nazwę karty a uczniowie podchodzą aby jej dotknąć, mogą postawić krok jak powiedzą zdanie z danym słowem. Pierwszy uczeń, który dotknie karty, zabiera ją. Uczeń, który zbierze najwięcej kart wygrywa i może dostać małą nagrodę, można zrobić tą zabawę w parach.
9. **TRAF I ZGADNIJ** - przygotować: karty obrazkowe, piłki miękkie
Obrazki wieszamy na glutkach dookoła sali na ścianach. Miękką piłką, dzieci rzucają i nazywają obrazki, w które trafią.
10. **STICKS** przygotować: patyki, karty
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 a reszta grupy stoi obok i może powtarzać razem z dziećmi w parach. Nauczyciel może pomagać i powtarzać z resztą.
11. **MAY I HAVE A PIZZA, PLEASE** przygotować: karty obrazkowe
Dzieci siedzą w kółeczku razem z nauczycielem, jedno dziecko na środku ma zawiązane oczy, nauczyciel podaje za plecami kartę np. z pizzą i wszyscy skandują May I have pizza, please jednocześnie podając kartę, gdy nauczyciel naciśnie dzwonek, uczeń zatrzymuje kartę a tem na środku ściąga opaskę i pyta każdego w kółku May I have pizza, please. Ważne, żeby wszyscy mieli ręce za plecami, dzieci kolejno odpowiadają No, sorry aż zapyta ucznia z kartą, który odpowiada Yes, of course i zamieniają się miejscami.
12. **WISZĄCA HISTORIA** przygotować: sznurek, spinacze, karty obrazkowe
Wieszamy sznurek, dzieci wieszają karty spinaczami i powtarzają zdanie wstawiając kolejno nazwę z obrazka. 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.
13. **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

14. **OBSTACLE MAZE** przygotować: karty obrazkowe z kilku tematów, dużo (20-30) papierowych albo plastikowych kubeczków

Karty układamy dowolnie na końcu sali, przed kartami robimy tor przeszkód z kubeczków czyli układamy kubeczki do góry nogami tak, aby dzieci przechodząc przez nie musiały znajdować drogę i kluczyć. Następnie podajemy polecenie np. Find a banana albo Where is a dog a zadaniem ucznia jest dojść do obrazka a następnie zbudować proste zdanie z danym wyrazem np. The banana is yellow.

15. **DODAJ I ZAPAMIĘTAJ** przygotować: karty obrazkowe

Dzieci mają swoje fiszki lub karty obrazkowe w rączkach. Ćwiczymy proste struktury „I like oranges” itp. Uczeń zaczyna, inny dodaje powtarzając wszystko od początku. Nauczyciel mówi „sprawdzam” i uczniowie rozkładają od nowa karty i mówią od początku wszystkie zdania.

16. **GOAL II**- przygotować: karty obrazkowe, moneta (albo inny znaczek np. magnes itp.)

Karty układamy na podłodze tak, żeby każdy uczeń je widział. Dzieci po kolei rzucają monetę celując w kartę, którą sami wybiorą i wcześniej nazwą. Jeśli trafią, karta jest ich.

17. **STICK THE...** - przygotować: karty obrazkowe pocięte, klej

Rozumienie ze słuchu. Pocięte kartki w kopercie, klej itp. Plus kartka. Dzieci słuchają i nakleją na kartkę co mówi nauczyciel.

18. **THROW A BEANBAG** - przygotować: tekturowe pudełko z otworami na woreczki (albo inne przedmioty, którymi dzieci będą rzucać), karty obrazkowe, woreczki z piaskiem.

Karty układamy na kupce obrazkiem do dołu, dziecko podchodzi, losuje kartę, zadaje pytanie np. What is it? i odpowiada na nie pełnym zdaniem, następnie bierze woreczek i rzuca nim starając się trafić do otworu w pudełku.

19. **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.

20. **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.

21. **MOVE. MOVE, MOVE** - przygotować: karty obrazkowe, kubeczki (kilka)

Dzieci siedzą w szeregu, naprzeciwko układamy w szeregu karty. Zależnie od tematyki, zadajemy pytania np. Can you play an instrument? Uczeń na środku bierze kubeczki i stawiając je na odpowiedniej karcie mówi całe zdanie I can ... Dzieci siedzące mogą się przesuwac na krzeselkach w prawo i osoba najbliższej prawej strony wychodzi na środek.

22. **MISSING CARD** - przygotować: karty obrazkowe, stolik

Układamy karty na stoliku (6-8), uczeń podchodzi i nazywa wszystkie karty, następnie odwraca się tyłem a nauczyciel zabiera jedną kartę. Zadaniem ucznia jest odpowiedzieć na pytanie What's missing? Jeśli odpowie prawidłowo, siada, jeśli nie powtarzamy ćwiczenie z inną kartą ale w tym samym układzie kart. Jeśli jest to za łatwe dla uczniów, to podczas ukrywania karty mieszamy pozostałe tak, że zmieniają pozycję.

23. **PUT THE CARDS IN ORDER** przygotować: duże karty, małe (zestaw dla każdego ucznia).

Nauczyciel podaje słowa (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.

24. **CAN I SIT DOWN?** - przygotować: karty obrazkowe, krzeselka (tyle ile dzieci) w szeregu

Lektor stoi tyłem do dzieci, trzyma w górze plik kart obrazkami do dzieci (sam ich nie widzi), dzieci stoją przy krzeselkach. Lektor zadaje pytanie i pokazuje kartę, np. przy kartach rodziny pyta "Is it?" a dzieci odpowiadają. Jeśli karta nie zgadza się z pytaniem, dzieci mówią "No, it isn't" a lektor pokazuje kolejną kartę, jeśli się zgadza to mówią "yes, it is" i zanim lektor się odwróci,, muszą usiąść na krzeselkach. Jeśli ktoś nie zdąży, zamienia się miejscami z nauczycielem.

25. **LET'S COUNT** - przygotować: małe przedmioty np. kamyczki, guziki, żelki, klocki itp.

Prosimy dzieci aby wyjęły określoną ilość patyczków określonego koloru, np. find 5 green sticks. Super sprawdza się jak chcemy wprowadzić dyscyplinę - liczenie bardzo uspokaja.

26. **ROLLING CHAIR** przygotować: krzesło obrotowe, karty obrazkowe.

Dookoła krzesła układamy karty (dobre na powtórkę), na krzesło siada uczeń, pytamy: Are you ready?, uczeń odpowiada: Yes, I am. Kręcimy krzesłem, tam, jak się zatrzyma, uczeń nazywa kartę, która jest przed nim.

27. **JUMP IF IT IS YOU** - przygotować: karty obrazkowe

Uczniowie kolejno losują karty i układają przed sobą. lektor wywołuje dzieci przez użycie nazwy z obrazka np. Crocodile w zdaniu, a dziecko z tym obrazkiem podskakuje

i powtarza zdanie wcześniej umówione z tym słowem np. "I like crocodiles". Lektor może wywołać dwa albo kilka razy pod rząd to samo dziecko dla zabawy.

28. **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 flashcards i zamienić się szybko miejscami (np. I CAN DANCE! I CAN SING!).

29. **TIME BOMB** - przygotować: karty obrazkowe

Dzieci siedzą w kółeczku, na środku jest kupka 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 kartą musi powiedzieć zdanie ze słowem z obrazka.

30. **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 ..., 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.

31. **TUNNEL START** - przygotować tunel i karty obrazkowe.

Odpowiadanie na pytania odnośnie kart przed wejściem, jeśli odpowie poprawnie, wchodzi.

32. **ASK ME A QUESTION** - przygotować: karty obrazkowe, krzeselka

Dzieci siedzą w dwóch szeregach na wprost siebie na krzeselkach, mogą siedzieć na podłodze w parach naprzeciw.. Jedna grupa trzyma karty w rękach, druga zadaje pytania. Dzieci kolejno pytają swoją parę np. What is it? a drugi uczeń odpowiada zgodnie z tym co ma w rękach. Następnie dzieci chowają obrazki za siebie i z kolei grupa druga pyta a pierwsza odpowiada.

Można utrudnić pytając Where is ...? a uczeń, który pamięta, odpowiada i pokazuje kto ma ten obrazek.

33. **BODY**

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 itp. albo jeśli nie są chętne do pracy w parach to dotykają swoich części ciała wymienianych przez nauczyciela.

34. **WHAT'S MISSING** przygotować: karty obrazkowe

Nauczyciel rysuje na tablicy kilka twarzy. Dzieci muszą powiedzieć, czego brakuje na rysunkach np. twarz nie ma nosa.

35. **GRAB A CHAIR** przygotować: krzesła/pufy/poduszki
Dzieci ustawiają krzesła/pufy/ poduszki w kole (o jedno mniej niż uczniów). Chodzą dookoła, 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 – odpada.
36. **TUNNEL COMMUNICATION** - przygotować tunel i karty obrazkowe.
Dzieci ustawione przed tunelem w kolejce. Jedna osoba na końcu tunelu zadaje pytanie pokazując kartę, jeśli odpowiedź jest dobra, dziecko przechodzi. Następnie ten, kto przeszedł zadaje pytanie osobie na końcu tunelu.
37. **SUPERMARKET** - przygotować: karty obrazkowe produktów spożywczych albo innych i karty z liczbami.
Lektor jest sprzedawcą, ma przed sobą na stoliku albo podłodze wyłożone karty, uczniowie kolejno podchodzą i pytają o coś, co jest na stole np. "Do you have ... / I'd like ...", lektor podaje mówiąc "Here you are". Następnie uczeń pyta "How much is it?" a lektor odpowiada podając kwotę z karty i podając kartę uczniowi, który wraca na miejsce z dwoma kartami. Na końcu można dodatkowo poprosić dzieci, żeby podały co kupiły np. "I've got apples for 15 euros/dollars/zlotys"
38. **I WENT SHOPPING AND I GOT** - przygotować: karty obrazkowe
Uczeń mówi, co kupił, drugie dziecko musi powtórzyć, co kupił poprzedni uczeń i dołożyć swoją rzecz. W opcji łatwiejszej mówiąc dokładamy swój obrazek. Dobrze do powtórek.
39. **INTRO PASS THE CARD** - przygotować karty - 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.
40. **PUT IT THERE** przygotować: 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.
41. **PUT IT IN** przygotować: karty z pomieszczeniami, karty z meblami/ przedmiotami
Karty z pomieszczeniami rozłożone są na podłodze, każdy uczeń dostaje kartę z przedmiotem. Nauczyciel prosi każde dziecko, żeby ułożyło rzecz w odpowiednim pomieszczeniu np. "Put the chair in the bedroom". Na końcu może spytać każdego dziecka, gdzie znajduje się jego przedmiot, dzieci odpowiadają pełnymi zdaniami.
42. **WHERE IS/WHERE ARE II** - przygotować: karty obrazkowe małe, po kilka sztuk z

jednym obrazkiem.

Karty ułożone są na środku rzędami takie same, dzieci kolejno biorą jeden obrazek i układają w jakimś miejscu sali np. obok krzesła, na krześle, pod krzesłem, grupa pyta "Where is ...?" a uczeń odpowiada zależnie gdzie położył kartę.

43. **SHOPPING** przygotować: karty 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 T-shirt, please/ It's 4/ Here you are/ Thank you". Starsze dzieci mogą budować całe wypowiedzi: "What would you like?/ I'd like ...?" itd.
44. **WHAT DO YOU NEED?** - przygotować: karty obrazkowe, opaska
Karty zawieszamy dookoła sali, pod każdą kartą staje jeden uczeń. Wybrany uczeń zakrywa oczy opaską. Dzieci chórem pytają go: "What do you need?" a on odpowiada "I need ..." i wymienia jedną z kart. Dziecko, które pod nią stoi, siada a reszta pyta dalej. Uczeń, który zostanie, wygrywa i ubiera opaskę.
45. **CHANGING CORNERS** przygotować: karty z obrazkami 2 zestawy
Uczniowie dostają karty, po kilka różnych, ustawiają się we wszystkich kątach sali. Nauczyciel stoi na środku sali i wybiera jedną kartę ze swojego zestawu i woła wyraz a dzieci, które ją mają muszą się zamienić miejscami..
46. **ZGADYWANKA IS IT...?** przygotować: małe karty z obrazkami, opaski z papieru
Demonstracja: Nauczyciel siedzi naprzeciwko dzieci. Zakłada papierową opaskę na głowę i umieszcza w niej 1 obrazek nie patrząc.. Nauczyciel pyta dzieci: „Is it (wymienia jeden z przedmiotów, które były na kartach z tej lekcji)?” Dzieci odpowiadają tak albo nie aż nauczyciel trafi na odpowiednie słowo, wtedy mówią „Yes” a lektor zmienia kartę. 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”).
Następnie zamiana.
47. **GOOFY FLASHCARDS** - przygotować: karty z obrazkami
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
48. **HAMMER GAME II** - przygotować: karty z obrazkami i młotek pluszowy
Jedno dziecko stoi w środku koła trzymając młotek pluszowy bądź inny zabawkowy, najlepiej piszczący. Karty są rozłożone na środku. Nauczyciel mówi słowo albo zwrot a dziecko uderza w wybrany obrazek.

49. **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 przesuwiają się w lewo (nauczyciela), jeśli się nie zgadza, mówią NO i przesuwiają się w prawo. Możemy ćwiczyć w ten sposób przyimki, układając realne przedmioty np. na stole, pod stołem itp.

50. **THROW/CATCH THE BALL** - przygotować: karty obrazkowe, piłka

Mówią dzieci rzucając i łapiąc piłkę. Mogą wymieniać wyrazy z danej kategorii. Mogą trafiać piłką do obrazka na tablicy lub na podłodze wymienionego przez nauczyciela

51. **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, których dzieci szukają w klasie lub jakichkolwiek kart obrazkowych.

52. **WHERE IS THE SOFA?** - przygotować: karty obrazkowe przedmiotów i miejsc (ułożone przed dziećmi) albo prawdziwe przedmioty

Dzieci siedzą w kółku, dziecko losuje kartę z przedmiotem, odpowiada na pytanie "What is it?" i wędruje dookoła kółka z dziećmi, dzieci skandują "Where is ... (przedmiot z karty)?" Gdy nauczyciel powie stop albo przycisnie dzwonek, dziecko z kartą zatrzymuje się i podaje kartę najbliższej osobie, która kładzie kartę pod swoją kartą z miejscem i odpowiada na pytanie. Uczeń, który dostał kartę, teraz losuje kolejną i chodzi dookoła.

53. **KUPKA LOTERYJKA** przygotować: karty obrazkowe

Trzeba zdobyć jak najwięcej kart.. Uczniowie biorą z kupki fiszki i układają proste zdania albo tylko odgadują wyraz. Jeśli poprawnie, zachowują kartę. Kto ma najwięcej wygrywa. Można losować dwie karty i robić zdania

54. **PEEK-A-BOO** przygotować: karty 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, po każdym powtórzeniu pytania nauczyciel zmienia obrazek. Gdy pokaże np. kota i zapyta: "What do you want to eat?" dzieci uciekają, nauczyciel je goni.

55. **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.

56. **IT'S INWHAT IS IT?** - przygotować: karty obrazkowe, przypominamy przyimki: on, under, next to
Karty układamy na sali pod, obok i na ławkach, krzesłach, szafkach. Mówimy: It's ... i podajemy położenie karty a uczeń ma ją znaleźć i odpowiedzieć na pytanie: "What is it?"
57. **WHAT DO YOU WANT?** - przygotować: karty obrazkowe
Dzieci dzielimy na dwie grupy, ustawiamy ich w dwóch szeregach naprzeciwko siebie. Jedna grupa losuje karty, dzieci bez kart podchodzą, wtedy w parach dzieci z kartami pytają : "What do you want?" a te bez kart odpowiadają patrząc na obrazek dziecka z pary np "I want." Możemy też ćwiczyć wyrażenie "What would you like?" i "I would like ..."
58. **TUNNEL TIDY UP** - przygotować tunel i karty obrazkowe.
Przed tunelem porzucane flashcards, a za tunelem kosz na "śmieci" (pudełko, skarpetka) - 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.
59. **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.
60. **EASY Pairwork** przygotować: karty z obrazkami, słomki-różdżki
Dzielimy dzieci na pary. Rozkładamy obrazki na podłodze. Jedno dziecko jest nauczycielem, drugie uczniem. Nauczyciel pokazuje różdżką magiczną (słomka + wycięty obrazek) obrazek. Uczeń mówi po angielsku co jest na obrazku.
Nauczyciel: „What's this?”
Uczeń: "It's Easter"
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. Dobre przy wprowadzaniu słownictwa.
62. **FIND** przygotować: małe karty 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.
63. **YES/NO TWINS** przygotować: karty z obrazkami, gumki recepturki

Nauczyciel łączy dzieci w pary. Obrazki przyklejone dookoła klasy. Dzieci łączymy w pary BLIŹNIAKÓW gumką recepturką za rączki. Jedno dziecko to YES TWIN drugi to NO TWIN. POTEM ZMIANA. Dzieci razem podchodzą do różnych obrazków. Jedno mówi np. I like apples (lub coś innego co jest na obrazku) drugie mówi I don't like apples.

64. **SILLY BANANA** przygotować: karty z obrazkami

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' (niepasujące słowo albo po prostu karta banana) kiedy się pojawi wszystkie dzieci muszą zamienić się miejscami (może to być inna czynność np. klaskanie lub podskakiwanie).

65. **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.

66. **WHO HAS IT?** - przygotować: karty obrazkowe.

Rozdajemy karty obrazkowe po kilka na ucznia. Nauczyciel mówi słowo, zadaniem ucznia jest wstać, powtórzyć słowo i całe zdanie z tym słowem podane przez nauczyciela lub wymyślone przez ucznia, może być łatwe np. This is oraz wykonać polecenie podane przez nauczyciela np. "Clap your hands". Zabawa trwa do momentu wywołania wszystkich kart.

67. **SHOW ME A PICTURE** - przygotować: karty obrazkowe.

Dajemy uczniom zestaw kart (różne karty) i mówimy zdania oznajmujące i przeczące wymieniając karty np. I like ... /I don't like Zadaniem uczniów jest coś zrobić jak usłyszą zdanie oznajmujące z ich słowem np. wstać i podskoczyć, rzucić swoje słowo na stół na środku albo powiedzieć Yes, I do. Na zdania przeczące nie reagują. jeśli się pomylą, odpadają.

68. **CUP PHONE** - przygotować: karty obrazkowe, dwa papierowe kubki połączone sznurkiem jako telefon.

Dzieci w parach wychodzą na środek, jedno ma przedmioty a drugie prosi o nie używając różnych zwrotów np. "I need ... / I'd like .../ Can you pass me ... ?/ Can you give me ... ?"/ Posługują się kubkami jako słuchawką i mikrofonem. Druga osoba odpowiada i podaje "Here you are. / Sorry, I can't" itp.

69. **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.

70. **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 ta sama gra, tylko dzieci podają kartę pod krzesłem.

71. **CATEGORIES** - przygotować: minutnik albo komórkę z ustawionym budzikiem

Dzieci siedzą w kółku, podajemy kategorię do powtórki np. kolory, możemy je sobie wszystkie powtórzyć zanim zaczniemy ćwiczenie. Dla młodszych dzieci albo jeśli jest to za trudne układamy na środku karty ze słowami, których będziemy używać (może być kilka kategorii). Włączamy minutnik i podajemy kolejno, każdy kto ma go w ręku mówi słowo z danej kategorii albo z obrazka i podaje dalej, dziecko, u którego timer zadzwoni podaje jakie ćwiczenie wykonuje grupa np. stać na jednej nodze przez 20 sekund, zrobić 10 przysiadów, zrobić jaskółkę przez 30 sekund itp.

72. **UNDERPASS** - przygotować: karty obrazkowe.

Dwóch 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 dzwonnka 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.

73. **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.

74. **VOCABULARY PRACTICE II** przygotować: karty z obrazkami

Nauczyciel rozkłada karty na podłodze w linii prostej. Dzieci kolejno stają na kartę i mówią jej nazwę. Dodatkowo dzieci mówią położenie każdej karty względem pozostałych np. "The lake is between" Przechodzimy wszystkie karty po kolei i wtedy startuje kolejne dziecko.

75. **WHO IS THIS/WHAT IS IT?** - przygotować: karty, opaskę

Dzieci siedzą w kółku, jedno w środku zakłada opaskę, ma w rękach karty. Kręci się w kółko a reszta pyta : "Who is this?/What is it?" zależnie od tematyki kart. Mówimy stop albo wciskamy dzwonek, uczeń się zatrzymuje i wybiera jedna z kart pokazując osobie która jest naprzeciw. Zdejmuje opaskę i pyta ponownie: "Who is this?/What is it?" a uczeń z kółka odpowiada i zajmuje jego miejsce. Jak rozdamy wszystkie karty dzieciom kolejno uczniowie podają położenie swoich kart.

76. **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.
77. **WHERE IS SARA?** - przygotować: karty obrazkowe
Karty obrazkowe umieszczamy na ścianie w różnych częściach sali. Dzieci ustawiają się w szeregu, mogą siedzieć. Nauczyciel mówi do pierwszego dziecka: Go to ..., gdy uczeń podejdzie, reszta dzieci pyta "Where is (imię dziecka)?" a kolejny uczeń odpowiada "He/she is next to" Następnie ten uczeń jest poproszony o podejście do kolejnej karty.
78. **ROLL AND HIT** - przygotować: karty obrazkowe, krzesło obrotowe
Jedno dziecko siedzi w środku, na krześle, pozostałe i lektor stoją w kółku dookoła trzymając w ręce kartę. Dziecko na krześle obraca się dotykając każdej karty i podając jej nazwę. Po nazwaniu wszystkich, zamienia się z kolejnym dzieckiem. Grę można łatwo wytłumaczyć siadając na krześle i demonstrując na początku
79. **FLASHCARDS TRAIN** - przygotować: karty obrazkowe.
Pokazujemy kartę i zadajemy pytanie np. "What do you see?" a uczeń odpowiada całym zdaniem, bierze kartę i układa w drugim końcu sali, kolejny uczeń kładzie kolejną kartę obok. Na końcu każdy uczeń powtarza całą listę kart: "I see ...". Możemy przestawić kolejność kart dla każdego ucznia inną a także użyć innego pytania i odpowiedzi.
80. **TUNNEL ORDERS** - przygotować tunel i 2 zestawy kart obrazkowych.
Jako kurtyna: ktoś się chowa razem z kartami, podnosimy tunel na nim, wybiera kartę, która chce mieć przyniesioną, 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 ...).
81. **PIŁECZKA PYTAŃ** - przygotować: piłkę
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.
82. **VERBS GAME** - przygotować: karty z czynnościami

Nauczyciel rozkłada po podłodze karty z różnymi czynnościami. Uczniowie stoją w grupie. Jeden uczeń pokazuje jakąś czynność. Reszta grupy musi odnaleźć odpowiednią kartę i stanąć obok niej.

83. WHO'S GOT IT? przygotować: karty obrazkowe

Nauczyciel rozdaje karty uczniom. Nazywa przedmiot na jednej z nich i pyta "Who's got...?" grupa ma podać imię osoby, która ma właściwą kartę.

84. BIT BY BIT przygotować: karty wyrazowe

Nauczyciel podnosi jedna z kart odsłaniając wyraz po literze. Uczniowie muszą podać wyraz zanim zostanie odsłonięty w całości

85. KING OF ANIMALS - przygotować: karty obrazkowe

Jedno dziecko zostaje królem zwierząt. Pozostali uczniowie dostają karty z rysunkami zwierząt i przydzielone zostają im numerki. Na hasło dzieci rozbiegają się po sali i chowają się. Król wywołuje jakiś numer. Wywołane dziecko odzywa się głosem zwierzątka, które ma na swojej karcie. Król musi odgadnąć co to za zwierzę. Jeśli król zgadł- dziecko wychodzi ze swojej kryjówki i zostaje nowym królem. Jeśli nie - król woła kolejny numer.

86. FIND SOMEBODY WHO... - przygotować: karteczki z cechami

Nauczyciel przygotowuje karteczki, na których wypisuje np. jakich cech, wykonywanych czynności szuka np. "Find somebody who likes dancing/ doesn't have dog" itp. mają szukać u kolegów/ koleżanek. Na tablicy wypisuje pomocne pytania. Uczniowie chodzą po klasie i zaznaczają na swoich karteczkach osoby spełniające określone warunki.

87. WHAT/WHO HAVE I DRAWN? - przygotować: karty obrazkowe

Nauczyciel rysuje na tablicy np. dom. Zaczyna od ściany z oknami, potem drzwi, dach, komin itd. Za każdym nowym elementem rysunku pyta: "What did I draw/ What have I drawn?"- zależnie od celu i etapu. Uczniowie odpowiadają a nauczyciel powtarza głośno dla utrwalenia. Po narysowaniu pewnej liczby elementów, nauczyciel prosi kogoś o powtórzenie od początku wszystkich elementów, które zostały narysowane.

88. SNAKE - przygotować: karty wyrazowe

Nauczyciel podaje pierwszy wyraz i zapisuje go na tablicy. Zadaniem pierwszego ucznia jest wymówienie wyrazu zapisanego przez nauczyciela i dodaniu swojego własnego, który zaczyna się na ostatnia literę poprzedniego. Jeśli nie ma, losuje następny wyraz i gra zaczyna się od nowa.

89. VOC PONG - przygotować: karty obrazkowe

Nauczyciel rozstawia kolorowe kubeczki na stolikach (3-2-1). Dzieci ustawiają się w kolejce i każdy po kolei rzuca piłeczką tak aby wpadła lub dotknęła któryś z kubeczków. Jeżeli uczeń trafi lub dotknie kubeczka piłką to ma szansę na zdobycie punktu przez wylosowanie karty obrazkowej i nazwanie tego co na niej będzie. Jeżeli

jednak uczeń nie wrzuci piłeczki lub nie dotknie nią kubeczka to traci szansę na punkt i idzie na koniec kolejki.

90. **ROWS RACE** - przygotować: karty obrazkowe

Nauczyciel dzieli grupę na 2 rzędy, każdemu z uczniów przyporządkowuje liczbę. W ten sposób tworzy pary po jednej osobie z każdego rzędu. Następnie wywołuje jakiś numer. Osoby z tym numerem podchodzą do nauczyciela i wykonują jego polecenie. Polecenia mogą być różna w zależności od potrzeb i możliwości uczniów np. "translate into English or Polish/ draw/write/show me" itp. Rząd, z którego uczeń wykona polecenia jako pierwszy zdobywa punkt.

91. **KTO PIERWSZY** - przygotować: karty obrazkowe

Nauczyciel wybiera 2 osoby, które stają do siebie plecami. Każdej daje po 1 karcie obrazkowej. Następnie odlicza 3 kroki. Na hasło dzieci odwracają się do siebie - zadaniem jest nazwać to co kolega ma na obrazku jak najszybciej. Kto zrobi to pierwszy - zdobywa punkt. Następnie nauczyciel wybiera kolejną parę. Czynność się powtarza, aż każdy z każdym zmierzy się w parze.

92. **ZABAWA Z PIŁKĄ** - przygotować: karty obrazkowe, piłka

Dzieci siedzą w kole. Nauczyciel bierze miękką piłeczkę i mówi np. "I HAVEN'T GOT BLUE HAIR". Następnie rzuca piłkę do ucznia, którego zadaniem jest powiedzieć o sobie zdanie zaczynające się od "I haven't got..." Kontynuuje grę tak długo, aż każde dziecko będzie miało szansę wypowiedzieć się.

93. **WHAT'S THE TIME MR WOLF?** - przygotować: karty obrazkowe,

Gra może być użyta gdy uczniowie są zmęczeni i potrzebują ruchu. Nauczyciel wybiera jedną osobę, która będzie wilkiem. Wilk staje w jednym kącie sali twarzą do ściany, a reszta klasy staje na drugim końcu sali. Uczniowie wołają: "What's the time Mr Wolf?" a wilk odpowiada: "It's three o'clock!". Uczniowie stawiają 3 małe kroczyki odliczając je głośno: "one, two, three". Pytanie i odpowiedzi są powtarzane, aż wilk słyszy głosy uczniów blisko siebie. Wtedy odwraca się i woła: It's dinner time!! i stara się kogoś złapać. Za każdym razem inny uczeń zostaje wilkiem.

94. **WORD CLUES** - przygotować: tablica, marker

Nauczyciel dzieli klasę na 2 grupy. Wybiera jedno słowo i rysuje na tablicy kreski (każda kreska to 1 litera słowa) _ _ _ Nauczyciel podaje kilka podpowiedzi np. It is an animal. It is small itp. Grupa, która odgadnie jako pierwsza zdobywa punkt.

95. **ARE YOU BOB?** - przygotować: karty obrazkowe,

Jeden z uczniów wychodzi z sali. Jego zadaniem po powrocie jest jak najszybsze znalezienie Boba, którego dzieci wybiorą spośród siebie. Poszukujący pyta: "ARE YOU BOB?" Pozostali z wyjątkiem Boba odpowiadają "No, sorry I'm Piotrek/Magda" itp. Odnaleziony Bob wychodzi z sali i zabawa toczy się dalej.

96. **MEMORY** - przygotować: karty obrazkowe, i wyrazowe małe

Gra na zapamiętywanie. W zestawach znajdują się pary kart (obrazek + słówko). Rozkładamy wybrany zestaw kart na macie lub stoliku tak aby nie było widać co na nich jest. Każde dziecko po kolei odwraca 2 karty. Jeśli trafi parę, może odwracać jeszcze raz kolejną parę. Wygrywa ten, kto zbierze jak najwięcej par.