

# „CZWÓRKA” BAWI SIĘ I PRACUJE – ZBIÓR GIER I ĆWICZEŃ W EDUKACJI JĘZYKOWEJ DLA KLAS I-III



Materiał dydaktyczny dla obszaru nauczania JĘZYKÓW OBCYCH  
opracowany w ramach projektu „Szkoła Ćwiczeń w Gminie Jarocin”

## Języki obce w klasach I-III szkoły podstawowej

Joanna Hoffa, Joanna Kostka



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



**Autorki:**

Joanna Hoffa

Joanna Kostka

**Wydawca:**

Euro Innowacje sp. z o.o.

**Publikacja została opracowana w ramach projektu pt. „Szkoła Ćwiczeń w Gminie Jarocin”, realizowanego w partnerstwie przez Gminę Jarocin (Beneficjent projektu) oraz Euro Innowacje sp. z o.o. (Partner projektu).**

Projekt jest finansowany ze środków budżetu państwa oraz Unii Europejskiej, w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego, Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (PO WER), II Osi Priorytetowej *„Efektywne polityki publiczne dla rynku pracy, gospodarki i edukacji”*, Działania 2.10 *„Wysokiej jakości system oświaty”*.

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons – Użycie uznanie autorstwa 3.0 Polska (CC BY 3.0 PL).

# SPIS TREŚCI

<b>WSTĘP</b>	<b>9</b>
<b>CEL PUBLIKACJI</b>	<b>12</b>
<b>1. Na dobry początek</b>	<b>13</b>
1.1. <i>Znajdź kartoniki z napisami lub obrazkami</i>	13
1.2. <i>Paper ball</i>	14
1.3. <i>Simon says</i>	14
1.4. <i>What's missing?</i>	15
1.5. <i>Chinese whispers</i>	15
1.6. <i>Taniec emocji</i>	16
1.7. <i>Pająk i muchy</i>	16
1.8. <i>Rymowanki z imionami</i>	17
1.9. <i>Co masz pod krzesłem?</i>	17
1.10. <i>Find somebody who...</i>	17
1.11. <i>What's happened in our lesson?</i>	18
1.12. <i>Let's wake up!</i>	18
1.13. <i>Tell your name and something about you!</i>	19
1.14. <i>How are you today?</i>	19
1.15. <i>Ballname</i>	20
1.16. <i>Spider's web</i>	20
1.17. <i>King isn't at home</i>	21
1.18. <i>Who's saying?</i>	21
1.19. <i>Freeeeeeeeze</i>	22
1.20. <i>Dance of the ostriches</i>	22
1.21. <i>Look for an envelope</i>	23
1.22. <i>Rock, paper, scissors</i>	23
1.23. <i>True or false</i>	24
1.24. <i>Eeeny Meeny Miney Moe</i>	24
1.25. <i>Hello nose!</i>	25
1.26. <i>Jump, clap, stomp...</i>	25
1.27. <i>Pick a colour</i>	25
1.28. <i>Weather dance</i>	26
1.29. <i>Magiczny krąg</i>	26
1.30. <i>Verbs game</i>	27
1.31. <i>Wyścig rzędów</i>	27

<b>2. Przerwa, która uczy /Aktywne przerywniki</b>	<b>28</b>
2.1. <i>Spiders and flies</i>	28
2.2. <i>Twister with a twist</i>	28
2.3. <i>Go fishing!</i>	29
2.4. <i>Bingo</i>	29
2.5. <i>Catch a fish</i>	30
2.6. <i>Where is...</i>	30
2.7. <i>Snap the card</i>	31
2.8. <i>Find the card</i>	31
2.9. <i>High five</i>	31
2.10. <i>What's wrong?</i>	32
2.11. <i>Quickly, quickly</i>	32
2.12. <i>Guess what...</i>	33
2.13. <i>Bez słów</i>	33
2.14. <i>Pop-corn</i>	34
2.15. <i>Who took the cookie?</i>	34
2.16. <i>Find... / Bring me...</i>	35
2.17. <i>Train</i>	35
2.18. <i>Puszka Simona</i>	36
2.19. <i>Colours</i>	36
2.20. <i>Name spell</i>	37
2.21. <i>Hot potato</i>	37
2.22. <i>I like/I don't like</i>	38
2.23. <i>Family time</i>	38
2.24. <i>Parrots</i>	39
2.25. <i>Magic eyes</i>	39
2.26. <i>Feather</i>	39
2.27. <i>Balloons</i>	40
2.28. <i>Bomba</i>	40
<b>3. Eksperymenty</b>	<b>42</b>
3.1. <i>Rainbow</i>	42
3.2. <i>The Shadow Game</i>	43
3.3. <i>Kolorowi detektywi</i>	43
3.4. <i>Masa solna</i>	44
3.5. <i>Ice thing</i>	45
3.6. <i>Bean seeds</i>	46

3.7. <i>Our volcano</i>	47
3.8. <i>Pogoda w słońcu</i>	48
<b>4. Projektujemy</b>	<b>50</b>
4.1. <i>Monster</i>	50
4.2. <i>Projektujemy dom</i>	50
4.3. <i>My town</i>	51
4.4. <i>English is everywhere</i>	51
4.5. <i>How's the weather?</i>	52
4.6. <i>Żywe puzzle</i>	52
4.7. <i>Poster</i>	53
<b>5. Na zakończenie zajęć</b>	<b>54</b>
5.1. <i>Spin the bottle</i>	54
5.2. <i>Budowanie wieży</i>	54
5.3. <i>Run in your town</i>	55
5.4. <i>Play memo</i>	55
5.5. <i>Numbered balloons</i>	55
5.6. <i>Hit a target</i>	56
5.7. <i>Stwórz najwięcej słów</i>	56
5.8. <i>Stwórz najdłuższe słowo</i>	57
5.9. <i>Co oznacza Twoje imię?</i>	57
5.10. <i>Zmiksowane słowa</i>	57
5.11. <i>Od A do Z</i>	58
5.12. <i>Znajdź odmienca</i>	58
5.13. <i>Liczby</i>	58
5.14. <i>Rozpoznaj obrazek</i>	59
5.15. <i>Wąż literowy</i>	59
5.16. <i>Ciuciubabka</i>	60
5.17. <i>I have... who has...?</i>	60
5.18. <i>Hot chairs</i>	61
5.19. <i>Draw a picture</i>	61
5.20. <i>Feed a monster</i>	62
<b>6. Zadanie domowe inaczej</b>	<b>63</b>
6.1. <i>What's in your house?</i>	63
6.2. <i>What's in the photo?</i>	64
6.3. <i>What's in my head?</i>	64

6.4. Show me your ...	64
6.5. Sticky notes	65
6.6. Family interview	65
6.7. Watch a cartoon	66
6.8. Your idea	66
<b>7. Sprawdzamy</b>	<b>67</b>
7.1. Sprawdzian z czerwoną kartką	67
7.2. Naklejki	68
7.3. Samoocena	68
7.4. Ocena koleżeńska	69
7.5. Klasówki zdublowane	69
7.6. Klasówki z zadaniami na punkty	70
7.7. Klasówki w ruchu	70
7.8. Napisz, to czego się nauczyłeś/aś	71
7.9. Write words	71
7.10. Let's go!	71
7.11. Kaboom	72
7.12. Stwórz własny sprawdzian	73
7.13. Write your test in pairs	73
7.14. Small cheating	74
7.15. Online test	74
<b>8. Nowoczesne technologie w lekcji</b>	<b>75</b>
8.1. Learning Apps	75
8.2. Wordwall	75
8.3. Kangi Club	76
8.4. Quizlet	76
8.5. Quizizz	76
8.6. Kahoot	77
8.7. YouTube	77
8.8. Liveworksheets	78
8.9. Wheeldecide	78
8.10. Mentimeter/Answergarden	78
8.11. Anki	79
8.12. Power Point, Prezi	79
8.13. Czółko	80
8.14. QR-kody	80

<b>9. Pytania na otwarcie i na zakończenie zajęć</b>	<b>82</b>
9.1. Piłka goni piłkę – <i>What’s your name?/How are you?/How old are you?</i>	82
9.2. Kąciki specjalistów – <i>utrwalamy to, co znamy!</i>	82
9.3. <i>What day is it today? What month is it?</i>	83
9.4. Zabawa w detektywa	84
9.5. <i>Who I am ?</i>	84
9.6. Zgadywanki	85
9.7. <i>What have I got in my box?</i>	85
9.8. <i>Where is my pen?</i>	86
9.9. Memory stick	86
9.10. Question and answer	87
9.11. Yes or No	87
<b>10. A co zdalnie?</b>	<b>88</b>
10.1. Spotkanie w formie quizu	88
10.2 Superkid.pl	88
10.3. Interview	89
10.4. Zdjęcie	89
10.5. Filmy – scenki, ciekawostki	90
10.6. Kto szybszy ten lepszy!	90
10.7. Co zapamiętałeś?	90
<b>PODSUMOWANIE</b>	<b>92</b>
<b>BIBLIOGRAFIA Z UWZGLĘDNIENIEM NETOGRAFII</b>	<b>93</b>
<b>WYKAZ ILUSTRACJI</b>	<b>96</b>



## WSTĘP

Słowo „zabawa” od zawsze kojarzy się z przyjemnością, radością, śmiechem, odprężeniem i zadowoleniem. Można bez specjalnego ryzyka skonstatować, że nie ma osoby, która nie lubiła się bawić. Niemal każdy z nas czerpie przyjemność z zabawy – zarówno dzieci, jak i dorośli. Chętnie włączamy się do zabawy, zatracamy się w niej, nie chcemy jej kończyć. Zabawa, szczególnie u dzieci, związana z potrzebą eksploracji i poznawania świata. Jeżeli przyjrzymy się ich zabawie, możemy zauważyć, jak istotnie wpływa na ich zachowanie, jak uruchamia szereg działań, motywuje do aktywności, pobudzania wyobraźni. Oczywistym faktem jest, że niemal każdemu rodzicowi oraz nauczycielowi zależy na rozwoju dzieci, chcemy im w tym pomagać, ale nie zawsze zdajemy sobie sprawę, czego tak naprawdę one potrzebują. Uświadomienie sobie roli zabawy w pobudzaniu tegoż rozwoju, pozwala lepiej odpowiedzieć na te potrzeby. U dzieci nauka i rozwój są ściśle połączone z zabawą. Nie wszyscy jednak są tego świadomi. Nierzadko zabawę traktuje się jako aktywność mniej poważną, niewiele znaczącą. Natomiast swego rodzaju truizmem w naukach psychologicznych, pedagogicznych jest stwierdzenie, że dzieci, bawiąc się, jednocześnie się uczą. Wykorzystywanie zabawy w procesie nauczania i uczenia się jest zatem niezbędne do tego, by dzieci odnosiły szeroko pojęte sukcesy w edukacji.

Zabawy, gry czy projekty dedykowane uczniom powinny być mocno zróżnicowane, a język, którym nauczyciel posługuje się w pracy z dziećmi, powinien być klarowny, zrozumiały. Należy jednak unikać zarówno języka zbyt prostego, infantylnego, jak również hermetycznego, niezrozumiałego dla uczniów w edukacji wczesnoszkolnej. Dzięki zabawie, proces uczenia się przebiega bezwiednie, co sprawia, że uczniowie wykonują o wiele trudniejsze zadania, niż podczas realizacji prostych ćwiczeń językowych (Gutowska, 2019). Zabawa łączy przyjemne z pożytecznym – pozwala dziecku wykorzystywać język w sposób bezstresowy, co z kolei wpływa pozytywnie na proces zapamiętywania materiału.





W zabawie ważny jest przede wszystkim przekaz, a nie poprawność językowa. Grzechem nauczyciela byłoby nieustanne poprawianie dzieci, powinien on raczej pomagać uczniom wówczas, gdy widzi, że brakuje im niezbędnego słownictwa. Sami rodowici mówcy są zdania, że ważniejsza jest płynność i znajomość słów, niż przesadna poprawność gramatyczna (Kondrat, 2012).

Również ważne w edukacji jest wykorzystanie gier. Zajęcia z wykorzystaniem gier skoncentrowane są bowiem wokół ucznia, a to jest jeden z ważniejszych warunków nowoczesnej edukacji. Dla edukacji językowej ważne jest również to, aby nauczyć się pracować i komunikować w zespole. A to też gwarantują zajęcia z wykorzystaniem gier.

Klasa, w której uczymy języka obcego, może stać się miejscem nieograniczonej zabawy: podstawa programowa edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej w zakresie języka obcego wprost zachęca nas do tego, by jak najdłużej bawić się z dziećmi i w ten sposób budować pozytywną motywację i zainteresowanie językiem obcym. Niemal wszystko, co robimy w klasie z dziećmi, może stać się zabawą – nie zawsze na tyle swobodną, by spełniała ona opisane powyżej warunki zabawy, ale w miarę możliwości możemy zrobić wiele, by nauczać języka obcego przez zabawę. Niemal każde ćwiczenie językowe można zmodyfikować tak, by stało się ono choć po części zabawą.

Gdy nauczycielowi towarzyszy dylemat pomiędzy wyborem podręcznika, a wykorzystaniem gry lub zabawy, lepszym wyborem bywa ten drugi. Najlepszą nagrodą będzie to, że uczniowie na pewno to docenią (Kondrat, 2012).

W poniższej publikacji przedstawiamy pomysły na rozgrzewki, dodatkowe ćwiczenia, projekty i zadania domowe, które będziemy w stanie dopasować do potrzeb naszych uczniów, ich umiejętności i poziomu zaawansowania językowego. Publikacja podzielona jest na kilka rozdziałów.

W rozdziale 1 zatytułowanym „Na dobry początek” możemy znaleźć propozycje na rozpoczęcie zajęć w niebanalny sposób. Kolejny rozdział nosi tytuł „Aktywne przerywanki/Przerwa, która uczy” zawiera zestaw propozycji, które można użyć, wówczas, gdy naszym uczniom doskwiera brak uwagi – wtedy jest doskonały czas



na aktywną przerwę, która dostarczy uczniom świeżej energii i pozwoli skupić się do końca lekcji.

Eksperymenty i projekty w edukacji, kojarzone są zazwyczaj z lekcjami chemii czy biologii, ale można je wykorzystać również na innych przedmiotach, dlatego w poniższej publikacji przedstawione są różnorodne pomysły mieszczące się w zakresie projektowania i eksperymentowania, które na pewno będą elementem konstruktywnego zaskoczenia na lekcji j. angielskiego. Tego właśnie dotyczy kolejny rozdział.

Nie zabrakło także pomysłów na ciekawe zadania domowe, pytań na podsumowanie lekcji oraz nietuzinkowych pomysłów na przeprowadzenie zajęć zdalnych. W związku z tak różnorodną strukturą niniejszej publikacji, każdy nauczyciel znajdzie tu coś dla siebie na każdy etap lekcji.



## CEL PUBLIKACJI

Głównym celem publikacji „Czwórka” bawi się i pracuje – zbiór gier i ćwiczeń w edukacji językowej dla klas I-III” jest przedstawienie pomysłów na rozgrzewki, dodatkowe ćwiczenia, projekty i zadania domowe, które będziemy w stanie dopasować do potrzeb naszych uczniów, ich umiejętności i poziomu zaawansowania językowego.

Dodatkowe cele publikacji to ukazanie możliwości indywidualizacji pracy z uczniami poprzez wykorzystanie mechanizmów grywalizacji, wykorzystania gier i zabaw w celu aktywizowania i angażowania uczniów czy sposobów realizacji treści edukacyjnych poprzez zabawę oraz prezentacja dobrych praktyk edukacyjnych i rozpowszechnianie ich w środowisku nauczycielskim.

W poszczególnych rozdziałach uwzględniona została liczba uczestników, cele oraz potrzebne materiały do realizacji wybranej gry lub zabawy. Publikacja jest kierowana do szerokiego grona odbiorców, w szczególności zaś do studentów oraz nauczycieli j. obcych w klasach 1-3 szkoły podstawowej.



## 1. Na dobry początek

W tym rozdziale przedstawione są gry i zabawy na początek lekcji, które skupią uwagę naszych uczniów oraz pomogą w utrwaleniu materiału.

### 1.1. Znajdź kartoniki z napisami lub obrazkami

Cel zabawy: utrwalenie/powtórzenie słownictwa

Materiały: kartoniki ze słownictwem lub obrazki

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przygotowuje kartoniki (ok. 2cm x 2cm) ze słownictwem, które chce powtórzyć z uczniami na lekcji (np. części ciała).

W przypadku młodszych uczniów mogą to być obrazki. Nauczyciel rozmieszcza przygotowane kartoniki w klasie, chowając je tak, by wystawały tylko ich fragmenty zza tablicy, ławki, listwy, doniczki, itp. Zadaniem uczniów jest znaleźć jak największą liczbę kartoników. Dzieci, które odnajdą kartoniki, muszą wytłumaczyć po polsku lub po angielsku (w zależności od poziomu grupy) wyrazy znajdujące się na kartonach. Można również przedstawić słowa za pomocą gestów, mimiki, a reszta grupy zgaduje znaczenie tych słów.

Komentarz nauczyciela: Gra świetnie sprawdza się na początku lekcji, można – w zależności od potrzeb – modyfikować słownictwo. Gdy mamy liczną klasę, możemy podzielić dzieci na grupy i wskazać im dokładną liczbę kartoników, które każda grupa musi odnaleźć i przetłumaczyć.



## 1.2. Paper ball

Cel zabawy: utrwalenie/powtórzenie słownictwa

Materiały: papierowe kartki w różnych rozmiarach z wydrukowanym lub narysowanym obrazkiem

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przygotowuje papiery – od najmniejszego do największego – tyle, ilu mamy uczniów w grupie. Na najmniejszej kartce papieru nauczyciel rysuje/drukuje obrazek, który uczeń ma nazwać, powtarza czynność na każdej kartce, upewniając się, że nie powtarza obrazków. Zwija najmniejszy obrazek w kulkę, bierze większy papier i owija nim małą kulkę papieru, bierze kolejny i owija powstałą piłkę – powtarza czynność, aż utworzy wielką papierową kulę. Rzuca ją uczniom, każdy zdejmuje jedną warstwę i nazywa obrazek. Zabawa trwa tak długo, jak wiele warstw ma papierowa kula.

Komentarz nauczyciela: Należy zwrócić uwagę na zachowanie bezpieczeństwa podczas rzucania papierową kulą.

## 1.3. Simon says

Cel zabawy: skupienie uwagi

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel wciela się w rolę „Simona” lub osoba wybrana na „Simona” staje w środku i podaje komendy poprzedzone słowami „*Simon says...*”, wykonując jednocześnie podaną komendę. Uczestnicy zabawy wykonują komendę tylko wtedy, gdy jest ona poprzedzona słowami „*Simon says...*” i tylko jeżeli jest zgodna z tym, co demonstruje „Simon”. W przeciwnym wypadku uczestnicy zabawy nie mogą ruszyć się z miejsca.

Komentarz nauczyciela: Osoby, które się pomylą, zostają pomocnikami nauczyciela, rozglądają się po klasie i wskazują uczniów, którzy również się pomylili, po to, aby każdy uczeń miał swoją rolę i nie czuł się przegranym.



#### **1.4. What's missing?**

Cel zabawy: utrwalenie/powtórzenie słownictwa

Materiały: obrazki związane z danym słownictwem, tablica

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Rozwieszamy na tablicy obrazki z poznanymi wcześniej wyrazami. Jedno dziecko stoi przy tablicy i prosi resztę, aby zamknęła oczy.

Następnie zabiera jeden obrazek, a pozostali muszą odgadnąć, co zniknęło. Może zniknąć jeden obrazek lub – aby zwiększyć trudność zadania – więcej.

Komentarz nauczyciela: Zwracamy uwagę na to, aby dzieci nazywały brakujące obrazki w j. angielskim.

#### **1.5. Chinese whispers**

Cel zabawy: utrwalenie/powtórzenie słownictwa, kształtowanie wrażliwości słuchowej

Materiały: kreda/marker

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Jest to dość powszechna zabawa. Chinese Whispers może być przeprowadzona w tradycyjnej formie, czyli w kole. Hasło na początku może podać nauczyciel dziecku siedzącemu obok, po czym podawane jest „od ucha do ucha”. Jeśli wiadomość z odpowiednim hasłem dotrze do nauczyciela, grupa zdobywa punkt, natomiast jeśli zostanie przekształcone, punkt zdobywa nauczyciel. W innym wariantcie tej zabawy, można podzielić dzieci na dwie drużyny, które stają w rzędach przodem do tablicy. Pierwszy uczeń dostaje marker lub kredę, a nauczyciel stoi na końcu rzędów i podaje hasło pokazując ilustracje. Dzieci szybko muszą podbiec i szepnąć hasło tak, aby dotarło do dziecka na początku rzędu trzymającego kredę, następnie musi ono narysować hasło, które przekazała mu drużyna. Kto pierwszy ten lepszy, najszybsza drużyna otrzymuje punkt.



Komentarz nauczyciela: Należy zwrócić uwagę na zachowanie bezpieczeństwa podczas podbiegania do tablicy oraz rozdzielenie tablicy przy pomocy kredy na pół dla jednej i drugiej drużyny.

### **1.6. Taniec emocji**

Cel zabawy: skupienie uwagi

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel wypowiada słowa, np. angry, happy itp. i prosi o to, aby dzieci w swoim tańcu pokazywały te emocje. Następnie mówi „happy cat, angry dog” itp. - a dzieci tańczą tak, jakby zrobiły to zwierzęta.

Komentarz nauczyciela: W tej zabawie można przyspieszać tempo wypowiedzianych poleceń.

### **1.7. Pająk i muchy**

Cel zabawy: skupienie uwagi

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Jest to bardzo popularna gra, którą można zmieniać na wiele sposobów. Jednym z nich jest wersja, w której nauczyciel jest pająkiem, a uczniowie muchami. Na komendę Flies are flying! muchy latają po sali.

Gdy usłyszą The spider is catching!, zastygają w bezruchu. Dziecko, które się poruszy, zostaje zapytane przez nauczyciela z tematyki poruszanej na zajęciach np. What colour is it? lub What's it?. Jeśli zapytany uczestnik zna odpowiedź, bawi się dalej, jeśli nie, na jakiś czas trafia do sieci pająka. Tę zabawę można zastąpić różnymi postaciami np. w okresie świątecznym muchami mogą zostać renifery, a pająkiem Mikołaj.

Komentarz nauczyciela: Należy zwrócić uwagę na zachowanie bezpieczeństwa podczas zabawy.



### 1.8. Rymowanki z imionami

Cel zabawy: skupienie uwagi, poznanie imion uczestników

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel zachęca dzieci, aby przyłączyły się do zabawy, wypowiadając wierszyk: *Annie, Annie, look around Pick... (Zosia), let's have fun!*

W ten sposób wymieniamy wszystkie imiona i czekamy, aż zbierze się krąg dzieci trzy- mających się za ręce.

Komentarz nauczyciela: brak

### 1.9. Co masz pod krzesłem?

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa

Materiały: karty obrazkowe

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przed lekcją ukrywa karty obrazkowe pod krzesłami dzieci. Gdy uczniowie pojawią się w sali, nauczyciel zachęca do tego, by zajrzały, co kryje się pod krzesłem. Następnie po kolei nazywają w języku angielskim przedmiot, który znalazły.

Komentarz nauczyciela: Kartę należy ukryć pod krzesłem każdego ucznia.

### 1.10. Find somebody who...

Cel zabawy: skupienie uwagi

Materiały: kartki

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przygotowuje kartki, wypisując informacje dotyczące tego, jakich cech, czynności czy częstotliwości wykonywanych przez kolegów czynności uczniowie mają szukać. Następnie uczniowie wstają i chodzą





po klasie zadając pytania i zaznaczając na swoich kartach pracy imiona osób spełniających odpowiednie warunki.

Komentarz nauczyciela: W zależności od poziomu, można powtórzyć przed zabawą zadawanie pytań, rodzaje czynności i inne zagadnienia leksykalno-gramatyczne objęte przez grę.

### **1.11. What's happened in our lesson?**

Cel zabawy: rozwijanie rozumienia słów w języku angielskim

Materiały: woreczek

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przygotowuje, w zależności od pomysłu i potrzeby, jeden woreczek lub kilka (praca w grupach) z małymi przedmiotami (mogą być zabawki) w środku (np. grzebyk, samochodzik, bilet, jabłko, itp.), które mają odpowiadać słownictwu, które pojawi się na lekcji. Uczniowie odgadują przedmioty, następnie próbują połączyć je według kategorii/tematu.

Komentarz nauczyciela: Dzieci mogą rozpoznawać przedmioty także za pomocą zmysłu dotyku (trudniejsza wersja).

### **1.12. Let's wake up!**

Cel zabawy: rozwijanie rozumienia poleceń w języku angielskim

Materiały: karty obrazkowe

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie stają w różnych miejscach klasy/sali/korytarzu tak, aby mieć miejsce obok siebie na wyciągnięcie rąk. Nauczyciel podaje różne polecenia gimnastycznie lub pokazuje na kartach czynności np.: Jump 4 times!, Stomp like an elephant!

Komentarz nauczyciela: W tej zabawie można przyspieszać tempo wypowiedziania poleceń.



### **1.13. Tell your name and something about you!**

Cel zabawy: utrwalenie imion uczestników, utrwalenie wyrażen̄ związanych z czynnościami i emocjami

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: KaŹdy z uczniów wypowiada swoje imię, dołączając do tego dowolnie przez siebie wybrany gest. Reszta grupy powtarza to imię wraz z gestem.

Komentarz nauczyciela: Wykonywane gesty mogą mieć też z góry ustaloną tematykę np.: gest najbardziej charakterystyczny dla nas, czynnośc najczęściej wykonywana w wakacje, czynnośc obrazująca to, co najbardziej lubimy lub związana z emocjami np.: jestem uśmiechnięty

### **1.14. How are you today?**

Cel zabawy: utrwalenie imion uczestników, utrwalenie wyrażen̄ związanych z czynnościami i emocjami

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: KaŹdy z uczestników wypowiada swoje imię w określony, podany wcześniej przez nauczyciela sposób, np.: very happy, very sad, angry, afraid, question, shout itp.

Komentarz nauczyciela: Zmiana sposobu mówienia następuje po wypowiedzeniu się wszystkich uczestników zabawy.



### 1.15. Ballname

Cel zabawy: utrwalenie imion

Materiały: piłka

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie rzucają w kręgu piłką i mówią swoje imię i imię odbiorcy np. „Kasia to Ania”, „Ania to Basia”.

Komentarz nauczyciela: Można się umówić, że to czym rzucamy, to „granat”, „bomba”, „bakcyl” i dlatego należy go podawać jak najszybciej i niezmiernie uważnie tak, by go nie upuścić na podłogę i nikogo nie uderzyć. Gdy jednak upadnie, można głośno krzyknąć „Bum”.

### 1.16. Spider's web

Cel zabawy: rozwijanie rozumienia słów lub zwrotów w języku angielskim

Materiały: kłębek wełny

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przedstawia się i rzuca (po ziemi) do jakiejś osoby siedzącej w kręgu kłębek wełny, trzymając jednak jego koniec. Nauczyciel zadaje danej osobie pytanie np.: What's your name? Where are you from?, a osoba ta odpowiada na nie i rzuca kłębek do kogoś innego, trzymając jednocześnie nitkę przy sobie. Między osobami powstaje „pajęczna sieć”. Ostatnia osoba zaczyna zwijanie kłębka i mówi zdanie lub informacje o tej osobie.

Komentarz nauczyciela: brak



### 1.17. King isn't at home

Cel zabawy: rozwijanie rozumienia słów w języku angielskim

Materiały: karty obrazkowe

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel wybiera jedną osobę – króla lub królową.

Na początku dzieci (poddani) siedzą na dywanie. Każdy musi zapamiętać miejsce, w którym się znajduje. Króla lub królową nauczyciel sadza na krześle i daje im tamburyn lub inny instrument. W pewnym momencie król/królowa mówi *"The king/the queen is not at home"* – po tych słowach poddani mogą się poruszać. Gdy jednak usłyszą dźwięk instrumentu, muszą wrócić na swoje miejsce i wysłuchać króla: *"The king is back. Put your hat on/jump/bounce like a ball"*.

Komentarz nauczyciela: Zakres poleceń zależy tylko od nauczyciela lub wybranego ucznia.

### 1.18. Who's saying?

Cel zabawy: rozwijanie rozumienia słów w języku angielskim, rozwijanie spostrzegawczości

Materiały: karty obrazkowe

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy:

1. opcja – nauczyciel wybiera jedno dziecko. Staje ono plecami do grupy, najlepiej w pewnej odległości. Reszta dzieci siedzi na dywanie. Nauczyciel podchodzi do jednego z nich i pokazuje flashcard. Zadaniem ucznia jest powiedzenie, co przedstawia ilustracja. Trzeba to jednak zrobić głośno, aby dziecko stojące plecami do grupy usłyszało. Wybraniec musi spróbować zgadnąć, kto to powiedział. Jeśli mu się uda, zamienia się miejscem z mówcą.
2. opcja – wybraniec wychodzi na chwilę z sali. W tym czasie nauczyciel wybiera dziecko, które wypowie jakieś słowo. Jak już tego dokona, nauczyciel mówi



dzieciom, aby skuliły się na dywanie (jak kotki) tak, aby wybraniec nie widział, kto mówi. Następnie nauczyciel zaprasza dziecko. Może ono chodzić między dziećmi i nasłuchiwać, kto wypowiada słowo. Jeśli mu się uda zgadnąć, zamienia się miejscem z mówcą.

Komentarz nauczyciela: Zabawa dobrze sprawdza się w dużej grupie. Można w nią grać na kilka sposobów. Ważne jest to, aby zabawa odbywała się w ciszy.

### **1.19. Freeeeeeeeze**

Cel zabawy: rozwijanie rozumienia słów w języku angielskim

Materiały: karty obrazkowe, głośnik/magnetofon

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel umieszcza w sali karty obrazkowe tak, aby dzieci widziały je wszystkie. Włącza muzykę. Kiedy zatrzyma nagranie, wypowiada słowo, które dzieci muszą znaleźć na flashcards. Co jakiś czas, zamiast powiedzieć słowo, nauczyciel mówi FREEZE, a wtedy dzieci zastygają w bezruchu.

Komentarz nauczyciela: Jako nagranie może to być jakakolwiek piosenka lub melodia.

### **1.20. Dance of the ostriches**

Cel zabawy: rozwijanie rozumienia słów w języku angielskim

Materiały: karty obrazkowe,

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel wybiera z ochotników dwoje dzieci i przyczepia im na plecach obrazki. Następnie wchodzi oni do środka okręgu, który formują pozostałe dzieci. Ręce trzymają z tyłu i na komendę "Ready, steady go!" dzieci próbują zobaczyć, co ma na plecach kolega/koleżanka. Kto pierwszy powie, ten wygrywa.



Komentarz nauczyciela: Na początku trzeba ustalić reguły: dzieci stojące w okręgu nie podpowiadają, dzieci w środku zawsze muszą mieć ręce z tyłu i pozostać w okręgu.

### **1.21. Look for an envelope**

Cel zabawy: rozwijanie rozumienia słów w języku angielskim

Materiały: karty obrazkowe, koperty

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Do kolorowych kopert nauczyciel wkłada obrazki, małe przedmioty lub polecenia. Umieszcza je w różnych miejscach w sali. Pokazuje uczniom kopertę i mówi: „This is an envelope.” „This envelope is green.” „I am holding a green envelope”. Zapowiada, iż wraz z uczniami idą na poszukiwanie kopert. Nauczyciel prosi o znalezienie konkretnego koloru koperty: „Can you find a red envelope?” Znalazca otwiera kopertę i nazywa rzecz z obrazka/przedmiot lub przynosi do przeczytania i wykonuje polecenie.

Komentarz nauczyciela: Nauczyciel może pomagać gestem, mimiką, wyrazami „hot” and „cold” lub używać zdań typu: „It’s close to the ball.” „Look at the books!” „Go to the window!”, „Turn right!” etc.

### **1.22. Rock, paper, scissors**

Cel zabawy: rozgrzewka przed lekcją

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie rywalizują grając w grę „Rock, paper, scissors” (kamień, papier, nożyce). Kamień pokazujemy poprzez zaciśniętą pięstkę, papier poprzez otwartą dłoń, nożyce poprzez pokazanie palca wskazującego i środkowego (znak pokoju).

- kamień i papier – wygrywa papier
- kamień i nożyce – wygrywają nożyce



- papier i nożyce – wygrywają nożyce
- kamień i kamień/papier i papier/nożyce i nożyce – dogrywka

Komentarz nauczyciela: Można zagrać w 3 rundy tzw. do trzech razy sztuka.

Osoba, która przegra, otrzymuje słówko/pytanie/zadanie od swojego przeciwnika.

### 1.23. True or false

Cel zabawy: rozwijanie rozumienia słów w języku angielskim

Materiały: kartki

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Na kartce nauczyciel wypisuje trzy zdania lub wyrazy na swój temat, dwa prawdziwe i jedno kłamstwo. Zadaniem ucznia jest zgadnięcie, które zdanie jest fałszywe.

Komentarz nauczyciela: Uczeń może zadać dwa pytania pomocnicze po to, żeby móc wykryć nasze kłamstwo. Kiedy już zgadnie, zamieniamy się rolami.

### 1.24. Eeeny Meeny Miney Moe

Cel zabawy: rozwijanie rozumienia słów w języku angielskim

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Wykorzystując popularną anglojęzyczną rymowanekę, wybieramy jedno dziecko z grupy, które dostaje zadanie specjalne, np. *clap your hands, jump, find something pink* – wszystko zależy od tego, jakie tematy zdążyliśmy już omówić. Jak mu się uda, siada obok nauczyciela i to ono zaczyna wyliczać (zazwyczaj z pomocą pozostałych).

Komentarz nauczyciela: W dużych grupach można wybierać dzieci parami lub nawet w trójkach, tylko wcześniej trzeba je odpowiednio podzielić tak, by było wiadomo na kogo wypadło.



### 1.25. Hello nose!

Cel zabawy: rozwijanie rozumienia słów w języku angielskim

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: witamy się odpowiednimi częściami ciała (np. *nose to nose*, *ear to ear*). Dotykając wskazanych części ciała u kolegi lub koleżanki.

Komentarz nauczyciela: Okazuje się, że można witać się też własnym nosem, uchem, podbródkiem. I to na różne sposoby. Po prostu je wskazując lub np. kładąc na wybranej części ciała zakrętkę od butelki.

### 1.26. Jump, clap, stomp...

Cel zabawy: rozwijanie rozumienia słów w języku angielskim

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel dyktuje jakąś sekwencję ruchów. Najpierw powoli, prezentując je wszystkim uczniom, następnie coraz szybciej i szybciej. Dążymy do tego, by dzieci wykonywały je zupełnie same, śledząc rytmicznie powtarzane polecenia nauczyciela.

Komentarz nauczyciela: brak

### 1.27. Pick a colour

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa

Materiały: karty obrazkowe, koperty

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Zabawa idealna na przećwiczenie znajomości nazw (i ich położenia) przedmiotów znajdujących się w sali. Na początku zajęć nauczyciel prosi wszystkie dzieci by każde z nich wybrało dowolny kolor, który jest w stanie





odnaleźć w sali. Następnie uczestnicy zabawy podbiegają do rzeczy w danym kolorze, np. drzwi, kredki, dywanu itp.

Komentarz nauczyciela: Nauczyciel dodatkowo może zadawać każdemu pytanie *What is it?*

### **1.28. Weather dance**

Cel zabawy: rozwijanie rozumienia słów w języku angielskim

Materiały: karty obrazkowe,

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Każde dziecko losuje obrazek przedstawiający jakiś rodzaj pogody, po czym go nazywa. Następnie nauczyciel włącza muzykę, prosi dzieci by uważnie słuchały i wydaje komendy: *It's cloudy* – wówczas tańczą dzieci trzymające chmurki, *It's sunny* – tańczą dzieci trzymające słoneczka itd.

Komentarz nauczyciela: Zabawę można wykorzystać właściwie do powtórzenia dowolnego słownictwa, jednak pogoda jest zdecydowanie najbardziej uniwersalna.

### **1.29. Magiczny krąg**

Cel zabawy: utrwalenie materiału leksykalnego

Materiały: karty obrazkowe, koperty

Liczba uczestników: do 15 osób

Przebieg zabawy: Ustawiamy w kręgu krzesła. Krzesel jest o jedno mniej niż uczniów. Nauczyciel czyta historyjkę, w trakcie której uczniowie spacerują wokół. Gdy w tekście pojawi się wyraz należący do ustalonej wcześniej grupy np. kolory lub części ciała, uczeń stara się usiąść na krześle. Gracz, dla którego zabraknie miejsca, odpada.

Komentarz nauczyciela: Nauczyciel zwraca uwagę na bezpieczeństwo podczas zabawy.



### 1.30. Verbs game

Cel zabawy: utrwalenie nazw czasowników

Materiały: kartoniki

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przygotowuje kartoniki z nazwami różnych czynności np. run, swim, fly, dance, walk itp. Kartoniki rozmieszczone są na podłodze. Uczniowie stoją w grupie. Jeden z uczniów pokazuje jakąś czynność. Reszta grupy musi odnaleźć odpowiedni kartonik i stanąć obok niego.

Komentarz nauczyciela: brak

### 1.31. Wyścig rzędów

Cel zabawy: rozwijanie rozumienia słów w języku angielskim

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel dzieli klasę na dwa rzędy, każdemu z uczniów przyporządkowuje liczbę. W ten sposób tworzymy pary po jednej osobie z każdego rzędu. Następnie wywołuje jakiś numer np. „two” i wówczas osoby z tym numerem podchodzą do nauczyciela i wykonują jego polecenie. Polecenia mogą być różne w zależności od możliwości uczniów np. translate into English or Polish, draw, write, show me itp. Rząd, z którego uczeń szybciej wykonał polecenie otrzymuje punkt. Wygrywa rząd z największą liczbą punktów.

Komentarz nauczyciela: Zabawa ta może być stosowana na każdym poziomie zaawansowania, doskonale nadaje się przy powtarzaniu różnego rodzaju materiału leksykalno-gramatycznego.



## 2. Przerwa, która uczy /Aktywne przerywniki

W rozdziale drugim znajdziemy odpowiedzi na pytania dotyczące tego, co zrobić, gdy uczniom doskwiera znużenie. Warto wtedy zastosować aktywną przerwę, która oprócz rozluźnienia, pomoże w skupieniu uwagi i dalszej efektywnej pracy na lekcji.

### 2.1. Spiders and flies

Cel zabawy: rozwijanie sprawności fizycznej

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Do tej zabawy nauczyciel potrzebuje jednej osoby, która będzie pająkiem i kilkoro innych uczniów, którzy będą muchami. SPIDER woła „FLIES ARE FLYING”, wtedy uczniowie biegają po sali. Gdy zawoła SPIDER IS COMMING, uczniowie zatrzymują się i stają nieruchomo, a pająk szuka osoby, która się poruszyła. Osoba ta staje się pająkiem.

Komentarz nauczyciela: brak

### 2.2. Twister with a twist

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa, reakcja na język gestem

Materiały: mata do gry „Twister”, karty obrazkowe, woreczki z piaskiem lub łapki na muchy

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Na macie do gry „Twister” umieszczamy różne obrazki. Dzieci zostają podzielone na grupy, stają w rzędach i otrzymują woreczek z piaskiem (lub łapkę na muchy). Ich zadaniem jest wycelować w wybrany obrazek, który następnie muszą nazwać. Jeśli obrazek zostanie nazwany poprawnie, uczeń podaje woreczek lub łapkę kolejnej osobie, jeśli nie, musi wykonać dodatkowe



zadanie np.: Jump 3 times, Turn around itd. Jeśli na początku danej drużyny pojawi się osoba, która rozpoczęła grę, ta grupa wygrywa.

Komentarz nauczyciela: Jeśli nauczyciel nie posiada maty do gry „Twister”, można rozłożyć karty na podłodze.

### **2.3. Go fishing!**

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: karty obrazkowe

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przygotowuje karty obrazkowe np. z jedzeniem.

Rozdaje każdemu dziecku po jednym obrazku, nie może go pokazywać innym.

Dzieci siadają w kole i po kolei zadają wybranej przez siebie osobie pytanie

o wybrany produkt np. „Have you got a ...?”. Jeśli zapytana osoba nie ma

wskazanego obrazka, odpowiada „No, sorry. Go fishing”. A jeśli ma, to dziecko,

które odgadło, zatrzymuje kartę. Wygrywa uczeń, który uzbiera najwięcej kart.

Komentarz nauczyciela: brak

### **2.4. Bingo**

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: plansze, pionki/kapsle/pchełki/kamyczki/ziarenka/pompony

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie otrzymują plansze oraz pionki. Nauczyciel rozkłada karty obrazkiem do dołu, następnie prosi kolejno uczniów o ich odkrywanie.

Osoba, która ma odkryty obrazek na swojej planszy, zakrywa go. Zwycięża uczeń, który ma zakrytą ustaloną liczbę obrazków.

Komentarz nauczyciela: Można rozegrać zabawę na kilka sposobów np.:

zakrywając 3 pola w pionie, w poziomie lub po skosie, bądź inną ustaloną liczbę pól – mogą też być wszystkie zakryte.



## 2.5. Catch a fish

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: obrazki, sznurki ze spinaczem

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przygotowuje obrazki i na nich umieszcza spinacze.

Odwraca je obrazkiem do dołu lub, w celu ułatwienia, uczniowie mogą widzieć obrazki. Na patykach zawiązujemy sznurek razem z magnesem. Nauczyciel lub wybrany uczeń podaje wyraz, a zadaniem uczniów jest jak najszybsze znalezienie usłyszanego odpowiednika w postaci obrazka.

Komentarz nauczyciela: brak

## 2.6. Where is...

Cel zabawy: tworzenie prostych pytań

Materiały: kubki, karteczki samoprzylepne, długopis, przedmiot do schowania (np.: kamień, figurka)

Liczba uczestników: 2-3 osoby

Przebieg zabawy: Nauczyciel przygotowuje kilka kubków, na których przykleja po jednej karteczce samoprzylepnej na kubku z napisanym wyrazem. Uczeń odwraca się, a nauczyciel chowa jakiś przedmiot pod jednym z kubków. Następnie uczeń próbuje zgadnąć, pod którym kubkiem znajduje się dany przedmiot pytając np.: „Is it under the tiger?” (kubek z wyrazem “tiger”). Jeżeli uczeń zgadnie za pierwszym razem, dostaje jeden punkt, jeżeli za drugim to dwa itd. Potem zamieniamy się miejscami i tak przez jakieś 3-4 rundy. Wygrywa osoba (lub grupa), która pod koniec gry ma najmniej punktów.

Komentarz nauczyciela: Gra rozgrywa się jednocześnie w kilku grupach.



## 2.7. Snap the card

Cel zabawy: utrwalenie poznanej słownictwa

Materiały: karty obrazkowe lub wyrazowe, packa na muchy lub piłka

Liczba uczestników: dowolna liczba uczestników

Przebieg zabawy: Nauczyciel rozkłada karty obrazkowe/wyrazowe.

Po wypowiedzeniu słowa z karty, dzieci mają za zadanie klepnąć odpowiedni obrazek ręką lub packą na muchy.

Komentarz nauczyciela: Można uczniów podzielić na drużyny.

## 2.8. Find the card

Cel zabawy: utrwalenie poznanej słownictwa, rozwijanie sprawności fizycznej

Materiały: karty obrazkowe, piosenka

Liczba uczestników: dowolna liczba uczestników

Przebieg zabawy: Nauczyciel rozkłada karty w sali, włącza piosenkę (najlepiej związaną z poznany temat). Kiedy zatrzyma piosenkę, wypowiada słowo, które dzieci muszą jak najszybciej odnaleźć w sali.

Komentarz nauczyciela: brak

## 2.9. High five

Cel zabawy: kategoryzowanie słownictwa, odpowiednia reakcja na usłyszany wyraz

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Każda osoba w ławce odpowiedzialna jest za reagowanie na słowa z danej dziedziny, jaką wyznaczył jej nauczyciel np.: Kasia reaguje na nazwy owoców, a Ola na zwierzęta. Nauczyciel w miarę szybko wymienia kolejne nazwy (bananas, a dog, an orange, a rabbit...). Uczeń, który usłyszy słowa ze swojej dziedziny, przybija szybko piątkę osobie, z którą siedzi w ławce.



Komentarz nauczyciela: Można zmienić reakcje na usłyszane słowa (np.: podskoczyć, klasnąć w ręce).

### **2.10. What's wrong?**

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: karty obrazkowe, wyrazy, tablica, magnesy

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie dopasowują karty obrazkowe do napisów na tablicy.

Po kilkukrotnym powtórzeniu i wspólnym głośnym czytaniu słów, nauczyciel prosi, by uczniowie zamknęli na chwilę oczy, a wtedy on zmienia ustawienie kart.

Dzieci otwierają oczy, a nauczyciel zadaje pytanie „What's wrong?”. Chętne osoby przesuwać karty na właściwe miejsce.

Komentarz nauczyciela: brak

### **2.11. Quickly, quickly**

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: karty obrazkowe

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel bardzo szybko pokazuje uczniom znane im już karty obrazkowe. Dzieci wspólnie mówią, co jest na karcie. Następnie nauczyciel przyspiesza tempo.

Komentarz nauczyciela: brak



### 2.12. Guess what...

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: karty obrazkowe

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel powoli odsłania znane uczniom karty obrazkowe.

Karta kawałek po kawałku wyłania się np. zza białej kartki papieru lub kartki z powycinanymi dziurami. Kto pierwszy rozpozna co to, podnosi rękę i odpowiada.

Komentarz nauczyciela: brak

### 2.13. Bez słów

Cel zabawy: tworzenie podstawowych zdań, pokazywanie odpowiednich gestów

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczymy dzieci komunikacji bez słów, „pokazując” znaczenia słów wymawianych przez nauczyciela. Pokazujemy gesty, np.

1. Ja (I/ me) – wskazujemy na siebie,
2. Ty (you) – wskazujemy na inną osobę,
3. Lubić (like) – robimy gest przytulania,
4. To (it) – wskazujemy przedmiot,
5. Jeść (eat) – ręce kierujemy do ust,
6. Pomóc (help) – dłonie złożone razem.

W ten sposób możemy prezentować gestami zdania: „I like you”, „I eat”, „I help you”. Dzieci pokazują, a my mówimy, potem na odwrót; jedno dziecko pokazuje, a reszta odczytuje.

Komentarz nauczyciela: brak





## 2.14. Pop-corn

Cel zabawy: reagowanie na polecenia

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Zabawa, która rozbudzi uczniów, gdy nauczyciel zauważy spadek koncentracji u dzieci. Nauczyciel mówi słowo „pop” – uczniowie na to hasło wstają z miejsc. Następnie wypowiada słowo „corn” – wówczas uczniowie siadają. W kolejnym kroku przyspiesza tempo „pop, pop, corn, pop, corn, corn, pop”.

Komentarz nauczyciela: brak

## 2.15. Who took the cookie?

Cel zabawy: współdziałanie w grupie

Materiały: słoik, obrazek ciasteczek

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Wszystkie dzieci siedzą w kole. Na środku stawiamy umowny słoik na ciasteczka, a w nim ciasteczko. Nauczyciel prosi, aby dzieci zamknęły oczy. Jedno z nich dostaje ciasteczko, tak aby inni nie widzieli. Dzieci otwierają oczy, wciąż nie wiedząc, kto ma ciasteczko. Rozpoczynają śpiewanie piosenki, typując kolejne dzieci, które podejrzewają o posiadanie ciastka.

Tekst:

Who took the cookie from the cookie jar?

Kasia took the cookie from the cookie jar!

Kasia: Who, me?!

Reszta: Yes, you!

Kasia: Not me!

Reszta: Then who?

Kasia: Tomek!

Who took the cookie from the cookie jar?



Tomek took the cookie from...etc.

Komentarz nauczyciela: brak

### **2.16. Find... / Bring me...**

Cel zabawy: reagowanie na polecenia

Materiały: karty obrazkowe

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Karty obrazkowe rozkładamy w sali np. w czterech jej rogach, a następnie wydajemy polecenie, np. *Find a banana*, wtedy wszystkie dzieci muszą podbiec do odpowiedniego obrazka. Tę grę możemy wykorzystać przy nauce kolorów czy kształtów nawet nie mając przy sobie odpowiednich obrazków wystarczy, że w pomieszczeniu, w którym prowadzimy zajęcia, znajduje się dużo przedmiotów w różnych kolorach i kształtach.

Komentarz nauczyciela: Można poprosić dziecko o przyniesienie odpowiedniego przedmiotu.

### **2.17. Train**

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: karty obrazkowe

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: W tej zabawie rozkładamy karty obrazkowe w dowolnych miejscach w sali, dzieci ustawiają się w pociąg, który jeździ od stacji do stacji (od jednej karty do drugiej), zatrzymując się przy każdej stacji i głośno wypowiadając jej nazwę.

Komentarz nauczyciela: brak



## 2.18. Puszka Simona

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa, reakcja na polecenia

Materiały: pudełko lub puszka, karty obrazkowe lub zadania

Liczba uczestników: dowolna liczba uczestników

Przebieg zabawy: Do przeprowadzenia tej zabawy potrzebujemy pudełka lub puszki, w której możemy umieścić karty z obrazkami lub zadaniami dla dzieci.

Dzieci siadają w kole i podają sobie po kolei puszkę. Każdy wyciąga z niej zadanie (zapisane wcześniej przez nauczyciela) i musi zaprezentować je reszcie grupy.

Zadania mogą być bardzo proste, np. *Jump three times*, lub bardziej

skomplikowane – stopień trudności zależy od wieku uczniów i poziomu, do którego mamy dostosować zabawę. Jeżeli nasi uczniowie jeszcze nie umieją czytać, możemy przygotować je w formie rebusów do rozwiązania, co będzie dodatkową atrakcją, czy też zwykłych obrazków.

Komentarz nauczyciela: Zabawa może być też wykorzystana na końcu lekcji – jeśli uczeń odpowie lub wykona zadanie poprawnie, może iść na przerwę lub nie ma zadania domowego.

## 2.19. Colours

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa z kategorii „kolory”, współdziałanie w grupie

Materiały: kolorowe karteczki

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Rozdajemy dzieciom (mogą też losować) kolorowe karteczki, które trzymają wysoko w górze (lub przyklejają na siebie – w dowolnym miejscu).

Na znak nauczyciela uczniowie rozpoczynają poszukiwania osób z tym samym kolorem.

Komentarz nauczyciela: brak



## 2.20. Name spell

Cel zabawy: współdziałanie w grupie, rozwijanie sprawności fizycznej

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przedstawia uczniom rymowanekę, w której uczniowie wybierają osobę z klasy, która ma wykonać wskazaną czynność.

Treść rymowanki:

Quiet here! Quiet there!

(Martyna) casts a spell!

Abacadabra, abracadee, you're (climbing high)!

1, 2, 3!

Komentarz nauczyciela: brak

## 2.21. Hot potato

Cel zabawy: współdziałanie w grupie, utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: karty obrazkowe, muzyka, ziemniak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Dzieci siedzą w kole. Na środku rozsypane są obrazki tłem do góry. Podczas gdy gra muzyka dzieci podają sobie ziemniaka. Osoba, która nie zdąży podać ziemniaka, podczas gdy muzyka się skończy – odwraca jedno słówko, które nazywa w j. angielskim.

Komentarz nauczyciela: Ziemniaka można zastąpić innymi przedmiotami.



## 2.22. I like/I don't like

Cel zabawy: wyrażanie własnej opinii na dany temat

Materiały: karty z buźkami, karty wyrazowe/karty obrazkowe/przedmioty

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel umieszcza karty z buźkami w różnych miejscach sali.

Należy wytłumaczyć uczniom, że smutna buzia reprezentuje to, że czegoś nie lubimy, a wesoła, że coś lubimy. Nauczyciel mówi głośno słowa, np. nazwy produktów spożywczych lub kolorów. Zadaniem dzieci jest określenie, czy coś lubią czy nie przez podbiegnięcie do odpowiedniej karty.

Komentarz nauczyciela: Kiedy uczniowie jeszcze nie do końca opanowali słownictwo lub kiedy chcemy wprowadzić dodatkowe słowa, warto wykorzystać karty obrazkowe lub przedmioty. Wówczas nauczyciel mówi nazwę produktu, a następnie pokazuje obrazek lub przedmiot.

## 2.23. Family time

Cel zabawy: reakcja na polecenie, rozwijanie skupienia, utrwalenie słownictwa

Materiały: historyjka o rodzinie Fischer

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przydziela każdemu uczniowi jakąś rolę w historyjce, którą będzie opowiadał. Jej głównym wątkiem może być na przykład niedziela u rodziny Fischer, osobami: państwo Fischer, ich dzieci Helga i Peter, dziadkowie, ciotka Eva, wujek Hans, kuzyni i kuzynki, koleżanki, koledzy, sąsiedzi, pies, kot itd.

Liczba osób zależy od liczebności klasy. Nauczyciel powoli opowiada historyjkę.

W chwili, gdy wymieni którąś z osób, uczeń pełniący jej rolę powinien wstać, wykonać obrót i usiąść. Nauczyciel powinien wypowiadać tekst raczej powoli.

Jeśli w danej klasie zabawa ta przeprowadzana jest po raz kolejny, tempo opowiadania można przyspieszyć.

Komentarz nauczyciela: Temat opowiadania może być dowolny np.: zwierzęta, zabawki, pogoda itd.



### 2.24. Parrots

Cel zabawy: rozwijanie koncentracji, utrwalenie słownictwa, utrwalenie wymowy

Materiały: karty obrazkowe, tablica

Liczba uczestników: dowolna liczba

Przebieg zabawy: Nauczyciel zamienia dzieci magicznym sposobem w papugi, które powtarzają za nim nazwy. W celu podniesienia stopnia trudności, zadaniem uczniów jest powtarzać tylko wtedy, gdy słowo, które wymawia nauczyciel, zgadza się ze wskazaną kartą na tablicy.

Komentarz nauczyciela: Gdy uczeń popełni błąd i powtórzy wtedy, gdy nie powinien, może odpaść z zabawy lub dostać dodatkowe zadanie do wykonania

### 2.25. Magic eyes

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: karty obrazkowe lub karty wyrazowe

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel rozwiesza 6-8 kart na tablicy w jednym rzędzie i zaczyna rytmicznie powtarzać nazwy wszystkich kart, następnie odwraca jedną z nich i znowu powtarza wraz z uczniami nazwy, razem z tą zasłoniętą i tak dalej, aż zasłoni wszystkie karty.

Komentarz nauczyciela: brak

### 2.26. Feather

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa z tematu części ciała

Materiały: piórka

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Zadaniem dzieci jest praca w parach – jedno dziecko zamyka oczy, a drugie dotyka piórkiem ręki/nosa czy innej części ciała, aby osoba z zamkniętymi oczami mogła odpowiedzieć po angielsku, gdzie jest piórko.

Komentarz nauczyciela: Zamiast piórka można wykorzystać inny przedmiot.



### 2.27. Balloons

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa, rozwijanie sprawności fizycznej

Materiały: balony, długopisy permanentne

Liczba uczestników: dowolna liczba osób (uzależniona od wielkości sali)

Przebieg zabawy: Na lekcji uczniowie piszą na balonie słówka. Następnie nauczyciel dzieli klasę na dwie grupy. Cała klasa staje i podrzuca pozostałe balony w górę. Zadaniem dzieci jest odbijać balony i wymawiać słówka, które są napisane na balonie. Gra kończy się, kiedy choć jeden balon dotknie ziemi.

Gramy kilka razy, następnie zamieniamy balony.

Komentarz nauczyciela: Z użyciem balonów można również zagrać w inną grę.

Uczniowie piszą jedną literkę na balonie, przekazują następnemu dziecku balon, aby napisało kolejną literkę tak, aby utworzyć jakiś wyraz w języku obcym.

### 2.28. Bomba

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa, tworzenie poleceń, zdań, pytań

Materiały: kostki, pytania/słownictwo/zdania

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie podzieleni są na dwie grupy i kolejno wykonują zadania przygotowane przez nauczyciela, a następnie rzucają kostką. Liczba wylosowanych oczek to zdobyte przez nich punkty. Wyjątkowość gry polega jednak na wprowadzeniu dwóch numerów do zadań specjalnych. Każda z grup wybiera odrębną cyfrę od 1 do 6. Jeśli podczas zabawy wylosują wybraną przez siebie liczbę, zamieniają się punktami z przeciwnikiem. Przykładami zadań mogą być proste pytania szczegółowe lub celujące w praktykę konkretnej struktury gramatycznej (np. *How often...? Do you like...?*, itd.), a także bardziej sprecyzowane (np. *How old is your brother?*”, itd.).

Komentarz nauczyciela: Nauczyciel może odwrócić nieco role i poprosić uczniów o sformułowanie logicznego pytania do podanej odpowiedzi. Gra jest też świetną okazją do utrwalenia słownictwa. Można układać zdania z podanymi słowami, czy



też tworzyć listy słów do kategorii bądź definiować wyrażenia – możliwości są nieograniczone i całkowicie zależne od wyobraźni nauczyciela.





### 3. Eksperymenty

W rozdziale trzecim pokazane są możliwości wykorzystania eksperymentów na lekcji języka obcego. Już co najmniej od czasów Johna Deweya wiadomym jest, że aby się czegoś nauczyć i to zrozumieć, musimy sami tego doświadczyć. Przedstawiamy nieskomplikowane eksperymenty na lekcjach języków obcych, które mogą wspomóc procesy uczenia się, rozszerzyć zasób słownictwa poznanego na lekcjach oraz przygotować ucznia do skutecznego używania języka obcego w codziennych sytuacjach.

#### 3.1. Rainbow

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa związanego z kolorami

Materiały: szklanki z wodą, ręczniczki papierowe oraz barwniki w różnych kolorach

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Szklanki ustawiamy w rzędzie i „łączymy” je ręcznikiem papierowym. Do każdej szklanki dodajemy kilka kropel różnych barwników. Uczniowie będą mogli zauważyć, jak zabarwiają się ręczniczki w różnych kolorach tęczy oraz nazwać wszystkie kolory w języku angielskim. W trakcie całego eksperymentu uczniowie mogą śpiewać piosenkę o tematyce tęczy.

Komentarz nauczyciela: Należy zwrócić szczególną uwagę na bezpieczeństwo podczas wykonywania eksperymentu. Można podzielić dzieci na małe grupy, tak aby każda z nich mogła przeprowadzić ten eksperyment lub ustawiamy szklanki na środku klasy, a uczniowie siadają w kręgu i obserwują zachodzące zmiany śpiewając „tęczową piosenkę”.



Ilustracja 1. Rainbow; źródło: [mojedziecikreatywnie.pl/eksperyment-wedrujaca-woda](http://mojedziecikreatywnie.pl/eksperyment-wedrujaca-woda)

### 3.2. The Shadow Game

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa

Materiały: karty obrazkowe z dowolnego słownictwa

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Ten eksperyment ma miejsce na zewnątrz, w miejscu, gdzie widoczne będą cienie dzieci. Uczniowie wybierają jeden obrazek, a ich zadaniem jest pokazać go w formie cienia widocznego na ziemi. Reszta klasy odgaduje, co było na obrazku.

Komentarz nauczyciela: Można podzielić dzieci na dwie drużyny, które będą rywalizowały ze sobą. Ta drużyna, która odgadnie więcej cieni- wygrywa.

### 3.3. Kolorowi detektywi

Cel zabawy: utrwalenie nazw kolorów

Materiały: tablica, karty obrazkowe z kolorami lub kolorowa kreda

Liczba uczestników: dowolna

Przebieg zabawy: Nauczyciel informuje uczniów, że czeka ich niesamowite zadanie: zamienią się w małych naukowców, którzy będą rozwiązywali problem



z kolorami poprzez doświadczenie. Rysuje pięć kółek na tablicy i koloruje je na fioletowo, pomarańczowo, zielono, czarno i biało. Nauczyciel może przyczepić magnesami flashcards w odpowiednich kolorach w środku każdego kółka, zamiast je kolorować. Nauczyciel proponuje uczniom, aby narysowali pięć pustych kółek w zeszyte lub na kartce. Zadanie uczniów polega na tym, aby używając swoich kredek (niebieska, czerwona, żółta, biała, czarna), pokolorowali kółka na kolory, które widzą na tablicy. Aby to zrobić, będą musieli użyć dwóch różnych kredek do jednego kółka oraz „wymieszać” kolory, aby stworzyć nowe. Komentarz nauczyciela: brak

### 3.4. Masa solna

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa

Materiały: szklanka soli, szklanka mąki, 1/2 szklanki wody

Liczba uczestników: dowolna

Przebieg zabawy: Masa solna powinna mieć plastyczną konsystencję, dzięki czemu dzieci będą mogły ją ugniatać, ścisnąć lub wałkować i tworzyć różne figurki. Aktywność ta świetnie rozwija wrażliwość zmysłową oraz kreatywność u najmłodszych. Zadaniem uczniów jest przygotowanie jednej figurki w tematyce, o którą nauczyciel poprosi np. Autumn, Animals lub Food. Następnie każde dziecko wymienia j. angielskim rzecz, którą wykonało. W starszych grupach możemy poprosić o ułożenie zdania z wykorzystaniem nazwy lub o przygotowanie opisu danej figurki (np. opis zwierzątka).

Komentarz nauczyciela: Taka aktywność świetnie się sprawdzi jako utrwalenie i podsumowanie zakresu materiału omawianego na zajęciach.



### 3.5. Ice thing

Cel zabawy: stymulacja układu dotykowego

Materiały: kolorowe figurki zwierząt, woreczki, woda, opryskiwacz

Liczba uczestników: dowolna

Przebieg zabawy: Do tej aktywności potrzebujemy kolorowych figurek/zwierzątek, które wkładamy do woreczków, zalewamy wodą i umieszczamy w zamrażalniku co najmniej na kilka godzin przed wykonaniem zabawy. Następnie przygotowujemy pojemnik, w którym umieszczamy nasze mrożone kule i zadaniem dziecka jest spryskać je ciepłą wodą z wykorzystaniem opryskiwacza. Po wykonaniu zadania, dziecko wymienia i powtarza kolory figurek lub nazwy zwierząt. Dodatkowo możemy zachęcić do wspólnego liczenia wszystkich przedmiotów znalezionych w lodzie.

Komentarz nauczyciela: Zabawa świetnie stymuluje układ dotykowy, co więcej pobudza wzrok oraz koordynację wzrokowo-ruchową, idealnie sprawdzi się na wakacyjnych zajęciach, warsztatach językowych jak i terapii sensorycznej z uczniami.



Ilustracja 2. Ice thing; źródło: [nauczycielkaangielskiego.pl/kraina-lodu](http://nauczycielkaangielskiego.pl/kraina-lodu)



### 3.6. Bean seeds

Cel zabawy: umiejętność hodowli fasolki, umiejętność prowadzenia obserwacji

Materiały: nasiona fasoli (fasola „Jaś”), mały słoiczek, wata (można użyć gazy), woda, stoik

Liczba uczestników: dowolna

Przebieg zabawy: Rozpoczynamy od przygotowania słoiczka z odrobiną wody na dnie, w którym umieszczamy mocno nasączoną wodą watę i układamy jedno lub kilka nasion fasoli (możemy postawić słoiczek z wodą na parapecie, aby nasionko miało dostęp do światła, ale nie jest to konieczne). Codziennie uczniowie prowadzą obserwację i czekają, aż fasolka wypuści swoje pierwsze kielki.

Dodatkowo sprawdzają, czy wata jest dobrze nasączona, jeśli brakuje wody to ją uzupełniają. Po 6/7 dniach hodowli możemy zaobserwować pierwsze małe listki.

Natomiast po 9/10 dniach widoczna jest łodyga oraz piękne zielone listki.

Po „zakończeniu” hodowli możemy zaangażować dzieci do przesadzenia roślinki do ziemi. Ponadto, aby cały ten proces hodowli fasolki wzbogacić językowo, nauczyciel przygotowuje kartę pracy do uzupełnienia, który może przydać się na czas obserwacji.

Komentarz nauczyciela: brak

SEED	<input type="text"/>
ROOTS	<input type="text"/>
STEM	<input type="text"/>
LEAVES	<input type="text"/>
FLOWERS	<input type="text"/>

[WWW.NAUCZYCIELKAANGIELSKIEGO.PL](http://WWW.NAUCZYCIELKAANGIELSKIEGO.PL)

Ilustracja 3. Bean seeds; źródło: [nauczycielkaangielskiego.pl](http://nauczycielkaangielskiego.pl)



### 3.7. Our volcano

Cel zabawy: utrwalenie nazewnictwa dotyczącego kolorów

Materiały: soda oczyszczona, ocet, barwniki spożywcze w różnych kolorach , szklanki, łyżka

Liczba uczestników: dowolna

Przebieg zabawy: Eksperyment „Wybuchający wulkan” jest ciekawą propozycją dotyczącą przyswajania i powtórki nazw kolorów w języku obcym. Do szklanki wysypujemy około 2/3 łyżki sody oczyszczonej i mieszamy z odrobiną barwnika spożywczego, aby nasza lava przybrała pożądany kolor. Następnie wlewamy jednym ruchem ocet do przygotowanej wcześniej „mikstury” i obserwujemy reakcję, która zachodzi w jego wnętrzu. Dzieci wymieniają kolory, jakie powstały w trakcie eksperymentu, następnie szukają w sali przedmiotów w danym kolorze.

Komentarz nauczyciela: Wulkan wybucha pianą. W rzeczywistości są to bąbelki, które są napełnione dwutlenkiem węgla, powstałe w wyniku połączenia octu (kwasu) z sodą oczyszczoną (zasada). Jeśli przygotujemy więcej barwników, będziemy mogli utrwalić więcej kolorów.



Ilustracja 4. Our volcano; źródło: [nauczycielkaangielskiego.pl/wulkaneksperyment](http://nauczycielkaangielskiego.pl/wulkaneksperyment)



### 3.8. Pogoda w słoiku

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa związanego z pogodą

Materiały: słoiki, woda, barwniki spożywcze, żółty pompon, waciki kosmetyczne, brokaty, płyn do mycia naczyń

Liczba uczestników: dowolna

Przebieg zabawy: Przygotowujemy słoiki i wypełniamy je wg instrukcji:

**Słoik nr 1** „Słoneczna pogoda” – wypełniamy butelkę wodą do ok  $\frac{7}{8}$  wysokości. Dodajemy kroplę niebieskiej farby lub barwnika spożywczego. Wrzucamy duży żółty pompon – „słońce”. Zakręcamy nakrętkę i oklejamy ją żółtą lub niebieską taśmą izolacyjną. U góry butelki możemy nakleić etykietkę przedstawiającą słoneczną pogodę.

**Słoik nr 2** „Niebo z chmurami” – wypełniamy butelkę wodą do ok  $\frac{3}{4}$  wysokości. Dodajemy kroplę niebieskiej farby lub barwnika spożywczego. Następnie wrzucamy kilka wacików kosmetycznych w kulkach. Zakręcamy nakrętkę i oklejamy ją niebieską taśmą izolacyjną. U góry butelki możemy nakleić etykietkę przedstawiającą chmury.

**Słoik nr 3** „Deszczowe niebo” – wypełniamy butelkę wodą do ok  $\frac{7}{8}$  wysokości. Dodajemy kilka kropli farby w różnych odcieniach niebieskiego lub barwnik spożywczy. Następnie wsypujemy brokat w kolorze niebieskim, granatowym, srebrnym. Zakręcamy nakrętkę i oklejamy ją niebieską taśmą izolacyjną. U góry butelki możemy nakleić etykietkę przedstawiającą deszcz.

**Słoik nr 4** „Burzowe niebo” – wypełniamy butelkę wodą do ok  $\frac{3}{4}$  wysokości. Dodajemy tyle farby lub barwnika, by woda zabarwiła się na ciemnoniebieski kolor (możemy pomieszać różne odcienie niebieskiego, dodać troszkę fioletu). Następnie wrzucamy trochę brokatu (niebieski, złoty), dodajemy też kilka wacików kosmetycznych w kulkach i zgniecione żółte słomki do napojów. Zakręcamy nakrętkę i oklejamy ją niebieską lub czarną taśmą izolacyjną. U góry butelki możemy nakleić etykietkę przedstawiającą burzę.



**Słoik nr 5 „Wir w butelce”** - wypełniamy butelkę wodą do ok. 3/4 wysokości.

Dodajemy kilka kropel płynu do naczyń. Możemy dodać brokat i barwnik.

Zakręcamy butelkę i potrząsamy ją ruchem kołowym. Odstawiamy i obserwujemy ruch drobinek brokatu w butelce.

Komentarz nauczyciela: Należy zwrócić szczególną uwagę na bezpieczeństwo podczas wykonywania eksperymentu. Można podzielić dzieci na małe grupy, tak aby każda mogła przeprowadzić ten eksperyment lub ustawiamy słoiki na środku klasy, a uczniowie siadają w kręgu i obserwują zachodzące zmiany. Na końcu ćwiczenia, nazywają każdą „pogodę w słoiku” w j. angielskim.



Ilustracja 5. Pogoda w słoiku; źródło: [facebook.com/magazynGetCreative](https://facebook.com/magazynGetCreative)





## 4. Projektujemy

W rozdziale czwartym można znaleźć propozycję projektów, które mają na celu zwiększenie zaangażowania uczniów. To oni podejmują decyzję o ostatecznym efekcie końcowym, gdyż skupiamy się tu na ich samodzielności.

### 4.1. Monster

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa związanego z częściami ciała

Materiały: kartka, długopis, kredki

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie tworzą potworka, który ma różną liczbę poszczególnych części ciała. Następnie opisują go. Wybrani uczniowie czytają opis, a reszta klasy stara się narysować potwora. Na końcu następuje werdykt – autor opisu wybiera najbardziej podobnego do opisu potwora.

Komentarz nauczyciela: brak

### 4.2. Projektujemy dom

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa związanego z wyposażeniem domu, pomieszczeniami w domu; rozwijanie współpracy w grupie

Materiały: kartony/brystol, kredki, pisaki

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie mają za zadanie zaprojektować swój wymarzony dom na kartkach, plakatach lub w kartonach, a następnie opisać pomieszczenia w kontekście tego, co się w nich znajduje itp. Mogą wykonywać projekt również w parach lub grupach.

Komentarz nauczyciela: W ćwiczeniu można wykorzystać również gazetki reklamowe jako wyposażenie pomieszczeń.



### 4.3. My town

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa związanego z budynkami w mieście, kształtowanie orientacji w przestrzeni

Materiały: taśma, karty obrazkowe, samochodzik

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przykleja na dywanie/ podłodze taśmę - drogę.

Dzieci mają za zadanie rozstawienia budynków w mieście (przyklejenia flashcards lub stworzonych przez uczniów). Następnie przy pomocy samochodzika dzieci muszą dojechać do budynku, o którym mówi nauczyciel.

Komentarz nauczyciela: brak

### 4.4. English is everywhere

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: produkty potrzebne do stworzenia sałatki warzywnej/owocowej, ilustracje, kartki z wyrazami

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczestnicy projektu będą szukać obecności języka angielskiego w życiu codziennym udowadniając, że angielski jest wszędzie. W ramach zajęć wspólnie zaplanowanych z uczniami: uczestnicy przygotowują gazetkę w sali, wykonują plansze z ilustracjami i słownictwem w j. angielskim na drzwi każdej sali w segmencie, gdzie odbywają się zajęcia (słownictwo związane z miejscami w szkole). Uczniowie przygotowują sałatkę warzywną lub owocową. Podczas pracy nazywają wykorzystane składniki oraz czynności wykonywane przez nich w trakcie tego zadania kulinarnego. Ostatnim etapem może być wycieczka po okolicy, w której mieści się szkoła w celu znalezienia jak największej liczby angielskich słów.

Komentarz nauczyciela: Projekt można wykorzystać również na placu zabaw, podczas wycieczki do ZOO itd.



#### 4.5. How's the weather?

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa związanego z pogodą

Materiały: dziennik pogody

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie prowadzą dziennik pogody, czyli opisują/rysują codziennie przez tydzień stan pogody w danym dniu. Po tygodniu swojego projektu zamieniają się w prezenterów swojej pogody.

Komentarz nauczyciela: brak

#### 4.6. Żywe puzzle

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: papier w kształcie puzzla z wycięciem na środku, karty obrazkowe/plakaty/gazety/podręczniki/karty wyrazowe, historyjka

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie otrzymują sztywny kawałek papieru z kształtem puzzla wyciętym na środku (będzie on wykorzystywany przez cały rok) – po jednym dla każdego ucznia. Zależnie od potrzeb oraz stopnia trudności wykorzystane mogą być: duże flashcards, małe flashcards, plakaty, gazety, podręczniki oraz word cards. Po odsłuchaniu i omówieniu historyjki nauczyciel prosi uczniów, aby przy użyciu swojej kartki z puzzlem znaleźli jej fragmenty przedstawione w ćwiczeniach/podręczniku/sali.

Na kolejnym etapie uczniowie pracują w parach lub grupach 3–4-osobowych. Każdy z nich po kolei przykłada kartkę z puzzlem do różnych miejsc w książce lub szkole tak, aby znalazło się w nim słówko, które wypowie nauczyciel (np. hand, chicken, cat itd.). Dzieci mówią na głos: *This is ... / These are ...*

Komentarz nauczyciela: brak



#### 4.7. Poster

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: gazety/ulotki/czasopisma, brystol, obrazki

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie przynoszą na lekcję gazety, ulotki, czasopisma.

Zadaniem uczniów jest stworzenie plakatu, który będzie obrazował słownictwo z danego tematu/danej kategorii. Uczniowie wycinają obrazki i je podpisują w języku obcym.

Komentarz nauczyciela: Można również stworzyć Lapbook.



## 5. Na zakończenie zajęć

W rozdziale piątym przedstawiamy pomysły na atrakcyjne podsumowanie zajęć. Jest to ważny element pracy z uczniami. Podczas podsumowania można przypomnieć wszystko to, czego nauczyliśmy się na lekcji i sprawdzić to, co jeszcze sprawia kłopot.

### 5.1. Spin the bottle

Cel zabawy: utrwalenie poznanej słownictwa

Materiały: butelka, karty obrazkowe

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel układa karty obrazkowe w kole, w środku kładzie butelkę. Dzieci siadają dookoła i po kolei kręcą butelką podając nazwę obrazka, którego wskazała zakrętka. Jeśli ktoś nie zna nazwy, prosi o pomoc mówiąc „Help” i cała grupa podaje właściwą nazwę.

Komentarz nauczyciela: brak

### 5.2. Budowanie wieży

Cel zabawy: utrwalenie poznanej słownictwa

Materiały: papierowe kubeczki, karty obrazkowe

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Gra polega na zbudowaniu jak najwyższej wieży z użyciem dwóch wspomnianych elementów, na zasadzie kubek-karta-kubek-karta, itd. Jeśli dziecko prawidłowo nazwie lub opíše obrazek, może położyć ilustrację. Zabawa wzbudza wiele pozytywnych emocji, a przy tym pozwala zapamiętać wiele wyrazów.

Komentarz nauczyciela: Grę najlepiej przeprowadzać w kole. Dzieci przyswajają wiedzę łącząc trening mózgu ze sprawnością manualną.



### 5.3. Run in your town

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa

Materiały: karty obrazkowe z budynkami

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przykleja flashcards z budynkami w różnych miejscach sali. Zadaniem dzieci jest pójście we wskazane przez nauczyciela miejsce np. I need some bread. Go to the bakery.

Komentarz nauczyciela: Starszym dzieciom można podać tylko pierwszą część polecenia, po której będą musiały odgadnąć dokąd należy iść.

### 5.4. Play memo

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa

Materiały: mini karty obrazkowe z dowolnej tematyki

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie pracują w parach. Na stoliku albo na dywanie każda para układa zakryte karty z obydwu swoich pomieszanych zestawów kart numerycznych. Na zmianę uczniowie odkrywają po dwie karty, nazywają cyfry i zbierają pary. Wygrywa uczeń, który ma więcej par i umie wszystkie nazwać w języku angielskim.

Komentarz nauczyciela: Brak

### 5.5. Numbered balloons

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa

Materiały: balony, kartki

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przynosi balony w kolorach, których nazwy uczniowie już znają w języku angielskim. Każdy uczeń zwiija jedną kartę numeryczną i wkłada do balonu przed nadmuchaniem. Nauczyciel miesza nadmuchane balony na dywanie. Uczniowie ustawiają balony w rzędzie.



Nauczyciel pisze markerem na balonach kolejne cyfry od 1 do 10. Uczniowie siadają wokół balonów i zadają sobie nawzajem zagadki np. *Zosia, can you see number 3? Yes, green!* Uczeń, który poprawnie odgadnie kolor, zabiera balon i zadaje pytanie następnej osobie. Kiedy wszyscy mają już swoje balony, siadają na nich aż pękną i uwolnią się karty. Wygrywa uczeń, który w balonie ma kartę z tym samym numerem co balon.

Komentarz nauczyciela: W balonach można też ukryć inne karty obrazkowe i uwalniać je wspólnie jako rodzaj powtórzenia słownictwa.

### 5.6. Hit a target

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa

Materiały: karty obrazkowe

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel układa na podłodze (lub rozwiesza na ścianach) karty obrazkowe z poznanymi wyrazami, w pewnej odległości od siebie.

Uczniowie stają w linii naprzeciwko wyrazów, w pewnej odległości. Nauczyciel mówi do pierwszego ucznia *hit the (pen)*, a uczeń próbuje trafić maskotką w daną kartę. Jeśli mu się uda, zabiera kartę i wydaje polecenie kolejnemu uczniowi.

Jeśli nie, wraca na koniec kolejki.

Komentarz nauczyciela: Zabawa nadaje się do każdej tematyki.

### 5.7. Stwórz najwięcej słów

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Na tablicy zapisujemy jedno długie angielskie słowo (np. dictionary), zadaniem uczniów jest stworzyć na swoich kartkach jak najwięcej słów, używając jedynie liter z podanego słowa.

Komentarz nauczyciela: Czas zabawy jest ograniczony.



### 5.8. Stwórz najdłuższe słowo

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: wybieramy jedno słowo (np. spring) zapisujemy je pionowo na tablicy. Uczniowie dobierają się w pary i wspólnie starają się dopisać jak najdłuższe słowa, zaczynające się na litery z zapisanego wyrazu.

Komentarz nauczyciela: Czas jest ograniczony. Na koniec, liczymy i sumujemy litery wszystkich słów. Wygrywa para, która ma ich najwięcej.

### 5.9. Co oznacza Twoje imię?

Cel zabawy: poznanie imion, utrwalenie przymiotników

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Każdy z uczniów zapisuje swoje imię i na każdą z liter imienia zapisuje jakiś angielski przymiotnik. Następnie każdy czyta wymyślone przymiotniki, które opisują jego charakter.

Komentarz nauczyciela: brak

### 5.10. Zmiksowane słowa

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Tworzymy i zapisujemy na tablicy anagramy (słowa, które mają poprzestawiane litery), np. school - locohs. Zadaniem uczniów jest je rozszyfrować.

Komentarz nauczyciela: Można podzielić klasę na dwie drużyny i w ten sposób wprowadzić element rywalizacji.





### 5.11. Od A do Z

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa z różnych dziedzin

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Prosimy uczniów, aby zapisali na kartkach litery alfabetu, jedna pod drugą (mogą tworzyć dwie kolumny). Następnie podajemy hasło (np. zawody, jedzenie, zwierzęta itp.). Zadaniem grupy jest wypisanie nazw na każdą literę alfabetu.

Komentarz nauczyciela: brak

### 5.12. Znajdź odmieńca

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa

Materiały: karty obrazkowe z budynkami

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Gra typu „odd one out”. Z grupy słów należy wyeliminować to, które nie łączy się z pozostałymi. Np. *apple, peach, banana, tomato* – banan nie ma pestek *strawberry, branch, bowling ball, boat, iceberg* – kula do kręgli nie pływa po wodzie *window, river, envelope, client, oregano* – klient nie zaczyna się i nie kończy na tę samą literę.

Komentarz nauczyciela: Ważne jest to, aby połączenia nie były zbyt łatwe i wymagały pogłówkowania.

### 5.13. Liczby

Cel zabawy: utrwalenie nazw liczb w języku angielskim

Materiały: karty wyrazowe (liczby)

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel dzieli uczniów na grupy. Przedstawiciele każdej z grup podchodzą do tablicy. Następnie prowadzący głośno wymawia jedną



z liczb, np. twenty- eight (28). Dziecko, które jako pierwsze prawidłowo rozpozna wskazaną liczbę, wyszukuje ją spośród 30 innych kart wyrazowych leżących na stoliku i zawiesza ją na tablicy. Jednocześnie zdobywa 1 punkt dla grupy, której jest reprezentantem. Dzieci powtarzają zabawę kilkakrotnie. Na koniec ćwiczenia dzieci sumują zdobyte przez siebie punkty. Zwycięża grupa, która uzyskała największą liczbę punktów.

Komentarz nauczyciela: Gra toczy się do momentu, aż każde dziecko weźmie w niej udział.

#### **5.14. Rozpoznaj obrazek**

Cel zabawy: skupienie uwagi, zrozumienie wypowiedzi ustnej

Materiały: karty obrazkowe

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel zwraca się do uczniów o wybranie reprezentantów grup. Podchodzą oni do tablicy, na której zawieszono są różne obrazki. Nauczyciel mówi: "Show me a yellow blouse with a little flower on it" (pokażcie mi żółtą bluzkę z małym kwiatkiem), albo: „Show me a big green ball” (pokażcie mi dużą zieloną piłkę) itp. Zadaniem uczniów jest wskazanie konkretnego przedmiotu o podanych przez nauczyciela cechach. Zwycięża ten zespół, który uzyska największą liczbę punktów.

Komentarz nauczyciela: brak

#### **5.15. Wąż literowy**

Cel zabawy: rozszerzenie i utrwalenie słownictwa

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel podaje wyraz. Zadaniem pierwszego ucznia jest zapisać go na tablicy i wypowiedzieć wyraz rozpoczynający się na tę literę, na którą poprzedni się skończył. Zadaniem kolejnego ucznia jest zapisać wyraz



i wypowiedzieć kolejny, który rozpoczyna się na tę samą literę, na którą poprzedni się skończył itp. Na przykład: eye-elephant-tant-tonight..., itp.  
Komentarz nauczyciela: W razie kłopotów z pomysłem na kolejne słowo nauczyciel może podpowiedzieć uczniowi pasujący wyraz w j. polskim.

### **5.16. Ciuciubabka**

Cel zabawy: poznanie nowego słownictwa za pomocą zmysłów

Materiały: szalik, dowolne przedmioty

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przynosi szalik i różne przedmioty (np. przybory szkolne), które rozkłada na biurku. Zawiązuje oczy jednemu z uczniów.

Jego zadaniem jest odgadnąć na podstawie dotyku, co to za przedmiot.

Komentarz nauczyciela: Tę zabawę można wykorzystać w dowolnej tematyce.

### **5.17. I have... who has...?**

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa

Materiały: karty "I have who has?"

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie otrzymują karty, na których mają 2 obrazki – jeden obrazek, który posiadają (I have...), drugi obrazek, który szukają (who has...).

Nauczyciel wybiera jedną kartę, która rozpoczyna zabawę i kładzie ją na środku.

Osoba, która ma ten obrazek na swojej karcie, odpowiada "I have..." i podaje nazwę obrazka.

Następnie pyta grupy, kto posiada szukany obrazek „who has...”.

Osoba, która odłoży wszystkie swoje karty – wygrywa.

Komentarz nauczyciela: Tę zabawę można wykorzystać w dowolnej tematyce.



### 5.18. Hot chairs

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa, doskonalenie czytania w j. angielskim

Materiały: karty do gry z obrazkami lub słowami

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przygotowuje krzeselka – musi ich być o jedno mniej, niż jest uczniów. Każdy z uczniów ma kartę do gry z obrazkami lub słowami. Grę rozpocząć może jeden z uczniów, lub nauczyciel. Uczniowie zajmują krzeselka. Następnie, osoba rozpoczynająca mówi na głos jedno z 6 słów. Każdy, kto na swojej karcie ma wymienione słowo, musi wstać ze swojego miejsca i zająć inne krzeselko (nie można siąść na krzeselku, z którego właśnie się wstało). Osoby niemające słowa na karcie, siedzą na miejscach. Uczeń, któremu zabraknie krzeselka, mówi kolejne słowo.

Komentarz nauczyciela: Dla młodszych klas lepiej sprawdzają się karty z obrazkiem, a dla starszych karty ze słowami.

### 5.19. Draw a picture

Cel zabawy: doskonalenie umiejętności słuchania ze zrozumieniem

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel powoli opisuje obrazek, uczniowie rysują według instrukcji. Zwycięża uczeń, który popełnił najmniej pomyłek. Rolę nauczyciela może przejąć jeden z uczniów.

Komentarz nauczyciela: Obrazek nie powinien zawierać szczegółów trudnych do narysowania.



## 5.20. Feed a monster

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa

Materiały: pudełko z naklejonym obrazkiem potwora z wyciętą paszczą, karty obrazkowe z dowolnej tematyki

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Na ławce kładziemy obrazki z ćwiczoną słownictwem.

Nauczyciel wymawia nazwę przedmiotu na obrazku, a zadaniem ucznia jest odnalezienie obrazka i „nakarmienie potwora”.

Komentarz nauczyciela: Zabawę najlepiej przeprowadzić na dywanie, aby każde dziecko dobrze widziało karty obrazkowe.



## 6. Zadanie domowe inaczej

W rozdziale szóstym znajdziemy pomysły na niebanalne zadanie domowe. Celem zadań domowych jest przede wszystkim zmotywowanie ucznia do powtórzenia materiału i utrwalenie go.

### 6.1. What's in your house?

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa lub poznanie nowego słownictwa z danego tematu

Materiały: aparat fotograficzny lub telefon komórkowy

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Zadaniem uczniów jest zrobienie zdjęć tego, co znajduje się u nich w domu i znalezienie angielskiej nazwy przedmiotów. Istnieją dwa warianty zabawy.

Wariant 1: Nauczyciel może zaproponować sfotografowanie tych samych rzeczy, które pojawiły się na zajęciach i wyszukanie nazw w książce/materiałach z lekcji. Będzie to rodzaj powtórki omówionego już materiału.

Wariant: Rozszerzenie słownictwa, czyli zrobienie zdjęć z danej kategorii tematycznej – przedmioty muszą być wówczas inne niż te, wprowadzone na zajęciach. Nauczyciel musi rzecz jasna wziąć pod uwagę wiek i poziom słuchaczy. W przypadku młodszych dzieci wystarczające będzie zrobienie jednego lub dwóch zdjęć nieznanymi przedmiotów lub maksymalnie pięciu już wprowadzonych.

Komentarz nauczyciela: brak



## 6.2. What's in the photo?

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: zdjęcie

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Zadaniem ucznia jest zrobienie zdjęcia fragmentu jakiegoś przedmiotu i pokazanie go innym uczniom, którzy muszą odgadnąć, co to za przedmiot i nazwać go po angielsku.

Komentarz nauczyciela: Wersja na zajęcia indywidualne – nauczyciel zgaduje. Może też specjalnie popełnić błąd, aby uczeń skupił bardziej swoją uwagę i go poprawił

## 6.3. What's in my head?

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: brystol

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Zadanie ma na celu pokazanie, co dzieje się w umyśle naszego ucznia, czym się interesuje, martwi, co sprawia mu radość. Uczeń na podsumowanie zajęć tworzy plakat lub lapbook ze słownictwa z całego rozdziału.

Komentarz nauczyciela: brak

## 6.4. Show me your ...

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: aparat fotograficzny lub telefon komórkowy, kartki samoprzylepne

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy:

Uczniowie przy różnych tematach tworzą „żywy” słownik obrazkowy. Przykładem może być temat jedzenia. W domu uczniowie wyjmują wszystkie produkty żywnościowe, ustawiają je, aby wszystkie były widoczne i podpisują na kartkach,



jak one brzmią w j. angielskim. Następnie wykonują zdjęcie produktów z kartkami wyrazowymi.

Komentarz nauczyciela: brak

### **6.5. Sticky notes**

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: kartki samoprzylepne

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Zadaniem uczniów jest zapisać słówka z danej kategorii na karteczkach samoprzylepnych, a następnie należy odnaleźć jego odpowiednik w domu np.: karteczkę „teddy bear” przyklejają na pluszowym misiu. Z takiej formy nauki słówek może skorzystać cała rodzina.

Komentarz nauczyciela: brak

### **6.6. Family interview**

Cel zabawy: rozwijanie umiejętności komunikacyjnych

Materiały: pytania do wywiadu, aparat fotograficzny lub telefon komórkowy

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Zadaniem uczniów jest przeprowadzenie wywiadu z wybraną dorosłą osobą, może to być rodzic, koleżanka mamy, babcia itp. Uczeń opracowuje pytania do wywiadu i przeprowadza go, może nagrać wywiad i następnie spisać pytania i odpowiedzi. Wywiad przedstawia w formie artykułu w gazecie, może dołączyć fotografię. Wszystkie wywiady zostają zebrane i przedstawione w formie gazetki.

Komentarz nauczyciela: Można stworzyć również film o danej osobie z rodziny.





### **6.7. Watch a cartoon**

Cel zabawy: rozwijanie umiejętności rozumienia ze słuchu

Materiały: bajka w języku obcym

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie mają za zadanie obejrzeć jedną bajkę w języku obcym. Może to być bajka narzucona przez nauczyciela (wysłanie linku).

Na następnej lekcji nauczyciel zadaje pytania na temat bajki.

Komentarz nauczyciela: brak

### **6.8. Your idea**

Cel zabawy: utrwalenie poznanego materiału

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Zadaniem uczniów jest wymyślenie zadania domowego (np.: pytania, ciekawego zadania) dla swojego kolegi/swojej koleżanki. Uczniowie wrzucają swoje propozycje do pudełka, następnie na końcu lekcji każdy losuje dla siebie jedną kartkę.

Komentarz nauczyciela: Można również zestawić wszystkie propozycje zadań na jednej karcie pracy lub podać przykładowe zadania innej klasie



## 7. Sprawdzamy

W niniejszym rozdziale znajdują się propozycje dotyczące sprawdzania wiedzy w niestandardowy sposób. Poziom zrozumienia tematu jest bardzo trudny do zmierzenia, jednak jest kilka ciekawych sposobów na to, aby upewnić się, że nasi uczniowie rozumieją dane zagadnienie.

### 7.1. Sprawdzian z czerwoną kartką

Cel zabawy: wyposażenie ucznia w wiedzę i umiejętności potrzebne do dalszego kształcenia, umacnianie poczucia własnej wartości

Materiały: kartki w kolorze czerwonym, żółtym, zielonym

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel wprowadza na sprawdzianie czerwone, żółte i zielone kartki. Każdy uczeń na sprawdzianie ma ze sobą takie kartki i wie, że może z nich skorzystać. Czerwona kartka daje możliwość zrezygnowania z jednego zadania i otrzymania za to zadanie maksymalnej liczby punktów bez podchodzenia do niego. Żółta kartka umożliwia uczniowi skorzystanie z podpowiedzi do zadania, nakierowania na rozwiązanie lub zwyczajnie sprawdzenie i znalezienie błędu. Zielona kartka daje możliwość sprawdzenia odpowiedzi do zadania – dzięki temu uczeń dowiaduje się, czy poprawnie wykonał zadanie.

Komentarz nauczyciela: brak



## 7.2. Naklejki

Cel zabawy: motywowanie do dalszej pracy

Materiały: naklejki

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Naklejki są bardzo motywujące dla uczniów, zdobywają je za różne aktywności. Na końcu lekcji nauczyciel wręcza naklejki najbardziej aktywnym uczniom, które przyklejają np. na końcu zeszytu.

Komentarz nauczyciela: brak

## 7.3. Samoocena

Cel zabawy: umacnianie poczucia własnej wartości

Materiały: kartki w kolorze zielonym, żółtym, czerwonym

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Prostą techniką uczniowskiej samooceny jest technika świateł drogowych. Uczeń wybiera odpowiedni kolor, za pomocą którego określa stan swojej wiedzy:

- zielony – *wszystko jasne/umiem;*
- żółty – *mam pewne wątpliwości/potrzebuję pomocy;*
- czerwony – *nie rozumiem/potrzebuję powtórki.*

Dzięki samoocenie, uczeń samodzielnie dochodzi do wniosku, czy musi dłużej się czegoś uczyć, czy może przejść do następnego tematu.

Komentarz nauczyciela: brak



#### **7.4. Ocena koleżeńska**

Cel zabawy: motywowanie do dalszej pracy

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie na wzajem mogą oceniać swoją kartkówkę, zadanie czy dodatkowy projekt. Formułując i przekazując ocenę kształtującą, a nie wyrażoną stopniem. Ocena koleżeńska może nastąpić np. w efekcie wspólnego wykonywania ćwiczenia lub podczas dialogu.

Komentarz nauczyciela: brak

#### **7.5. Klasówki zdublowane**

Cel zabawy: konstruowanie wiedzy i umiejętności potrzebnych do dalszego kształcenia

Materiały: klasówki

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie dostają kopię klasówki, którą mogą zabrać do domu i ponownie wykonać/sprawdzić. Uczniowie otrzymują informację o wynikach swoich klasówek często po kilku dniach. W ten sposób zmarnowany jest okres krytyczny na utrwalenie sprawdzanych kompetencji. Na pewno wielu uczniów wykonana wszystkie zadania w domu, aby się przekonać, jak im poszło i dzięki temu sporo się nauczy.

Komentarz nauczyciela: Można również zaproponować uczniom stworzenie ściąg, dzięki którym na pewno wiele się nauczą, co może wydawać się kontrowersyjne, ale sprzyja procesowi uczenia się.



## 7.6. Klasówki z zadaniami na punkty

Cel zabawy: konstruowanie wiedzy i umiejętności potrzebnych do dalszego kształcenia, umacnianie poczucia własnej wartości

Materiały: zadania w różnym stopniu trudności przygotowane przez nauczyciela.

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przygotowuje zadania za określone punkty (np. za 2 pkt., 4 i 8). Każde zadanie jest na osobnej kartce. Każdy uczeń musi wybrać zadania za np. 8 pkt. Uczeń może wybrać kilka zadań łatwiejszych lub jedno trudne. Tak wdrażać można indywidualizację oraz wybieranie/decydowanie, z niewielkim elementem ryzyka.

Komentarz nauczyciela: Można również stworzyć kartkówkę, w której podajemy różne przykłady/zadania – od prostych do trudniejszych w zależności od możliwości uzyskania oceny, a zadaniem ucznia jest wybranie tych przykładów/zadań, które potrafi wykonać, wiedząc, jaką ocenę może uzyskać.

## 7.7. Klasówki w ruchu

Cel zabawy: konstruowanie wiedzy i umiejętności potrzebnych do dalszego kształcenia, rozwijanie sprawności fizycznej

Materiały: zadania matematyczne

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie stają w dwóch – trzech grupach, losują zadanie. Biegają i zapisują wynik. Jeśli grupa uzna, że wynik jest wpisany błędnie – kolejny uczeń może ten wynik poprawić, ale wtedy nie losuje zadania dla siebie. Wygrywa ta grupa, która najszybciej wykonała poprawnie obliczenia. W klasie dobrze zintegrowanej, wprowadzenie zabawowych elementów rywalizacji powinno być dobrze odebrane. Wygrani dostają po trzy plusy, a kolejni – odpowiednio dwa lub jeden.

Komentarz nauczyciela: Zamiast plusów można wprowadzić oceny, zagadnienia mogą dotyczyć różnych obszarów tematycznych.



### **7.8. Napisz, to czego się nauczyłeś/aś**

Cel zabawy: konstruowanie wiedzy i umiejętności potrzebnych do dalszego kształcenia, umacnianie poczucia własnej wartości

Materiały: kartki

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie piszą na kartkach te informacje, słówka, zagadnienia, definicje, których się nauczyli i które zapamiętali.

Komentarz nauczyciela: Można stworzyć kartkówkę, w której nauczyciel podaje słówka, które uczniowie mogą wykonać, lecz jeśli nie są pewni jakiegoś przykładu lub go nie znają, mogą napisać w zamian inne słówko jako bonus.

### **7.9. Write words**

Cel zabawy: konstruowanie wiedzy i umiejętności potrzebnych do dalszego kształcenia, umacnianie poczucia własnej wartości

Materiały: kartki

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel podaje kategorie, uczniowie zapisują jak najwięcej słów, które dotyczą danej kategorii. Nauczyciel może podać liczbę wymaganych słów.

Komentarz nauczyciela: brak

### **7.10. Let's go!**

Cel zabawy: konstruowanie wiedzy i umiejętności potrzebnych do dalszego kształcenia, rozwijanie sprawności fizycznej

Materiały: fragment tekstu lub pojedyncze zdania, pusta kartka, długopis

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Klasę dzielimy na dwa zespoły i wybieramy jedną osobę – „sekretarza”. Sadzamy go w jednym końcu sali przy stoliku, dajemy czystą kartkę



i długopis. Przy „sekretarzu” ustawiamy pozostałych uczniów, którzy są „biegaczami”. Naprzeciwko kolejki danej drużyny (i stanowiska „sekretarza” zarazem), w pewnej odległości (najlepiej w drugim końcu sali) wieszamy na tablicy/kładziemy na ławce kartkę z tekstem. Po sygnale „start” z każdej drużyny wybiega po jednym uczniu („biegacz”). Jego zadaniem jest dotrzeć jak najszybciej do tekstu, zapamiętać jakiś jego fragment (dowolny, taki jaki uczeń da radę), dobiec do „sekretarza” i podyktować mu z pamięci zapamiętany fragment. Po podyktowaniu tekstu, wysyłany jest następny „biegacz”. Chodzi o to, żeby każda drużyna przedyktowała „sekretarzowi” jak najwięcej tekstu w wyznaczonym czasie (np. w 5 min.) lub cały tekst jako pierwsza. Po zakończeniu zadania/upływie czasu należy policzyć błędy w zapisanym przez każdego sekretarza tekście. Trzeba pilnować, żeby w drużynach żaden „biegacz” nie startował zanim poprzedni nie skończy dyktować swojego fragmentu (w harmidrze nie jest to łatwe). Jak przy każdej tego typu zabawie, główna zasada opiera się na czytelnym, jednoznacznym podaniu reguł i zasady wygranej. Zaznaczamy jednak, że – oprócz szybkości – liczy się dokładność. Za każdy błąd dajemy punkt, za wykonanie zadania jako pierwsza drużyna otrzymuje bonus (np. anulowanie 10 punktów karnych), natomiast punkt karny otrzymuje się za każdy błąd.

Komentarz nauczyciela: brak

### **7.11. Kaboom**

Cel zabawy: konstruowanie wiedzy i umiejętności potrzebnych do dalszego kształcenia

Materiały: kartki ze słówkami w języku polskim i w języku angielskim, karteczki specjalne z nazwą KABOOM oraz STEAL, pudełko

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie siedzą przy stoliku, podają sobie z rąk do rąk pudełko i wyciągają nie patrząc do środka karteczkę. W zależności od wersji, mają nazwać wyraz po polsku lub po angielsku. Starsi uczniowie mogą ułożyć



z tym wyrazem zdanie (pytanie lub przeczenie). Jeżeli zadanie zostało wykonane poprawnie, uczeń zatrzymuje karteczkę, jeżeli nie – kartka trafia do pudełka. Jeżeli uczeń wylosował kartkę z nazwą KABOOM – traci wszystkie dotychczas zebrane karteczki. Jeśli natomiast uczeń wylosował kartkę z napisem STEAL – może zabrać koledze/koleżance jedną karteczkę.

Komentarz nauczyciela: brak

### **7.12. Stwórz własny sprawdzian**

Cel zabawy: konstruowanie wiedzy i umiejętności potrzebnych do dalszego kształcenia, umacnianie poczucia własnej wartości

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie tworzą zadania/pytania/zagadnienia, które chcieliby rozwiązać na sprawdzianie.

Komentarz nauczyciela: brak

### **7.13. Write your test in pairs**

Cel zabawy: konstruowanie wiedzy i umiejętności potrzebnych do dalszego kształcenia, rozwijanie umiejętności współpracy w grupie

Materiały: patyczki z kolorami lub koło losujące

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie dobierają się w pary lub grupy. Nauczyciel może sam wybrać pary/grupy poprzez losowanie albo rozdanie patyczków z kolorami – parą stają się osoby z takimi samymi kolorami na patyczkach. Uczniowie otrzymują test, który rozwiązują w parach/grupach.

Komentarz nauczyciela: brak





#### **7.14. Small cheating**

Cel zabawy: konstruowanie wiedzy i umiejętności potrzebnych do dalszego kształcenia

Materiały: podręcznik, ćwiczenia, zeszyt

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie rozwiązują sprawdzian z pomocą podręcznika, ćwiczeń lub zeszytu. Nauczyciel może wyznaczyć czas na korzystanie z pomocy lub pozwolić na „małe oszukiwanie” przez cały czas trwania testu.

Komentarz nauczyciela: brak

#### **7.15. Online test**

Cel zabawy: konstruowanie wiedzy i umiejętności potrzebnych do dalszego kształcenia

Materiały: aplikacja internetowa Quizizz/Kahoot/Quizlet

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Uczniowie rozwiązują test za pośrednictwem aplikacji internetowych np.: Quizizz, Kahoot, Quizlet. Takie testy uczniowie wykonują na swoich telefonach komórkowych. Warto pamiętać o tym, żeby przygotować też wersję papierową, ponieważ nie wszyscy uczniowie mogą mieć Internet lub telefon komórkowy przy sobie.

Komentarz nauczyciela: brak



## 8. Nowoczesne technologie w lekcji

W rozdziale tym pokazujemy, jak można urozmaicić lekcję używając nowoczesnych technologii.

### 8.1. Learning Apps

Cel zabawy: utrwalenie poznanej materiału, indywidualizacja procesu nauczania

Materiały: aplikacja Learning Apps

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Aplikacja ta wspiera proces uczenia się i nauczania za pomocą małych interaktywnych gier i zabaw. Istniejące gry i zabawy mogą być bezpośrednio wykorzystywane w nauczaniu lub też zmieniane lub tworzone przez użytkowników w Internecie. Atutem jest szeroki wybór i różnorodność propozycji.

Komentarz nauczyciela: brak

### 8.2. Wordwall

Cel zabawy: utrwalenie poznanej materiału, indywidualizacja procesu nauczania

Materiały: aplikacja Wordwall

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Zbiór różnorodnych typów zadań, dzięki którym uczniowie powtarzają słownictwo oraz struktury gramatyczne.

Komentarz nauczyciela: brak



### 8.3. Kangi Club

Cel zabawy: utrwalenie poznanego materiału, indywidualizacja procesu nauczania

Materiały: aplikacja Kangi Club

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Można tu znaleźć gry dla dzieci w różnym wieku. Uczniowie mogą utrzymywać nazwy, a przy okazji rysować, rozwiązywać zagadki, układać np. nazwy zwierząt z podanych liter. Przyjemna forma utrwalania słówek.

Komentarz nauczyciela: brak

### 8.4. Quizlet

Cel zabawy: utrwalenie poznanego materiału, rozwijanie umiejętności współpracy

Materiały: aplikacja Quizlet

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Jest to strona z gotowymi lekcjami. Część z nich jest darmowa. Zadania, które znajdują się na stronie, mają międzynarodowy charakter. Znajdziemy tu bogaty wybór wirtualnych fiszek. Można stworzyć własny zestaw, który chcemy utrwalić itp. Po stworzeniu fiszek można rozwiązać test, zagrać w memory, grawitację lub zagrać grupowo.

Komentarz nauczyciela: brak

### 8.5. Quizizz

Cel zabawy: utrwalenie poznanego materiału, rozwijanie umiejętności współpracy

Materiały: aplikacja Quizizz

Liczba uczestników: dowolna liczba osób



Przebieg zabawy: Interaktywne quizy na różne tematy takie jak gramatyka, słownictwo czy literowanie. Można również utworzyć własny quiz, do którego uczestnicy dołączają, wpisując specjalny kod. Quiz przyjmuje formę zabawy – im więcej mamy punktów, tym wyżej znajdujemy się na liście rankingowej.

W trakcie rozwiązywania quizu uczniowie otrzymują również nagrody w postaci zamrożenia czasu lub powtórzenia jednego wybranego pytania.

Komentarz nauczyciela: brak

### **8.6. Kahoot**

Cel zabawy: utrwalenie poznanego materiału, rozwijanie umiejętności współpracy

Materiały: aplikacja Kahoot

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Są to quizy, które uczniowie rozwiązują rywalizując między sobą oraz zdobywając punkty. Na stronie pojawiają się gotowe quizy lub można stworzyć własny.

Komentarz nauczyciela: Uczniowie mogą pobrać aplikację Kahoot na swój telefon komórkowy.

### **8.7. YouTube**

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: program YouTube

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Zawiera w sobie filmiki, dzięki którym uczniowie wizualnie oraz słuchowo doksztalają swój zasób słownictwa.

Komentarz nauczyciela: Przed zadaniem obejrzenia filmiku przez uczniów należy go dokładnie obejrzeć.



### **8.8. Liveworksheets**

Cel zabawy: utrwalenie poznanego materiału, indywidualizacja procesu uczenia się

Materiały: program Liveworksheets

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Są to internetowe karty pracy, które uczniowie samodzielnie wypełniają. Nie potrzebują do sprawdzenia nauczyciela, ponieważ karta pracy po zakończeniu i naciśnięciu odpowiedniego przycisku, pokazuje błędy oraz wynik ucznia.

Komentarz nauczyciela: Jest to również przydatna strona do sprawdzenia uczniów, ponieważ wyniki zostają przesłane na adres mailowy nauczyciela.

### **8.9. Wheeldecide**

Cel zabawy: rozwijanie umiejętności współpracy

Materiały: strona Wheeldecide

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Koło, które pomaga nam wybrać odpowiednią liczbę, osobę, kolor, temat. Na początek należy wpisać odpowiednie dane, zakręcić kołem (może to również uczynić uczeń) i poczekać, aż koło wybierze daną informację.

Komentarz nauczyciela: Koło warto wyświetlić uczniom na ekranie lub projektorze, wtedy wzmacnia to emocje przy wyborze np.: numeru z dziennika.

### **8.10. Mentimeter/Answergarden**

Cel zabawy: utrwalenie poznanego materiału, indywidualizacja procesu uczenia się

Materiały: program Mentimeter lub Answergarden

Liczba uczestników: dowolna liczba osób



Przebieg zabawy: Jeśli chcemy zadać uczniom pytanie, a przy okazji uzyskać odpowiedzi od wszystkich uczniów, które będą nam potrzebne do dalszej części lekcji, możemy użyć właśnie tej aplikacji. Wpisujemy pytanie, a następnie wysyłamy uczniom link, w którym uczniowie udzielają odpowiedzi. Wyświetlając im np.: chmurę wyrazową, możemy opowiedzieć wraz z uczniami, np.: jakie są ich zainteresowania lub co lubią najchętniej jeść.

Komentarz nauczyciela: Warto pamiętać, aby nie ograniczać wyrazów, które uczniowie mogą wpisywać w odpowiedzi.

### **8.11. Anki**

Cel zabawy: utrwalenie poznanego materiału, indywidualizacja procesu uczenia się

Materiały: aplikacja Anki

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Anki to proste narzędzie do nauki online, które jest niezwykle skuteczne przy przyswajaniu nowego materiału lub słownictwa.

Komentarz nauczyciela: Narzędzia te występują również w formie aplikacji mobilnych, dzięki czemu uczyć można się w dowolnym miejscu i czasie.

### **8.12. Power Point, Prezi**

Cel zabawy: utrwalenie poznanego materiału, rozwijanie umiejętności współpracy

Materiały: program Power Point lub Prezi

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Są to programy służące do prezentowania zebranych informacji, stosowane zarówno przez nauczyciela, jak i uczniów.

Komentarz nauczyciela: brak



### 8.13. Czółko

Cel zabawy: utrwalenie poznanego materiału, rozwijanie umiejętności współpracy

Materiały: aplikacja Czółko

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Jest to aplikacja na telefon, która idealnie sprawdzi się jako rozgrzewka, do powtórek lub do przeciwiczenia struktur gramatycznych.

Nauczyciel wybiera kategorie, którą chce przeciwiczyć z uczniami. Wybrana osoba przystawia komórkę do czoła tak, aby nie widziała hasła, ale żeby widzieli ją pozostali. Zadaniem reszty grupy jest podpowiadać w taki sposób, aby osoba odgadła swoje hasło w określonym czasie. Gdy udało się je odgadnąć, wystarczy przechylić ekran telefonu, aby przejść do kolejnego hasła.

Komentarz nauczyciela: Jeśli ktoś nie posiada aplikacji, można do tej zabawy wykorzystać zwykłe karty wyrazowe lub obrazkowe, które uczniowie również przykładają do czoła.

### 8.14. QR-kody

Cel zabawy: utrwalenie poznanego materiału, rozwijanie umiejętności współpracy

Materiały: aplikacja QR-kody

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Jest to kwadratowy odpowiednik kodu kreskowego. Można w nim zapisać dowolny tekst, adres e-mail lub adres strony internetowej i w takiej właśnie formie możemy wykorzystać go na zajęciach. Wykorzystywanie kodów QR w szkole wprowadza przede wszystkim element ciekawości i rywalizacji. Może też pomóc w podsumowaniu i utrwaleniu wiadomości, sprawdzeniu poprawnej odpowiedzi czy w rozwiązaniu zagadki. W przypadku telefonów wyposażonych w system Android, pobieramy dowolną aplikację –



czytnik kodów QR. Następnie należy uruchomić aplikację i udzielić jej zezwolenia na robienie zdjęć i nagrywanie wideo. Kierujemy aparat fotograficzny w stronę kodu QR i odczytujemy wiadomość lub klikamy „otwórz link”. Kody QR można też odczytywać w komputerze z pliku lub poprzez kamerkę internetową. Tworzenie kodów QR ma intuicyjny charakter. Wystarczy w danej aplikacji wpisać tekst lub adres strony internetowej i możemy pobrać gotowy kod jako obrazek lub PDF.

Do tworzenia kodów można wykorzystać następujące generatory:

- <https://www.qrcode-monkey.com/>
- <https://www.qr-online.pl/>
- <https://mal-den-code.de/>
- <https://webqr.com/create.html>

Komentarz nauczyciela: Nauczyciel może wykorzystać QR-kody na lekcji, tworząc m.in.: zagadki, wyrazy do odczytania, mapy, filmy wideo, adres strony internetowej, obrazki, domino, synonimy, antonimy.





## 9. Pytania na otwarcie i na zakończenie zajęć

W niniejszym rozdziale znajdziemy przykłady pytań na początek oraz koniec zajęć. Często nie doceniamy wagi pytań, zadajemy je bezrefleksyjnie, w schematyczny sposób.

### 9.1. Piłka goni piłkę – What’s your name?/How are you?/How old are you?

Cel zabawy: utrwalenie umiejętności komunikacyjnych

Materiały: dwie różne piłeczki (np.: niebieska i różowa)

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Dzieci siedzą w kole. Nauczyciel przygotowuje dwie różniące się od siebie piłeczki np. w różnych kolorach, nie za duże, by nie utrudniać zabawy.

Jedna z nich goni drugą – na hasło „start” zabawa się rozpoczyna – piłki ruszają po obwodzie koła, w tym samym kierunku, na hasło „stop” piłki zatrzymują się w rękach osób, które w danym momencie miały je w ręce. Jedna z piłek oznacza pytanie, druga odpowiedź – uzgadniamy to na początku zabawy. W zależności od tego, które z pytań chcemy utrwaląć, jedno dziecko, które ma piłkę pyta, np.

How old are you?, a dziecko z drugą piłką odpowiada, np. „I’m six”.

Po przeprowadzeniu krótkiego dialogu, nauczyciel ponownie mówi „start” i piłki ruszają dalej. Na kolejne „stop” inna para dzieci przeprowadza dialog.

Komentarz nauczyciela: brak

### 9.2. Kąciki specjalistów – utrwalamy to, co znamy!

Cel zabawy: utrwalenie umiejętności komunikacyjnych

Materiały: emblematy ze znakami zapytania, muzyka

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Wybrane dzieci otrzymują emblematy ze znakami zapytania – są to eksperci w naszej grze. Ich rolę powinny pełnić dzieci, które lepiej sobie



radzą ze znajomością pytań w j. angielskim. Dzieci ustawiają się w różnych miejscach w sali, w dość dużych odstępach od siebie. Każde z nich ma przydzielone pytanie, w zależności od tego, co ćwiczy dana grupa, np.:

What colour is it?

What's your name?

What's this?

How old are you?

How are you?

Pozostałe dzieci biegają po sali w czasie muzyki. Gdy muzyka milknie – dzieci podbiegają do dowolnego eksperta i ustawiają się w kolejce, by zmierzyć się z pytaniem. Ekspert zadaje pytanie kolejno każdemu dziecku, które jest w kolejce – to, które odpowie poprawnie – otrzymuje pieczętkę lub naklejkę, to które nie wie, jak odpowiedzieć – udaje się do nauczyciela po pomoc.

Komentarz nauczyciela: Można zamiast nauczyciela wybrać jednego ucznia, który wcieli się w rolę pomocnika.

### **9.3. What day is it today? What month is it?**

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa związanego z pogodą, dniem tygodnia, miesiącem, porą roku

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel zadaje pytania o aktualny dzień, miesiąc, porę roku, pogodę. Dodatkowo pyta jaki dzień/miesiąc będzie jutro lub jaki był wczoraj.

Komentarz nauczyciela: brak



#### 9.4. Zabawa w detektywa

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa, utrwalenie umiejętności komunikacyjnych

Materiały: opisywany przedmiot

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel wymyśla jakiś przedmiot, który jest w klasie, który wszyscy widzą. Uczniowie muszą zgadnąć, co to jest za przedmiot. Zadają pytanie np.

Is it a ball? No it isn't

Is it a Book? Yes it is.

Komentarz nauczyciela: brak

#### 9.5. Who I am ?

Cel zabawy: utrwalenie umiejętności komunikacyjnych

Materiały: samoprzylepne kartki

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel rozdaje uczniom samoprzylepne kartki i prosi o to, aby napisali na niej imię i nazwisko kogoś sławnego lub kogoś z klasy i nie pokazywali jej nikomu. Nauczyciel zbiera karteczki i przylepia je losowo na plecach dzieci. Zadaniem uczniów jest zadawanie pytań w celu odgadnięcia ich nowej tożsamości ( Am I a man?, Am I tall? )

Komentarz nauczyciela: Inna wersja tej gry polega na tym, że uczeń wymyśla sobie, jakim jest zwierzakiem i odpowiada Yes/No na pytania uczniów, którzy próbują odgadnąć jego tożsamość.



## 9.6. Zgadywanki

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa, utrwalenie umiejętności komunikacyjnych

Materiały: karty obrazkowe

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przygotowuje zestaw tematyczny, np. Toys (Zabawki) i losuje jedną ilustrację nie patrząc na obrazek. Odwraca ją w kierunku dzieci i próbuje zgadnąć, co jest na obrazku. Dzieci muszą zrozumieć nauczyciela i odpowiedzieć mu czy ma rację, np.:

Nauczyciel wylosował lalkę – Is it a doll? YES

Nauczyciel wylosował pociąg – Is it a car? NO, it's a train.

Komentarz nauczyciela: Podobnie można bawić się z ilustracjami przedstawiającymi zwierzęta, pojazdy, kolory lub liczby.

## 9.7. What have I got in my box?

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa, rozwijanie umiejętności komunikacyjnych

Materiały: pudełko, przedmiot

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel chowa w pudełku rzecz lub ilustrację związaną z określonym tematem i pyta: What have I got in my box? Dzieci kolejno zgadują, co może być w pudełku. Jeśli zgadną, nauczyciel wyjmuje daną rzecz czy ilustrację.

Komentarz nauczyciela: Nauczyciel chowa w pudełku przedmiot o wyraźnym kształcie. Dziecko wkłada rączkę do pudełka i nie podglądając, próbuje zgadnąć, co jest w środku.



### 9.8. Where is my pen?

Cel zabawy: utrwalenie umiejętności komunikacyjnych, współpraca w grupie

Materiały: długopis

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Jeden z uczniów opuszcza klasę. W tym czasie inny uczeń chowa jego długopis. Uczeń, który wyszedł z klasy, wraca. Jego zadaniem jest odgadnąć miejsce ukrycia długopisu poprzez zadawanie pytań innym uczniom. Pytania muszą być sformułowane w ten sposób, aby można było na nie odpowiedzieć twierdząco bądź przecząco. Można je adresować do całej klasy lub do poszczególnych uczniów.

Komentarz nauczyciela: W zabawie mogą być użyte różne przedmioty.

### 9.9. Memory stick

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: kartki ze słówkami lub rysunkiem, pudełko

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel na końcu lekcji rozdaje uczniom karteczki, na których piszą oni słówko lub je rysują. Mogą również narysować symbol powiązany z danym wyrazem (np.: salon - łóżko). Karteczki wrzucają do pudełka. Na kolejnej lekcji uczniowie losują karteczkę i wypowiadają na głos słówko oraz jego znaczenie.

Komentarz nauczyciela: Takie zadanie można również wykonać na początku lekcji, a uczniowie będą losowali zadanie na końcu lub mogą je rozwiązać w domu jako zadanie domowe.



### 9.10. Question and answer

Cel zabawy: rozwijanie umiejętności komunikacyjnych

Materiały: biała kartka z notesu lub zeszytu

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Każdy uczeń zapisuje na kartce jedno pytanie, odwraca kartkę i podaje ją koledze, mówiąc jednocześnie, jakie było słowo pytające. Następnie na otrzymanych kartkach wszyscy uczniowie – nie znając pytania – piszą odpowiedzi. Po udzieleniu odpowiedzi, każdy uczeń czyta głośno pytanie i odpowiedź.

Komentarz nauczyciela: brak

### 9.11. Yes or No

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa, rozwijanie umiejętności komunikacyjnych

Materiały: taśma klejąca, napisy z wyrazami „YES” i „NO”

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: Na podłodze wyznaczamy linię (np. taśmą klejącą) po jednej stronie, której umieszczamy napis *YES*, po drugiej *NO*. Uczniowie zamiast udzielenia samej odpowiedzi na zadane przez nauczyciela pytanie, mają za zadanie ustawić się po odpowiedniej stronie wyznaczonej linii.

Komentarz nauczyciela: Do tej zabawy można wykorzystać często pojawiające się karty „Would you rather...”.



## 10. A co zdalnie?

W niniejszym rozdziale przedstawiamy sposoby na przeprowadzenie zajęć online Oprócz podanych poniżej propozycji, możemy wykorzystać wszystkie zaproponowane aplikacje z rozdziału „Nowoczesne technologie”.

### 10.1. Spotkanie w formie quizu

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa, podniesienie energii w grupie

Materiały: aplikacja zoom

Liczba uczestników: do 15 osób

Przebieg zabawy: Quiz może dotyczyć dowolnego obszaru zagadnień/zakresu słówek. Quiz można przeprowadzić podczas wideokonferencji (używając np.: program ZOOM), po prostu zadając pytania lub na czacie – kto pierwszy napisze prawidłową odpowiedź, ten lepszy.

Komentarz nauczyciela: brak

### 10.2 Superkid.pl

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa,

Materiały: strona internetowa „superkid.pl”

Liczba uczestników: dowolna liczba osób

Przebieg zabawy: W tej sekcji znajdziemy materiały do nauki języka angielskiego dla dzieci – słówka z wymową, ułożone tematycznie, bardzo bogaty zestaw ćwiczeń do wydruku, utrwalających poznane słówka angielskie, wierszyki z polskim tłumaczeniem, piosenki, a nawet proste lekcje z zakresu gramatyki angielskiej i trudniejsze teksty dla dzieci bardziej zaawansowanych.

Komentarz nauczyciela: brak



### 10.3. Interview

Cel zabawy: uzyskanie odpowiedzi na pytania od wszystkich uczniów jednocześnie

Materiały: strona internetowa Mentimeter lub Answergarden

Liczba uczestników: do 15 osób

Przebieg zabawy: Jeśli nauczyciel chce uzyskać odpowiedź od wszystkich uczniów na zadane pytanie, nie pytając każdego po kolei, może do tego zadania wykorzystać stronę Mentimeter lub Answergarden. Nauczyciel wymyśla pytanie/pytania, następnie wysyła link uczniom. Uczniowie odpowiadają na zadane pytanie/pytania, a nauczyciel w tym czasie udostępnia ekran, na którym widać odpowiedzi wszystkich uczniów.

Komentarz nauczyciela: W podsumowaniu można wykorzystać odpowiedzi uczniów dotyczące na przykład tego, jakie zwierzęta mają uczniowie w domu lub jaka jest ich ulubiona potrawa.

### 10.4. Zdjęcie

Cel zabawy: ćwiczenie pamięci poprzez opis obrazka

Materiały: aplikacja zoom

Liczba uczestników: do 15 osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel wyświetla uczniom zdjęcie dotyczące danej tematyki na ekranie. W zależności od poziomu zaawansowania grupy, zadaniem poszczególnych uczniów jest wypisanie na chacie jak największej liczby słów w danym języku obcym.

Komentarz nauczyciela: To samo zdjęcie możemy wykorzystać do pracy w grupach np. poprzez Breakout rooms – wtedy uczniowie muszą wypisać jak najwięcej zapamiętanych ze zdjęcia elementów.





### **10.5. Filmy – scenki, ciekawostki**

Cel zabawy: utrwalenie poznanych zwrotów

Materiały: aplikacja youtube, aplikacja zoom

Liczba uczestników: do 15 osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel wyświetla dzieciom film lub ciekawostkę w j. angielskim dotyczący danego tematu lekcji. Następnie dzieci ćwiczą np. w breakout rooms poznane wyrażenia wcielając się w parach w role wcześniej zaprezentowane we filmie.

Komentarz nauczyciela: brak

### **10.6. Kto szybszy ten lepszy!**

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: brak

Liczba uczestników: do 15 osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel wypowiada poznane słowa w j. angielskim lub w j. polskim, a zadaniem dzieci jest jak najszybciej zapisać to słowo w j. polskim lub j. angielskim na chacie. Nauczyciel głośno mówi imiona 3 dzieci, które najszybciej poprawnie zapisały słowa.

Komentarz nauczyciela: Ta zabawa wspiera pozytywną rywalizację wśród uczniów.

### **10.7. Co zapamiętałeś?**

Cel zabawy: utrwalenie słownictwa

Materiały: brak

Liczba uczestników: do 15 osób

Przebieg zabawy: Na końcu lekcji nauczyciel prosi, aby dzieci spróbowały zapisać na chacie w j. angielskim 3 słowa, które zapamiętały. Nagradzamy i gratulujemy



wszystkim dzieciom wyświetlając emotki w aplikacji zoom (serduszka, brawa, uśmiech).

Komentarz nauczyciela: brak



## PODSUMOWANIE

Gry i zabawy odgrywają znaczącą rolę w procesie kształcenia. Dobrze zorganizowana gra czy zabawa umożliwia każdemu dziecku ośmielenie podczas jej trwania, nie towarzyszy im już poczucie lęku i znużenia, które prowadzą do powstawania bariery językowej. Nauczyciele chętnie z nich korzystają w celu podniesienia efektywności kształcenia, wzbudzenia ciekawości i motywacji u uczniów. Można zauważyć, że przyswajanie wiedzy poprzez różnorodne gry, zabawy, piosenki czy wierszyki, sprzyja posiadaniu trwalszej wiedzy przez dzieci i chęci jej kontynuowania.

Nauczanie języka obcego dzieci w wieku wczesnoszkolnym jest niezwykle trudnym zadaniem. Należy być elastycznym, niekiedy modyfikować system edukacyjny oraz reorganizować całą swoją pracę.

Wszystkie gry i zabawy zawarte w publikacji są propozycją urozmaicenia zajęć, można modyfikować je w zależności od potrzeb. Nie jest bowiem nowością, iż uczenie bywa najskuteczniejsze wówczas, kiedy wykorzystywane jest doświadczenie jednostki nierozłącznie związane z aktywnością ruchową (Kobielska-Kalisz J. 2009).



## BIBLIOGRAFIA Z UWZGLĘDNIENIEM NETOGRAFII

1. *Cool school, wrzesień-październik 2017*
2. *Cool school, listopad-grudzień 2017*
3. *English Land - materials for teaching & learning English, November/December 2017*
4. *English Land - materials for teaching & learning English, wrzesień-październik 2016*
5. *English Land - materials for teaching & learning English, listopad-grudzień 2016*
6. *English Land - materials for teaching & learning English, May 2017*
7. *English Land - materials for teaching & learning English, April 2017*
8. Golinkoff R., Hirsh-Pasek K., *Play=Learning. How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth*, OUP, New York 2006.
9. Gopnik, A. (2010) *Dziecko filozof*. Warszawa: Prószyński i S-ka.
10. Gutowska, M. *Zabawa to poważna sprawa*,  
<https://www.nowaera.pl/angielski/blog/zabawa-to-powazna-sprawa>, 2019
11. Kobielska-Kalisz J. *ACTION NOW! Jak uaktywnić ruchowo uczniów na lekcjach języka angielskiego w klasach I-III szkoły podstawowej*, *Języki Obce w Szkole*, 2009, 2, s. 43-44.
12. *Kompendium zabaw językowych dla klas I-III*, Macmillan education
13. Kondrat, D. *Metody pracy z dziećmi w przedszkolu*, Numer JOwS: 2015/01
14. Kozłowska K., *Funtastyczny angielski. Pomysłowe gry i zabawy do nauki języka obcego*.
15. Nawara, H.; Nawara, U. *Gry i zabawy integracyjne*, (2003)
16. Parr-Modrzejewska A. *Zabawa jako narzędzie budowania wczesnej kompetencji językowej*, 2016





17. Słodownik-Rycaj, E. *Gry i zabawy językowe. Jak pomagać dziecku w przyswajaniu języka (2001)*
18. Smith, Ch. A. *Grupa bez przemocy, 162 zabawy i ćwiczenia dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, uczące empatii, (2009)*
19. Sobańska-Jędrych, J.; Karpeta-Peć, B.; Torenc, M. *Rozwijanie zdolności językowych na lekcji języka obcego (2013)*
20. Sterny D. *Uczę (się) w szkole.*
21. Wiśniewska, H. *Gry i zabawy w kształceniu językowym (2000)*
22. Wójcik- Gugulska, M. *Zajęcia z dużą grupą przedszkolaków mogą być świetną za- bawą!*, Numer JOwS: 2017/02
23. [www.pomyslyprzytablicy.pl](http://www.pomyslyprzytablicy.pl) (data dostępu: 6.01.2022r.)
24. <https://edytapikulska.weebly.com/blog/> (data dostępu: 5.01.2022r.)
25. <http://extrovertic4kids.blogspot.com/> (data dostępu: 17.12.2021r.)
26. <https://www.englishfreak.pl/> (data dostępu: 20.12.2021r.)
27. <http://www.londonopoly.pl/> (data dostępu: 17.12.2021r.)
28. <http://hummingbirdels.blogspot.com/> (data dostępu: 6.01.2022r.)
29. <http://www.edutorka.pl/kreatywna-praca-domowa/> (data dostępu: 5.01.2022r.)
30. <https://panimonia.pl/2016/10/19/angielski-w-przedszkolu-piosenki-gry-i-zabawy-do-wykorzystania/> (data dostępu: 6.01.2022r.)
31. <https://pl.tutlo.com/6-pomyslow-na-zabawy-jezykowe-ktore-pomoga-nauczyc-twoje-dziecko-angielskiego/> (data dostępu: 20.12.2021r.)
32. <http://pastelowekredki.pl/blog/2020/04/07/zdalna-nauka-angielskiego-aplikacje-strony/> (data dostępu: 21.12.2021r.)
33. <http://www.sp17.kalisz.pl/projekty/english-project/189-projekt-english-is-everywhere-jezyk-angielski-jest-wszedzie> (data dostępu: 6.01.2022r.)
34. <https://www.fullofideas.pl/2015/10/angielski-w-przedszkolu-10-pomysow-na/> (data dostępu: 6.01.2022r.)



35. <http://funtastyczny.blogspot.com/2017/05/krotkie-gry-sowne-8-pomysow-na-ciekawa.html> (data dostępu: 21.12.2021r.)
36. <https://edunews.pl/nowoczesna-edukacja/innovacje-w-edukacji/3340-kilka-pomyslow-na-sprawdzenie-wiedzy-uczniow> (data dostępu: 21.12.2021r.)
37. <https://nauczycielkaangielskiego.pl> (data dostępu: 18.12.2021r.)
38. <https://www.szkolneinspiracje.pl/jak-wykorzystac-kody-gr-w-edukacji/> (data dostępu: 18.12.2021r.)
39. <https://zsignacow.szkolnastrona.pl/art,552,gry-i-zabawy-dydaktyczne-na-lekcjach-jezyka-angielskiego> (data dostępu: 21.12.2021r.)
40. <http://www.edutorka.pl/kreatywna-praca-domowa/> (data dostępu: 20.12.2021r.)
41. <http://przedszkole.swieciechowa.pl/3559,doswiadczenie---pogoda-w-butelce.html> (data dostępu: 18.12.2021r.)



## WYKAZ ILUSTRACJI

Ilustracja 1. Rainbow.....	43
Ilustracja 2. Ice thing.....	45
Ilustracja 3. Bean seeds .....	46
Ilustracja 4. Our volcano .....	47
Ilustracja 5. Pogoda w słoiku .....	49