

FISZKI "SPORTY". SPORTS. FLASHCARDS.

POZIOM pre-intermediate (młodzież, dorośli)

CZAS 15 - 20 min (razem z dodatkową grą; sama prezentacja zajmie mniej czasu)

CEL Utrwalenie słownictwa dotyczącego sportów.

PRZYGOTOWANIE Wydrukuj załączniki 1x na twardym papierze (wtedy posłużą Ci na kilka lat, a Ty zaoszczędzisz czas). Zwykły papier techniczny doskonale się do tego nadaje. Fiszek A5 i małe obrazki żabek i skarbów potnij odpowiednio.

PRZEBIEG Krótko wprowadź temat sportów. Zapowiedz uczniom, że za chwilę poznają/powtórzą słówka z nim związane. Podczas prezentacji fiszek dobrze jest zbudować atmosferę pewnego "napięcia" czy oczekiwania, zwłaszcza w młodszych grupach. Ja zazwyczaj przynoszę swoje fiszki do klasy w szarej papierowej torebce (dostępne prawie wszędzie) i po kolei wyjmuję je z naszej "mystery bag" :) Oczywiście sposób prezentacji będzie zależał od poziomu i wieku grupy, pozostawiam to więc Twojemu doświadczeniu i inwencji.

Przedstaw uczniom słownictwo korzystając z fiszek A4. Możesz je sukcesywnie przyczepiać magnesami do tablicy i podpisywać. Po sprawdzeniu czy uczniowie zapamiętali materiał, można (w ramach dostępnego czasu) wykorzystać fiszki następująco:

1. CHARADES. Podziel uczniów na dwie drużyny. Na tablicy narysuj tabelę wyników. Zapowiedz, że każda z drużyn będzie musiała wysłać jednego delegata do pokazywania różnych sportów bez użycia słów. Limit czasu to 1 min. (w słabszych grupach możesz go nieco zwiększyć). Nastaw timer, jeśli go używasz (lub niech ktoś mierzy czas - to bardzo ważne). W ciągu 1 min. oddelegowany zawodnik musi pokazać (a jego drużyna odgadnąć) jak najwięcej nazw sportów. Z kompletem fiszek A5 stań przy wybranym uczniu i pokazuj mu kolejne obrazki. Po każdym odgadnięciu szybko zmień fiszkę i tak aż do upływu czasu. Wygrywa oczywiście ta drużyna, która w ciągu jednej minuty odgadnie najwięcej nazw sportów.
2. TIC-TAC-TOE. Podziel uczniów na dwie drużyny. Na tablicy narysuj prostą planszę do gry w "kółko i krzyżyk". Fiszek A5 przymocuj magnesami awersiem do dołu, tak, aby w każdym polu planszy znajdował się jeden obrazek. Każda drużyna wybiera sobie znaczek (kółko lub krzyżyk). Drużyny (lub nauczyciel) naprzemiennie delegują

jednego zawodnika, aby podszedł do tablicy i odsłonił wybrany obrazek. Jeśli potrafi go nazwać, rysuje znaczek swojej drużyny w tym polu. Jeśli nie, odwiesza obrazek na miejsce. Zwycięza oczywiście ta drużyna, która wykreśli trzy swoje znaczki w linii prostej.

3. FROGS AND TREASURE CHESTS. Gra świetnie się sprawdza w przypadku małych grup (ok. 10 os). Zbierz dzieci i usiądźcie na podłodze (bądź przy dużym stole). Awersem do dołu połóż fiszki A5. Poproś uczniów, aby zamknęli oczy. Pod rozłożonymi fiszkami umieść pocięte obrazki żabek lub skrzyń ze skarbami. Stosunek skrzyń do żab jest dowolny, z tym że skrzynek powinno być więcej. WAŻNE!

Uczniowie nie mogą wiedzieć, pod którymi fiszkami one się znajdują. Teraz rozpoczyna się właściwa część zabawy. Uczniowie po kolei odkrywają fiszki. Jeśli pod daną fiszką znajduje się skrzynia ze skarbem, uczeń musi tylko nazwać obrazek na fiszce. Jeśli jest to natomiast żaba, uczeń musi nazwać obrazek oraz wykonać dodatkowe zadanie (*Sing a song in English. Name five irregular verbs and their past forms. Jump around the table on one leg. Go to the library and ask for a book in English.*). Lista zadań zależy od inwencji nauczyciela i poziomu grupy, nie powinny one jednak być złośliwe...

ZAŁĄCZNIKI

Wydrukuj załączniki 1x na twardym papierze (wtedy posłużą Ci na kilka lat, a Ty zaoszczędzisz czas). Zwykły papier techniczny doskonale się do tego nadaje. Fiszki A5 i małe obrazki żabek i skarbów potnij odpowiednio.

NOTATKI