

FISZKI "UBRANIA I AKCESORIA" CLOTHES AND ACCESSORIES. FLASHCARDS.

POZIOM intermediate lub niżej (jeżeli zastosujesz jedynie wybrane fiszki)

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

CEL Utrwalenie słownictwa dotyczącego obowiązków domowych

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. Fiszki A5 i małe obrazki żabek i skarbów potnij odpowiednio.

PRZEBIEG

Przedstaw uczniom słownictwo korzystając z fiszek A4. Jest ich dość dużo, więc zachęcam do selektywnego korzystania z zestawu. Możesz sukcesywnie przyczepiać fiszki 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 ubrań 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 ubrań. 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 ubrań. Możesz wyznaczyć asystenta, który będzie zapisywał na tablicy liczbę odgadniętych słówek dla każdej z grup.
2. TIC-TAC-TOE. Podziel uczniów na dwie drużyny. Na tablicy narysuj prostą planszę do gry w "kółko i krzyżyk". Fiszki 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. Zwycięża 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

podłódze (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. Describe your best friend. 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 (wieku) 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