FISZKI "ŚWIĘTO DZIĘKCZYNIENIA". THANKSGIVING. FLASHCARDS.

POZIOM	pre-intermediate i wyżej (dzieci, młodzież, dorośli)
CZAS	15 - 20 min (razem z dodatkową grą; sama prezentacja zajmie mniej czasu)
CEL	Utrwalenie słownictwa dotyczącego Święta Dziękczynienia.
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	Krótko wprowadź temat Święta Dziękczynienia. Wiekszość dzieci kojarzy je z filmów, ale dla niektórych będzie to pewna egzotyka, warto więc zwięźle opowiedzieć jego historię. Przyda Ci się do tego celu zestaw 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. STEP FORWARD. STEP BACK. Do przeprowadzenia tego ćwiczenia potrzebne Ci będą małe fiszki A5 i co najmniej tyle sznurówek (ok. 100 centymetrowych lub dłuższych) ile jest uczniów w grupie, choć lepiej byłoby mieć ich więcej. Zapewniam, że nie jest to duży wydatek, a stworzona w ten sposób "pomoc naukowa" posłuzy Ci nawet przez kilka lat i to do wielu różnych zabaw. Sznurówki możesz zastąpić pociętymi kawałkami sznurka (nie będą wtedy jednak kolorowe). Zwiąż końcówki każdej ze sznurówek i połóż je na podłodze jako okrągłe pola. Rozmieść je w taki sposób, aby mozna było chodzić po nich w kółko, przeskakując z jednego do drugiego. Do każdego pola wskakuje jeden uczeń. Jeśli dysponujesz większą liczbą sznurówek niż masz uczniów w grupie, możesz zostawić puste pola między osobami. Wytłumacz grupie, że będziesz teraz pokazywać fiszki i mówić słówka. Jeśli powiesz słówko pasujące do fiszki, uczniowie przesuwają się o jedno pole do przodu. Jeżeli natomiast wywołane przez Ciebie słowo nie będzie pasować do fiszki, uczniowie cofają się o jedno pole. Grę zakończ przy pierwszych oznakach znużenia ze strony grupy. 2. TIC-TAC-TOE. Podziel uczniów na dwie drużyny. Na tablicy narysuj prostą planszę do gry w "kółko i krzyżyk". Fiszki A5 przymocuj magnesami awersem 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 (wersja trudniejsza do rozważenia: powiedzieć zdanie z tym słówkiem), 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 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 wiedzeć, 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