

GRA - KTO PIERWSZY PO SER? - PRESENT SIMPLE RACE TO THE CHEESE GAME - PRESENT SIMPLE.

POZIOM Mocny "elementary" lub słabszy "pre-intermediate" (raczej dzieci i młodzież, ew. młodzi dorośli)

CZAS Według uznania nauczyciela (min. 15 minut).

CEL Automatyzacja składni pytań i odpowiedzi w czasie Present Simple.
Usprawnienie ogólnej płynności językowej.

PRZYGOTOWANIE Wydrukuj planszę do gry i arkusz z pytaniami, który należy pociąć. Będziesz potrzebować jednego zestawu na grupę ok 4-5 osób. Jeśli do wydruku użyjesz bloku technicznego (lub zalaminujesz kartki przed ich pocięciem), gra posłuży Ci podczas więcej niż jednej lekcji. Będziesz również potrzebować kostek do gry i pionków (można je kupić w sklepach z zabawkami za niewielkie pieniądze).

PRZEBIEG Podziel uczniów na grupy 3-5 osobowe. Zapowiedz im, że za chwilę zagrają w grę.
Rozdaj każdej z podgrup arkusz gry i pocięte pytania, jak również kostki do gry i odpowiednią liczbę pionków. Karteczki z pytaniami powinny być położone awerssem do dołu. Wytłumacz uczniom zasady gry.
Poproś, aby pionki wszystkich graczy powędrowały na pole z napisem "start". Następnie jeden z uczniów w grupie (obojętnie który) jako pierwszy rzuca kostką i posuwa swój pionek na planszy o tyle pól do przodu, ile oczek wyrzucił. Jeśli pionek wyląduje na polu bez wychodzącej z niego strzałki, losuje jedno z pytań, np. *How often do you go to the dentist?* i odpowiada na nie. Zła gramatycznie odpowiedź przesuwa ucznia o jedno pole do tyłu (reszta grupy ocenia poprawność odpowiedzi, a w razie niejasności konsultuje się z Tobą). Jeśli zaś pionek ucznia wyląduje na polu ze strzałką, przenosi się na pole wskazane tą strzałką, w przód lub tył, zależnie od kierunku strzałki. Po przeniesieniu na nowe pole, postępuje jak w przypadku braku strzałki, czyli losuje kartę. Wygrywa osoba, która pierwsza dojdzie do pola z napisem "finish", lub której pionek znajduje się najdalej na planszy w chwili, gdy zdecydujesz się zakończyć grę
Gra odbywa się we wszystkich podgrupach jednocześnie. Staraj się w miarę możliwości krążyć po klasie i monitorować pracę uczniów. Zakończ zabawę kiedy uznasz za stosowne (lub kiedy uczniowie się nią znudzą). Możesz na tym skończyć, ale jeśli masz jeszcze trochę czasu, możesz zwrócić uwagę uczniów na ich typowe błędy

pod słuchane w czasie gry. Może dadzą radę sami je poprawić?

ZAŁĄCZNIKI

Wydrukuj planszę do gry i arkusz z pytaniami, który należy pociąć. Będziesz potrzebować jednego zestawu na grupę ok 4-5 osób. Jeśli do wydruku użyjesz bloku technicznego (lub zalaminujesz kartki przed ich pocięciem), gra posłuży Ci podczas więcej niż jednej lekcji. Będziesz również potrzebować kostek do gry i pionków (można je kupić w sklepach z zabawkami za niewielkie pieniądze).

NOTATKI