

GRA - WYŚCIG PO MIÓD - PAST SIMPLE QUEST FOR THE HONEY GAME - PAST SIMPLE

POZIOM "Pre-intermediate" do słabego "intermediate" (raczej dzieci, młodzież, ew. młodzi dorośli)

CZAS Według uznania nauczyciela (min. 15 minut).

CEL Opisywanie przeszłości za pomocą zdań w czasie Past Simple.
Doskonalenie 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, które można kupić w sklepach z zabawkami za niewielkie pieniądze. Powinny posłużyć Ci kilka lat.

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. *Name two things you did yesterday?* i odpowiada na nie. Zła gramatycznie odpowiedź przesuwają 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 podsłuchane 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, które można kupić w sklepach z zabawkami za niewielkie pieniądze. Powinny posłużyć Ci kilka lat.

NOTATKI