

GRA - WYŚCIG PO MIÓD - PRESENT PERFECT SIMPLE QUEST FOR THE HONEY GAME - PRESENT PERFECT SIMPLE

POZIOM "Intermediate" ewentualnie mocny "pre-intermediate" (młodzież, ew. młodzi dorośli)

CZAS Według uznania nauczyciela (min. 15 minut).

CEL Automatyzacja zdań w czasie Present Perfect 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. *How many times have you sung in public?* 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

podsluchane w czasie gry. Moze dadza rade sami je poprawic?

ZALACZNIKI

Wydrukuj plansze do gry i arkusz z pytaniami, ktory nalezy pociac. Bdziesz potrzebowac jednego zestawu na grupe ok 4-5 osob. Jezli do wydruku uzyjesz bloku technicznego (lub zalaminujesz kartki przed ich pocieniem), gra posluzy Ci podczas wiecej niz jednej lekcji. Bdziesz rowniez potrzebowac kostek do gry i pionkow, ktore mozna kupic w sklepach z zabawkami za niewielkie pieniadze. Powinny posluzyc Ci kilka lat.

NOTATKI