

1. SPELLING BEE

Uczniowie pracują w dwóch grupach. Przedstawiciele każdej z grup na przemian literują podane im wyrazy. Za każde poprawnie przeliterowane słowo grupa otrzymuje jeden punkt.

2. ODD ONE OUT

Napisz na tablicy trzy słowa należące do danej kategorii oraz jedno, które nie pasuje do pozostałych. Uczniowie decydują, które słowo nie należy do kategorii, a następnie kontynuują grę w parach lub grupach, sami wymyślając wyrazy.

3. ADD A WORD

Uczniowie pracują w grupie na zasadzie „łańcuszka” tzn. pierwszy uczeń z grupy powtarza podane mu słowo z danej kategorii oraz dodaje do niego kolejne, pasujące do tej kategorii. Każdy kolejny uczeń powtarza wszystkie wymienione poprzednio wyrazy dodając kolejne słowo.

4. SAY IT... HAPPILY

Poproś uczniów, aby powtórzyli podany wyraz lub zdanie. Powiedz uczniom w jaki sposób mają powtórzyć (np.: *happily, angrily, sadly, quietly* itd.). Uczniowie powtarzają podane słowo lub zdanie za każdym razem zmieniając ton, intonację, mimikę.

5. VANISHING WORDS

Napisz na tablicy kilka (kilkanaście) wyrazów np. z danej kategorii. Przeczytaj je po kolei na głos razem z uczniami. Następnie wytrzyj pierwsze słowo i poproś uczniów, żeby przeczytali ciąg wyrazów – słowo, które „zniknęło” z tablicy uczniowie wymieniają „z pamięci”. Wytrzyj kolejny wyraz i ponownie poproś uczniów o przeczytanie całego ciągu słów. Ostatecznie uczniowie powtarzają wszystkie wyrazy, które po kolei zniknęły z tablicy.

6. LIP READING

Poproś uczniów, aby wybrali dziesięć słów, które poznali w danym rozdziale. Następnie uczniowie, pracując w parach, mają za zadanie odgadnąć wyraz, czytając z ruchu warg kolegi/koleżanki.

7. WORD BEGINNINGS / ENDINGS

Napisz na tablicy początki lub końcówki wybranych wyrazów (np. z poprzedniej lekcji). Uczniowie odgadują jakie to mogą być słowa. Następnie kontynuują grę w parach lub grupach.

8. NOUGHTS AND CROSSES

Przypomnij uczniom zasady gry w kółko i krzyżyk. Narysuj na tablicy planszę do gry i w każdą z krzyżyk wpisz jeden wyraz. Podziel uczniów na dwie grupy. Aby zdobyć punkt (kółko lub krzyżyk), uczniowie mają za zadanie np. ułożyć poprawne zdanie z danym wyrazem z planszy lub też dopasować do wyrazu rymujące się z nim słowo, podać synonim, antonim, definicję.

9. WORD ASSOCIATIONS

Uczniowie pracują w parach lub grupach. Poproś uczniów, aby na zmianę podawali wyrazy, które „kojarzą” im się z poprzednim wyrazem (np.: *a desk – a computer – an email – a friend*).

10. X WORDS YOU CAN THINK OF

Uczniowie pracują w grupach i „na czas” wypisują wszystkie wyrazy, które potrafią wymienić na daną literę alfabetu (opcjonalnie: wyrazy zawierające podwójną literę, kończące się na daną literę itp.).

1. WORD SNAKE

Uczniowie pracują w grupach 3–4 osobowych, kolejno dopisując na kartce słowa zaczynające się na ostatnią literę poprzedniego wyrazu, np. catigerosegg... Ustal limit czasu lub liczbę wyrazów, po osiągnięciu której grupy wymieniają między sobą kartki i próbują rozdzielić wąż wyrazowy na poszczególne słowa.

2. TABLE TENNIS

Uczniowie pracują w dwóch grupach, „odbijając piłeczkę”, czyli podając słowa należące do podanej kategorii. Uczniowie mają 5 sekund na podanie kolejnego wyrazu; słowa nie mogą się powtarzać. Grupa, która nie „odbije piłeczki” po 5 sekundach, przegrywa.

3. PICTURE DICTATION

Poproś uczniów, aby narysowali prosty rysunek, zgodnie z wytycznymi (np. narysuj postać, przedmiot, widok z okna). Uczniowie pracują w parach. Jeden z uczniów opisuje swój rysunek, podczas gdy drugi rysuje, zgodnie z instrukcjami kolegi/koleżanki.

4. MIMING

Rozdaj uczniom karteczki, na których zapisują słowa poznane w danym rozdziale. Zbierz karteczki i podziel uczniów na dwie grupy. Przedstawiciele każdej z grup na przemian pokazują wylosowane słowa (ustal limit czasu), tak aby ich grupa odgadła, jaki to wyraz.

5. 20 QUESTIONS

Zacznij od zabawy całą klasą. Pomyśl (a najlepiej zapisz) o jakimś słowie i zachęć uczniów, aby kolejno zadawali Ci pytania (maksymalnie 20), na które możesz odpowiedzieć tylko Yes/No. Następnie uczniowie kontynuują zabawę w parach lub grupach.

6. CHAIN STORY

Poproś uczniów, aby zapisali dowolne słowo. Następnie uczniowie tworzą historyjkę na zasadzie „łańcuszka”. Zacznij historyjkę, np. Once upon a time I was on holiday in Africa. Każdy kolejny uczeń dodaje do historyjki zdanie, zawierające zapisane przez niego słowo.

7. MASTERMIND

Zabawa polega na odgadnięciu (w ograniczonym limicie ruchów) przez uczniów wyrazu, np. 4-literowego – Secret Word. Uczniowie podają kolejne słowa 4-literowe i dowiadują się, ile liter z podanego przez nich wyrazu znajduje się również w Secret Word. Możesz powiedzieć uczniom, ile z odgadniętych liter znajduje się na swojej pozycji.

8. SCRABBLE

Uczniowie pracują w parach, na kartkach w kratkę. Jeden z uczniów zapisuje poziomo dowolne słowo, zadaniem drugiego ucznia jest napisanie innego słowa pionowo, tak aby wykorzystać dowolną literę zapisanego wyrazu (jak w krzyżówce).

9. FOLD IT

Rozdaj uczniom kartki (A5) i wyjaśnij, że ich zadaniem jest zapisywanie odpowiedzi na kolejne pytania. Uczniowie zapisują pierwszą odpowiedź, zaginają kartkę i przekazują swoją kartkę innemu uczniowi. Pytania mogą brzmieć np. Who? Who with? Where? When? How? Why?

10. 30 SECONDS – PASS IT ON!

Uczniowie pracują w parach. Rozdaj uczniom kartki z zapisanym słowem – kategorią. W trakcie 1 minuty, uczniowie wypisują jak najwięcej słów z danej kategorii. Po minucie krzyknij Swap!. Każda para przekazuje swoją kartkę innym uczniom, którzy dopisują słowa, nie zapisane przez poprzedników. Zabawa trwa tak długo, aż każda para będzie miała możliwość dopisać słowa do każdej kategorii.