

# 10 pomysłów na wykorzystanie gry karcianej *DON'T SAY IT!*

**TIP:** Uczniowie mogą mieć przed sobą Repetytorium Ósmoklasisty lub słowniki, które pomogą im w wykonywaniu zadań. Usprawni to ich pracę ze słownictwem, którego nie potrafią zapamiętać.

## → NASZA HISTORIA (pary / grupy maksymalnie pięcioosobowe)

1

Uczniowie losują po trzy karty. Ich zadaniem jest ułożenie krótkich historyjek w określonym czasie z użyciem słów, które znajdują się pod słowem głównym. Gotowe historyjki przedstawiają na forum klasy.

## → WSZYSCY RAZEM! (cała klasa)

2

Nauczyciel przygotowuje jakiś dzwonek (np. hotelowy) i czyta trzy słowa widniejące pod słowem głównym, a uczniowie próbują odgadnąć, o jaki wyraz chodzi. Jeśli nie wiedzą, nauczyciel może dodać od siebie jeszcze maksymalnie trzy słowa (podaje je pojedynczo w określonych odstępach czasowych). Jeśli mimo tego uczniowie nie zgadną, o jaki wyraz chodzi, nauczyciel uderza w dzwonek (co oznacza przejście do kolejnego wyrazu), odkłada kartę na bok i zadaje kolejną zagadkę. Na koniec gry wraca do słów, które nie zostały odgadnięte, i prosi uczniów, by zapisali je w zeszytach, podając do nich swoje trzy słowa.

## → „UNITOWA” POWTÓRKA (pary / małe grupy)

3

Nauczyciel wybiera karty ze słownictwem z danego działu. Uczniowie mają przed sobą otwarty słowniczek znajdujący się w Repetytorium Ósmoklasisty. Nauczyciel zapisuje na tablicy kilka słów głównych z kart, natomiast uczniowie zapisują w zeszytach po dwa–trzy słowa ze słowniczka pasujące do wyrazu głównego lub inne kojarzące się z nim. Po upływie określonego czasu wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i dopisują swoje słowa pod słowem głównym.

## → RYSOWANE RZECZOWNIKI (grupy cztero- lub pięcioosobowe)

4

Nauczyciel wybiera karty, na których w słowach głównych znajdują się rzeczowniki. Do tablicy podchodzi jedna osoba z pierwszej grupy i „rysuje” wyraz (może rysować też słowa zakazane). Zadaniem grupy jest odgadnięcie w określonym czasie, o jaki wyraz chodzi. Jeśli odgadną zagadkę, otrzymują dwa punkty, jeśli nie, nauczyciel daje szansę pozostałym grupom (mogą uzyskać jeden punkt).

## → PIONOWO CZY POZIOMO? (praca indywidualna)

5

Nauczyciel wrzuca karty do pudełka/torby. Uczniowie podchodzą do biurka i losują kartę, z której wybierają dwa–trzy słowa główne. Ich zadaniem jest zapisanie wyrazów w pionie lub poziomo w zeszytach, a następnie dopisanie do poszczególnych liter słów rozpoczynających się na określoną literę (z danego działu), np. B – bride, E – earrings, L – lazy, T – tie.

## → BLEF CZY NIE? (cała klasa)

6

Nauczyciel losuje kartę i zapisuje na tablicy słowo główne. Podaje definicję słowa, ale niekoniecznie tego zapisanego na tablicy. Zadaniem uczniów jest powiedzenie: Yes/No lub True/False. Jeśli nauczyciel blefował, uczniowie muszą podać prawidłową definicję słowa.

## → KAPUŚCIANE SŁOWA (grupy cztero- lub pięcioosobowe)

7

Nauczyciel rozdaje uczniom po jednej karcie. Uczniowie zapisują słowa główne oraz te, których nie mogą wypowiedzieć na głos, na kartkach formatu np. A5. Następnie wszystkie kartki zgniatają w taki sposób, by powstała papierowa kapusta. Nauczyciel włącza muzykę, a uczniowie przerzucają między sobą powstałą kulę. Kiedy muzyka milknie, osoba, u której wylądowała „kapusta”, odwija pierwszy liść i... gra w Don't Say It!

## → SZYBKA AKCJA

8

Nauczyciel czyta uczniowi jedno słowo główne. Jego zadaniem jest podanie trzech wyrazów dodatkowych kojarzących się z tym słowem. Jeśli uczeń nie zna odpowiedzi, dane słowo przechodzi na ucznia siedzącego obok. W rolę nauczyciela mogą wcielać się też uczniowie.

## → DON'T SAY IT! GRAMATYCZNIE (pary)

9

Uczniowie losują po dwie karty na parę, a następnie układają zdania ze słowami zakazanymi z wykorzystaniem omawianych na zajęciach zagadnień gramatycznych.

## → DON'T SAY IT! PO POLSKU (pary / trzyosobowe grupy)

10

Każda osoba z pary/grupy otrzymuje kartę i nikomu jej nie pokazuje. Zadaniem uczniów jest wytłumaczenie słowa głównego bez używania trzech zakazanych wyrazów, ale w języku polskim. Odpowiedzi powinny być podawane po angielsku.