



POMYSŁY NA GRY Z UŻYCIEM OBRAZKÓW



Część 2

Wiele kursów dla dzieci w zeszytach ćwiczeń zawiera gotowe do wycięcia małe karty obrazkowe. Jest to zazwyczaj od 6 do 8 obrazków przedstawiających słownictwo z danego zakresu tematycznego. Małe karty obrazkowe wprowadzają do nauki element wizualny oraz ruchowy i są pomocne podczas pracy w parach. Kiedy dzieci tworzą swoje karty, zachęć je, by podpisały obrazki z tyłu swoimi inicjałami – pomoże to uniknąć zagubienia kart. Oto 10 kolejnych gotowych do wykorzystania pomysłów z wykorzystaniem małych kart obrazkowych!

11. Do you want ...?

W tę grę baw się z całą grupą. Dzieci stoją lub siedzą w kole. Włącz muzykę. Dzieci podają sobie jeden obrazek zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wyłącz muzykę. Dziecko, które trzyma kartę, zadaje pytanie komuś innemu, np. „Do you want the bike?”. Jeżeli osoba ta odpowie „Yes, please”, dziecko przekazuje jej obrazek i gra zaczyna się od początku. Jeżeli gracz odpowie „No, thank you”, dziecko zadaje to samo pytanie kolejnym osobom do momentu, kiedy ktoś odpowie „Yes, please”. Wtedy gra zaczyna się od nowa. Co kilka tur zmień kartę obrazkową, którą podają sobie uczniowie.

12. Abracadabra!

Dzieci pracują w parach. Każde z nich rozkłada swoje karty na stole w rzędzie, obrazkami do dołu. Jedno z dzieci wskazuje pierwszą z kart partnera, udaje, że macha różdżką, i mówi np. „Abracadabra! It's the butterfly!”. Drugie z dzieci odwraca obrazek. Jeżeli na obrazku jest motyl, dziecko mówi „Yes!” i zostawia kartę obrazkiem do góry. Jeżeli nie, dziecko mówi „No!” i z powrotem odwraca kartę. Następnie dzieci zamieniają się rolami.

13. Znajdź partnera

W tę grę baw się z całą grupą. Dzieci w tajemnicy wybierają jeden z obrazków i trzymają go przy sobie tak, by nikt inny go nie widział. Następnie chodzą po sali i zadają pytania, np. „Have you got an apple? / No, I haven't / Have you got a plum? / Yes, I have”, aż znajdą kogoś z tym samym obrazkiem.

14. Znajdź grupę

W tę grę baw się z całą grupą. Rozdaj każdemu z dzieci po jednym obrazku – dzieci nikomu go nie pokazują. Następnie chodzą po sali i przedstawiają się zgodnie z obrazkiem, który otrzymali, np. „(I'm a ...) lion. / Yes. Me too!” lub „No, (I'm a) parrot”. Zadaniem graczy jest odnalezienie grupy osób z tym samym obrazkiem.

15. Zgadywanka

W tę grę możesz grać z całą grupą lub zorganizować ją jako pracę w parach. Pierwsze dziecko wybiera jeden z obrazków, nie zdradzając swojego wyboru. Drugie dziecko zadaje do trzech pytań, np. „Do you like eggs?”, a pierwsze dziecko odpowiada „Yes, I do” lub „No, I don't”, w zależności od tego, jaki obrazek wybrało. Jeżeli drugie dziecko odgadnie wyraz odpowiadający wybranemu obrazkowi, zatrzymuje go i następnie dzieci zamieniają się rolami. Wygrywa dziecko z większą liczbą obrazków na koniec gry.

16. Memory

Dzieci pracują w parach. Rozkładają przed sobą dwa zestawy kart, kładąc je obrazkami do dołu w kolejności losowej. Jedno z dzieci odwraca dowolną kartę i nazywa to, co znajduje się na obrazku (np. „Ball!”) lub tworzy zdanie (np. „I like cheese!”). Następnie odwraca inną kartę i robi to samo. Jeżeli dwa odwrócone obrazki są takie same, dziecko je zatrzymuje. Jeżeli nie, odkłada je z powrotem na swoje miejsca obrazkami do dołu i drugie dziecko rozpoczyna swoją turę. Wygrywa dziecko z większą liczbą obrazków na koniec gry.



17. Kótko i krzyżyk

W tę grę baw się z całą grupą. Na tablicy narysuj planszę do gry w kótko i krzyżyk. Na każdym polu przywieś jedną kartę obrazkową, obrazkiem do tablicy. Podziel dzieci na dwie drużyny, jedna z nich będzie grała kótkami, druga – krzyżykami. Drużyny naprzemiennie wybierają karty. Jeżeli potrafią nazwać to, co znajduje się na obrazku, w jego polu narysuj odpowiednio kótko lub krzyżyk. Wygrywa pierwsza drużyna, która ułoży trzy swoje symbole w jednej linii.

18. Tak lub nie

W tę grę możesz grać z całą grupą lub zorganizować ją jako pracę w parach. Dzieci kładą przed sobą stos kart obrazkowych tak, by obrazki były skierowane do dołu. Jedno z dzieci odwraca pierwszy obrazek, podnosi go w stronę drugiego dziecka i mówi np. „Is it the scooter?”. Drugie dziecko odpowiada „Yes, it is” lub „No, it isn't. It's the bike”. Jeżeli drugie dziecko odpowie poprawnie, zatrzymuje kartę obrazkową. Następnie dzieci zamieniają się rolami. Wygrywa dziecko z większą liczbą obrazków na koniec gry.

19. Znajdź obrazek

W tę grę baw się z całą grupą. Poproś dwoje dzieci, by zaczekały na zewnątrz. Kiedy wyjdą z klasy, umieść jedną z kart obrazkowych w sali, w takim miejscu, by była ukryta, ale widoczna bez konieczności poruszania jakichkolwiek przedmiotów. Zachęć grupę, by pomogła ci znaleźć właściwe miejsce. Zaproś z powrotem czekające na zewnątrz dzieci. Grupa zadaje im pytanie, np. „Where's the lion?” – mają one za zadanie znaleźć kartę obrazkową. Grupa pomaga im, mówiąc „Hot! Hot! Hot!”, jeżeli dzieci zbliżają się do miejsca ukrycia karty, lub „Cold! Cold! Cold!”, jeżeli się od niego oddalają. Kiedy dzieci odnajdą kartę, mówią „Here's the lion!”, wszyscy klaszczą i krzyczą „Hurray!”. Powtórz to samo kilkakrotnie z różnymi dziećmi.

20. Karciana wymiana

W tę grę baw się z całą grupą. Rozdaj jedną kartę obrazkową każdemu z dzieci. Upewnij się, że znają i potrafią wymówić wyraz opisujący ich obrazek. Dzieci chodzą po sali i pokazują sobie nawzajem obrazki. Jeżeli oboje potrafią powiedzieć, co znajduje się na obrazku drugiej osoby, wymieniają się obrazkami i grają dalej. Jeżeli jedno z dzieci nie potrafi nazwać obrazka drugiej osoby, osoba ta „uczy” je danego wyrazu. Następnie wymieniają się obrazkami i gra toczy się dalej. Na końcu poproś dzieci, by powiedziały, ile razy wymieniły się obrazkami i by nazwały wszystkie obrazki, które pojawiły się w grze.