



# POMYSŁY NA GRY Z UŻYCIEM KART OBRAZKOWYCH



## Część 3

Karty obrazkowe mogą znaleźć wiele zastosowań podczas wprowadzania, ćwiczenia i utrwalania słownictwa, czyli wtedy, kiedy chcemy poszerzyć zakres leksykalny uczniów. Oto kolejnych 10 gier z użyciem kart obrazkowych, które warto mieć w zanadru!

### 21. Obrazkowe bingo

Do tego zadania użyj 10–15 kart obrazkowych. Umieść karty na tablicy. Każde z dzieci rysuje kartę do bingo – duży kwadrat podzielony na sześć mniejszych kwadratowych części – i w każdą z części wpisuje wyraz opisujący jeden z obrazków (zachęć dzieci, by sprawdzały pisownię wyrazów). Kiedy karty do bingo są gotowe, usuń obrazki z tablicy i potasuj je. Unoś karty obrazkowe pojedynczo i wypowiadaj odnoszące się do nich wyrazy. Dzieci słuchają i przekreślają kwadrat ze słowem, jeśli znajduje się ono na ich karcie do bingo. Wygrywa pierwsze dziecko, które przekreśli wszystkie sześć kwadratów na swojej karcie i krzyknie „Bingo!”.

### 22. Obrazkowe szepty

Dzieci stoją gęsiego w dwóch rzędach przodem do tablicy. Ostatniemu dziecku w każdym rzędzie pokaż kartę obrazkową – tak aby inni jej nie widzieli. To dziecko ma za zadanie szeptem wyraz opisujący obrazek osobie stojącej przed sobą. Dziecko stojące z przodu podbiega do tablicy i rysuje obrazek lub pisze wyraz, a następnie idzie na koniec rzędu. Powtórz tę samą zabawę kilkakrotnie.

**Uwaga – do kolejnych zadań potrzebne będą karty obrazkowe oraz karty wyrazowe.**

### 25. Pomieszane z poplątanym

Umieść karty obrazkowe i odpowiadające im karty wyrazowe na tablicy w kolejności losowej. Zapraszaj poszczególnych uczniów do tablicy, by narysowali linie pomiędzy obrazkami a odpowiadającymi im wyrazami.

### 26. Dopasuj wyraz do obrazka

Umieść karty obrazkowe na tablicy. Rozdaj karty wyrazowe poszczególnym dzieciom. Dzieci kolejno podchodzą do tablicy i umieszczają swoje wyrazy obok właściwych obrazków. (Możesz również na tablicy umieścić karty wyrazowe i rozdać obrazki uczniom).

### 27. Stop!

Umieść na tablicy jedną kartę obrazkową i podaj lub przypomnij uczniom właściwy wyraz. Po kolei unoś karty wyrazowe. Dzieci po cichu czytają wyrazy i gdy zobaczą kartę wyrazową ze słowem pasującym do obrazka, krzyczą „Stop!” i odczytują głośno wyraz. Powtórz zabawę z różnymi obrazkami.

### 28. Gra zespołowa

Do tej gry przygotuj dwa zestawy kart wyrazowych odnoszących się do jednego zestawu kart obrazkowych. Podziel uczniów na dwie drużyny. Umieść karty obrazkowe na tablicy lub na ścianach wokół sali – kart powinno być tyle, ile dzieci w jednej drużynie. Rozdaj po jednej karcie

### 23. Niepasujący element

Umieść trzy lub cztery karty obrazkowe w rzędzie na tablicy, np. motyla, żuka, pająka, pasikonika lub jabłko, marchewkę, pizzę i pomidora. Dzieci przyglądają się obrazkom i wskazują niepasujący element, np. „Spider. It’s got eight legs. / Pizza. It isn’t from a plant”. Powtórz tę samą zabawę kilkakrotnie.

### 24. Historyjka obrazkowa

Rozdaj parom dzieci karty obrazkowe, których chcesz użyć do stworzenia historyjki. Opowiedz prostą historyjkę, używając pacynki lub postaci z podręcznika bądź wybierając jedno z dzieci na jej bohatera. Oto przykładowa historyjka z użyciem nazw kolorów: „One day Jack paints a picture (użyj gestów, by pokazać znaczenie). He paints with red, he paints with blue, he paints with purple (wymień wszystkie kolory). Jenny says, »What a wonderful picture!«. Jack is very happy. Scruffy the dog is very happy too. He wags his tail like this and, oh dear, he spills all the paint. Now Scruffy is red and purple and... (znów wymień wszystkie kolory). »What a wonderful dog!« say Jack and Jenny”. Dzieci słuchają i unoszą swoją kartę obrazkową, gdy słyszą, że dany wyraz pojawia się w historyjce.

wyrazowej każdemu dziecku, tak aby każda drużyna miała jeden zestaw kart. Kiedy wypowiesz dany wyraz, dziecko, które ma odpowiadającą mu kartę, szybko podbiega do obrazka i unosi swoją kartę wyrazową. Dziecko, które zrobi to pierwsze, zdobywa punkt dla swojego zespołu.

### 29. Gra pamięciowa

Do tej gry użyj 8–10 kart obrazkowych i odpowiadających im kart wyrazowych. Umieść karty obrazkowe w losowej kolejności po jednej stronie tablicy, odwracając je obrazkami do tyłu, i ponumeruj je. To samo zrób z kartami wyrazowymi po drugiej stronie tablicy. Zachęć jedno z dzieci, by wybrało kartę obrazkową (np. „Number two, please!”), a gdy ją odwrócisz, poproś, by powiedziało, co znajduje się na obrazku (np. „(It’s a) hat”). Następnie zachęć to samo dziecko, by w ten sam sposób wybrało jedną z kart wyrazowych. Jeżeli obrazek i wyraz do siebie pasują, zdejmij je z tablicy. Jeżeli nie, odwróć je z powrotem, pozostawiając obydwie karty w tych samych miejscach. Kontynuuj grę z kolejnymi dziećmi, które mają za zadanie zapamiętywać pozycję kart i łączyć obrazki i wyrazy w pary, aż wszystkie karty znikną z tablicy.

### 30. Kategorie wyrazów

Na tablicy narysuj dwa lub trzy duże koła i opisz każde z nich inną kategorią wyrazów, np. „animals”, „food”, „clothes”. Dzieci podchodzą do tablicy pojedynczo lub w parach, otrzymują kartę wyrazową i po przeczytaniu wyrazu umieszczają ją we właściwym kole.