

Zabawy językowe dla klas 1-3



macmillan
education

Spis treści

Zabawy integracyjne	s. 03
Zabawy dramowe	s. 10
Zabawy manualne	s. 12
Zabawy ruchowe	s. 18
Zabawy poznawcze	s. 22
Zabawy wizualne	s. 23

ZABAWY INTEGRACYJNE



dr Małgorzata Śniegulska

Powrót do szkoły po wakacyjnej przerwie to szczególny moment – zarówno dla nauczycieli, jak i uczniów oraz ich rodziców. Rokrocznie we wrześniu spisujemy listę nowych postanowień, odkrywając w sobie gotowość do próbowania czegoś nowego i przełamywania rutyny. To czas, który daje nadzieję, ale i budzi lęk. Wrzesień wyzwala mieszaninę rozmaitych emocji. I na tych emocjach warto na moment się skupić.

Powracający do szkoły po wakacjach uczniowie nie są tymi samymi dziećmi, które pożegnaliśmy w czerwcu. Dojrzeli, przeżyli coś nowego, inaczej siebie postrzegają, często mają nowe cele, umiejętności, ale i nowe obawy i lęki. Przychodzą do szkoły z głową pełną pytań. Jaka będzie ta kolejna klasa? Czy sobie poradzę? Czy odnajdę się wśród moich rówieśników? Jak będzie wyglądała współpraca z nauczycielami?

Pamiętajmy, że w chwili powrotu czy rozpoczynania nauki nic nie jest oczywiste. Przed nami, nauczycielami, po powrocie do pracy pojawi się nowe wyzwanie: spotkanie ze swoją klasą i zobaczenie jej na nowo. Ten zabieg pozwoli nam zweryfikować zasady, które chcemy w niej wprowadzić. Obserwując klasę, starajmy się dostrzec drzemiące w niej siły, układy i zależności. Pomocne mogą w tym być gry i zabawy integrujące grupę. Przydadzą się one również z innego powodu. **Jak pokazuje raport UNICEF o dobrostanie dzieci i młodzieży w krajach rozwiniętych, w budowaniu tego dobrostanu znaczącą rolę odgrywają trzy kluczowe komponenty: czas spędzany z rodziną, częste gry i zabawy na świeżym powietrzu, silne poczucie przynależności do społeczności szkolnej.**

Poczucie przynależności, tak ważne dla uczniów, jest również jednym z podstawowych elementów budowania motywacji wewnętrznej do nauki. Tylko takie dzieci, które dobrze czują się w swojej klasie, mają poczucie, że do niej przynależą. Wrzesień, niezależnie od tego, czy są to pierwsze tygodnie klasy pierwszej, czwartej czy siódmej, jest nowym początkiem – tworzeniem od nowa społeczności uczącej się. Kiedy na początku roku wprowadzamy do działań edukacyjnych więcej zabaw i gier ruchowych integrujących grupę – pośrednio tworzymy warunki do kształtowania motywacji wewnętrznej do nauki. Równocześnie badania nad skuteczną edukacją pokazują, że efektywne nauczanie zachodzi wtedy, kiedy uczący się ma szansę na zapamiętanie, przechowanie w pamięci, a następnie wydobywanie z jej zakamarków i wykorzystanie – w różnych kontekstach – nowo zdobytej wiedzy. Co w tym procesie wydaje się najistotniejsze, co już wiemy o uczeniu się? Wśród zasad skutecznej edukacji wskazuje się między innymi: na uczenie poprzez doświadczenie, odnoszenie nowej wiedzy do własnych doświadczeń oraz na wzbudzanie pozytywnych emocji – jako swoistego akumulatora pamięci. Gry i zabawy integrujące będą więc również pomocne i w tym procesie. **Dlatego wydawnictwo Macmillan przygotowało dla Państwa zestaw czterech zadań – zabaw, gier integracyjnych – przeznaczonych dla klas 1–3.**

Nauczanie języka obcego to nie tylko słówka, reguły gramatyczne, biegłość w mowie i piśmie. Nowy język to nowy świat, nowe możliwości, nowi ludzie i nowe ja. W skutecznym uczeniu się języka pomaga akceptacja własnej niedoskonałości i zgoda na popełnianie błędów, gotowość uczenia się wszystkimi zmysłami, otwarcie się na innych, ale też, a może przede wszystkim, na siebie. A to najłatwiej osiągnąć w bezpiecznej, wspierającej się grupie. Na budowanie grupy należy więc poświęcić czas i warto zrobić to już we wrześniu.

1. Who are you today?

Autorka: Maria Bursche

Celem gry jest poznanie imion kolegów i koleżanek z klasy oraz utrwalenie ich znajomości. Podczas tej emocjonującej aktywności połączonej z ruchem uczniowie przećwiczą również przedstawianie się w odpowiedzi na proste rymowane pytanie.

Potrzebne materiały: karty do gry (np. zwykłe karteczki z notesu) przygotowane przez nauczyciela: część pustych, na pięciu narysowany jest potworek za pomocą jasnego, ale widocznego zakreślacza (rysunek nie może być widoczny, gdy karta zostanie odwrócona do dołu).

Przygotowanie: Nauczyciel rozdaje uczniom po jednej karteczce z rysunkiem do dołu i informuje ich, że przedwczesne odkrycie karty skutkuje odpadnięciem z gry.

Następnie nauczyciel uczy dzieci prostej wyliczanki:

*Hi, Hi, Hey, Hey,
Who are you today?*

Przebieg zabawy:

Wersja łatwiejsza:

1. Dzieci siedzą w kole na dywanie. Nauczyciel stoi i rozpoczyna zabawę. Wskazuje po kolei wybrane dzieci, recytując wyliczankę.
2. Uczeń, na którego wypadnie, odkrywa swoją kartę. Jeżeli karta jest pusta, dziecko przedstawia się (*I'm Marysia.*). Jeżeli na karcie znajduje się potworek, mówi *I'm a monster!* Następnie wstaje i goni nauczyciela wokół koła do czasu, aż ten nie zajmie zwolnionego przez dziecko miejsca.
3. Gdy nauczyciel usiądzie w kole, uczeń, który stoi, przedstawia się w języku angielskim, po czym przejmuje rolę osoby wyliczającej.

Wersja trudniejsza:

1. Nauczyciel zamiast karteczek z potworkami przygotowuje karteczki ze znakami zapytania.
2. Zabawa przebiega zgodnie ze schematem wersji łatwiejszej. Różnica polega na tym, że osoba, na której karcie znajduje się znak zapytania, przedstawia się zmyślnym imieniem (warto ustalić z uczniami, by używali imion bohaterów bajek i filmów, np. *I'm Luke Skywalker, I'm Spiderman* itp.)
3. Osoba wyliczająca zachowuje czujność – gdy usłyszy zmyślane imię, musi zacząć uciekać.

Wskazówka:



Warto zachęcić uczniów, by recytowali rymowankę wspólnie z osobą wyliczającą.

2. Running questions

Autorka: Maria Bursche

Celem tej prostej zabawy ruchowej jest zapoznanie się dzieci w klasie – dowiedzą się o sobie nawzajem podstawowych rzeczy, np. co lubią czy mają rodzeństwo, jakie mają zwierzęta domowe.

Potrzebne materiały: karty obrazkowe

Przygotowanie: Nauczyciel przygotowuje kilka kart obrazkowych z wybranych kategorii: owoce (np. banan, gruszka, pomarańcza), warzywa (np. pomidor, brokuły/kalafior, ziemniak), zwierzęta domowe (np. pies, kot, rybka), rodzina (tylko brat i siostra), kolory (np. żółty, niebieski, czerwony).

Przebieg zabawy:

1. Nauczyciel prosi uczniów, żeby stanęli w jednym końcu sali, a sam ustawia się po drugiej stronie w takim miejscu, by być dobrze widocznym dla wszystkich.
2. Nauczyciel pokazuje po kolei karty obrazkowe, jednocześnie formułując pytania dotyczące każdej z nich: zwierzę/rodzina – *Who's got...?*, kolor – *Whose favourite colour is...?* / *Who likes...?*, owoc/warzywo – *Who likes...?*
3. Uczniowie, którzy identyfikują się z podanym stwierdzeniem (np. mają siostrę, lubią kolor różowy), przebiegają na stronę sali, po której stoi nauczyciel, i odpowiadają np. *I've got a sister! My favourite colour is pink!*
4. Uczniowie wracają na swoje miejsca i zabawa trwa dalej według podanego schematu.



3. Questions and Answers

Autorka: Maria Bursche

Zabawa idealna na powakacyjny językowy rozruch. Uczniowie utrwalą podczas niej zadawanie prostych pytań z użyciem konstrukcji *Do you like...?* oraz *Have you got...?*, a także powtórzą słownictwo związane z wybranymi tematami: owoce, warzywa, zwierzęta, kolory itp., jednocześnie zdobywając informacje o sobie nawzajem. Tę aktywność można potraktować jako kontynuację zabawy *Running questions*. Przed rozpoczęciem zabawy należy przypomnieć uczniom, w jaki sposób formułuje się wybrane pytania i wspólnie przećwiczyć udzielanie odpowiedzi. Następnie uczniowie próbują samodzielnie prowadzić krótkie rozmowy w parach.

Potrzebne materiały: kopia **Worksheet 1** pocięta wzdłuż linii (tyle obrazków, ile dzieci w klasie; każdy obrazek nauczyciel składa na pół), nagranie energicznej muzyki.

Przygotowanie: Nauczyciel zapisuje na tablicy kategorie słownictwa: *Colour, Fruit, Vegetable, Animal, Vehicle*. Następnie podaje uczniom wzory pytań do każdej kategorii z nich – może je zapisać, ale przede wszystkim wypowiada je na głos, np. *Vegetable/Fruit/Colour – Do you like...?*, *Animal/Vehicle – Have you got...?*

Przebieg zabawy:

1. Nauczyciel rozdaje dzieciom po jednym obrazku wyciętym z Worksheet 1 złożonym na pół.
2. Nauczyciel włącza nagranie energicznej muzyki do tańca. Uczniowie swobodnie poruszają się po sali w rytmie utworu.
3. Na przerwę w muzyce uczniowie dobierają się w pary (za każdym razem w innej konfiguracji). Dzieci w parach wymieniają się karteczkami i zadają sobie nawzajem pytanie odnośnie przedmiotu znajdującego się na ilustracjach, które otrzymały, np. *Do you like bananas?* *Have you got a dog?*
4. Zabawę powtarza się kilka razy. Co dwie rundy nauczyciel zbiera karteczki i rozdaje je ponownie uczniom.

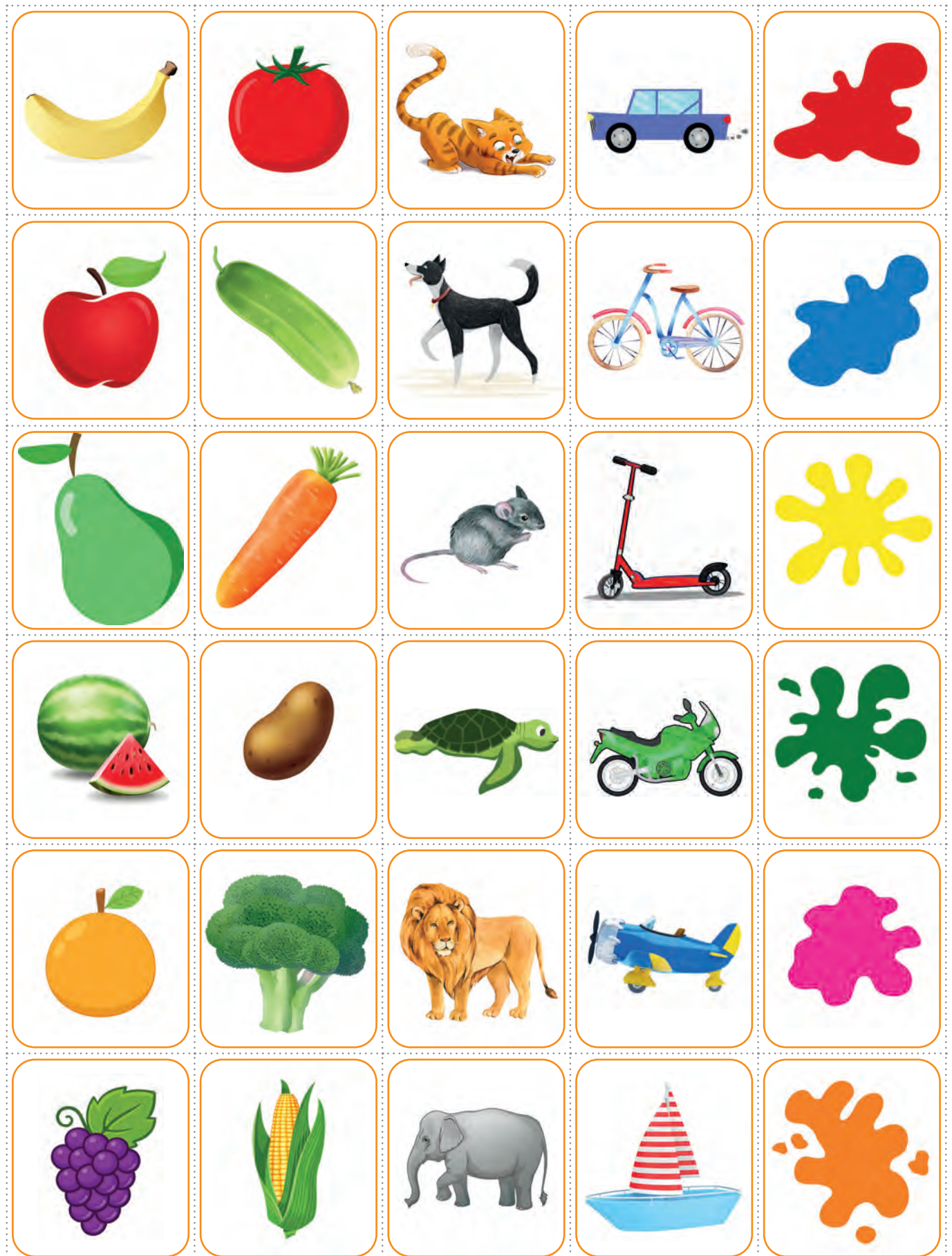
Wskazówka:



Kategorie warto na tablicy zapisać nie tylko słownie, ale również ikonograficznie.

Worksheet 1

do zabawy Questions and Answers



4. I'm thinking about someone ...

Autorka: Maria Bursche

Tę zabawę najlepiej jest przeprowadzić, gdy uczniowie wiedzą już trochę o sobie nawzajem. Idealnie sprawdzi się na rozpoczęcie zajęć.

Przebieg zabawy:

1. Dzieci i nauczyciel siedzą w kole. Nauczyciel rozpoczyna zabawę: wybiera jedną osobę i opisuje ją, nie podając jej imienia, np. *This person has got short blond hair and a dog named Bruno.*
2. Uczniowie odgadują, o kim mówi nauczyciel i podają imię tej osoby.
3. Opisywana osoba przejmuje rolę nauczyciela: opisuje wybranego rówieśnika. Jeśli ktoś nie chce się wypowiadać, nauczyciel wybiera ochotnika.



Wskazówka:



Podczas jednej rozgrywki odbywa się kilka rund zabawy, chyba że grupa jest mała. Ćwiczenie można wykorzystać kilkakrotnie na początku roku jako rozgrzewkę – dzięki temu uczniowie utrwalą informacje na temat siebie nawzajem.

MĄDRE ZABAWY JĘZYKOWE

Chyba nikogo nie trzeba przekonywać, **jak ważną rolę we wczesnej edukacji odgrywa zabawa**. Dla dziecka jest ona pierwotną formą zdobywania wiedzy o świecie. **Wspomaga jego rozwój poznawczy, fizyczny, społeczny i emocjonalny**. Nauka przez zabawę to podstawa edukacji językowej w klasach 1-3. Dzięki zabawie mali uczniowie nie tylko łatwiej przyswajają nowe elementy językowe i frazy komunikacyjne, lecz także budują pozytywny stosunek i motywację do dalszej nauki. Zabawa pełni więc szczególną funkcję na lekcji języka angielskiego w edukacji wczesnoszkolnej.



dr Anna Parr-Modrzejewska

Jak podkreślają pedagodzy, „zabawa wspiera proces uczenia się, a zabawa sterowana jest potężnym narzędziem edukacyjnym”¹. Jednak nie każda zabawa spełnia te warunki. W kształceniu językowym na pierwszym etapie edukacyjnym nie chodzi o to, żeby absorbować uwagę uczniów nawet najbardziej zajmującymi grami i wypełniać czas lekcji aktywnościami, które, choć na pewno atrakcyjne dla dzieci, niewiele wnoszą do ich edukacji językowej.

Najważniejsze w przygotowaniu mądrej zabawy jest:

- jasne określenie celu, który wspiera rozwój ogólny i językowy dzieci,
- upewnienie się, że zabawa jest możliwa do przeprowadzenia,
- że angażuje wszystkich uczniów,
- wymaga minimum przygotowania,
- ma prostą i jasną instrukcję,
- ćwiczy nie tylko pojedyncze wyrazy, lecz także całe frazy językowe,
- zachęca dzieci do kontaktu z innymi,
- można ją łatwo zmodyfikować i wykorzystać więcej niż raz.

Dzięki mądrym zabawom mali uczniowie mają większe szanse, aby w sposób bardziej naturalny przyswoić podstawy języka angielskiego, a nauczyciele mogą obserwować postępy zarówno w rozwoju językowym, jak i ogólnym dzieci.

Bawmy się mądrze, bo jak powiedział George Bernard Shaw:

*“We don’t stop playing, because we grow old.
We grow old because we stop playing”.*

¹Golinkoff R., Hirsh-Pasek K., Play=Learning. How Play Motivates and Enhances Children’s Cognitive and Social-Emotional Growth, OUP, New York 2006.

1. Żywe rzeźby

Autorka: Anna Parr-Modrzejewska

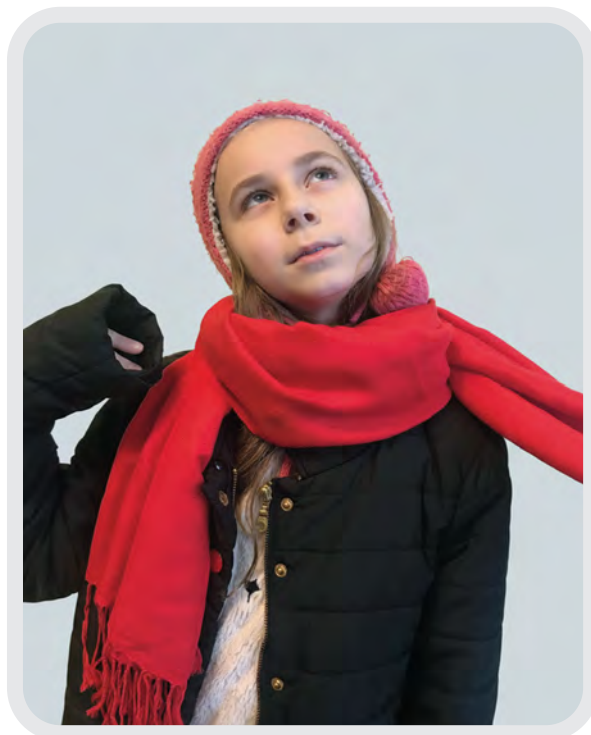
Celem tej zabawy jest utrwalenie słownictwa związanego z ubraniami oraz ćwiczenie zwrotów np. *I'm wearing, put on, take off*. Dzieci uczą się także dopasowywać strój do pory roku, a podczas wspólnej aktywności rozwijają współpracę i działanie w grupie.

Potrzebne materiały: zestawy: czapka, szalik, rękawiczki, sweter, kurtka – najlepiej dużo za duże albo dużo za małe, co dodatkowo uatrakcyjni zabawę (można też przynieść jeden zestaw i bawić się z całą klasą).

Przygotowanie: Nauczyciel dzieli klasę na 3–4 grupki, przydziela każdej grupie zestaw ubrań oraz wyświetla na tablicy lub wiesza kartę obrazkową przedstawiającą zimę. W każdej grupce uczniowie decydują, kto będzie rzeźbą.

Przebieg zabawy:

1. „Rzeźba” stoi i pozwala innym modelować swoje ciało i ubierać się.
2. „Rzeźba” patrzy na obrazek i mówi: *I'm cold!*
3. Pozostali członkowie grupy po kolei zakładają „rzeźbie” ubrania, mówiąc: *Put on your ... (scarf)*.
4. „Rzeźba” powtarza: *I'm cold!* tak długo, dopóki wszystkie ubrania z zestawu nie zostaną założone.
5. Na koniec „rzeźby” mówią, co mają na sobie.
6. Uczniowie mogą głosować na najlepszą „rzeźbę”.
7. Następnie karta obrazkowa zmienia się na lato i „rzeźby” mówią: *I'm hot!*
8. Pozostali członkowie grupy po kolei zdejmują z „rzeźby” założone wcześniej ubrania, mówiąc: *Take off your ... (scarf)*.



Inne pomysły:

- Zabawa w żywe rzeźby może również posłużyć do realizacji tematu dotyczącego części ciała – uczniowie losują spośród kart obrazkowych obrazki z częściami ciała oraz cyframi i mówią: *I've got (three) (legs), (four) (arms)*, a następnie budują w swojej grupce takiego stwora.
- Można ją wykorzystać na lekcji o zwierzętach – uczniowie losują karty obrazkowe ze zwierzętami i budują w swoich grupach hybrydy.
- Zabawa uatrakcyjni zajęcia dotyczące części ciała zwierząt – uczniowie losują karty obrazkowe z częściami ciała zwierząt i „budują” śmieszne zwierzęta.

2. Nieme kino

Autorka: Anna Parr-Modrzejewska

Celem tej prostej zabawy jest utrwalenie słownictwa związanego z przedmiotami szkolnymi oraz rozwijanie umiejętności używania takich zwrotów, jak: np. *Can I have this (pen), please? Yes, of course. Put it in the basket. Thank you. / Where's the (sharpener)? The (sharpener) is (in the bin).* Dzieci uczą się także odczytywać komunikaty niewerbalne, a podczas wspólnego wykonywania zadania rozwijają współpracę i działanie w grupie.

Potrzebne materiały: pilot do telewizora lub innego sprzętu (może być niedziałający) oraz wybrany element z podręcznika ilustrujący scenę np. *Kids Can! 1* (edycja 2026) Lesson 5 ćw.5 lub *Meet Tiger and Friends* Lesson 4 ćw.4



Przygotowanie: Nauczyciel dzieli klasę na dwie grupy. Każda grupa wybiera jednego aktora kina niemego.

Przebieg zabawy:

1. Nauczyciel pokazuje aktorom scenę.
2. Aktorzy odgrywają scenę (bez rekwizytów) kilka razy, nic nie mówiąc.
3. Pozostali uczniowie wspólnie ustalają, jakie zdania powinny pojawić się w tej scenie.
4. Grupy dzielą się rolami i przygotowują się do podłożenia głosu.
5. Nauczyciel za pomocą pilota „włącza” scenę, a uczniowie chórem wypowiadają kwestie aktorów.
6. Jeśli dobrze zinterpretowali scenę, kolejna para odgrywa inną scenę.
7. Jeśli nie wszystko się zgadzało, np. zamiast gumki w scenie miała być linijka, aktorzy powtarzają scenę, tak aby chór mógł poprawić pomyłony element.

Inne pomysły:

- Zabawa nadaje się do odegrania każdej scenki z wymiennymi elementami, w każdej odsłonie można prosić o inny przedmiot, szukać innej rzeczy, mieć inny problem medyczny itp.
- Można też w ten sposób odgrywać dowolne historyjki.
- Mocniejsze grupy mogą próbować pisać własne scenki.

3. Zagadka w zamku

Autorka: Barbara Bednarczyk

Celem tej aktywności jest poszerzanie słownictwa związanego z pomieszczeniami, meblami i przyimkami miejsca oraz ćwiczenie prostych struktur językowych (np. *Is there a...? under the...?*). Dzieci, pracując w parach, rozwijają sprawność manualną i uczą się współdziałania podczas wykonywania zadania.

Potrzebne materiały: kopia **Worksheet 2** dla każdego ucznia (plan zamku z podziałem na pomieszczenia), guziki, karteczki z meblami, klej.

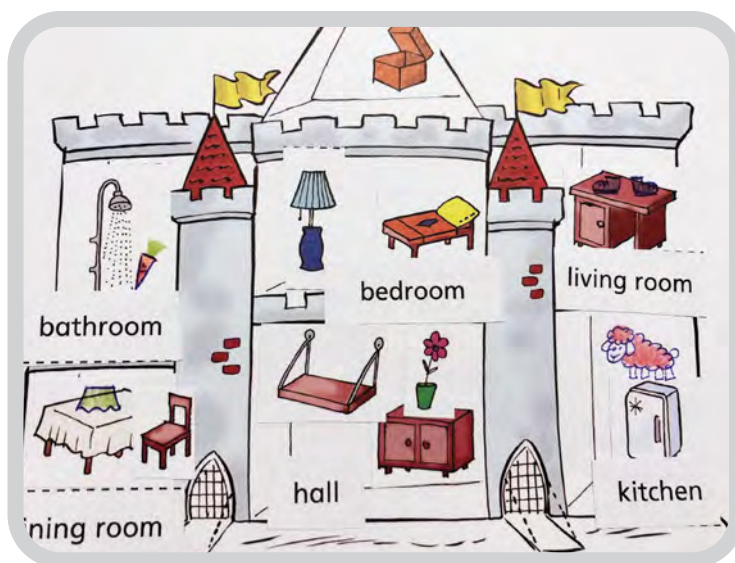
Przygotowanie: Podziel dzieci na pary. Rozdaj dzieciom plany zamku i poproś o umieszczenie/przyklejenie mebli zgodnie z twoimi instrukcjami. Rozdaj po kilka guzików.

Przebieg zabawy:

1. Dzieci pracują w parach przy swoich ławkach.
2. Siadają w miarę możliwości naprzeciwko siebie i odgradzą się książką.
3. Jedna osoba z pary kładzie guzik w dowolnym miejscu w zamku.
4. Zadaniem drugiej osoby jest ustalenie (poprzez pytania) gdzie znajduje się guzik.
5. Dziecko zadaje pytania, np.: *Is there a button under the fridge?*
6. Jeśli odpowiedź jest twierdząca, dziecko zdobywa punkt, jeśli przecząca, szuka dalej.
7. Gra się kończy, gdy każda osoba znajdzie guzik przeciwnika.

Inne pomysły:

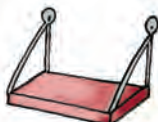
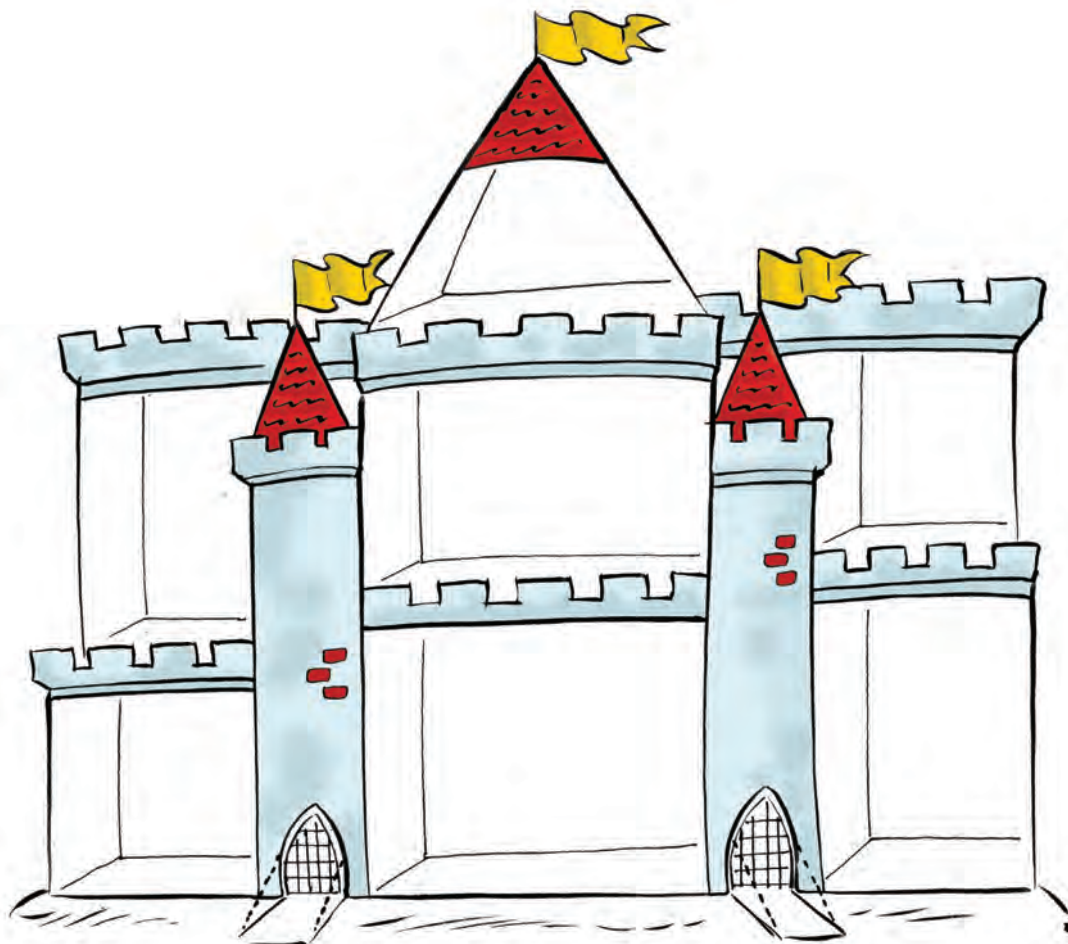
- W zamku można też narysować kilka rzeczy, które uczeń z pary musi znaleźć, np. mysz, marchewkę itp.
- Można wykorzystać plan zamku do tworzenia historyjek. Nauczyciel opowiada, a uczniowie domalowują elementy zaczerpnięte z historyjki nauczyciela. Im bardziej nietypowe, tym lepiej.



Worksheet 2

do zabawy Zagadka w zamku

Poniższy materiał pochodzi z kursu Bugs Team 2



bedroom

bathroom

toilet

hall

dining room

living room

kitchen

4. Zabawa z makaronem

Autorka: Barbara Bednarczyk

Celem tej zabawy jest utrwalenie nazw ubrań oraz ćwiczenie prostych wypowiedzi w czasie teraźniejszym (np. *I'm wearing a...*). Zadanie wspiera także rozwój świadomości fonologicznej, a dzięki precyzyjnym działaniom dzieci doskonałą koncentrację i dokładność wykonywania poleceń.

Potrzebne materiały: makaron penne, sznurek, karty obrazkowe (Flashcards).

Przygotowanie: Podziel dzieci na pary. Każdej parze rozdaj po kawałku sznurka i garść makaronu.

Przebieg zabawy:

1. Dzieci bawią się makaronem w parach.
2. Nauczyciel pokazuje flashcard z ubraniem.
3. Dzieci nawlekają na sznurek tyle makaronów, ile głosek/liter ma wyraz.
4. Ta para, która zrobi to pierwsza, wygrywa lub każda para zdobywa po punkcie, o ile nawlecze poprawną liczbę makaronów.



Inne pomysły:

- Z makaronu można też stworzyć kształt ubrań, np. kształt koszulki czy spodni. Dzieci mogą zgadywać, co ten kształt przypomina.
- Z makaronu można również stworzyć litery, np. pierwszą literę słowa *dress* lub też cały wyraz.

5. Granie na dywanie

Autorka: Dominika Krawczyńska

Celem tej aktywności jest utrwalenie słownictwa związanego z przedmiotami w piórniku oraz rozwijanie umiejętności budowania krótkich wypowiedzi (np. *I've got / We haven't got...*). Zadanie angażuje dzieci w porównywanie elementów, a jednocześnie uczy przestrzegania zasad i fair play podczas wspólnej zabawy.

Potrzebne materiały: prześcieradło z narysowanymi prostymi polami do gry (np. 4 rzędy po 10 kwadratowych pól), nakrętki od butelek z naklejkami jakichś postaci lub zwierzątek (będą pełniły rolę pionków), „piórniki” z kartonu, po jednym zestawie mini kart obrazkowych na drużynę, monetę, kostkę do gry.

Przygotowanie: Rozłóż na podłodze prześcieradło z narysowanymi polami, na końcu prześcieradła umieść „piórniki”. Podziel dzieci na 4 drużyny. Każda drużyna bierze po jednym zestawie mini kart obrazkowych, tasuje je i kładzie po jednej karcie na wybranym polu obrazkiem do dołu, nie patrząc, co jest na rysunkach. Każda drużyna otrzymuje swój pionek i kładzie go na początku planszy.

Przebieg zabawy:

1. Nauczyciel rzuca monetą, a uczniowie zgadują, co wypadło: orzeł czy reszka.
2. Pierwszeństwo rzutu kostką ma drużyna, która odgadła co wypadło.
3. Pierwsza osoba z każdej drużyny porusza się o określoną liczbę pól, podnosi kartę i patrzy na obrazek.
4. Nauczyciel pyta: *What have you got in your pencil case?* Uczeń odpowiada: *I've got...*
5. Uczeń wkłada kartę do „piórnika” i siada na końcu kolejki swojej drużyny.
6. Jeśli któryś z graczy stanie pionkiem na pustym polu, mówi: *I have nothing* lub *I haven't got a...*, wymieniając przedmiot, który zdobyła drużyna przeciwna.
7. Runda trwa, dopóki wszyscy gracze nie wykonają ruchu.
8. Po każdej rundzie uczniowie sprawdzają, co udało im się zebrać do piórników.
9. Nauczyciel po każdej rundzie pyta: *What have you got in your pencil case?* – a uczniowie wymieniają wszystkie rzeczy, jakie mają w piórniku.
10. Po trzech rundach drużyny porównują zawartości swoich piórników i mówią: *We have got ...*, wymieniając przedmioty, które zebrali, oraz: *We haven't got ...*, wymieniając przedmioty, których nie mają, a posiada je inna drużyna.



Inne pomysły:

Gra na prześcieradle może również posłużyć do zbierania: jedzenia do „lunchboxa”, ubrań do „walizki”, zabawek do „pudełka”, mebli do „domu”, owoców do „koszyka”, jajek na Easter Egg Hunt.

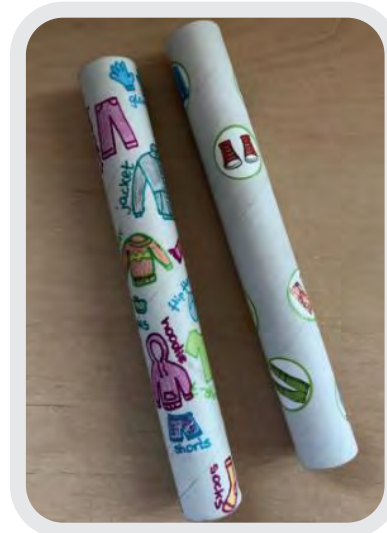
6. Zakręć rolką

Autorka: Dominika Krawczyńska

Celem tej zabawy jest łączenie słownictwa dotyczącego pór roku i ubrań z prostymi wypowiedziami w języku angielskim (np. *It's winter and I'm wearing a...*). Zadanie wspiera rozwój sprawności manualnej, a jednocześnie uwrażliwia dzieci na temat recyklingu.

Potrzebne materiały: Rolki po folii spożywczej, naklejki z książki (z wybranego rozdziału), kredki/mazaki, karty obrazkowe (Flashcards) lub 1 zestaw mini flashcards.

Przygotowanie: Rozdaj dzieciom po jednej rolce. Poproś, aby narysowały/nakleїły obrazki ze słownictwem z wybranego rozdziału książki np. ubrania.



Przebieg zabawy:

1. Nauczyciel zaprasza uczniów na środek sali i ustawia ich w kole lub sadza na dywanie.
2. Na środku kładzie jedną z rolek, a wokół niej karty obrazkowe z porami roku.
3. Uczeń kręci rolką.
4. Kiedy rolka się zatrzyma, dziecko układa zdanie z porą roku i ubiorem z rolki, np. *It's winter and I'm wearing a ... coat.*
5. Następnie kolejni uczniowie kręcą rolką i wypowiadają ułożone przez siebie zdania.
6. Uczniowie grają swoimi rolkami na zmianę.
7. Zabawę można też przeprowadzić w parach, siedząc w ławkach.



Inne pomysły:

Podobne rolki można wykonać pod koniec kolejnych rozdziałów w książce i bawić się w podobny sposób. Tak stworzoną rolkę możemy też wykorzystać jako teleskop i grać w *I spy...*



7. Lunchbox dla tygrysa

Autorka: Barbara Bednarczyk

Celem tej aktywności jest utrwalenie słownictwa związanego z jedzeniem oraz zachęcanie dzieci do budowania prostych wypowiedzi w języku angielskim (np. *Tiger likes...*). Zadanie wspiera rozwój koncentracji, a jednocześnie w naturalny sposób wprowadza temat zdrowego odżywiania.

Potrzebne materiały: Pudełko np. po butach, pomarańczowe i czarne kartki, klej, nożyczki, karty obrazkowe (Flashcards).

Przygotowanie: Nauczyciel zaprasza dzieci do wspólnego przygotowania buzi tygrysa na pudełku.



Przebieg zabawy:



1. Dzieci siadają w kółku.
2. Wspólnie z nauczycielem przygotowują drugie śniadanie dla tygrysa.
3. Nauczyciel kładzie przed sobą karty obrazkowe prezentujące różne rodzaje pożywienia.
4. Następnie mówi np.: *Tiger likes cheese*, po czym wyznaczone dziecko kładzie na środku obrazek z serem.
5. Po paru rundach nauczyciel odwraca karty, dla żartu dokłada do zestawu kart obrazek nawiązujący do innej tematyki (np. kartę z kredką) i miesza je.
6. Włącza muzykę i podaje dzieciom lunchbox tygrysa, który przechodzi z rąk do rąk.
7. Gdy muzyka cichnie, dziecko, które trzyma pudełko, wkłada flashcard do środka, nie pokazując, co przedstawia.
8. Następnie dzieci otwierają pudełko i proponują, co tygrys zje na drugie śniadanie.
9. Może się okazać, że oprócz jedzenia tygrys ma też w swoim lunchboksie kredkę.

Inne pomysły:

- Lunchbox może też być pudełkiem na zabawki. Gra może przebiegać podobnie, ale tym razem jedzenie mogłoby się znaleźć w pudełku przypadkowo.
- Może być walizką zabieraną na wakacje, do której możemy spakować ubrania, zabawki, ale też jakieś niespodzianki.
- Mogą się tam znaleźć inne przedmioty, np. parasolka. Uczniowie mogą włożyć rękę do pudełka i wymieniać, co się w nim znajduje. Taka zabawa pozwoli wprowadzić dzieci do tematu.

8. Do packi, gotowi, start!

Autorka: Katarzyna Gala

Celem tej zabawy jest utrwalenie nazw części ciała oraz ćwiczenie prostych struktur językowych (np. *I've got / I haven't got...*). Zadanie angażuje dzieci w podejmowanie decyzji, a jednocześnie sprzyja zdrowej rywalizacji i współpracy podczas wspólnej zabawy.

Potrzebne materiały: karty obrazkowe (Flashcards), sześć pacek na muchy (np. trzy czerwone i trzy niebieskie) – po trzy dla każdej drużyny, zeszyt lub kartki.

Przygotowanie: Nauczyciel prosi uczniów, aby usiedli w kole na dywanie. Dzieli ich na dwie drużyny i daje każdej drużynie po trzy packi. W środku koła kładzie dwie karty obrazkowe, np. z częściami ciała.

Przebieg zabawy:

1. Nauczyciel mówi zdanie: *I've got two arms* i dodaje: *One, two, three!*
2. Uczniowie z packami na: *Three!* przykrywają wybraną kartę.
3. Ta część ciała, która została wybrana przez przynajmniej dwie osoby z drużyny, staje się własnością wszystkich jej członków.
4. Drużyna mówi chórem: *I've got two arms!* i rysuje w zeszycie lub na kartce to, co udało im się uzyskać w tej rundzie.
5. W kolejnej rundzie packi dostają inni członkowie drużyny i wybierają spośród dwóch innych kart.
6. **TIP:** Grę można ograniczyć np. do czterech rund – na koniec każda drużyna na podstawie swoich rysunków mówi, co udało jej się uzyskać, np.: *I've got two arms, two legs, one head and two eyes*, bo tyle udało im się „zebrać” w czasie gry.
7. **TIP:** W mocniejszych grupach na koniec można też opisywać, czego brakuje, np. *I haven't got a nose*.
8. **TIP:** W obrębie swojej grupy dzieci wymieniają się packami. Nauczyciel powinien czuwać nad przebiegiem tej części gry, ponieważ każde z dzieci będzie chciało dostać packę od razu w pierwszej rundzie i w zespole mogą pojawić się trudne emocje. Można temu zapobiec, jeśli na samym początku we wprowadzeniu do gry nauczyciel wyjaśni tę zasadę, np.: *„Każdy z was otrzyma packę, ale nie każdy w pierwszej rundzie”*. Wprowadzenie do gry jest bardzo ważne, gdyż dzięki temu dzieci wiedzą, co mają robić.
9. **TIP:** Warto umówić się z dziećmi na przykład na to, że kolejność otrzymywania packi zależy od numerka w dzienniku, a zatem w danej grupie najpierw packi otrzymują Adaś, Zosia i Krzys, bo Adaś ma pierwszy numer w dzienniku, Zosia czwarty, Krzys siódmy. Franek ma numer dziesiąty, czeka więc na swoją kolej. Można zapytać dzieci o to, w jaki jeszcze inny sposób przydzielać uczniom packi.
10. **TIP:** Zamiast pacek można wykorzystać linijki/długopisy/ołówki dzieci.

Inne pomysły:

Gra z packą może również posłużyć do ćwiczenia leksyki z każdego tematu. Wystarczy zmienić karty obrazkowe i frazę komunikacyjną:

- *Can I have a ... (crayon), please?* – nazwy przyborów szkolnych,
- *I like ... (cheese)* – nazwy produktów spożywczych,
- *I can ... (jump)* – nazwy aktywności fizycznych.

9. Czas na przesiadkę?

Autorka: Katarzyna Gala

Celem tej aktywności jest wprowadzenie i utrwalenie słownictwa związanego z problemami zdrowotnymi oraz rozwijanie umiejętności reagowania w prostych sytuacjach komunikacyjnych (np. *What's the matter? I've got a...*). Zadanie angażuje dzieci ruchowo, dzięki czemu ćwiczą szybkość reakcji, a jednocześnie pozwala im w naturalny sposób rozładować energię.

Potrzebne materiały: **Worksheet 3** z minikartami obrazkowymi ilustrującymi różne dolegliwości zdrowotne – tak, aby każdy uczeń miał jedną (karty mogą się powtarzać), krzesło dla każdego dziecka, tablicę, mazak do tablicy/kredę.

Przygotowanie: Nauczyciel prosi uczniów, aby ustawili swoje krzesła w kole i usiedli na nich. Rozdaje każdemu dziecku jedną minikartę obrazkową (Worksheet 3) i zapisuje na tablicy zdania: *What's the matter? I've got...*

Przebieg zabawy:

1. Nauczyciel informuje uczniów, że tajemną dolegliwością jest np. *a sore throat*.
2. Uczniowie chórem zadają pytanie: *What's the matter?*, a nauczyciel odpowiada: *I've got a headache*.
3. Jeśli jacyś uczniowie mają na swoich minikartach obrazkowych tajemną dolegliwość, którą wymienił nauczyciel, to jest to sygnał, że muszą szybko zamienić się ze sobą miejscami.
4. Osoba, która nie usiądzie na innym niż swoje krzesło, prowadzi zabawę. Osoba prowadząca zabawę też poluje na krzesło!
5. Nauczyciel po trzech rundach bierze udział w zabawie. Jeśli uda mu się usiąść na krzesło, wtedy uczeń, który nie zdołał zająć miejsca, przejmuje jego rolę.
6. **TIP:** Tajemną dolegliwość możemy wybierać wspólnie z uczniami.
7. **TIP:** Przygotowujemy taką liczbę minikart obrazkowych, żeby wystarczyło dla wszystkich dzieci i żeby tajemna dolegliwość się powtarzała.

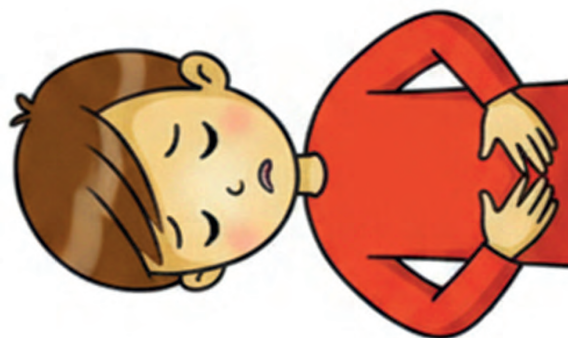
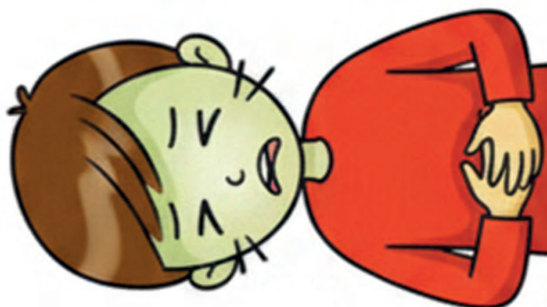
Inne pomysły:

Zabawę można wykorzystać do ćwiczenia leksyki z każdego tematu. Wystarczy zmienić minikarty obrazkowe i frazę komunikacyjną:

- *There's a ... (lamp) in the kitchen* – nazwy pomieszczeń i sprzętów w domu,
- *I like ... (yoghurt)* – nazwy produktów spożywczych.

Worksheet 3

do zabawy Czas na przesiadkę?



10. Wiem, więc siadam

Autorka: Katarzyna Gala

Celem tej aktywności jest utrwalenie słownictwa związanego z członkami rodziny oraz ćwiczenie prostych opisów w języku angielskim (np. *This is my...*, *She's got...*). Zadanie zachęca dzieci do szybkiego reagowania, a jednocześnie uczy przestrzegania zasad podczas wspólnej zabawy.

Potrzebne materiały: Karty obrazkowe (Flashcards)

Przygotowanie: Nauczyciel prosi uczniów o ustawienie się w dwóch rzędach, jeden za drugim, po czym staje naprzeciwko nich, trzymając przed sobą kartę obrazkową.

Przebieg zabawy:

1. Nauczyciel rozpoczyna zdanie, zwracając się do uczniów, którzy stoją na początku każdego rzędu: *This is my...* i pokazuje im kartę obrazkową.
2. Uczeń (jeśli zna odpowiedź) zgłasza się i powtarza zdanie: *This is my...*, dodając słowo z karty obrazkowej, np. *mummy*, oraz uzupełnia wypowiedź dodatkową informacją: *She's got brown hair*.
3. Uczeń, który zgłosił się pierwszy i odpowiedział prawidłowo, siada, a jeśli podał błędną odpowiedź (np. zamiast *mummy* powiedział *daddy*), siada kolega/koleżanka z przeciwnej drużyny.
4. Jeśli osoba, która zgłosiła się jako pierwsza, poda niewłaściwą odpowiedź, wówczas siada uczeń z przeciwnej drużyny.
5. Nauczyciel rozpoczyna kolejne zdanie, kierując je do osoby, która stoi za siedzącym uczniem, i do osoby stojącej na początku drugiego rzędu.
6. Zabawę kończymy w momencie, kiedy w jednym rzędzie siedzą wszystkie dzieci.
7. **TIP:** Zachęcam do ustalenia hasła wspólnie z dziećmi.
8. **TIP:** Pilnujemy, żeby dzieci zgłaszały się hasłem, a nie wykrzykiwały odpowiedź.



Inne pomysły:

Zabawę można wykorzystać do ćwiczenia leksyki z każdego tematu. Wystarczy zmienić karty obrazkowe i frazę komunikacyjną:

- *I've got a ... (kite). It's ... (blue, orange)* – nazwy zabawek i kolorów,
- *I'm wearing a ... (cap). It's ... (blue)* – nazwy ubrań i kolorów.

11. Niewidoczne układanki

Autorka: Małgorzata Mróz

Celem tej aktywności jest utrwalanie nazw ubrań oraz kolorów, a także ćwiczenie zwrotów np. *Kasia has got a T-shirt*. Zadanie wspiera również myślenie przestrzenne i planowanie, a jednocześnie zachęca dzieci do współpracy oraz przestrzegania ustalonych zasad.

Potrzebne materiały: białe, gładkie kartki papieru (po jednej dla każdego dziecka), pocięte na drobne kawałki kartki papieru (wystarczy, aby były gładkie z jednej strony) np. scrap paper, klej i kolorowe flamastry albo kredki dla każdego dziecka.

Przygotowanie: Przygotuj pocięty papier w takiej ilości, aby każde dziecko dostało około 15–20 kawałków (mniej więcej jedna kartka A4). Upewnij się, że każde dziecko ma klej i kolorowe flamastry albo kredki na ławce.

Przebieg zabawy:

1. Każde dziecko ma za zadanie użyć białych skrawków papieru do wyklejenia kształtu wybranego przez siebie ubrania na białej kartce.
2. Nauczyciel pisze na tablicy 1 – yellow, 2 – green, 3 – blue.
3. Poprzez pisanie numerów 1, 2, 3 na ubranku dziecko koduje kolory.
4. Następnie dzieci dokleją pozostałe skrawki papieru dookoła swojego ubranka tak, aby cała kartka została zaklejona.
5. Nauczyciel dopisuje na tablicy 4 – red, 5 – pink.
6. To, co nie jest zakodowane, kodują numerami 4 i 5.
7. Dzieci w parach wymieniają się kartkami i „odkodowują” prace kolegów poprzez pokolorowanie numerków na właściwy kolor.
8. Dzieci pokazują po kolei, co odkodowały, mówiąc: *(Kasia) has got a T-shirt*, *(Tomek) has got trousers* itd.

Inne pomysły:

Zabawę można również przeprowadzić kodując słowa. Dzieci piszą na małych karteczkach literki i układają wyrazy jeden pod drugim w 5–6 rzędach. Następnie dokleją inne, dowolne literki dookoła i w ten sposób tworzą własną wykreślankę wyrazową.

12. Parrots

Autorka: Katarzyna Komarnicka

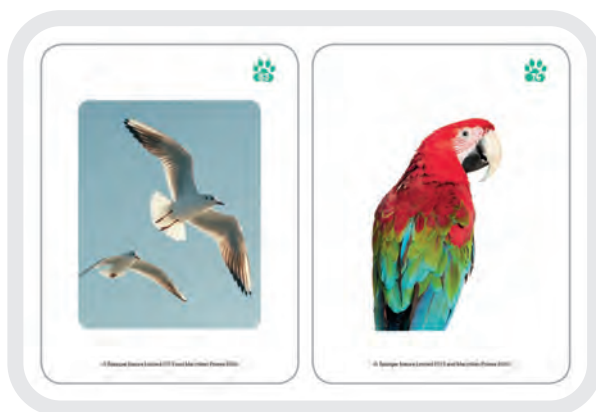
Celem tej zabawy jest utrwalenie słownictwa związanego ze zwierzętami i czynnościami oraz ćwiczenie prostych struktur językowych (np. *It can fly*). Zadanie zachęca dzieci do wykorzystywania wiedzy o świecie zwierząt, a jednocześnie rozwija logiczne myślenie poprzez analizowanie i porównywanie ich cech.

Potrzebne materiały: karty obrazkowe przedstawiające zwierzęta i czynności, magnesy do tablicy, opcjonalnie: różdżka.

Przygotowanie: Nauczyciel przyczepia do tablicy karty obrazkowe przedstawiające zwierzęta i prosi dzieci, aby zastanowiły się, co dane zwierzę potrafi, a czego nie potrafi robić. Następnie „zamienia” uczniów w papugi, wypowiadając zaklęcie: *Abacadabra, abracadee, you are parrots, one, two, three!*, i wyjaśnia, że papugi mogą powtarzać wyłącznie zdania prawdziwe.

Przebieg zabawy:

1. Nauczyciel wybiera pierwsze zwierzę, np. papugę, i mówi: *It can fly* (lub *Parrots can fly*).
2. Zadaniem dzieci jest powtórzenie całego zdania, ponieważ jest ono prawdziwe.
3. Następnie nauczyciel wskazuje na kartę ze słoniem i mówi np.: *It can climb the tree*.
4. Dzieci nie mogą powtórzyć tego zdania, bo nie jest zgodne z prawdą.
5. Zabawa trwa do momentu, aż wszystkie zwierzęta zostaną wymienione dwa razy (jedno zdanie prawdziwe, jedno fałszywe).
6. **TIP:** Nauczyciel może przydzielać punkty za każdą dobrze wykonaną część zadania, np. zapisywać je na tablicy lub użyć zakrętek po napojach jako odpowiedników przydzielonych punktów.



Inne pomysły:

Zabawa sprawdzi się m.in. przy omawianiu:

- tematyki jedzenia i tego, gdzie się ono znajduje (*There is/are...*),
- przyborów szkolnych i powtarzaniu kolorów (nauczyciel przyczepia do tablicy kartę z kolorem, np. *red*, a pod/nad nią jakiś szkolny rekwizyt, np. *pen*, po czym podaje zdanie: *The pen is yellow* – dzieci go nie powtarzają, ponieważ jest to nieprawda, a kiedy nauczyciel powie: *A pen is red* dzieci, uczniowie powtarzają zdanie,
- pomieszczeń w domu i jego wyposażenia (*There is a fridge in the kitchen*).

13. Roll the dice

Autorka: Katarzyna Komarnicka

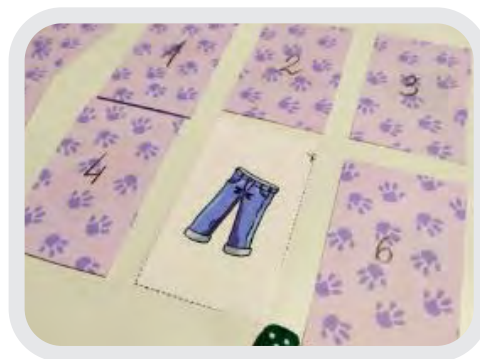
Celem tej zabawy jest utrwalenie słownictwa związanego z produktami żywnościowymi oraz rozwijanie umiejętności komunikacyjnych poprzez ćwiczenie struktur językowych, takich jak *I like / I don't like...* oraz *Do you like...?*. Zadanie zachęca dzieci do współpracy w grupie, a jednocześnie wspiera kształtowanie motywacji do nauki języka angielskiego.

Potrzebne materiały: po jednym zestawie minikart obrazkowych na ucznia, kostka do gry (może być strona www lub aplikacja do rzutu kostką).

Przygotowanie: Nauczyciel prosi uczniów, aby na sześciu minikartach zapisali ołówkiem cyfry od 1 do 6 w dowolnej kolejności (jeśli zestaw zawiera więcej niż sześć kart, dzieci wybierają dowolne sześć). Następnie prosi, by dobrali się w pary. Uczniowie rozkładają przed sobą minikarty z numerkami w wybranej przez siebie kolejności, obrazkami do dołu.

Przebieg zabawy:

1. Nauczyciel rzuca kostką, uczniowie podają liczbę oczek i każde dziecko odwraca minikartę z odpowiednią cyfrą (jeśli nauczyciel wyrzucił 5 oczek, dzieci odkrywają karty z cyfrą 5).
2. Uczniowie pracują w parach, dziecko pierwsze wyraża swoje preferencje kulinarne dotyczące odkrytej karty, mówiąc: *I like / I don't like ... (apples)*, a następnie pyta swojego partnera: *Do you like ... (apples)?* Drugie dziecko odpowiada: *Yes, I do* lub *No, I don't*.
3. Następnie drugie dziecko wyraża swoje preferencje kulinarne, precyzując, czy lubi produkt znajdujący się na odkrytej karcie, czy nie, a następnie zadaje pytanie: *Do you like...?* koledze z pary, który odpowiada przecząco.
4. Nauczyciel ponownie rzuca kostką i zabawa toczy się dalej.
5. **TIP:** Nauczyciel może podchodzić do par i przysłuchiwać się ich mikro dialogom.
6. **TIP:** Każda para może również sama rzucać kostką, jeśli na zajęciach poprzedzających prezentowaną lekcję nauczyciel zaznaczy, żeby dzieci przyniosły kostki z domu.



Inne pomysły:

Gra z kostką może również posłużyć do ćwiczenia dialogów przy omawianiu:

- części ciała i dolegliwości – Speaker 1: *What's the matter?*
Speaker 2: *I've got a ... (headache)* – kiedy odkryje kartę z grafiką głowy,
- pogody – S1: *What's the weather like?* S2: *It's ... (sunny)* – kiedy odkryje kartę ze słońcem,
- ubrań – S1: *What are you wearing?* S2: *I'm wearing a ... (coat)* – kiedy odkryje kartę z płaszczem,
- różnych miejsc – S1: *Do you want to go to the ... (zoo)* – kiedy odkryje taką kartę,
S2: *Yes, I do/ No, I don't,*
- gier i zabaw – S1: *What's the game?* S2: *It's ... (hide and seek)* – kiedy odkryje taką zabawę.

Udanej zabawy!

