

## Gry i zabawy dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz klas I-III

### Gry z kartami obrazkowymi

#### 1. Spostrzegawczość

Pokaż dzieciom kartę obrazkową, ale zrób to bardzo szybko. Następnie zapytaj: What's this? Zadaniem dzieci jest nazwać rzecz przedstawioną na karcie. Jeśli dzieciom nie udało się odgadnąć za pierwszym razem, pokaż im kartę nieco wolniej niż poprzednio.

#### 2. Zapamiętaj i zabierz!

Podnoś karty obrazkowe. Dziecko, które pierwsze poda słowo przedstawione na danej karcie, może ją zatrzymać. Zwycięża ten, kto zdobędzie najwięcej kart.

#### 3. Co to za karta?

Wytnij mały kwadrat na środku białek kartki formatu A4. Zaslaniaj kartką karty obrazkowe tak, by dzieci widziały tylko fragment obrazka w wyciętym otworze. Poproś dzieci, by odgadły, co przedstawiają karty.

#### 4. Jaką masz kartę?

Wybierz kilka kart obrazkowych i podaj je dzieciom. Poproś, by przekazywali je sobie tak, by nie było widać, co jest na nich przedstawione. W pewnym momencie powiedz: Stop i zapytaj: Who's got the (plum)? Dzieci, które mają daną kartę, mówią: Me!

#### 5. Czego brakuje?

Przymocuj do tablicy karty obrazkowe. Daj dzieciom kilka minut, by zapamiętały ich ułożenie. Następnie poproś dzieci, by zamknęły oczy, i usuń jedną kartę. Zapytaj: What's missing? Uczniowie mówią, której karty brakuje.

#### 6. Posłuchaj i podaj!

Rozdaj dzieciom karty obrazkowe z wybranymi słowami (np. po jednej karcie na parę). Wypowiadaj zdania zawierające wybrane słowa i proś dzieci, by podawały Ci odpowiednie karty.

#### 7. Ponieś wysoko kartę

Rozdaj dzieciom karty. Opowiedz dzieciom krótką historyjkę po angielsku. Gdy tylko dziecko usłyszy słowo zilustrowane na swojej karcie, podnosi ją wysoko do góry.

#### 8. Liczby

Przymocuj do tablicy pięć kart obrazkowych, np. przedstawiających produkty spożywcze. Poproś jednego ucznia, aby podszedł do tablicy, i powiedz, żeby według twoich instrukcji napisał cyfry pod odpowiednim obrazkiem, np.: The (dog) is number (one). Podobnie postąp z czterema pozostałymi kartami. Następnie pytaj poszczególne dzieci: What's number (three)?

## **9. Łatwe czy trudne?**

Podziel 20 kart obrazkowych na dwie grupy: „łatwą” (np. ze słowami z omawianego właśnie rozdziału) i „trudną” (np. ze słowami z poprzednich rozdziałów). Podziel grupę na dwie drużyny. Każda drużyna zdobywa 5 punktów za każdy prawidłowo odgadnięty wyraz z „trudnej” grupy i 1 punkt za każdy wyraz z „łatwej” grupy.

## **10. Powtórz, jeśli prawda**

Przymocuj do tablicy karty obrazkowe np. przedstawiające produkty spożywcze. Wskaż dowolną kartę i podaj jej nazwę. Dzieci powtarzają słowo, jeśli jest zgodne z obrazkiem, jeśli nie, tupią nogami w podłogę. W miarę rozwoju zabawy zamiast pojedynczych słów podawaj zdania: (He) likes/doesn't like (watermelon).

## **Gry z kartami obrazkowymi i wyrazowymi**

### **1. Znajdź parę**

Przygotuj pięć kart obrazkowych i pięć odpowiadających im kart wyrazowych. Rozdaj je dzieciom, a następnie poproś ich na środek. Powiedz im, że będziesz wspólnie z pozostałymi dziećmi głośno liczyć do dziesięciu (lub piętnastu, jeśli dzieci już znają te liczby) i w tym czasie dzieci muszą znaleźć swoją parę. Kiedy już znajdą, stają i podnoszą do góry karty.

### **2. Przedstaw słowo**

Przymocuj do tablicy pięć lub sześć kart wyrazowych w jednym rzędzie. Przygotuj odpowiadające im karty obrazowe i poproś poszczególne dzieci, aby podchodziły do tablicy i umieszczały je pod odpowiednimi kartami wyrazowymi. Kiedy wszystkie karty będą już odpowiednio przymocowane, wskazuj wyrazy i zachęcaj dzieci do wspólnego ich przeczytania. Następnie zdejmij karty obrazkowe. Poproś jednego ucznia, aby podszedł do tablicy, i wskaż słowo, które ma przedstawić za pomocą gestu. Podobnie postąp z pozostałymi słowami.

### **3. Muzyczne karty**

Przygotuj nagranie z muzyką. Rozdaj dzieciom pomieszane karty obrazkowe i odpowiadające im karty wyrazowe. Włącz nagranie. Zadaniem dzieci jest podawać sobie karty. Kiedy zatrzymasz muzykę, dzieci z kartami wyrazowymi wstają i je odczytują, a dzieci z kartami obrazkowymi wstają, kiedy słyszą słowo odpowiadające ich obrazkowi.

### **4. Przeczytaj i powiedz STOP!**

Przygotuj zestaw kart obrazkowych i wyrazowych. Przymocuj wybraną kartę obrazkową do tablicy i proś dzieci o podanie jej nazwy. Następnie pokazuj dzieciom po kolei karty wyrazowe. Dzieci czytają wyrazy po cichu, a gdy zobaczą słowo, które opisuje kartę

obrazkową na tablicy, wołają: Stop! Przymocuj wyraz do tablicy i wspólnie przeczytajcie go na głos. Kontynuuj zabawę z pozostałymi kartami.

## **5. Wąż z wyrazami**

Podziel dzieci na dwie grupy lub więcej. Przygotuj karty wyrazowe ze słowami, które dzieci znają. Wybierz kilka wyrazów i napisz je na tablicy, nie zostawiając między nimi przerwy np. BLACKORANGEGREENREDYELLOW. Dzieci w każdej grupie muszą zidentyfikować poszczególne wyrazy i napisać je na kartce papieru. Grupa, która skończy, jako pierwsza deleguje dwie osoby do tablicy. Dzieci te wybierają właściwe karty wyrazowe i przyczepiają je do tablicy we właściwej kolejności. Przydziel drużynie jeden punkt za każdy poprawny wyraz.

## **6. Ups!**

Podziel dzieci na kilka drużyn. Na kilku karteczkach napisz słowo „Ups!” i włóż je razem z kartkami wyrazowymi z jednej lub kilku grup tematycznych do pudełka. Dzieci losują kartkę i czytają słowo. Jeśli przeczytają je poprawnie, zatrzymują kartkę dla siebie i zdobywają punkt dla swojej drużyny. Jeśli przeczytają słowo niepoprawnie, ty zatrzymujesz kartę. Jeśli wylosują słowo „Ups!” nie zdobywają żadnego punktu. By gra była bardziej emocjonująca, możesz zabierać drużynie wszystkie zdobyte dotąd karty i punkty, jeśli jej przedstawiciel wylosuje słowo „Ups!”.

## **Gry z maskotką**

### **1. Pytania**

Używając maskotki, zadawaj uczniom proste pytania, np.: What's your name? What colour is it? Have you got a pen? Do you like an apple?

### **2. Słowa i scenki**

Używając maskotki, powiedz nowe angielskie słowo lub poproś dzieci o wykonanie prostego polecenia, np. *Find something green. Stand up. Pick up a rubber. Touch something ...itd.*

### **3. Podaj maskotkę**

Jeśli jest to możliwe, posadź dzieci w kręgu. Włącz nagranie piosenki, którą chcesz powtórzyć, i poproś dzieci, aby podawały sobie maskotkę, kiedy słyszą muzykę. Kiedy zatrzymasz nagranie, zadaniem dziecka trzymającego maskotkę jest powiedzenie słowa lub wersu z piosenki. Ponownie włącz nagranie.

## **Gry z piosenkami i rymowankami**

### **1. Zaśpiewaj i stań w kolejności**

Skorzystaj z kart obrazkowych przedstawiających rzeczy, które pojawiają się w tekście piosenki, którą chcesz poćwiczyć. Poproś kilkoro uczniów, aby podeszli do tablicy. Rozdaj im karty. Wyjaśnij dzieciom, że ich zadaniem jest uważne słuchanie tekstu piosenki i ustawienie się w takiej kolejności, w jakiej występują słowa zilustrowane na ich kartkach. Pozostałe dzieci śpiewają piosenkę.

## 2. Zaśpiewaj i zareaguj

Przydziel kilkorgu dzieciom po jednym słowie do zapamiętania. Słowa te powinny pochodzić z piosenki lub rymowanki, którą chcesz powtórzyć. Włącz nagranie i poproś, aby dzieci śpiewając, wstały i usiadły, gdy tylko usłyszą przydzielone im słowo.

## 3. Powiedz i pokaż palcami

Dzieci stoją w ławkach lub w kręgu na dywanie. Poproś je, by pomachały dłońmi, aby rozluźnić palce. Powiedz i pokaż rymowankę na palcach, np. *Mum and dad are very tall* (pokaż palec wskazujący każdej dłoni). *Brother is big and sister is small*. (Pokaż odpowiednio palce serdeczne i małe). *Where's grandma? Where's granddad?* (Wzrusz ramionami). *I don't know*. (Przecząco pomachaj głową). Wyjaśnij dzieciom nowe słowa. Powtórz ponownie rymowankę. Zachęć dzieci do wspólnego rymowania i pokazywania jej na palcach.

## Zabawy ruchowe w klasie

### 1. Trochę inne bingo

Poproś uczniów, by narysowali obrazki ilustrujące jakąś grupę słownictwa (np. zwierzęta). Podczas gdy dzieci będą rysować, napisz słowa z tej grupy słownictwa na małych kartkach papieru i włóż je do pudełka lub torby. Poproś uczniów, by wstali. Wyciągnij po jednej karteczce i czytaj słowo. Uczniowie, którzy narysowali odpowiednie zwierzę lub rzecz, siadają. Kontynuuj do wyczerpania karteczek.

### 2. Głuchy telefon

Podziel dzieci na dwie grupy. Dzieci ustawiają się w dwóch rzędach. Pierwsi uczniowie z każdego rzędu powinni stać blisko biurka nauczyciela. Rozłóż na biurku karty obrazkowe lub wyrazowe z dwóch kategorii, np. produkty spożywcze i zwierzęta. Szepnij dwóm ostatnim osobom z rzędu po jednym słowie z różnych grup (np. 1 – bread i 2 – cat). Powiedz Start! Uczniowie szeptem przekazują słowo do pierwszej osoby z rzędu. Zadaniem tego ucznia jest wybranie i pokazanie ci odpowiedniej karty spośród leżących na stole. Drużyna otrzymuje punkt za każdą dobrze pokazaną kartę. Następnie pierwsza osoba z rzędu idzie na jego koniec i gra toczy się dalej.

### 3. Ilu nas jest?

Włącz nagranie z żywiołową muzyką i poproś uczniów, by poruszali się po klasie w określony sposób (podskakując, chodząc, tańcząc). W pewnym momencie zatrzymaj muzykę i podaj po angielsku liczbę od 2 do 5. Uczniowie muszą szybko dobrać się w grupy składające się z odpowiedniej liczby osób. Uczniowie, którzy nie dołączyli do

żadnej grupy, muszą odczekać kolejkę. Kontynuuj grę. Gdy uczniowie poczują się pewnie, podawaj liczby od 6 do 10.

#### **4. Podaj piłkę**

Poproś dzieci, by usiadły w kręgu. Wymień jakąś kategorię słownictwa. Podaj uczniom miękką piłeczkę i poproś ich, by podawali ją sobie z rąk do rąk. Każde dziecko, które otrzyma piłkę, musi podać słowo z wybranej kategorii – jeśli tego nie zrobi, odpada z gry.

#### **5. Ja powiem, ty wskaż**

Dzieci siedzą w kręgu. Połóż na środku kilka kart obrazkowych z jednej grupy słownictwa. Poproś dzieci, by trzymały ręce za plecami. Podaj słowo przedstawione na którejś z kart umieszczonych na środku kręgu. Zadaniem dzieci jest jak najszybciej dotknąć. Możesz podzielić grupę na drużyny i przyznawać punkty tej grupie, której przedstawiciel pierwszy dotknął karty. Dzieci mogą też pobawić się w tę grę w parach lub małych grupach.

#### **6. Ciepło, zimno!**

Przygotuj trzy przedmioty znane dzieciom np. przybory szkolne. Przypomnij dzieciom słowa hot i cold. Poproś dwóch ochotników by wyszli z klasy. Pozostali uczniowie chowają przedmioty, zgodnie z twoimi wskazówkami, np.: on/under the chair. Gdy ochotnicy wrócą do klasy, zapytaj: Where's the (doll)? Ochotnicy szukają schowanych przedmiotów, a pozostałe dzieci mówią: hot, jeśli uczniowie zbliżają się do ukrytej rzeczy, lub cold, gdy się od niej oddalają. Gdy uczniowie znajdą przedmiot, opisują po angielsku jego położenie, np. The (doll) is (under) the (chair).

#### **7. Posłuchaj i wskaż!**

Przymocuj dowolne karty obrazkowe np. po cztery karty obrazkowe przedstawiające członków rodziny oraz ulubione rzeczy w różnych miejscach w klasie. Włącz rytmiczną muzykę. Poproś dzieci, by wstały i tańczyły w dowolny sposób. Zatrzymaj nagranie i podawaj zdania twierdzące, przeczące lub pytające ze słowami z kart. Uczniowie zatrzymują się i wskazują odpowiednie karty.

#### **8. Zgadnij, kim jestem**

Rozdaj dzieciom małe karteczki. Poproś je, by napisały na nich drukowanymi literami nazwę dowolnego zwierzęcia. Zbierz karteczki, pomieszaj je, a następnie za pomocą spinacza lub klipsa przymocuj na plecach każdego ucznia jedną karteczkę. Dzieci wstają z ławek. Mają poruszać się po klasie i zadawać pytania typu: Can I (dance)? Różnym dzieciom, aby odgadnąć, jakimi są zwierzętami. W zabawie możesz wykorzystać inne słownictwo i struktury np. Have you got a (ball)?

### **Gry drużynowe**

#### **1. Rajd na tablicy**

Podziel grupę na kilka drużyn. Narysuj na tablicy długi tor wyścigowy podzielony na tyle etapów, ile przygotujesz pytań. Jako pionków użyj kawałków kolorowego papieru lub magnesów (dla każdej drużyny po jednym). Zadawaj uczniom pytania, np. pokazuj im karty obrazkowe, karty z historyjką lub przedmioty w klasie i pytaj: *What's this? How many?* Uczeń, który poda prawidłową odpowiedź, zdobywa punkt dla swojej drużyny i może przesunąć pionek na kolejne pole. Wygrywa drużyna, która dotrze do mety z największą liczbą punktów.

## **2. Kto pierwszy?**

Podziel zespół na dwie, trzy drużyny. Dzieci ustawiają się w rzędach jedno za drugim, zwrócone twarzami do ostatnich ławek. Połóż na każdej ławce taki sam przedmiot, np. *pencil* i podawaj instrukcje, jak zmienić jego położenie, np. *Put the pencil under the table*. Wyjaśnij słowo *put*. Dzieci z każdej drużyny mają jak najszybciej wykonać polecenie i wrócić do swojej drużyny. Uczeń, który jako pierwszy wykona prawidłowo zadanie, zdobywa punkt dla swojej drużyny. W zabawie wykorzystaj przyimki *on, under, next to, in*. Możesz utrudnić zabawę, dodając do niej kolejny przedmiot, np. krzesło.

## **3. Wieszamy pranie**

Wytnij kształty kilku ubrań z kolorowego kartonu w różnych kolorach. Narysuj na tablicy linię i przymocuj do niej ubrania. Możesz też przymocować kawałki kartonu do prawdziwego kawałka sznurka rozpiętego między dwoma miejscami w klasie. Daj uczniom kilka chwil, by przyjrzeni się, w jakiej kolejności wiszą ubrania, po czym zdejmij je ze sznurka. Poproś uczniów, by w zeszytach narysowali ubrania w takiej samej kolejności, w jakiej widzieli je przed chwilą. Jeśli nie ma czasu na rysowanie, poproś uczniów by podali ci nazwy ubrań w odpowiedniej kolejności. Możesz też podzielić klasę na 2 drużyny i przyznawać punkty tej z nich, która pierwsza poda prawidłową odpowiedź.

## **4. Rysunkowe kalambury**

Podziel grupę na 2 drużyny. Zaproś na środek klasy po jednym przedstawicielu każdej drużyny. Pokaż każdemu z nich tę samą kartę wyrazową lub szeptem podaj im to samo słowo. Uczniowie rysują na tablicy obrazki ilustrujące dane słowo. Drużyna, która pierwsza odgadnie, co przedstawia obrazek, i poda odpowiednią angielską nazwę zdobywa punkt.

## **5. Kółko i krzyżyk**

Podziel klasę na dwie drużyny: „kółka” i „krzyżyki”. Narysuj na tablicy siatkę do gry w „kółko i krzyżyk”. W każdym kwadracie siatki przymocuj jedną kartę obrazkiem do tablicy. Poproś ucznia z pierwszej drużyny, by odsłonił jedną kartę. Jeśli uczeń potrafi podać odpowiednie słowo, może zabrać kartę i na jej miejsce postawić znak swojej drużyny. Następnie to samo robi uczeń z drugiej drużyny. Wygrywa drużyna, której uda się postawić 3 swoje znaki w jednym rzędzie.