

UNIWERSALNY PRZEWODNIK

**OBRAZKOWE
MATY
TEMATYCZNE**

EDU



www.edumaty.pl

Drogi Nauczycielu/Lektorze/Rodzicu!

Cieszę się, że zdecydowałaś/eś się zajrzeć do
mojego przewodnika zawierającego zbiór
uniwersalnych zabaw językowych, które łatwo
przeprowadzisz w grupach dziecięcych (i nie
tylko) z wykorzystaniem autorskich obrazkowych
mat tematycznych dostępnych w moim sklepie.

Życzę inspirującej lektury,
Ewa Szcząchor

Nasze obrazkowe maty tematyczne znajdziesz
tu:

www.edumaty.pl

Garść informacji ogólnych

Większość naszych obrazkowych mat tematycznych (oprócz kilku gotowych zestawów mat kwadratów) można zakupić w następujących wariantach:

Mata XL - ze względu na gabaryty najlepiej sprawdza się w dużej sali i daje możliwość przeprowadzania aktywności ruchowych. Zasadniczo przeznaczony do pracy z całą grupą. Praca w podgrupach z matą w tym rozmiarze wymaga wyraźnego wyznaczenia i przyporządkowania konkretnego obszaru maty danej grupie np. poprzez określenie go szarfą / skakanką itp. lub obrysowanie pisakiem ścieralnym do mat (który można dokupić TU). Ponadto, mata XL świetnie prezentuje się na zdjęciach z zajęć w mediach społecznościowych dając wrażenie obfitości wyposażenia, co stanowi marketingową wartość dodaną jej zakupu.

Mata M - idealny dla grup max. 6 osobowych. Matę w tym rozmiarze można rozłożyć na podłodze, większym stole, jak również, przy pomocy kilkunastu mocniejszych magnesów, zawiesić na tablicy. Rewelacyjnie sprawdzi się również w 4-6 osobowych podgrupach (warto wówczas zaopatrzyć się w więcej niż jedną sztukę danego rodzaju, w zależności od liczebności grupy).

Mata S - to rozwiązanie dla osób prowadzących zajęcia indywidualne lub w parach w małym pomieszczeniu, gdzie nie ma przestrzeni podłogowej, a do dyspozycji jest blat stołu lub biurka.

Garść informacji ogólnych c.d.

WARIANT PAKIET DLA GRUPY MAXI - to zestaw idealny do wielowymiarowej pracy z grupą. Składa się z 9 elementów: maty w rozmiarze L oraz 8 szt. tej maty w wersji XS. Duża mata idealnie sprawdzi się do prezentacji i pierwszego etapu utrwalania materiału z grupą, a małe maty posłużą do etapu pracy w parach/minigrupach. Dzięki temu z atrakcyjnym wizualnie materiałem niezależnie pracować może nawet do 16 osób. Dodatkowym walorem tego wariantu jest fakt, iż można go wykorzystać do pracy w 2 salach zajęciowych, w sytuacji, gdy 2 grupy pracują nad tym samym materiałem.

WARIANT PAKIET DLA GRUPY MINI - tą wersję polecamy do utrwalania wprowadzonego wcześniej w inny sposób materiału. Uczniowie powinni być gotowi na pracę w parach/mini grupach. Można go dokupić również dokupić jako uzupełnienie do pracy w parach lub trójkach.

Wskazówka techniczna

Do zabaw i gier z naszymi matami możesz wykorzystać. Warto wykorzystać je jako znaczniki/wskaźniki pól. Wiele z nich masz prawdopodobnie pod ręką :): Sprawiają one, że aktywności będą jeszcze bardziej ekscytujące i za każdym razem nieco inne. Możesz wykorzystać:

1. klasyczne łapki na muchy
2. zakrętki od słoików i butelek
3. kolorowe bądź przezroczyste kubeczki plastikowe
4. plastikowe butelki napełnione wodą
5. koła wycięte z grubszego papieru lub cienkich arkuszy piankowych - idealny gadżet dla maluszków, na pewno nie zrobią sobie nimi krzywdy, a dla starszaków świetny znacznik do tworzenia zdań twierdzących (zielone), przeczących (czerwone), czy pytań (niebieskie)
6. woreczki sensoryczne wypełnione grochem
7. pluszaki i wszelkiego rodzaju figurki gumowe lub plastikowe - jeśli pracujesz z dziećmi, z pewnością masz ich sporo
8. kolorowe klocki
9. slime'y, modelinę i inne masy plastyczne
10. karteczki samoprzylepne
11. kości do gry - liczba oczek wyznaczy liczbę słów do nazwania lub zdań do stworzenia
12. klepsydry i inne "czasoodmierzacze" - wyznaczenie ram czasowych dla danego zadania jest niezwykle istotne i motywujące oraz podnosi dynamikę danego ćwiczenia.

Wskazówka metodyczna

Pamiętaj o tym, by przed zajęciami z matą określić sobie, co dokładnie chciał(a)byś wyćwiczyć na zajęciach. Pracę z matą sugerujemy na etapie, kiedy Twoi uczniowie mają już za sobą etap prezentacji słownictwa i zapoznali się z nazwami wybranych przez Ciebie elementów (na przykład za pomocą kart obrazkowych).

Następnie, zastanów się, czy będziecie utrzymywać pojedyncze słowa/całe wyrażenia związane z tematem, zdania, a może konkretną konstrukcję gramatyczną? Jeśli tak, warto pomyśleć o wyborze porcji słownictwa oraz konkretnej struktury, którą chciał(a)byś utrwalić. Oczywiście, najprostsze i najczęściej wybierane przez nas nauczycieli pracującymi z dziećmi konstrukcje to m.in.

It is (a/an).../They are...; I like../I don't like...;

I can.../I can't, I've got.../I haven't got, There is/are...

ale nie ograniczaj się wyłącznie do nich. Jeśli uczniowie mają opanowane słownictwo znajdujące się na macie, może warto wykorzystać ją do tworzenia bardziej zaawansowanych zdań (choćby w 3 os. l.poj, w czasie przeszłym, czy zdań złożonych, z określonymi przez Ciebie spójnikami).

W nazwach aktywności oraz ich opisach często pojawiają się słowa w nawiasach). Jest to oczywiście nieprzypadkowe i wskazuje pole do nauczycielskiej kreatywności. Przykładowo, użytą w nawiasach aktywność (wskaz) można zastąpić dotykiem, klepnięciem, nadeptaniem, dmuchnięciem, położeniem przedmiotu na obrazek, zakryciem obrazka, nalepieniem na niego kawałka ciastoliny, najechaniem zabawkowym samochodziem, nadmuchianiem kuleczki z papieru lub piłki od ping-ponga itd. Pomysłów na to bez liku.

I jeszcze ogromna prośba od autorki :) Nie używaj danej maty jako jednorazowej pomocy dydaktycznej, ale potraktuj ją jak cytrynę i wyciśnij z niej tyle soku, ile tylko się da. Przed rozpoczęciem pracy, spójrz na obrazki, które się na niej znajdują i wypisz sobie listę zdań w różnorodnych konstrukcjach oraz użytecznych zwrotów. Tym samym zwizualizujesz sobie to, na jak wielu zajęciach i z jak wieloma grupami możesz ją wykorzystać.

A więc, pora na zabawę i utrwalanie wybranych przez Ciebie lub wynikających z realizowanego przez Ciebie programu nauczania elementów językowych.

3/4 w rzędzie

Każdy uczeń/grupa dostaje zestaw znaczników w innym kolorze. Można wykorzystać do tego pocięte w kwadraty kartki kolorowego papieru, powszechnie dostępne kubeczki plastikowe w różnych kolorach i wszelkie inne znaczniki. Uczeń dąży do tego, by ułożyć swoje 3 lub 4 znaczniki w jednej linii (pionowo, poziomo lub po przekątnej). Po wykonaniu określonego na polu zadania, uczeń kładzie na nim swój znacznik. Zadaniem innych uczniów w grze jest blokowanie przeciwnika swoimi znacznikami.

(mata M, L, XL)

(Bottle) Race

Do tej zabawy potrzebujesz 2 plastikowe butelki napełnione wodą. Uczniów dzielisz na 2 drużyny, które stają w dwóch przeciwległych, najbardziej oddalonych od siebie miejscach sali. Przed każdą z drużyn stawiasz butelkę. Na środku sali rozkładasz matę. Wypowiadasz zdanie/nazywasz element na macie, a na sygnał START przedstawiciele drużyn podnoszą butelkę i mają za zadanie postawić ją na właściwym obrazku na macie. Zawodnik, który zrobi to pierwszy, zdobywa punkt dla swojej drużyny. Zawodnicy biorą ze sobą butelki z powrotem i wracają do drużyny. Zamiast butelek można wykorzystać woreczki gimnastyczne, które mają nie spaść z głowy w trakcie wyścigu, a obrazek uczeń ma wskazać np. stopą. W okolicach Wielkanocy może być to również plastikowe jajko niesione na łyżce stołowej, a jesienią choćby dynia. Jeśli dysponujesz większą przestrzenią, nic nie stoi na przeszkodzie, by wykorzystać piłki, które uczniowie będą musieli dokołować do odpowiedniego obrazka.

Pomyśl o tym, co masz do dyspozycji w szkole, przedszkolu lub w domu i zapisz, jakich nieoczywistych przedmiotów możesz użyć kolejnym razem:

Rolki papieru niesione na plecach

Touch it first

Najprostsza gra, która polega na tym, że prosisz uczniów o dotknięcie obrazka zgodnie z tym, co usłyszeli od Ciebie. Warto przekazywać pałeczkę uczniom i prosić, aby ten, kto pierwszy dotknie właściwego obrazka tworzył kolejne zdanie. Standardowo, uczniowie dotykają obrazka rękoma (palcami). Ja zachęcam do wykorzystywania stóp, pięt, łokci, kolan, uszu, nosa, a nawet pośladków. W tej zabawie, zamiast dotykać obrazka, uczniowie mogą go zakrywać. Czym? A choćby kubeczkami, łyżkami, pokrywkami do stoików, maskotkami, elementami wyciętymi z papieru, czy samoprzylepnymi karteczkami.

(wszystkie rozmiary mat)

Board Game

Zachęcam, by matę potraktować jak zwykłą planszówkę. Wystarczy określić punkt startowy i kierunek poruszania się. Oczywiście, potrzebować będziesz pionków i kości do gry, która wyznaczy liczbę pól do pokonania. Aby rozgrywka nie przebiegła zbyt szybko, możesz nieco podkręcić grę np. ustalając, że liczba oczek równa 5 to czekanie jednej kolejki, a liczba oczek równa 6 to zamiana pionków z wybranym przez rzucającego uczestnikiem gry. Możesz również wprowadzić dodatkową kość do gry, najlepiej w innym kolorze, która określać będzie liczbę zdań do stworzenia z danym elementem lub o danym elemencie na planszy.

Zastanów się, jakie "wyzwania" mogą kryć się przy wyrzuceniu określonej liczby oczek na dodatkowej kości:

1 - użycie w tworzonym zdaniu elementu,
na którym wylądował poprzedni gracz

HOP, HOP, HOP and STOP

Uczniowie na twój sygnał skaczą po macie (na jednej nodze lub każdą nogą na innym obrazku). Po usłyszeniu komendy STOP mają za zadanie nazwać obrazek, na którym się zatrzymali. Można podnieść poprzeczkę i na komendę STOP mają za zadanie nazwać obrazek, na którym zatrzymał(a) się inny uczeń/uczennica lub nawet zadać pytanie o obrazek osobę obok i analogicznie udzielić jej odpowiedzi odnośnie swojego obrazka.

HOP, HOP, HOP and STOP - TWIERDZENIE i PRZECZENIE

Do tego zadania warto mieć przygotowane gumki recepturki, papierowe opaski lub karteczki samoprzylepne w 2 kolorach: zielonym (symbolizującym zdanie twierdzące) oraz czerwonym (przeczące). Każdy uczeń biorący udział w zabawie dostaje 2 gumki i zakłada je na nogi. Na twój sygnał, uczniowie chodzą lub skaczą po macie, a po usłyszeniu komendy STOP wypowiadają jedno zdanie twierdzące i jedno przeczące - oczywiście, w wybranej przez Ciebie strukturze, czasie, czy z wybranym wyrażeniem, naturalnie związane z obrazkiem (obrazkami), obok których się zatrzymali.

HOP, HOP, HOP and STOP - 3rd PERSON SINGULAR, 3rd PERSON PLURAL

(mata L, XL)

Maty można wykorzystywać również z dziećmi starszymi np. do utrwalania zdań w 3 osobie l. pojedynczej i mnogiej. Na twój sygnał, uczniowie chodzą lub skaczą po macie, a po usłyszeniu komendy STOP zatrzymują się i odpowiadają na pytania w 3 osobie liczby pojedynczej lub mnogiej (o swoich stojących na macie kolegach), a następnie zadają takie pytania innym np.

What does Tomek like? Tomek likes bananas. (jeśli Tomek stoi na obrazku z bananami);

What have the girls got? They've got an apple, a pancake, a tomato and a cucumber.

(mata M, L, XL)

WRITE IT AND POST IT

Zabawa dla dzieci piszących. Podziel uczniów na grupy, każdej grupie dając kilka(naście) kartek samoprzylepnych w wybranym kolorze. Zadanie to wypisanie jak największej liczby słów/wyrażeń, które widzą na macie. Oczywiście zamiast słów mogą zapisywać pełne zdania w określonej przez Ciebie lub dowolnej konstrukcji. Po upływie określonego czasu (3-5 min), mają za zadanie poprzyklejać kartki przy właściwych obrazkach. Po wykonaniu tego zadania przyznajesz punkty. Aby dostać punkt, słowo/czy zdanie musi być napisane w 100% poprawnie. Nie musisz robić tego Ty - uczniowie z chęcią skrupulatnie sprawdzą poprawność słów, czy zdań grup przeciwnych :)

(wszystkie rozmiary mat)

Guess the picture

Zadaniem ucznia jest opisanie obrazka, bez wspominania jego nazwy tak, by pozostali zdołali go zlokalizować na macie i nazwać. Poprawne odpowiedzi można nagradzać punktami, ale często pochwała ustna wystarcza.

(mata L, XL)

Something in common

Uczniowie chodzą po obrazkach na macie. Na sygnał STOP zatrzymują stopy na 2 obrazkach i mają za zadanie stworzyć min. jedno zdanie na temat tego, co wspólnego mają ze sobą te 2 elementy na macie (naturalnie poza kategorią tematyczną do której należą obrazki).

(wszystkie rozmiary mat)

Kalambury

Uczeń ma za zadanie pokazać ruchami wybrany przez siebie obrazek z maty, a inne dzieci próbują znaleźć i nazwać pokazany przez niego element. Zabawa prosta, ale zawsze daje wiele radości.

BINGO with a TWIST

Uczestnicy zabawy dostają określoną ilość matych karteczek/znaczników samoprzylepnych lub klocków/kamyków/guzików w jednym kolorze. Ważne, by każde dziecko/grupa miały tą samą ilość znaczników w innym kolorze.

W wyznaczonym czasie uczniowie kładą swoje znaczniki na dowolnie wybrane przez siebie rysunki (w przypadku mat dużych, na jednym obrazku mogą znaleźć się znaczniki kilkorga dzieci). Nauczyciel nazywa kolejne elementy maty, po czym dzieci zabierają z nich swoje znaczniki. Wygrywa uczestnik/grupa, która jako pierwsza zdejmie wszystkie swoje znaczniki z maty.

SHOPPING GAME

Dzieci uwielbiają zabawy w sklep. Matę traktujemy więc jako asortyment sklepu. Wyznaczamy sprzedawcę (może być nim początkowo nauczyciel; sugerujemy częste zmiany sprzedawcy). Dzieci mają za zadanie kupować elementy z maty. Obok obrazków można dodatkowo poprzyklejać ceny na karteczkach samoprzylepnych, a uczniom rozdać zabawkowe pieniądze. Zabawa z pewnością będzie ekscytująca, a dodatkowo niezwykle praktyczna. Jeśli chcemy, aby uczniowie nie kupowali w kółko tych samych produktów, produkty sprzedane można zakrywać kartkami papieru z napisem „Sold out” lub wykreślać korzystając z dostępnych w naszym sklepie łatwo zmywalnych pisaków do mat.

SENTENCE CHAIN

Zabawę zaczyna nauczyciel, który wypowiada pierwsze zdanie i dotyka/zakleja karteczką samoprzylepną/zakreśla zmywalnym pisakiem wybrany obrazka na macie. Kolejna osoba ma za zadanie powtórzyć zdanie nauczyciela, wypowiedzieć kolejne zdanie i dotknąć/zakleić etc. kolejny obrazek. Możemy z góry określić liczbę elementów w danej sekwencji. Zabawa jest jeszcze bardziej ekscytująca i wymagająca skupienia, jeśli dotykamy obrazka w specyficzny sposób (np. jednym palcem, stukając w obrazek, uderzając w niego pięścią, dotykając go łokciem, stopą, nosem, uchem, czy uderzając go 2 razy).

(mata M, L, XL)

UNDER MY NAME

Przygotuj karteczki samoprzylepne. Każdemu uczniowi daj 2-4 karteczki i coś do pisania. Po rozdaniu karteczek poproś dzieci o napisanie na każdej karteczce swojego imienia. Następnie karteczki z imionami wędrują (zostają podane) do osoby która, znajduje się np. 2 miejsca w lewo od autora. Jej zadaniem jest przyklejenie karteczek z imionami koleżanki / kolegi na różnych elementach maty. Następnie dzieci odnajdują swoje imię i nazywają obrazki, które się pod nimi znajdują.

PASS AND SWAT

Potrzebujemy jedną (lub więcej) packę na muchy i piłkę (zamiast tego może być woreczek gimnastyczny lub mała maskotka). Przedmioty uczniowie podają sobie w kole (można dodatkowo puścić muzykę lub piosenkę związaną z tematem). Na sygnał STOP lub gdy muzyka milknie, uczeń, który akurat ma piłkę, nazywa wybrany przez siebie element z maty, a dzieci, które mają packi, mają za zadanie ten element wskazać i powtórzyć zdanie. W grupach na wyższym poziomie, dodatkowym zadaniem może być dodanie do zdania min. jednego słowa np. przymiotnika lub całego zdania rozszerzającego wypowiedź autora.

(wszystkie rozmiary mat)

PUT YOUR (NOSE) ON....

Do tej gry nie potrzebujemy żadnych dodatkowych gadżetów. W razie pracy z większą grupą, dzielimy ją na drużyny. Zadaniem dzieci jest położenie odpowiedniej części ciała (zgodnie z naszymi instrukcjami) na właściwym obrazku. Podajemy zdanie związane z wybranym obrazkiem, a zadaniem dzieci jest jak najszybsze odnalezienie obrazka i położenie na nim odpowiedniej części ciała. Możemy podnieść poprzeczkę prosząc o zakreślanie danego obrazka daną częścią ciała, przy jednoczesnym powtarzaniu zdania.

NIGHT DETECTIVE

Do tej zabawy potrzebujemy latarek (ich liczba odpowiada liczbie grup) oraz przyciemnionego pomieszczenia. Możemy po prostu zgasić światło, jeśli zajęcia mamy wieczorową porą. Można też nabyć za grosze mini latarki ze światłem w różnych kolorach, zakładane na palec. Podajemy (lub wypowiadamy) zdanie związane z wybranym obrazkiem, a zadaniem dzieci jest jak najszybsze odnalezienie obrazka na macie poprzez jego podświetlenie i powtórzenie naszego zdania (a w kolejnych etapach np. stworzenie zdania przeczącego lub rozwinięcie zdania o dodatkowy element np. przymiotnik. W tworzenie zdań można oczywiście angażować dzieci.

(mata L, XL)

DON'T FALL DOWN

To zabawa dla dzieci, które są już w stanie wypowiadać słowa lub zdania w języku angielskim. Standardowo, dzielimy grupę na drużyny. Przedstawiciele drużyn (po 1 osobie z każdej drużyny) poruszają się po macie tworząc zdania dotyczące wybranych przez siebie obrazków, za każdym razem kładąc/stawiając na nie jedną ze swoich 4 kończyn. Ich zadaniem jest jednak taki wybór obrazków (zdań), by swoimi ruchami doprowadzić przeciwnika do upadku. Jedno zdanie = jeden ruch jedną kończyną. Gdy jeden z graczy upadnie, schodzi z maty a na jego miejsce wchodzi kolejna osoba z jego drużyny.

Wariant gry dla młodszych dzieci:

Dzielimy grupę na drużyny. Przedstawiciele drużyn (po 1 osobie z każdej drużyny) poruszają się po macie według tego co powie nauczyciel/lektor (mogą to być pojedyncze słowa, lub krótkie zdania), za każdym razem kładąc/stawiając na odpowiednią ilustrację jedną ze swoich 4 kończyn. Ich zadaniem jest unikać dotknięcia przeciwnika. Jedno słowo/zdanie = jeden ruch jedną kończyną. Gdy jeden z graczy dotknie innego gracza, schodzi on z maty a na jego miejsce wchodzi kolejna osoba z jego drużyny.

(mata L, XL)

GET THERE TALKING

To kolejna zabawa dla dzieci, które są już w stanie wypowiadać słowa lub zdania w języku angielskim. Dzielimy grupę na drużyny. Przedstawiciele przeciwnych drużyn stają na przeciwległych końcach maty. Ich zadaniem jest dotarcie do wybranego przez nauczyciela obrazka tworząc jakiegokolwiek zdania dotyczące obrazków, po których będą po kolei przechodzić. Uwaga! Nie można przeskakiwać/pomijać obrazków, natomiast obrana trasa (w prawo, w lewo, na skos) jest już dowolna. Uczniowie mówią na zmianę, jeśli uczeń się pomyli wraca do ostatniego, poprawnie wypowiedzianego obrazka lub kolejna osoba z jego drużyny staje na jego miejscu. Aby upewnić się, że każdy uczeń pamięta do którego obrazka ma dotrzeć, połóż na obrazku jakiś element (kartkę papieru lub zabawkę).

JUMP UP OR SIT DOWN

Uczniowie chodzą po obrazkach na macie. Na sygnał STOP zatrzymują się na 1 obrazku. Ustalamy, że jeśli dzieci usłyszą zdanie prawdziwe dotyczące swojego obrazka, podskakują, jeśli natomiast fałszywe, siadają. Zadaniem dzieci jest przyjąć właściwą pozycję.

(wszystkie rozmiary mat)

THE DICE DECIDES

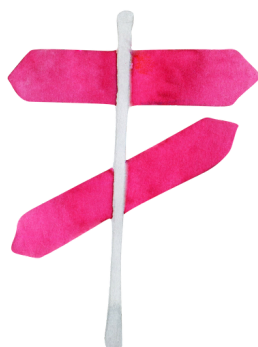
Potrzebujemy kostki do gry, najlepiej w dużym rozmiarze. Dzielimy grupę na drużyny, które rzucają kostką dla drużyny przeciwnej. Liczba wyrzuconych oczek wyznacza liczbę elementów, które drużyna przeciwna ma nazwać.

Wersja bardziej zaawansowana:

Jedna drużyna wybiera obrazek dla drużyny przeciwnej. Jej przedstawiciel rzuca kostką i on (lub cała drużyna) ma za zadanie utworzyć tyle dowolnych zdań na temat obrazka, ile oczek na kostce.

LEAD ME TO...

To zadanie pomoże Twoim uczniom utrwalić nie tylko słownictwo pojawiające się na macie, ale również wskazywanie drogi i dawanie instrukcji. Poproś aby każda osoba w grupie wybrała sobie jeden obrazek, który jej/jemu się podoba. Następnie wybierz jednego chętnego ucznia i zaproś go na środek maty. Zasłoń mu oczy, tak aby nic nie widział i poproś o zrobienie obrotu. Następnie, osoba ta wypowiada zdanie z wybranym przez siebie wcześniej obrazkiem. Grupa używając wyrażień/zdań prowadzi kolegę/koleżankę tak aby dotarł/dotarła na wybrany przez siebie obrazek np.: "Go two small steps forwards and then turn right". Możesz wyznaczyć jedną osobę do wskazywania drogi zamiast całej grupy. Możesz również zorganizować wyścigi. Podziel grupę na drużyny a ich przedstawiciele zaproś na matę. Zawiąż im oczy i zadaj pytanie np.: "How can we get to the lion?" Reprezentanci drużyn muszą uważnie wsłuchać się w wskazówki swojej drużyny. Ta drużyna, której jako pierwszej uda się dotrzeć na wskazany przez Ciebie punkt na macie wygrywa.



BOMB

Do tej zabawy wykorzystasz karty obrazkowe (karty obrazkowe PDF do większości mat tematycznych dostaniesz ode mnie gratis), z elementami z maty, wydrukowane w znacznym pomniejszeniu (np. 9 lub 12 kart na stronę) lub własnoręcznie napisane słowa/zdania zdania dotyczące elementów na macie. Ważne, aby kartki miały w miarę możliwości taki sam rozmiar. Dodatkowo, na kilku kartkach o tym samym formacie narysuj lub wydrukuj gotową bombę z kolejnej strony. Umieść wszystko w nieprzezroczystym pojemniku. Uczniowie siedzą dookoła maty i podają sobie pojemnik ze zdaniami. Dziecko losuje zdanie nie patrząc do środka. Jeśli wylosuje zdanie, czyta je na głos i umieszcza na odpowiednim miejscu na planszy. Zadaniem grupy jest umieścić minimum 10 zdań na macie. Ale Uwaga! Gdy uczeń wylosuje bombę, wszystkie zdania zebrane na macie wracają z powrotem do pojemnika.



DON'T GET LOST

Podziel grupę uczniów na 2 drużyny. Ich zadaniem będzie przeprowadzić osobę ze swojej grupy na drugą stronę maty. Aby to zrobić, każda drużyna przygotowuje listę elementów z maty, która jednocześnie jest drogą do przejścia. W tą grę możecie zagrać na dwa sposoby. W prostszej wersji gry drużyna czyta listę stworzoną przez drużynę przeciwną, a osoba na macie w tym samym czasie przechodzi na drugą stronę (fizycznie lub palcami), zgodnie z tym, co usłyszy. W wersji trudniejszej osoba z przeciwnej drużyny nie wchodzi na matę dopóki przeciwnicy nie skończą czytać całej listy (przed grą ustal maksymalną liczbę ilustracji). Uczeń musi zapamiętać listę i bezbłędnie przejść na drugą stronę. Jeśli się pomyli, kolej przechodzi na kolejną osobę z tej samej drużyny lub na drużynę trzecią. Wygrywa drużyna, która bezbłędnie przejdzie przez matę.

(mata M, L, XL)

Positive, negative and interrogative

Prosta gra, a zarazem wymagająca maksymalnego skupienia uczestników. Dzięki niej utrwalisz budowę poszczególnych typów zdań w preferowanym zagadnieniu gramatycznym. Kursanci stoją wokół maty, wyposażeni w łapki na muchy. Nauczyciel wypowiada zdanie w formie twierdzącej, przeczącej lub pytania z elementami maty a zadaniem uczniów jest odpowiednio zareagować według poniższego schematu:

+ zdanie twierdzące = znajdź i wskaż łapką obrazek użyty w zdaniu

- zdanie przeczące = stań na baczność na obrazku

? pytanie = podskocz na obrazku

Wariant gry.

W tym wariacie gry będą Ci potrzebne łapki w 3 kolorach: zielony = twierdzenia, czerwony = przeczenia, niebieski = pytania. Jeśli nie posiadasz wystarczającej ilości łapek, przygotowaliśmy dla Ciebie karty z symbolami "+ x ?", które znajdziesz do wydruku na kolejnych stronach. Podziel uczniów na 3 drużyny według kolorów/symboli. Przed grą ustal z uczniami:

1. Drużyna posiadająca symbol/kolor zdania twierdzącego, zmienia usłyszane zdanie twierdzące na zdanie przeczące, po czym wskazuje na macie wykorzystaną ilustrację.
2. Drużyna posiadająca symbol/kolor zdania przeczącego, zmienia usłyszane zdanie przeczące na pytanie, po czym wskazuje na macie wykorzystaną ilustrację.
3. Drużyna posiadająca symbol/kolor pytania, zmienia usłyszane pytanie na zdanie twierdzące, po czym wskazuje na macie wykorzystaną ilustrację.

