

Gry tradycyjne – klasa II:

1)

'What animal are you?'

Gra umożliwiająca utrwalanie znajomości słownictwa: zwierząt oraz miejsc ich przebywania. Ćwiczenie zakłada wstępną znajomość tych nazw.

Uczniowie otrzymują od nauczyciela karty obrazkowe. Każda karta jest inna i przedstawia inne zwierzę. Odtąd każde dziecko wie jakim jest zwierzęciem. (Dla klas liczebniejszych przyjmuje się wariant: dwoje dzieci ma karty z tymi samymi zwierzętami.) Nikt nie pokazuje jaką ma kartę.

Zadaniem dzieci jest zareagowanie w zależności od tego, jaka kategoria zostanie podana. Nauczyciel podaje informacje dotyczące miejsc, w jakich mogą się znajdować zwierzęta. Wytycza miejsce w sali i informuje, że tam właśnie znajduje się na przykład zoo. Zadaniem uczniów jest znaleźć się w zoo – pod warunkiem, że są zwierzętami, które mogą tam przebywać. Pozostałe dzieci starają się zapamiętać kto znalazł się w zoo. Następnie nauczyciel informuje, że w poddanym miejscu jest pustynia, zagroda rolnika itd... I znów uczniowie podążają do miejsc, które „zamieszkują”.

Jeżeli nazwy podanych miejsc nie są uczniom zbyt dobrze znane – nauczyciel pokazuje karty z miejscami obrazując je.

Po „zamieszkaniu” w kilku miejscach zakłada się, że uczniowie zapamiętali kto gdzie mieszka. Od tego momentu starają się odgadnąć kto z nich jest jakim zwierzęciem. Nauczyciel pyta kto jest wielbłądem, kotem, itd... Za każdym razem uczniowie starają się wyłonić spośród siebie wymienione zwierzę.

Po rozstrzygnięciu zagadek każdy uczeń informuje: „I am (a tiger)” i pokazuje swój obrazek. Dla klas, które lubią rywalizację można zastosować system podliczania punktów.

Gra zakłada utrwalanie słownictwa, jak również ćwiczenie rozumienia prostych zdań i poleceń.