****

1. **Gry i zabawy dydaktyczne wykorzystywane na lekcji języka angielskiego**
2. Zabawa polega na wydawaniu poleceń na które uczniowie reagują ruchem. Mogą to być następujące polecenia:   
   Clap your hands  
   Hands up  
   Stamp your feet  
   Turn around  
   Jump  
   Dance (taniec w miejscu)  
   Stop (uczniowie zastygają w bezruchu)  
   Run (bieg w miejscu)  
   Sit down  
   Stand up  
   Listen (ręka przyłożona do ucha)  
   Look (lornetka utworzona z dłoni)  
   Close your eyes  
   Open your eyes  
   Touch your-nose,ears,legs,head..  
   Read (ruch naśladujący czytanie książki)  
   Write (pisanie ręką w powietrzu)  
   Point to the door,wall,window,ceiling  
   It’s hot,cold (ocieranie czoła, machanie ręką dla ochłody/naśladowanie drżenia z zimna)  
   Be happy, sad, angry, sleepy (szeroki uśmiech, smutna buzia, twarz wyrażająca zdenerwowanie, ziewanie)

2. Głuchy telefon z wykorzystaniem kart obrazkowych  
  
Dzieci ustawione są w kręgu. Nauczyciel zaprasza do siebie ucznia któremu pokazuję kartę związaną z realizowanym tematem. Uczeń po upewnieniu się jak poprawnie wymówić to słowo wraca do koła i mówi na ucho słowa kolejnej osobie. Oczywiście dopiero ostatnia osoba mówi hasło na głos.  
  
3.Zabawa ruchowa „Stop and go” przy znanych uczniom piosenkach.  
  
Uczniowie idą w kole w czasie odtwarzania dobrze znanej im piosenki, śpiewają, tańczą. Nauczyciel nieoczekiwanie zatrzymuje piosenkę, a uczniowie muszą wtedy zastygnąć w bezruchu. Mogą iść dalej po 3 krotnym powtórzeniu słowa wybranego przez nauczyciela (np. przy piosence o częściach ciałach 3 razy głośno powtarzają hands) oraz ponownym włączeniu piosenki.  
  
4.Gra w parach-High five- Przybij piątkę- Każda osoba w ławce odpowiedzialna jest za reagowanie na słowa z danej dziedziny jaką wyznaczył jej nauczyciel.np Kasia reaguje na nazwy owoców, a Ola na zwierzęta. Nauczyciel w miarę szybka wymienia kolejne nazwy (bananas,a dog, anorange, a rabbit....),uczeń który usłyszy słowa z swojej dziedziny przybija szybko piątkę osobie z którą siedzi w ławce.  
  
5.Charades- Gra kalambury z użyciem kart obrazkowych  
Uczniowie za pomocą gestów, ruchów próbują przedstawić co jest na obrazku. Druga wersja tej gry polega na rysowaniu na tablicy tego co jest na obrazku.  
  
  
6. Wisielec  
  
Uczniowie zawsze chętnie w to grają, a jest to nie tylko świetnym sposobem utrwalenie pisowni słów, ale i okazją do powtórzenia angielskiego alfabetu i umiejętności literowania.  
  
  
7.Flashcards games -Zabawy z użyciem kart obrazkowych  
a.Whatcan I see?-Co widzę?  
Uczniowie losują 3 karty z wybranego zestawu związanego z realizowanym tematem.(np.cheese, ham, bread) Nauczyciel prezentuje wylosowane karty a następnie miesza je tak by uczniowie nie widzieli tak długo aż wybrana osoba powie STOP. Uczniowie “obstawiają” na której karcie zakończyło się mieszanie. Nauczyciel zadaje pytania:  
Whatcan I see? Maybecheese? –kto podejrzewa, że mieszanie zakończyło się na cheese podnosi rękę.   
Whatcan I see? Maybeham?-kto myśli, że nauczyciel patrzy na tą właśnie kartę podnosi rękę.  
Whatcan I see? Maybebread?- kto uważa, że nauczyciel zatrzymał się na obrazku bread podnosi rękę do góry.  
Następnie nauczyciel ujawnia kartę na której zakończyło się mieszanie. Kto trafił wygrywa.  
  
b. Gra Where’s...-Gdzie jest...  
  
Uczniowie zamykają oczy, a w tym czasie nauczyciel rozkłada w różnych miejscach w klasie( np. na parapecie, na półce, na tablicy, obok odtwarzacza cd) około 5-10 kart obrazkowych. Uczniowie otwierają oczy, rozglądają się gdzie są karty, wspólnie powtarzają nazwy. Nauczyciel pyta; Where’s a pencilcase?, a uczniowie jak najszybciej szukają wzrokiem karty , wskazują palcem w jej kierunku i powtarzają głośno co jest na karcie.  
  
c.Ćwiczenia What’swrong? Co jest źle?  
  
Uczniowie dopasowują karty obrazkowe do napisów na tablicy. Po kilkukrotnym powtórzeniu, wspólnym głośnym czytaniu słów nauczyciel prosi by uczniowie zamknęli na chwilę oczy, a wtedy on pomiesza karty tak by na tablicy było dużo błędów które na pewno szybko poprawią. Nauczyciel miesza karty, dzieci otwierają oczy i pada pytanie What’swrong? Chętne osoby przesuwają karty na dobre miejsce.  
  
d.Zabawa Quickly, Quickly-Szybko,Szybko  
  
Nauczyciel bardzo szybko i na ułamek sekundy pokazuje uczniom znane im już karty obrazkowe. Dzieci wspólnie mówią co zauważyły, czy poznały co jest na karcie.  
  
e.Zabawa What’s this Can you guess? –Co to jest?  
  
Nauczyciel powoli odsłania fragmenty kart obrazkowych. Uczniowie mają odgadnąć, co przedstawia ilustracja

1. Tworzenie różnorodnych map pojęciowych:

- w oparciu o zgromadzone słownictwo

- gromadzenie słownictwa do określonego tematu/ ilustracji/ zdjęcia

1. Tworzenie drzewa genealogicznego rodziny
2. Gry w terenie:
3. poruszanie się po mieście/ okolicy z wykorzystaniem mapy z oznaczeniami w j. angielskim ( ważne obiekty, rozpoznawanie kierunków, wykorzystanie liczb, podstawowych zwrotów komunikacyjnych).
4. Wywiad z uczniami nt rodziny/ preferencje żywieniowe/ hobby i zainteresowania
5. Gra – Memory

- przybory szkolne, zwierzęta, kolory, cyfry, środki lokomocji, time (What time is it?), numbers/prices

12. Krzyżówka: What did you eat?

13. Gra z zakresu edukacji biologicznej:

Cechy charakterystyczne, krótkie opisy

Na podstawie krótkich opisów/ cech charakterystycznych –rozpoznawanie i przyporządkowywanie ich odpowiednim gromadom(ryby, płazy, gady, ptaki, ssaki)

14. Gra w „państwa – miasta” (podawanie nazw na odpowiednią literę w poszczególnych kategoriach np.: państwa, miasta, owoce, warzywa, kolory, dania, napoje, zawody,

15. Gra w Bingo obrazkowo – wyrazowe (różne kategorie, słownictwo)

16.Scenki rodzajowe: w restauracji, w hotelu, na dworcach komunikacji miejskiej (autobus, pociąg), na lotnisku

17. Tworzenie prezentacji:

- rodzina, wakacje, podróże, praca/ zawód, zainteresowania/hobby, ulubione jedzenie (

Wykorzystanie do nauki, powtarzania i utrwalenia wiedzy i umiejętności narzędzi: IT on-line

kahoot.it, edpuzzle.com, quizlet.com, quizizz.com

Opracowane przez Ewa Ćwik i Grażyna Głowacka- SP 28 Lublin