

Autorzy:

Agata Gradzińska
Ewa Proc

Korekta i konsultacja językowa:

Roy Haworth (Wielka Brytania)

Współpraca:

Radosław Swigon
Eliza Saroma

Ilustracje (str. 19, 23, 42, 51, 71, 80, 113 oraz ikony: zasady gry, odpowiedzi, słowniczek, nożyczki):

Eliza Saroma, Studio PROUM, www.proum.com

Ilustracje na okładce: przód, od góry - Tower Bridge (Londyn), budynek opery (Sydney), budka telefoniczna (Londyn), Statua Wolności (Nowy Jork), Big Ben (Londyn); tył, od góry - angielska taksówka, Biały Dom (Waszyngton), autobus piętrowy (Londyn), Wielki Kanion (USA).

Wydawnictwo ENSET

www.enset.pl
e-mail: poczta@enset.pl

Wydawnictwo prowadzi sprzedaż wysyłkową (formularz zamówienia znajduje się na stronie www.enset.pl).

Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część ani całość publikacji nie może być reprodukowana bez wcześniejszej zgody wydawcy.

Bydgoszcz 2009
Wydanie I

ISBN 978-83-924324-4-9

Druk i oprawa:

Drukarnia Sprint
ul. Ludwikowo 7, Bydgoszcz

Spis treści

Przedmowa 5

Dział tematyczny	Nr gry	Opis – słowa kluczowe	Strona
		Poziom podstawowy +	
CZŁOWIEK	1	rozmowa, dialog, pytania i odpowiedzi	6
CZŁOWIEK	2	części ciała, karty do gry	8
CZŁOWIEK	3	części ciała, rysowanie postaci	10
CZŁOWIEK	4	hobby, rodzina, gra planszowa	11
CZŁOWIEK	5	rozmowa telefoniczna, zaszyfrowane dane	12
DOM	6	rozmieszczenie mebli w pomieszczeniach	14
SZKOŁA PRACA	7	przedmioty w szkole i w pracy, prośby	16
SZKOŁA	8	czytanie i zapisywanie zdań	18
PRACA	9	przybory biurowe, gra w statki	19
PRACA	10	nazwy zawodów, dopasowywanie	20
ŻYCIE RODZINNE I TOWARZYSKIE	11	codzienne czynności, gra planszowa	22
ŻYCIE RODZINNE I TOWARZYSKIE	12	zapraszanie na przyjęcie	24
ŻYWIENIE	13	posiłki, warzywa, owoce	25
ZAKUPY I USŁUGI	14	robienie zakupów, układanie dialogu	26
ZAKUPY I USŁUGI	15	pieniądz, uzupełnianie dialogu	28
PODRÓŻOWANIE I TURYSTYKA	16	układanie dialogu, biuro podróży	30
PODRÓŻOWANIE I TURYSTYKA	17	podróżowanie, zdania z lukami	31
KULTURA	18	telewizja, programy, gra planszowa	32
SPORT	19	sprzęt sportowy, gra typu domino	34
ZDROWIE	20	dialog: u lekarza, luki, układanie, tłumaczenie	36
NAUKA I TECHNIKA	21	nowoczesne technologie, dopasowywanie zdań	38
ŚWIAT PRZYRODY	22	zwierzęta i ich zachowania, gra planszowa	40
PAŃSTWO I SPOŁECZEŃSTWO	23	przestępstwa i przestępcy, warcaby	42
BONUS	24	wyszukiwanie informacji, ankieta	43
BONUS - PODSUMOWANIE DZIAŁU	25	wyrazy rozpoczynające się na daną literę	44
BONUS	26	czasowniki nieregularne, dopasowywanie	46
BONUS	27	rzeczowniki, czasowniki, uczucia, kalambury	48
BONUS	28	przekonywanie, kompromis, rola dziecka i rodzica	50
		Poziom średniozaawansowany	
CZŁOWIEK	29	opisywanie obrazków, znajdowanie różnic	51
CZŁOWIEK	30	pytania i odpowiedzi, ćwiczenie czasów	52
CZŁOWIEK	31	odgadywanie definicji cech charakteru	54
DOM	32	meble i sprzęty domowe, gra w karty	56
DOM	33	role do odegrania, wypełnianie luk	58
SZKOŁA	34	czynności związane ze szkołą, kalambury	59
PRACA	35	dialog, uzupełnianie luk	60
PRACA	36	II okres warunkowy, dopasowywanie początków i końców zdań	62
PRACA	37	nazwy zawodów, zgadywanie słów	64
ŻYCIE RODZINNE I TOWARZYSKIE	38	organizowanie przyjęcia, wypełnianie luk	66
ŻYCIE RODZINNE I TOWARZYSKIE	39	przekonywanie sąsiadów, organizowanie przyjęcia	67

ŻYCIE RODZINNE I TOWARZYSKIE	40
ŻYWIENIE	41
PODRÓŻOWANIE I TURYSTYKA	42
PODRÓŻOWANIE I TURYSTYKA	43
KULTURA	44
SPORT	45
ZDROWIE	46
ZDROWIE	47
NAUKA I TECHNIKA	48
ŚWIAT PRZYRODY	49
ŚWIAT PRZYRODY	50
PAŃSTWO I SPOŁECZEŃSTWO	51
PAŃSTWO I SPOŁECZEŃSTWO	52
BONUS	53
BONUS	54
BONUS - PODSUMOWANIE DZIAŁU	55

Poziom zaawansowany

CZŁOWIEK	56
DOM	57
DOM	58
SZKOŁA	59
SZKOŁA	60
PRACA	61
PRACA	62
PRACA	63
ŻYCIE RODZINNE I TOWARZYSKIE	64
ŻYCIE RODZINNE I TOWARZYSKIE	65
ŻYWIENIE	66
ŻYWIENIE	67
ŻYWIENIE	68
ZAKUPY I USŁUGI	69
PODRÓŻOWANIE I TURYSTYKA	70
PODRÓŻOWANIE I TURYSTYKA	71
KULTURA	72
KULTURA	73
ZDROWIE	74
ZDROWIE	75
ŚWIAT PRZYRODY	76
ŚWIAT PRZYRODY	77
PAŃSTWO I SPOŁECZEŃSTWO	78
BONUS - PODSUMOWANIE DZIAŁU	79
BONUS	80
BONUS	81
BONUS	82
BONUS	83
BONUS	84

odnajdywanie osób, uzyskiwanie i udzielanie informacji	68
przyrządzanie potraw, gra planszowa	70
co zabrać na wyjazd, wpisywanie słów	72
wypadek drogowy, układanie zdań w kolejności	73
nagłówki artykułów, opowiadanie wydarzeń	74
dyscypliny sportowe, uzupełnianie luk	75
pielęgnowanie ciała, gra domino	76
wizyta u lekarza, gra domino	78
wymyślanie wynalazków na podstawie podanych przedmiotów ..	79
części ciała u zwierząt, szukanie par	80
katastrofy naturalne, gra planszowa	81
podejrzani i detektywi, odgrywanie ról	82
tradycje i święta, quiz	83
styl życia, szkoła, jedzenie, praca, wypełnianie luk	84
uzyskiwanie i udzielanie informacji	85
podsumowanie działów, gra planszowa	86
części ciała i ubrania, dopasowywanie	90
wynajmowanie mieszkania, szukanie współlokatorów ..	91
domy i budynki, odnajdywanie osób	92
szkoła, stres przedegzaminacyjny, quiz	94
szkoła, stosowanie przymków, dyktowanie	95
zakładanie własnej firmy, zgadywanie słownictwa	96
negocjacje handlowe, odgrywanie ról	97
rozmowa kwalifikacyjna w sprawie pracy	98
opisywanie czynności wykonywanych w czasie wolnym ..	100
przekonywanie pozostałych uczestników gry	102
jedzenie, zakupy, wywiad z dziennikarzem	103
lista zakupów, opisywanie cech, osobowości	104
negocjowanie, odgrywanie ról	105
składanie reklamacji, rozmowa telefoniczna	106
wybór miejsca na wakacje, negocjowanie	107
części samochodu, odgadywanie słów	108
nakręcenie filmu, projekt	109
gatunki literackie, pisanie	110
medycyna niekonwencjonalna, operacje plastyczne ...	111
mowa zależna, gra planszowa	112
powiedzenia, przysłowia dot. zwierząt, domino	114
ekologia, budowa autostrady, argumenty za i przeciw	116
przestępczość, wybór osoby do zwolnienia z więzienia ...	117
podsumowanie działu, 4 rundy	118
poznawanie się, podobieństwa i różnice	120
doradcy, rozwiązywanie problemów	121
czasowniki nieregularne, dopasowywanie	122
układanie historii, prawda/fałsz	124
odgrywanie ról, kompromisowe rozwiązywanie	125

Przedmowa

Książka „Gry i zabawy językowe” jest pozycją dla wszystkich, którzy preferują uczenie siebie i innych w stylu „nauka poprzez zabawę”. Uczniowie i nauczyciele, którym bliższy jest konwencjonalny styl nauczania, również znajdą tutaj coś dla siebie. Wszystko dlatego, że w książce znajdują się gry i ćwiczenia wymagające ruchu, czy pracy z obrazkami, które z pewnością pomogą uczniom bardziej uzdolnionym pod względem kinestetycznym, wizualnym i przestrzennym. Dla uczniów, u których wyraźnie widać uzdolnienia idące w kierunku kreatywności i myślenia abstrakcyjnego przewidziane są gry, wymagające bogatej wyobraźni i zdolności werbalnych.

Podręcznik może być wykorzystywany jako urozmaicenie lekcji języka angielskiego, jak również do zabawy w domu z grupą znajomych, czy przyjaciół. Ćwiczenia zostały podzielone na trzy poziomy językowe (podstawowy, średniozaawansowany i zaawansowany), co umożliwia dostosowanie ćwiczeń do stopnia zaawansowania grupy. Część zabaw można wykonywać w parach, do innych potrzebna jest większa ilość graczy, jednak w większości z nich można dowolnie modyfikować ilość uczestników. Plusem większości ćwiczeń jest ich duża elastyczność, co pozwala na ponowne wykorzystanie tego samego materiału ćwiczeniowego w zmodyfikowanej wersji. W związku z tym, pozostaje tutaj dużo swobody do wykorzystania własnych pomysłów i kreatywności, której z pewnością nie brakuje ani nauczycielom języka obcego, ani uczniom.

Słownictwo, ćwiczone w „Grach i zabawach językowych” dobrane jest pod kątem tematów maturalnych. Pozwala to na większą efektywność w nauce osób przygotowujących się do egzaminów, ale też pomaga uczniom, których celem jest zwiększenie płynności mówienia w języku angielskim. Poprzez skojarzenia związane z sytuacją, w której uczniowie wykonywali ćwiczenie w formie bezstresowej zabawy, ich zdolność do zapamiętywania słownictwa okazuje się o wiele większa niż w trakcie wykonywania „regularnego” ćwiczenia.

Mamy nadzieję, że książka „Gry i zabawy językowe” okaże się pomocną pozycją i uatrakcyjni zajęcia z języka angielskiego. Życzymy wspaniałej zabawy i efektywnej nauki.

Autorki

11 poziom podstawowy +



CEL GRY:
ILOŚĆ GRACZY:
DODATKOWO POTRZEBNE:
ZASADY GRY:

Utrwalenie słownictwa opisującego codzienne czynności.
2-3
pionki, moneta
Gracze ustawiają swoje pionki na polu z napisem MORNING.
Kolejność gry ustalają sami. Gracz, który wyrzuci „orla”
przesuwa swój pionek o 2 pola, jeśli wyrzuci „reszkę” przesuwa
swoją pionek o jedno pole. Zatrzymując się na danym polu gracz
musi dobrać odpowiedni czasownik tak, aby stworzyć kolokację
odnoszącą się do codziennych czynności i powiedzieć, kiedy,
lub jak często wykonuje tę czynność. Za każdą poprawną
kolokację gracz dostaje punkt. Wygrywa gracz, który jako
pierwszy dojdzie do pola, z którego rozpoczynał grę i ma
najwięcej punktów. Gracz, który pierwszy doszedł do pola
MORNING i ma mniej punktów niż gracz, który doszedł na to
pole jako drugi, oddaje zwycięstwo drugiemu graczowi.

ALTERNATYWNE ZASADY: Gracze mogą ustalać między sobą ile razy mają obejść planszę.
Zdobywają dodatkowe punkty za poprawne użycie przysłówków
częstotliwości: sometimes, from time to time, often, usually,
hardly ever, never i określić czasu in the morning, at noon, at
night, in the evening, in the afternoon, itp. Aby zdobyć punkt,
gracz musi powiedzieć ustaloną liczbę zdań na każdy temat.



PRZYKŁADOWE ODPOWIEDZI:

wake up	budzić się
get up	wstawać
brush your teeth	myć zęby
comb/brush your hair	czesać włosy
make your bed	pościelić łóżko
make/eat breakfast	zrobić/zjeść śniadanie
go jogging	biegać
take/have a shower	wziąć prysznic
do the shopping	zrobić zakupy
take the kids to school	podwieźć dzieci do szkoły
eat, have/make dinner	zjeść/przygotować obiad
take/have a nap	zdrzemnąć się
do the housework	zająć się pracami w domu (np. sprzątanie)
walk your dog	wyprowadzić psa
read books	czytać książki
listen to the news on the radio	śłuchać wiadomości w radiu
meet friends	spotykać się z przyjaciółmi
drink/pour a glass of wine	wypić/wlać kieliszek wina
go to the pub	iść do pubu
order/have a takeaway	zamówić/zjeść coś na wynos
come/go back home	wrócić do domu
have/take a bath	wziąć kąpiel
put on your pyjamas	założyć piżamę
fall asleep	zasnąć

MORNING WAKE ...	GET ...	... TEETH	... HAIR	... BED
... ASLEEP				... BREAKFAST
... PYJAMAS				... JOGGING
NIGHT ... A BATH				... A SHOWER
... BACK HOME				NOON ... THE SHOPPING
... A MATCH				... KIDS TO SCHOOL
... TO A PUB				... DINNER
... A GLASS OF WINE				... A NAP
EVENING ... FRIENDS	... TO THE RADIO NEWS	... BOOKS	... YOUR DOG	AFTERNOON ... THE HOUSEWORK

14 poziom podstawowy +



CEL GRY:

ILOŚĆ GRACZY:

DODATKOWO POTRZEBNE:

ZASADY GRY:

Utrwalenie konstrukcji językowych stosowanych podczas robienia zakupów.

dowolna ilość (np. zespoły 4-5-osobowe)

nożyczki, porożcinane karteczki ze słowami dla graczy

Gracze otrzymują porożcinane karteczki ze słowami (każda z grup powinna mieć jeden zestaw). Zadaniem graczy jest ułożenie dialogu w sklepie pomiędzy sprzedawcą a kupującym, przy użyciu karteczek ze słowami i znakami zapytania służącymi do zaznaczenia, które ze zdań są pytające. Wygrywa grupa, która najszybciej ułoży dialog.



PRZYKŁADOWY DIALOG:

Can I help you?

Yes, I'm looking for a jacket.

What size would you like?

Medium, please.

And what colour would you like?

Blue, please.

How about this one?

Hmm, it's a bit too dark. Do you have any other jackets?

Maybe this one?

Yeah, it looks alright. Can I try it on?

Yes, of course. The changing room is over there.

Thanks very much.

No problem.

...

It's nice. I'll take it. And can I pay by credit card?

Certainly. £10 please.

Thank you.

You're welcome. Bye.



you	Thank	over	you.	Bye.
Bye!	welcome.	I'm	please.	help
try	Can	£10	Can	there.
would	card?	please.	And	one?
changing	looks	by	I	room
it	alright.	you	what	credit
like	?	is	one?	nice.
have	take	Do	pay	colour
on?	like?	it.	dark.	And
any	What	I	other	jacket.
How	much.	looking	this	can
this	Medium,	very	Blue,	too
Certainly.	Yeah,	size	?	a
about	Yes,	course.	a	of
It's	Hmm,	for	jackets?	I'll
you	Thanks	Maybe	you	please.
it	it's	Yes,	bit	problem.
The	I	No	would	You're

28 poziom podstawowy +

BONUS



CEL GRY:
ILOŚĆ GRACZY:
DODATKOWO POTRZEBNE:
ZASADY GRY:

MOŻLIWE ULATWIENIE:

Rozwijanie sprawności mówienia (lub pisania).
uczniowie pracują w parach, ilość par jest dowolna
nożyczki, porozcinane kartki wzdłuż linii przerywanych
Jeden z uczniów w parze przyjmuje rolę rodzica, drugi - dziecka.
Dziecko ma za zadanie przekonać rodzica do czegoś lub wytłumaczyć
pewne działanie. Rodzic i dziecko powinni znaleźć kompromisowe
rozwiązanie danej sytuacji. Dialog zaczyna dziecko.
uczniowie mogą najpierw napisać dialogi, a następnie odgrywać
je w parach.



You got a bad mark at school today.

You want to stay at your friend's for the night.

The telephone bill has come and it's huge!

You don't want to help to clean the house.

You came back home late at night.

You want a pair of very expensive jeans.

You lied to your parents! You told them you didn't smoke and they caught you smoking!

You want to borrow your father's car, but you're not a good driver.

You broke the window when you were playing football with your friends.

*Your teacher has just called one of your parents and told him/her you are
always late for school!*

You have fallen in love with Kate/Peter. Your mum/dad doesn't like her/him.

You want to organize a party at your parents' house. Your parents don't like the idea.

You would like to get a dog for your birthday. Your parents don't like the idea.

Your parents wanted you to do the shopping and gave you 20 dollars. You lost the money!

You would like to watch a football match at night. Your parents want to go to sleep.

Your grades are terrible, so you will have to repeat the year!

You don't want to help in the garden.

29 poziom średniozaawansowany

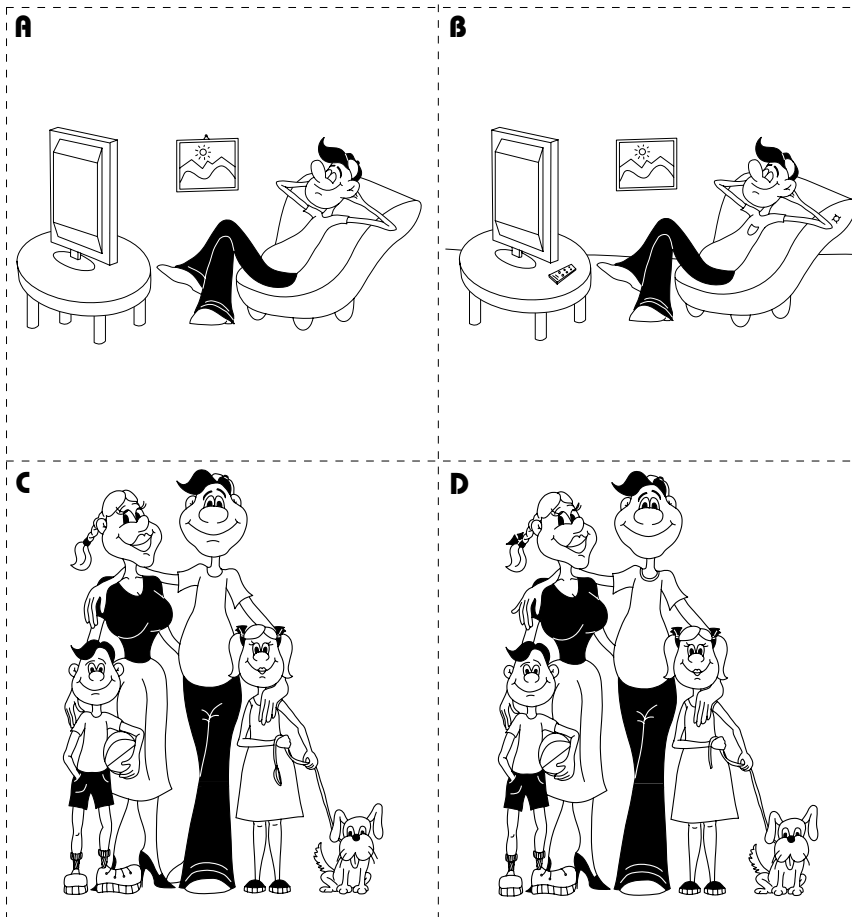
człowiek



CEL GRY:
ILOŚĆ GRACZY:
DODATKOWO POTRZEBNE:
ZASADY GRY:

ALTERNATYWNE ZASADY:

Powtórzenie słownictwa opisującego wygląd zewnętrzny
2
kopie obrazków
Gracze łączą się w pary. Każda para dostaje obrazek A i B, C
i D. Partnerzy opisują sobie obrazki (nie pokazując ich) tak, aby
znaleźć różnice. Wygrywa para, która pierwsza odnajdzie
wszystkie osiem różnic.
Zadaniem graczy jest znalezienie różnic między wyglądem
osób z obrazków A i B oraz z obrazków C i D. Gracze mogą
pracować w parach (wspólnie odszukać różnice). Następnie,
gracze mają za zadanie opowiedzieć o wszystkich różnicach,
używając poznanego słownictwa służącego do opisywania
wyglądu zewnętrznego. Wygrywa gracz lub para graczy, która
najszybciej odnajdzie różnice i opowie o nich.



82 poziom zaawansowany

BONUS



CEL GRY:
ILOŚĆ GRACZY:
DODATKOWO POTRZEBNE:
ZASADY GRY:

Ćwiczenie form czasowników
3 (lub inna liczba graczy)
nożyczki (należy porozcinać kartę wzdłuż przerywanych linii)
Gra oparta na zasadach „Czarnego Piotrusia”. Gracze rozdają karty między sobą. Osoba, która ma więcej kart niż dwie pozostałe zaczyna grę. Gracze kolejno losują od siebie karty. Jeśli wylosują komplet czasowników (bezokolicznik, jego formę przeszłą, formę past participle i polskie tłumaczenie), odkładają go na bok, jako „lewe”. Przegrywa osoba, która jako ostatnia zostanie z kartą „BANG”, lub osoba, która odłożyła jako lewe nieprawidłowo skompletowane czasowniki.



UWAGA:

Aktualnie rozmieszczone czasowniki są poprawne, przed rozdaniem należy je przetasować. W zależności od potrzeb komplet czasowników może składać się tylko z wybranych czasowników lub tylko z wybranych form: np. bezokolicznik i jego przeszła forma.

ALTRNATYWNE ZASADY:

Gracze lub grupy graczy dostają powycinany i przetasowany zestaw kart (bez karty „BANG”). Ich zadaniem jest poukładać czasowniki w trzech formach z dopasowaniem tłumaczenia. Wygrywa najszybszy.



narastać	arise	arose	arisen
giąć, zginać	bend	bent	bent
licytować, oferować	bid	bid	bid
złączyć, wiązać	bind	bound	bound
krwawić	bleed	bled	bled
rzucać	cast	cast	cast
zawrzeć umowę, mieć do czynienia z	deal	dealt	dealt
kopać, przekopywać	dig	dug	dug
kłaść, położyć	lay	laid	laid
prowadzić, kierować (np. organizacją)	lead	led	led
leżeć	lie	lay	lain
pomylić, mylić się	mistake	mistook	mistaken
wyrastać z	outgrow	outgrew	outgrown
wyprzedzać, poruszać się szybciej niż	outrun	outran	outrun
wzrastać, podnosić się,	rise	rose	risen
wstrząsnąć, trząść, drzeć	shake	shook	shaken
kręcić, wirować, obracać	spin	spun	spun
rozkładać, rozprzestrzeniać się	spread	spread	spread
przyklejać, wtykać	stick	stuck	stuck
żądlić, kłuć, kąsać	sting	stung	stung
zamiatać	sweep	swept	swept
kołysać się, machać	swing	swung	swung
drzeć, podrzeć (się)	tear	tore	torn
pleść, tkać	weave	wove	woven
plakać, łkać	weep	wept	wept
Bang!			