



e-pd.ish

## SPIS TREŚCI

TYPY GIER

6

OZNACZENIA I SKRÓTY

7

ROZDZIAŁ	GRA	TYTUŁ	CZĘŚĆ	FUNKCJE	KARTY	STRONA
01	01	PREZENTACJA	A	L • K	2	8
	02	WYGLĄD	A	L • K	2	8
	03	PIĘGI, ZMARSZCZKI, NADWAGA...	A	L • K	2	8
	04	JAK ONI WYGLĄDAJĄ?	A	L • K	1	8
	05	PRZEDSTAWMY SIĘ	B	L • K	1	8
	06	WYWIAD	B	L • K	2	8
	07	SŁOWO ZA SŁOWO	BC	L • G	1	8
	08	PREFERENCJE	C	G • K	1	9
	09	CO PAMIĘTASZ?	E	L • K	1	9
02	10	DOPEŁNIACZ JEST WSZĘDZIE	B	G • K	1	9
	11	UŁÓŻ PYTANIE	B	G • K	1	9
	12	ILE? ILU?	C	G	1	9
	13	ILE CZY ILU? JEST CZY SA?	C	G	1	9
	14	BRAT OJCA CZY OJCIEC BRATA?	D	L • K	1	9
	15	PUZZLE Z DOPEŁNIACZEM	E	L • K	1	9
	16	TROCHĘ HISTORII	F	G • L • K • H	2	10
	17	MÓJ KALENDARZ	F	G • K	2	10
	18	KTOŚ JAK TY	G	G • L • K	1	10
03	19	DOKĄD I NA CO? GDZIE I NA CZYM?	A	G • K	1	10
	20	FILMOWE DOMINO	B	L • K	1	10
	21	FILMOWE TABU	B	L • K	1	10
	22	ŻE... ŻEBYM... ŻEBYŚ...	C	G • K	1	10
	23	ZONK	C	L • K	1	11
04	24	KOŁO FORTUNY	A	G • L	2	11
	25	ACH, CI MĘŻCZYŹNI	A	G • K	2	11
	26	SPORT, HISTORIA I NIE TYLKO	B	G • L • K • H • C	2	11
	27	SPORTOWE TABU	B	L • K	1	11
05	28	KTOŚ, KOGO KOCHAM	A	G • L	2	12
	29	KTO JEST DO MNIE PODOBNY?	A	L • K	1	12
	30	NIESAMOWICI CZY NIESAMOWITE?	B	G	1	12
	31	KTO ROZBIJE BANK?	C	G • K • L	2	12
	32	KRZYŻÓWKA Z CHARAKTEREM	D	L	1	12
06	33	5 MINUT NA IT	A	L • K	1	13
	34	PRZEDSZKOLE, SZKOŁA, STUDIA	B	L • K	1	13
	35	CO LUBIĘ? Z CZYM MAM PROBLEM?	C	G • K	1	13

ROZDZIAŁ	GRA	TYTUŁ	CZĘŚĆ	FUNKCJE	KARTY	STRONA
07	36	PUZZLE FIRMOWE	A	L • K	1	13
	37	CO MNIE CZEKA?	A	G • L • K	1	13
	38	W PRACY I O PRACY	BC	L • K	2	14
	39	LABIRYNT SŁÓW	D	L	1	14 26*
08	40	PLANSZÓWKA Z BIERNIKIEM	B	G • K	1	14
	41	SWÓJ CZY JEGO?	C	G	1	14
	42	SWÓJ SWEGO POZNA	C	L • K	1	14
09	43	TORBY, WALIZKI, PLECAKI	AB	L • K	1	14
	44	KTO MA TO ZROBIĆ?	B	G • K	2	14
	45	NIEZBĘDNIK PODRÓŻNIKA	CD	G • L • K	1	15
	46	ODLOTOWA KRZYŻÓWKA	D	L	1	15
10	47	ZNAJDŹ 10 RÓŻNIC	A	L • G • K	1	15
	48	GDZIE JEST TUKAN?	A	G • L • K	1	16
	49	KTO MA ODPOWIEDŹ?	C	G • K	2	16
11	50	WEJŚCIE CZY WYJŚCIE?	A	L • G	2	16 27*
	51	ZAGUBIENI W GALERII	B	L • K • G	2	16 27*
	52	CZY WYJDZIESZ Z TEGO CAŁO?	C	L • K	2	17
12	53	TROPIMY SŁOWA	A	L • K	1	17
	54	REKLAMACJE NA WESOŁO	B	L • K	1	17
	55	POJADĘ, POLECĘ, POPŁYNE...	C	G • K	1	17
13	56	SIEDEM NIESZCZĘŚĆ	A	L • K	1	17
	57	LUDZIE SĄ RÓŻNI	D	G • L • K	1	18
14	58	LISTOPADOWA KRZYŻÓWKA	A	L • K	1	18
	59	DOMINO PROTESTUJĄCYCH	B	L • K	1	18
	60	CIEBIE, TOBIE, TOBĄ...	C	G • K	1	18
	61	ZAIMKOWY LABIRYNT	C	G	1	18 28*
15	62	QUIZ ŚWIĄTECZNY	ABC	L • K • C • H	4	19
	63	MARZANNA	C	G • L • C	1	19
	64	PING-PONG	D	G	1	19
16	65	PUZZLE PRZYGODOWE	A	L • K	1	19
	66	Z PRZYGODĄ NA TY	A	G • L • K	2	20
	67	ZATEM CZY ZAŚ?	D	G • K	1	20
17	68	TROCHĘ HISTORII	A	H	1	20
	69	DOPŁACIĆ CZY PRZEPLACIĆ	B	G • L • K	2	20
	70	PING-PONG NA ROZKAZY	B	G	1	21
	71	POLITYKA	C	L • K	1	21



e-polish

ROZDZIAŁ	GRA	TYTUŁ	CZĘŚĆ	FUNKCJE	KARTY	STRONA
<b>18</b>	72	ZOOLOGICZNE TABU	ABC	L • K	1	21
	73	KAŻDY, ŻADEN, NIKT	D	G • K	1	21
	74	KOCIĘTA, SZCZENIĘTA... ZONK	D	G	1	21
	75	TRÓJKĄTY Z CHARAKTEREM	E	L • K	2	21
<b>19</b>	76	EKOLOGICZNE DOMINO	AB	L • K	1	22
	77	CO BYŚ ZROBIŁ, GDYBY...	C	G • K	1	22
<b>20</b>	78	CO NIE PASUJE?	A	L • K	1	22 29*
	79	IDZIEMY NA ZAKUPY	B	L • K	1	22
	80	DO CZEGO SŁUŻY...	C	L • G • K	1	22 30*
<b>21</b>	81	PING-PONG NA STRONĘ BIERNĄ	A	G • K	1	23
	82	ODKRYTY, WYNALEZIONY, WYGRANY...	A	G • L • K	1	23
	83	SCRABBLE NA EMOCJE	B	L • K	1	23 26*
<b>22</b>	84	KRZYŻÓWKA Z TWÓRCZOŚCIĄ W TLE	A	L • K	1	23
	85	POROZMAWIAJMY O SZTUCE	C	G • L • K • C	2	24
<b>23</b>	86	MISTRZOWIE GRAMATYKI	C	G • K	1	24
	87	BAWIMY SIĘ SŁOWAMI	D	L • K	3	24
	88	SCENKI SYTUACYJNE	E	L • K	1	25
	89	LICZEBNIKI W PRZYSŁOWIACH		G • L • K	1	25
	90	PRZYIMKOWY DIAGRAM		G • K	1	26

\* Dodatkowy arkusz do gry umieszczony w INSTRUKCJI.

## TYPY GIER

### → DOMINO

Praca na forum lub w małych grupach.

**ETAP 1** Każda grupa dostaje zestaw pomieszanych kartoników i rozkłada je na stole. Kursanci na zmianę dopasowują po jednym elemencie do momentu, aż uda im się zbudować zamkniętą figurę.

**ETAP 2** Mieszmamy kartoniki i układamy je napisami do dołu. Następnie wybrany student losuje jeden element domina i musi dopowiedzieć drugą część pierwszego hasła, a następnie ułożyć z nim zdanie. Grupa ocenia poprawność wyrażenia oraz zdania. Kartonik wędruje do kolejnej osoby, która podaje pełną wersję drugiego wyrażenia i również układa zdanie. Następna osoba wybiera „kostkę” domina i sytuacja się powtarza. || Jeśli pracujemy z dużą grupą, warto podzielić ją na mniejsze i każdej przydzielić część kartoników. Można poprosić, by propozycje zdań notowali na kartce, ułatwi nam to sprawdzenie poprawności wykonania zadania.



### → GRA PLANSZOWA

Dzielimy grupę na mniejsze zespoły. Każda drużyna otrzymuje planszę, kostkę, pionki i ewentualnie pustą kartkę do zapisywania odpowiedzi. Należy przygotować tyle zestawów gry, by jedna plansza przypadała na maksymalnie czterech graczy, chyba że opis danej gry podaje inaczej. Pionki łatwo można zastąpić kolorowymi magnesami. || W czasie rozgrywki gracze wykonują różne zadania językowe przypisane do pola, na którym się zatrzymali. Jeśli udzielą błędnej odpowiedzi, wracają na poprzednie pole. || Przed rozgrywką należy wspólnie wyjaśnić zasady gry. Większość instrukcji znajduje się na planszach, czasem należy skopiować studentom stronę z dodatkowych kart lub zapisać przykład na tablicy.



### → KRZYŻÓWKA

Krzyżówki kursanci mogą rozwiązywać indywidualnie, w parach lub małych grupach. || Można wprowadzić element rywalizacji i nagrodzić zespół, który jako pierwszy poda poprawne rozwiązanie całości oraz hasło.



### → MEMORY

Puzzle lub ilustracje z podpisami możemy wykorzystać również do gry w memory. Rozkładamy wtedy karteczki napisami lub zdjęciami do dołu, a studenci gromadzą się wokół jednego stołu. || Jeśli grupa jest liczna przygotowujemy więcej zestawów. || Pierwszy gracz losuje wówczas jeden element i musi powiedzieć, co będzie do niego pasowało\*, zanim sięgnie po kolejny. Jeśli trafi na dopełniący puzzle, zostawia sobie parę i otrzymuje punkt. Jeśli wyciągnie niepasujący element, również opisuje, co jest jego dopełnieniem, ale odkłada oba puzzle z powrotem i nie otrzymuje punktu. Gra toczy się, dopóki wszystkie pary nie zostaną dopasowane. Na koniec każdy oblicza, ile ma par, ile punktów zdobył.

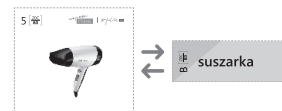
\* W zależności od rodzaju puzzli gracz powinien: zdefiniować słowo lub powiedzieć, jakie hasło kryje się pod definicją



dopowiedzieć początek bądź drugą część wyrażenia



w przypadku puzzli złożonych z ilustracji i podpisu nazwać przedstawiony przedmiot lub opisać, jak dana rzecz wygląda, gdzie można ją znaleźć, do czego służy itp.



### → PING-PONG

Jeśli pracujemy z małą grupą, dzielimy ją na pary i zapraszamy na środek pierwszych dwóch graczy. W przypadku większej grupy lepszy będzie podział na dwie lub trzy drużyny, które wytypują po dwóch zawodników do rozgrywki. || Dwójki ustawiają się naprzeciwko siebie przy swoich drużynach, które będą im kibicować i rozpoczynają „turniej ping-ponga”. || Zamiast piłeczki każdej parze wręczamy po 4 kartoniki z hasłami – czyli zadaniami do wykonania. Na ogół jest to ułożenie zdania, które partner musi poddać transformacji. **PRZYKŁADOWO:** pierwszy zawodnik ma kartkę



i mówi: *Weź aspirynę!* Jego partner odbija piłeczkę mówiąc: *Nie bierz aspiryny!* Następnie on układa zdanie dla kolegi na podstawie swojej kartki. || Pary grają niezależnie od siebie. Pozostała część grupy to publiczność, która przysłuchuje się i krzyczy *STOP*, jeśli ktoś popełnił błąd. || Po pierwszej rundzie następuje zmiana par na środku.



→ PUZZLE



**ETAP 1** Pomieszczone elementy należy ułożyć na stole i poprosić, aby kursanci dopasowali je do siebie. Jeżeli grupa jest liczna, trzeba przygotować więcej zestawów z puzzlami.

**ETAP 2** Należy zabrać po jednym elemencie z każdej pary puzzli, np. definiowane pojęcie, drugą część wyrażenia itp. Z pozostawionych kartoników studenci kolejno losują poszczególne definicje lub początki wyrażzeń, odczytują je na głos i na ich podstawie z pamięci podają opisywane słowo lub zakończenie frazy.

**ETAP 3** Tym razem gracze losują po jednym spośród uprzednio odłożonych puzzli (hasło, pojęcie, zakończenie zdania itp.) i, nie pokazując karteczki innym, definiują wylosowane słowo lub podają początek frazy. Grupa musi odgadnąć, o jakie hasło lub wyrażenie chodzi. W przypadku hasła nie oczekujemy od studentów dosłownego odtworzenia definicji, dopuszczamy wyjaśnienia własnymi słowami, a także tłumaczenia poprzez użycie wylosowanych słów w kontekście lub poprzez przykładowe zdania, w których dane hasło jest przemilczane.

→ TABU



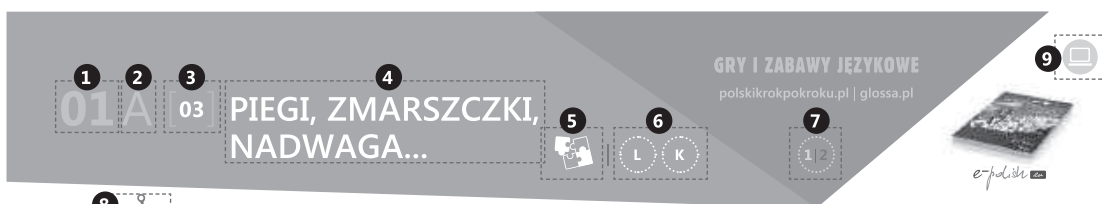
Gra toczy się na forum grupy. Kursanci losują karteczki ze słowami lub ilustracjami. Ich zadaniem jest zdefiniowanie hasła, nie wolno im jednak używać wyrazów podanych jako tabu. Osoba przedstawiająca powinna tak długo doprecyzowywać definicję, aż grupa odgadnie, o jakie słowo chodzi.

→ ZNAJDŹ BŁĄD!



Gra opiera się na ocenie poprawności wylosowanych zdań oraz korygowaniu błędnych form. Dzielimy studentów na dwie drużyny. Przedstawiciel jednej z grup losuje kartonik i odczytuje głośno zdanie, pozostali członkowie drużyny mają 10-30 sekund, żeby stwierdzić, czy zdanie jest poprawne. Jeśli jest błędne, muszą je wspólnie jak najszybciej poprawić. Przyznajemy jeden punkt za ocenę zdania i jeden za poprawę. Jeśli drużyna nie potrafi skorygować zdania, przejmują je przeciwnicy i oni mogą uzyskać dodatkowy punkt. Przedstawiciele drużyn na zmianę losują kartoniki ze zdaniami. Jeśli gra jest w wersji elektronicznej, zdania można wyświetlać na tablicy.

OZNACZENIA I SKRÓTY



- 1 numer rozdziału
- 2 część lekcji
- 3 numer gry
- 4 tytuł gry
- 5 typ gry
- 6 funkcje językowe
- 7 liczba kart
- 8 do wycięcia
- 9 gra dostępna tylko online

RODZAJE GIER

- mówienie
- pisanie
- rysowanie
- quiz
- gra planszowa
- puzzle

- domino
- krzyżówka
- memory
- ping-pong
- tabu
- znajdź błąd!

FUNKCJE JĘZYKOWE

- G** gramatyka
- L** leksyka
- K** komunikacja
- C** kultura
- H** historia

# 01

## 01 | A | PREZENTACJA

1 karta (46 elementów) || L • K

→ PATRZ str. 7 → PUZZLE

Ta gra to podzielone na elementy ćwiczenie 1 [201A1]. || Najpierw kursanci powinni uporządkować tytułowe hasła [A], potem dopasować do nich słowa i zwroty [B]. || Dodatkowo studenci powinni dostać kilka pustych karteczek, na których wypiszą własne przykłady do różnych kategorii. || Następnie każdy ma za zadanie omówić jedną z kategorii rozbudowując hasła do pełnych zdań („żeglarstwem” – *Pasjonować się/interesować się żeglarstwem.*; „długie i proste” – *Ewa ma długie i proste włosy.*) oraz przedstawić swoje propozycje.

### ROZWIĄZANIE:

**WYGLĄD** → owalna twarz, Noszę okulary.; broda | SYLWETKA → chuda, zgrabna, nadwaga | WZROST → średniego wzrostu | OCZY → piwne, duże i zielone | WŁOSY → długie i proste, kompletnie łysy, szatyn, ciemne z grzywką | **CHARAKTER:** ZALETY → bardzo spontaniczny, systematyczny i..., cierpliwa | WADY → niepunktualna, nerwowy | **RODZINA** → jedynak, Czy masz rodzeństwo?, bezdzietny | **STAN CYWILNY** → zamężna | **PRACA** → Czym się zajmujesz?, Z zawodu jestem..., jako tłumacz, Jestem emerytem.; **ZAINTERESOWANIA** → Twoja największa pasja?, żeglarstwem, psychologią | **WOLNY CZAS** → Lubię chodzić po górach. Czytam kryminały | **MARZENIA** → o podróży dookoła świata, o własnym domu.

## 02 | A | WYGLĄD

1 karta (44 elementy) || L • K

Gra ma na celu utrwalenie leksyki związanej z wyglądem. Zadaniem studentów jest dopasowanie słów do głównych haseł.

### ROZWIĄZANIE:

A TWARZ: chuda, owalna, okrągła, podłużna, piegowata | B WŁOSY: siwe, krótkie i proste, rude, długie i kręcone, z grzywką, blond, gęste, farbowane | C OCZY: szare, piwne, zielone, skośne | D USZY: odstające | E NOS: zadarty, prosty, duży, krzywy | F USTA: pełne, kształtne | G CZOŁO: wysokie, niskie | H SYLWETKA: otyły, wysoki, niski, średniego wzrostu, gruby, mocnej budowy, zgrabny, szczupły, nadwaga.

## 03 | A | PIEGI, ZMARSZCZKI, NADWAGA...

2 karty (28 elementów) || L • K

→ PATRZ str. 6-7 → PUZZLE | MEMORY

**ROZWIĄZANIE:**  
1E, 2J, 3L, 4G, 5D, 6A, 7M, 8C, 9F, 10I, 11B, 12K, 13N, 14H

## 04 | JAK ONI WYGLĄDAJĄ?

1 karta (8 elementów) || L • K

Studenci losują fotografię, a następnie przygotowują jej szczegółowy opis. Ważne, żeby pamiętali o słowach typu: *odstające uszy, zmarszczki, piegi* itd. Zadanie to przewidziane jest do pracy indywidualnej, ale jeśli grupa jest duża, kursanci mogą

pracować w parach. Opis może być ustny lub pisemny.

### PRZYKŁADOWA WYPOWIEDŹ:

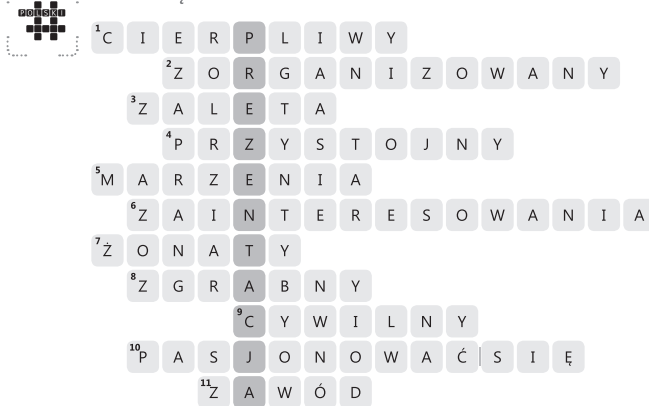
*Na fotografii jest mężczyzna w średnim wieku, ma krótkie siwe włosy, nosi brodę i okulary. Ma ciemne oczy, krzaczaste brwi i prosty duży nos. Na czole ma zmarszczki. Jest poważny, a może zmartwiony. Ma na sobie jasny sweter. Myślę, że jest żonaty i ma...*

## 05 | B | PRZEDSTAWMY SIĘ

1 karta || L • K

→ PATRZ str. 6 → KRZYŻÓWKA

### ROZWIĄZANIE:



### HASŁO:

PREZENTACJA

## 06 | B | WYWIAD

2 karty (16 elementów) || L • K

Dzielimy studentów na pary. Rozdajemy im pocięte karteczki z rolami i prosimy o dialogi analogiczne do dialogu [201B2] z podręcznika. Jeśli grupa jest mała, studenci mogą się potem wymienić rolami (oczywiście należy dać im karteczkę z innymi danymi osobowymi).

## 07 | BC | SŁOWO ZA SŁOWO

1 karta (15 elementów) || L • G

→ PATRZ str. 7 → ZNAJDŹ BŁĄD

### PRZYKŁAD:

*W parku zawsze zajmują się psa na smyczy. – źle: W parku zawsze prowadzę psa na smyczy.*

### ROZWIĄZANIE:

1. W parku zawsze **zajmują się** prowadzę psa na smyczy. | 2. Mgła to częsta, ale nie najczęstsza **powód** przyczyna wypadków. | 3. Polityk powinien się interesować **aktywną** aktualną sytuacją w kraju. | 4. Nie przepadam za bigosem, ale **chętnie** spróbuję słynnego bigosu twojej babci. – OK | 5. Babcia **kuje** opiekuje się dziś dziećmi, bo rodzice poszli do kina. | 6. Słyszałeś, że mąż Alicji nie żyje, ona ma dopiero 36 lat, a już jest **panną** wdową. | 7. Proszę w ankiecie zaznaczyć **narodowość** płęć: K (kobieta) lub M (mężczyzna). | 8. Czy wiesz, że Jerzy i Ewa, te bliźniaki, to **rodzice** rodzeństwo Piotra? Oni się urodzili, kiedy Piotr miał już 12 lat. | 9. Policjant **prowadzi** kieruje ruchem ulicznym, bo światła nie działają. | 10. **Kocham** Nienawidzę/ nie cierpię/ nie znoszę owsianki! Nie zjem ani trochę! | 11. Przychodzę tu w każdą niedzielę, uwielbiam to miejsce! – OK | 12. Czy Borowiec to nazwisko panieńskie jego **ojca** matki? | 13. Renia ma jedno oko zielone, a drugie piwne – to jej znak **specjalny** szczególny w paszporcie.