

MATERIAŁY DLA NAUCZYCIELA



Ponad 30 gier

i zabaw językowych

Gotowe scenariusze zajęć: cel językowy, potrzebne materiały,
przebieg krok po kroku oraz warianty na różne poziomy.

BONUS 3 · POZIOMY A1 – B2

Indeks gier

Część 1 z 2

Nr	Nazwa	Poziom	Czas	Cel językowy
1	Simon Says	A1	5 – 8 minut	tryb rozkazujący, czasowniki ruchu, części ciała
2	Bingo	A1	10 minut	rozpoznawanie słownictwa ze słuchu
3	Hot Seat	A2	10 – 15 minut	opisywanie i parafrazowanie, strategie omijania nieznanego słowa
4	Twenty Questions	A2	10 minut	pytania zamknięte, krótkie odpowiedzi, czasownik to be
5	Find Someone Who	B1	15 minut	budowa pytań, Present Perfect, krótkie odpowiedzi
6	Board Race	A2	8 minut	słownictwo tematyczne, ortografia
7	Taboo	B1	15 minut	definiowanie pojęć, synonimy, płynność wypowiedzi
8	Story Chain	B1	10 minut	czasy przeszłe, spójniki, spójność tekstu
9	Call My Bluff	B2	15 minut	definiowanie, argumentowanie, wyrażanie wątpliwości
10	Running Dictation	B1	15 minut	rozumienie ze słuchu, ortografia, pamięć robocza
11	Odd One Out	A2	8 minut	pola znaczeniowe, uzasadnianie wyboru
12	Word Association	A2	5 minut	szybkie przywoływanie słownictwa
13	Guess the Job	A2	10 minut	Present Simple, pytania z do i does, słownictwo zawodowe
14	Chinese Whispers	A1	8 minut	wymowa, rozumienie ze słuchu
15	Back to the Board	B1	12 minut	definiowanie, słownictwo abstrakcyjne
16	Sentence Auction	B2	20 minut	świadomość gramatyczna, wykrywanie błędów
17	Picture Description Race	A2	10 minut	Present Continuous, przymyki miejsca, there is

Indeks gier

Część 2 z 2

Nr	Nazwa	Poziom	Czas	Cel językowy
18	Two Truths and a Lie	B1	12 minut	Past Simple, Present Perfect, zadawanie pytań dodatkowych
19	Grammar Auction Wheel	B1	12 minut	rozpoznawanie i tworzenie form czasowych
20	Alibi	B2	25 minut	Past Simple, Past Continuous, mowa zależna, pytania szczegółowe
21	Preposition Treasure Hunt	A1	10 minut	przymyki miejsca, tryb rozkazujący
22	Categories	A2	10 minut	szybkie przywoływanie słownictwa, ortografia
23	Question Ball	A1	8 minut	krótkie pytania i odpowiedzi, płynność
24	Word Snake	A2	6 minut	ortografia, słownictwo
25	Silent Line-up	A1	6 minut	liczebniki, daty, miesiące
26	Dialogue Puzzle	A2	10 minut	kolejność wypowiedzi, zwroty funkcyjne
27	Verb Tense Mime	B1	12 minut	rozróżnianie czasów, budowa zdań
28	Shopping Roleplay	A2	12 minut	zwroty handlowe, liczebniki, uprzejmość
29	Grammar Detectives	B1	12 minut	korekta błędów, świadomość językowa
30	Conditional Chain	B1	10 minut	pierwszy i drugi okres warunkowy
31	Job Interview	B2	20 minut	język formalny, pytania otwarte, prezentacja siebie
32	Debate Cards	B2	25 minut	argumentowanie, zwroty opinii, spójniki
33	Memory Tray	A1	8 minut	słownictwo przedmiotów, there is i there are

Zasady wprowadzania gier

Sześć reguł, które decydują o powodzeniu zabawy

- 1 Wytłumacz zasady po angielsku.** Wspieraj się gestem i demonstracją. Polskie tłumaczenie dopiero w ostateczności.
- 2 Pokaż jedną rundę próbną.** Demonstracja działa lepiej niż najdokładniejsza instrukcja słowna.
- 3 Ustal sygnał końca.** Klaskanie lub dzwonek pozwala przerwać grę bez podnoszenia głosu.
- 4 Pilnuj czasu.** Kończ grę, gdy jest jeszcze ciekawa, a nie gdy uczniowie się zniechęcą.
- 5 Punktuj poprawność, nie szybkość.** Inaczej uczniowie zaczną zgadywać zamiast myśleć.
- 6 Omów błędy po grze.** Notuj je w trakcie i wróć do nich na koniec, bez przerywania zabawy.

WSKAZÓWKA

Większość gier w tym zestawie nie wymaga żadnych materiałów poza tablicą. Gry oznaczone jako wymagające kart można przygotować raz i używać przez cały rok.

UWAGA

Poziom podany przy każdej grze jest sugestią, nie ograniczeniem. Warianty na końcu każdej karty pozwalają dostosować zabawę w górę lub w dół.

Simon Says

Zabawa ruchowa z trybem rozkazującym

Uczestnicy	cała klasa	Czas	5 – 8 minut
Materiały	brak, wystarczy przestrzeń do stania		
Cel językowy	tryb rozkazujący, czasowniki ruchu, części ciała		

♦ Przebieg gry

- 1 Uczniowie wstają przy ławkach.
- 2 Nauczyciel wydaje polecenia: Simon says touch your nose.
- 3 Uczniowie wykonują polecenie tylko wtedy, gdy zaczyna się od Simon says.
- 4 Kto wykona polecenie bez tej formuły, siada.
- 5 Wygrywa ostatnia stojąca osoba, która przejmuje rolę prowadzącego.

♦ Warianty

- Wersja z częściami ciała: touch your ears, shoulders, knees.
- Wersja z czasownikami: jump, clap, turn around, sit down.
- Wersja przecząca: Simon says do not move.

WSKAZÓWKA

Zwolnij tempo na początku. Gdy uczniowie złapią zasadę, przyspieszaj, aby zwiększyć trudność.

Bingo

Klasyczne bingo słownikowe

Uczestnicy	cała klasa	Czas	10 minut
Materiały	kartki w kratkę lub gotowe plansze 3 na 3, lista 15 słów na tablicy		
Cel językowy	rozpoznawanie słownictwa ze słuchu		

♦ Przebieg gry

- 1 Zapisz na tablicy piętnaście słów z bieżącego działu.
- 2 Każdy uczeń rysuje planszę trzy na trzy i wpisuje dziewięć wybranych słów.
- 3 Czytaj słowa w losowej kolejności, po polsku albo jako definicję po angielsku.
- 4 Uczniowie skreślają trafione słowa.
- 5 Kto skreśli cały rząd, woła Bingo i czyta swoje słowa na głos.

♦ Warianty

- Zamiast słów podawaj definicje po angielsku.
- Wersja z czasownikami nieregularnymi: czytasz formę przeszłą, uczniowie mają podstawową.
- Wersja obrazkowa dla najmłodszych.

WSKAZÓWKA

Poproszenie zwycięzcy o przeczytanie słów zapobiega przypadkowym wygrany i daje dodatkowe ćwiczenie wymowy.

Hot Seat

Gorące krzesło

Uczestnicy	dwie drużyny	Czas	10 – 15 minut
Materiały	krzesło ustawione tyłem do tablicy, lista słów		
Cel językowy	opisywanie i parafrazowanie, strategie omijania nieznanego słowa		

♦ Przebieg gry

- 1 Podziel klasę na dwie drużyny.
- 2 Jedna osoba z drużyny siada na krześle tyłem do tablicy.
- 3 Zapisz słowo na tablicy, tak aby siedzący go nie widział.
- 4 Drużyna opisuje słowo po angielsku, nie używając go ani tłumaczenia.
- 5 Za każde odgadnięte słowo drużyna zdobywa punkt. Zmiana po minucie.

♦ Warianty

- Zakaz używania gestów podnosi trudność.
- Wersja z całymi zwrotami zamiast pojedynczych słów.
- Wersja cicha: opis zapisywany na kartce.

WSKAZÓWKA

To najlepsze ćwiczenie na parafrazę. Uczeń, który nauczy się opisywać nieznanne słowo, radzi sobie w każdej rozmowie.

Twenty Questions

Dwadzieścia pytań

Uczestnicy	cała klasa	Czas	10 minut
Materiały	brak		
Cel językowy	pytania zamknięte, krótkie odpowiedzi, czasownik to be		

♦ Przebieg gry

- 1 Jedna osoba wymyśla przedmiot, zwierzę lub osobę.
- 2 Klasa zadaje wyłącznie pytania zamknięte: Is it an animal?
- 3 Odpowiadać można tylko Yes, it is lub No, it is not.
- 4 Klasa ma dwadzieścia pytań na odgadnięcie.
- 5 Kto zgadnie, wymyśla następne hasło.

♦ Warianty

- Ogranicz kategorię do bieżącego działu słownictwa.
- Wersja z osobami znanymi: Is he a singer?
- Wersja pisemna: pytania zapisywane na kartkach.

WSKAZÓWKA

Zapisuj zadane pytania na tablicy. Po grze omówcie, które pytania były najbardziej użyteczne, a które zmarnowały kolejkę.

Find Someone Who

Znajdź osobę, która...

Uczestnicy	cała klasa	Czas	15 minut
Materiały	karta z sześcioma lub ośmioma pozycjami dla każdego ucznia		
Cel językowy	budowa pytań, Present Perfect, krótkie odpowiedzi		

♦ Przebieg gry

- 1 Rozdaj karty z pozycjami typu: ... has been abroad this year.
- 2 Uczniowie krążą po sali i zadają pytania: Have you been abroad this year?
- 3 Po odpowiedzi twierdzącej wpisują imię kolegi obok pozycji.
- 4 Każde imię może pojawić się tylko raz na karcie.
- 5 Kto pierwszy wypełni całą kartę, wygrywa. Następuje sprawdzenie na forum.

♦ Warianty

- Wersja z Past Simple: Did you watch TV yesterday?
- Wersja z can: Can you play a musical instrument?
- Dodaj wymaganie jednego pytania dodatkowego: When? Where?

WSKAZÓWKA

Wymaganie pytania dodatkowego zamienia mechaniczne odpytywanie w prawdziwą rozmowę.

Board Race

Wyścig do tablicy

Uczestnicy	dwie drużyny	Czas	8 minut
Materiały	tablica podzielona na dwie części, dwa pisaki		
Cel językowy	słownictwo tematyczne, ortografia		

♦ Przebieg gry

- 1 Podziel tablicę i klasę na dwie części.
- 2 Podaj kategorię, na przykład food albo irregular verbs.
- 3 Uczniowie kolejno biegną do tablicy i zapisują po jednym słowie.
- 4 Każde poprawnie zapisane słowo to punkt, błąd ortograficzny to zero.
- 5 Wygrywa drużyna z większą liczbą punktów po trzech minutach.

♦ Warianty

- Wersja z formami czasowników: podajesz V1, drużyna dopisuje V2 i V3.
- Wersja z kolokacjami: podajesz make, drużyna dopisuje połączenia.
- Wersja cicha: bez odpowiedzi z ławek.

WSKAZÓWKA

Punktowanie ortografii sprawia, że uczniowie zwalniają i myślą, zamiast ścigają się na ilość.

Taboo

Słowa zakazane

Uczestnicy	dwie drużyny	Czas	15 minut
Materiały	karty z hasłem i trzema słowami zakazanymi, klepsydra		
Cel językowy	definiowanie pojęć, synonimy, płynność wypowiedzi		

♦ Przebieg gry

- 1 Przygotuj karty: hasło u góry, pod nim trzy zakazane słowa.
- 2 Uczeń opisuje hasło drużynie, nie używając żadnego ze słów zakazanych.
- 3 Osoba z przeciwnej drużyny pilnuje i przerywa przy złamaniu zasady.
- 4 Drużyna ma minutę na odgadnięcie jak największej liczby haseł.
- 5 Punkt za każde trafienie, minus punkt za użycie słowa zakazanego.

♦ Warianty

- Uczniowie sami przygotowują karty jako pracę domową.
- Wersja łatwiejsza: tylko jedno słowo zakazane.
- Wersja z czasownikami frazowymi zamiast rzeczowników.

WSKAZÓWKA

Przygotowanie kart przez uczniów to ukryte ćwiczenie leksykalne. Aby wybrać słowa zakazane, muszą przemyśleć pole znaczeniowe hasła.

Story Chain

Łańcuch opowieści

Uczestnicy	cała klasa	Czas	10 minut
Materiały	brak		
Cel językowy	czasy przeszłe, spójniki, spójność tekstu		

♦ Przebieg gry

- 1 Rozpocznij zdaniem: Last Saturday I found a strange box in the attic.
- 2 Każdy uczeń dodaje jedno zdanie kontynuujące historię.
- 3 Zdanie musi być w czasie przeszłym i logicznie wynikać z poprzedniego.
- 4 Zapisuj zdania na tablicy albo nagrywaj.
- 5 Na koniec przeczytajcie całość i poproś o wymyślenie tytułu.

♦ Warianty

- Wersja z narzuconym słowem: każde zdanie musi zawierać podane słowo.
- Wersja z Past Continuous: co druga osoba dodaje opis tła.
- Wersja pisemna: kartka krąży po klasie.

WSKAZÓWKA

Zapisywanie zdań pozwala na koniec przeanalizować spójność i błędy bez przerywania zabawy w trakcie.

Call My Bluff

Trzy definicje

Uczestnicy	trzy grupy	Czas	15 minut
Materiały	słownik jednojęzyczny lub lista rzadkich słów		
Cel językowy	definiowanie, argumentowanie, wyrażanie wątpliwości		

♦ Przebieg gry

- 1 Wybierz rzadkie słowo angielskie, na przykład quirk.
- 2 Trzy grupy przygotowują definicje: jedna prawdziwa, dwie zmyślane.
- 3 Każda grupa przedstawia swoją definicję z powagą.
- 4 Reszta klasy głosuje, która jest prawdziwa.
- 5 Punkt za trafne głosowanie i punkt za skuteczne oszukanie klasy.

♦ Warianty

- Wersja z idiomami zamiast pojedynczych słów.
- Wersja z fałszywymi przyjaciółmi: actual, eventual, sympathetic.
- Wersja pisemna z głosowaniem na kartkach.

WSKAZÓWKA

Gra uczy stylu definicji słownikowej. Poproś, aby zmyślane definicje naśladować szyk i składnię prawdziwych haseł.

Running Dictation

Dyktando biegane

Uczestnicy	pary	Czas	15 minut
Materiały	krótki tekst, około sześciu zdań, przyklejony na ścianie		
Cel językowy	rozumienie ze słuchu, ortografia, pamięć robocza		

♦ Przebieg gry

- 1 Przyklej tekst na ścianie z tyłu sali.
- 2 W każdej parze jedna osoba biega do tekstu i zapamiętuje fragment.
- 3 Wraca i dyktuje go partnerowi, który zapisuje.
- 4 Po trzech kolejkach następuje zamiana ról.
- 5 Wygrywa para z najwierniejszą kopia, nie najszybsza.

♦ Warianty

- Wersja z tekstem zawierającym celowe błędy do poprawienia.
- Wersja z dialogiem zamiast tekstu ciągłego.
- Wersja trudniejsza: tekst usunięty po dwóch minutach.

WSKAZÓWKA

Podkreśl, że liczy się wierność zapisu. Inaczej uczniowie skupią się na szybkości i zignorują ortografię.

Odd One Out

Które słowo nie pasuje

Uczestnicy	cała klasa	Czas	8 minut
Materiały	lista zestawów czterech słów		
Cel językowy	pola znaczeniowe, uzasadnianie wyboru		

♦ Przebieg gry

- 1 Zapisz na tablicy cztery słowa, na przykład apple, banana, carrot, cherry.
- 2 Uczniowie wskazują słowo, które nie pasuje.
- 3 Kluczowy warunek: muszą uzasadnić wybór po angielsku.
- 4 Akceptuj każde sensowne uzasadnienie, nie tylko przewidziane.
- 5 Uczniowie w parach tworzą własne zestawy dla reszty klasy.

♦ Warianty

- Wersja gramatyczna: trzy czasowniki regularne i jeden nieregularny.
- Wersja fonetyczna: trzy słowa z tym samym dźwiękiem i jedno inne.
- Wersja z kolokacjami: make a decision, make progress, make homework.

WSKAZÓWKA

Akceptowanie nieprzewidzianych uzasadnień jest tu najważniejsze. Uczeń, który broni własnej logiki po angielsku, ćwiczy więcej niż ten, który zgadł poprawnie.

Word Association

Skojarzenia

Uczestnicy	cała klasa	Czas	5 minut
Materiały	brak		
Cel językowy	szybkie przywoływanie słownictwa		

♦ Przebieg gry

- 1 Podaj słowo początkowe, na przykład summer.
- 2 Uczniowie kolejno podają skojarzenia: holiday, beach, sun.
- 3 Powtórzenie lub dłuższa pauza oznacza odpadnięcie.
- 4 Gra toczy się do trzech ostatnich osób.
- 5 Zapisz łańcuch na tablicy i omówcie ciekawe skojarzenia.

♦ Warianty

- Wersja z wymogiem uzasadnienia po angielsku.
- Wersja alfabetyczna: każde słowo zaczyna się od ostatniej litery poprzedniego.
- Wersja tematyczna ograniczona do jednego działu.

WSKAZÓWKA

Świetna rozgrzewka na pierwsze pięć minut lekcji. Aktywuje słownictwo bez przygotowania materiałów.

Guess the Job

Zgadnij zawód

Uczestnicy	cała klasa	Czas	10 minut
Materiały	karteczki z nazwami zawodów		
Cel językowy	Present Simple, pytania z do i does, słownictwo zawodowe		

♦ Przebieg gry

- 1 Każdy uczeń losuje karteczkę z nazwą zawodu i nie pokazuje jej nikomu.
- 2 Klasa zadaje pytania: Do you work indoors? Do you wear a uniform?
- 3 Odpowiedzi tylko twierdzące lub przeczące.
- 4 Po pięciu pytaniach klasa próbuje zgadnąć.
- 5 Następnie kolejna osoba losuje karteczkę.

♦ Warianty

- Wersja z miejscami pracy zamiast zawodów.
- Wersja pantomimiczna dla najmłodszych.
- Wersja z opisem w trzeciej osobie: He works at night.

WSKAZÓWKA

Ćwiczenie naturalnie wymusza trzecią osobę liczby pojedynczej i pytania z operatorem, które sprawiają najwięcej trudności.

Chinese Whispers

Głuchy telefon

Uczestnicy	dwa rzędy	Czas	8 minut
Materiały	lista krótkich zdań		
Cel językowy	wymowa, rozumienie ze słuchu		

♦ Przebieg gry

- 1 Ustaw uczniów w dwóch rzędach.
- 2 Szepnij pierwszej osobie w każdym rzędzie to samo zdanie.
- 3 Zdanie wędruje szeptem przez cały rząd.
- 4 Ostatnia osoba zapisuje je na tablicy.
- 5 Porównajcie wynik z oryginałem i omówcie miejsca przekłamań.

♦ Warianty

- Wersja z dłuższymi zdaniami dla starszych.
- Wersja z parami minimalnymi: ship kontra sheep.
- Wersja z liczebnikami i datami.

WSKAZÓWKA

Miejsca, w których zdanie się zmieniło, wskazują dokładnie te dźwięki, które warto poćwiczyć.

Back to the Board

Tyłem do tablicy

Uczestnicy	dwie drużyny	Czas	12 minut
Materiały	tablica, dwa krzesła		
Cel językowy	definiowanie, słownictwo abstrakcyjne		

♦ Przebieg gry

- 1 Po jednej osobie z każdej drużyny siada tyłem do tablicy.
- 2 Zapisz jedno słowo widoczne dla całej klasy.
- 3 Drużyny równocześnie podpowiadają swoim przedstawicielom.
- 4 Kto pierwszy odgadnie, zdobywa punkt dla drużyny.
- 5 Zmiana osób po każdej rundzie.

♦ Warianty

- Wersja z pojęciami abstrakcyjnymi: freedom, jealousy, progress.
- Wersja z czasownikami frazowymi.
- Wersja cicha: podpowiedzi tylko rysunkiem.

WSKAZÓWKA

Hałas dwóch drużyn podpowiadających naraz jest częścią gry, ale ustal wcześniej sygnał kończący rundę.

Sentence Auction

Aukcja zdań

Uczestnicy	grupy trzyosobowe	Czas	20 minut
Materiały	lista dwudziestu zdań, połowa poprawnych, połowa z błędami; żetony		
Cel językowy	świadomość gramatyczna, wykrywanie błędów		

♦ Przebieg gry

- 1 Każda grupa otrzymuje listę zdań i budżet tysiąca funtów.
- 2 Grupy licytują zdania, które uważają za poprawne.
- 3 Zdania sprzedawane są kolejno, najwyższej oferującej grupie.
- 4 Po zakończeniu aukcji ujawnij, które zdania były poprawne.
- 5 Wygrywa grupa z największą liczbą kupionych poprawnych zdań.

♦ Warianty

- Wersja tematyczna ograniczona do jednego zagadnienia gramatycznego.
- Wersja z obowiązkiem poprawienia błędnie kupionego zdania.
- Wersja z podwójną stawką za wskazanie błędu.

WSKAZÓWKA

To najskuteczniejsze ćwiczenie na świadomość gramatyczną. Dyskusje wewnątrz grup przed licytacją są ważniejsze niż sam wynik.

Picture Description Race

Wyścig opisów

Uczestnicy	pary	Czas	10 minut
Materiały	dwa różne obrazki lub zdjęcia		
Cel językowy	Present Continuous, przyimki miejsca, there is		

♦ Przebieg gry

- 1 Każdy uczeń w parze dostaje inny obrazek i nie pokazuje go partnerowi.
- 2 Uczniowie na przemian opisują swój obrazek po angielsku.
- 3 Zadaniem jest znaleźć pięć różnic między obrazkami.
- 4 Nie wolno pokazywać obrazka ani używać polskiego.
- 5 Para, która pierwsza znajdzie pięć różnic, wygrywa.

♦ Warianty

- Wersja z rysowaniem: jeden opisuje, drugi rysuje.
- Wersja z czasem przeszłym: opisujecie, co się wydarzyło.
- Wersja z ograniczeniem słownictwa do jednego działu.

WSKAZÓWKA

Zakaz pokazywania obrazka wymusza precyzyjne użycie przyimków miejsca, których inaczej uczniowie unikają.

Two Truths and a Lie

Dwie prawdy i kłamstwo

Uczestnicy	cała klasa	Czas	12 minut
Materiały	brak		
Cel językowy	Past Simple, Present Perfect, zadawanie pytań dodatkowych		

♦ Przebieg gry

- 1 Każdy uczeń zapisuje trzy zdania o sobie: dwa prawdziwe i jedno fałszywe.
- 2 Odczytuje je klasie bez zdradzania, które jest kłamstwem.
- 3 Klasa zadaje pytania dodatkowe, aby wykryć nieścisłości.
- 4 Następuje głosowanie.
- 5 Uczeń ujawnia prawdę i wyjaśnia szczegóły.

♦ Warianty

- Wersja z Present Perfect: I have never broken a bone.
- Wersja o wakacjach lub dzieciństwie.
- Wersja pisemna jako zadanie domowe.

WSKAZÓWKA

Pytania dodatkowe są sercem tej gry. Bez nich zostaje samo zgadywanie, więc wymagaj co najmniej dwóch pytań przed głosowaniem.

Grammar Auction Wheel

Koło czasów

Uczestnicy	dwie drużyny	Czas	12 minut
Materiały	narysowane na tablicy koło podzielone na osiem czasów, kostka lub spinner		
Cel językowy	rozpoznawanie i tworzenie form czasowych		

♦ Przebieg gry

- 1 Narysuj koło podzielone na osiem czasów gramatycznych.
- 2 Drużyna losuje czas i otrzymuje czasownik oraz osobę.
- 3 Musi ułożyć poprawne zdanie twierdzące, przeczące i pytające.
- 4 Trzy poprawne formy to trzy punkty.
- 5 Przy błędzie prawo odpowiedzi przechodzi na przeciwników.

♦ Warianty

- Wersja tylko z czasami przeszłymi.
- Wersja z podanym kontekstem zdaniowym zamiast gołego czasownika.
- Wersja indywidualna jako powtórka przed testem.

WSKAZÓWKA

Wymaganie trzech form naraz sprawia, że uczniowie ćwiczą operator, który często gubią w pytaniach i przeczeniach.

Alibi

Alibi

Uczestnicy	cała klasa	Czas	25 minut
Materiały	brak		
Cel językowy	Past Simple, Past Continuous, mowa zależna, pytania szczegółowe		

♦ Przebieg gry

- 1 Dwoje uczniów to podejrzani o wspólne przestępstwo z wczorajszego wieczoru.
- 2 Wychodzą na pięć minut i ustalają wspólne alibi ze szczegółami.
- 3 W tym czasie reszta klasy przygotowuje szczegółowe pytania.
- 4 Podejrzani są przesłuchiwani osobno, jeden po drugim.
- 5 Klasa porównuje zeznania i wskazuje sprzeczności.

♦ Warianty

- Wersja z trzema podejrzanymi zwiększa trudność.
- Wersja z protokołem pisemnym w mowie zależnej.
- Wersja skrócona: tylko dziesięć pytań na osobę.

WSKAZÓWKA

Najlepsza gra na czasy przeszłe w całym zestawie. Wymaga czasu, ale jedna lekcja daje więcej praktyki niż kilka ćwiczeń pisemnych.

Preposition Treasure Hunt

Poszukiwanie skarbu

Uczestnicy	pary	Czas	10 minut
Materiały	drobny przedmiot do ukrycia		
Cel językowy	przyimki miejsca, tryb rozkazujący		

♦ Przebieg gry

- 1 Jedna osoba wychodzi z sali.
- 2 Klasa ukrywa przedmiot, na przykład piórnik.
- 3 Osoba wraca i szuka, kierując się podpowiedziami po angielsku.
- 4 Podpowiedzi muszą zawierać przyimki: It is under the desk. It is behind the door.
- 5 Po znalezieniu przedmiotu zmiana osób.

♦ Warianty

- Wersja z gorąco i zimno w języku angielskim.
- Wersja z mapą sali rysowaną na tablicy.
- Wersja z opisem trasy zamiast miejsca.

WSKAZÓWKA

Zakaz wskazywania palcem zmusza uczniów do precyzyjnego użycia przyimków zamiast gestów.

Categories

Kategorie na literę

Uczestnicy	grupy	Czas	10 minut
Materiały	kartki podzielone na kolumny		
Cel językowy	szybkie przywoływanie słownictwa, ortografia		

♦ Przebieg gry

- 1 Każda grupa rysuje tabelę z kolumnami: animal, food, country, job, verb.
- 2 Losujesz literę alfabetu.
- 3 Grupy mają dwie minuty na wpisanie słów zaczynających się na tę literę.
- 4 Za unikalne słowo dwa punkty, za powtórzone jeden.
- 5 Wygrywa grupa z największą sumą po pięciu rundach.

♦ Warianty

- Wersja z kategoriami gramatycznymi: irregular verb, adjective, phrasal verb.
- Wersja z obowiązkiem ułożenia zdania z jednym słowem.
- Wersja indywidualna jako rozgrzewka.

WSKAZÓWKA

Punktowanie słów unikalnych zachęca do sięgania po mniej oczywiste słownictwo zamiast najprostszych skojarzeń.

Question Ball

Piłka z pytaniami

Uczestnicy	cała klasa	Czas	8 minut
Materiały	miękka piłka lub zwinięta kartka		
Cel językowy	krótkie pytania i odpowiedzi, płynność		

♦ Przebieg gry

- 1 Uczniowie stoją w kręgu.
- 2 Osoba z piłką zadaje pytanie i rzuca piłkę do kolegi.
- 3 Łapiący odpowiada pełnym zdaniem i zadaje własne pytanie.
- 4 Pytania nie mogą się powtarzać.
- 5 Kto się zawaha dłużej niż pięć sekund, siada.

♦ Warianty

- Wersja z narzuconym czasem gramatycznym.
- Wersja tematyczna: tylko pytania o jedzenie.
- Wersja z pytaniami szczegółowymi zaczynającymi się od *wh-*.

WSKAZÓWKA

Wymaganie pełnego zdania w odpowiedzi zapobiega ograniczaniu się do samego Yes lub No.

Word Snake

Wąż słowny

Uczestnicy	cała klasa	Czas	6 minut
Materiały	tablica		
Cel językowy	ortografia, słownictwo		

♦ Przebieg gry

- 1 Zapisz pierwsze słowo, na przykład English.
- 2 Kolejny uczeń dopisuje słowo zaczynające się od ostatniej litery poprzedniego.
- 3 Słowa nie mogą się powtarzać.
- 4 Błąd ortograficzny oznacza utratę kolejki.
- 5 Gra trwa, dopóki ktoś nie utknie.

♦ Warianty

- Wersja tematyczna ograniczona do jednego działu.
- Wersja z czasownikami w formie podstawowej.
- Wersja pisemna w parach na czas.

WSKAZÓWKA

Litery kończące się na y, x i g są najtrudniejsze. Warto mieć przygotowane przykłady na wypadek zacięcia się klasy.

Silent Line-up

Ustawianie bez słów

Uczestnicy	cała klasa	Czas	6 minut
Materiały	brak		
Cel językowy	liczebniki, daty, miesiące		

♦ Przebieg gry

- 1 Poproś uczniów o ustawienie się w kolejności urodzin.
- 2 Nie wolno mówić po polsku ani po angielsku, tylko pokazywać na palcach.
- 3 Gdy szereg jest gotowy, każdy podaje swoją datę po angielsku.
- 4 Sprawdźcie, czy kolejność jest poprawna.
- 5 Powtórz z innym kryterium, na przykład długością drogi do szkoły.

♦ Warianty

- Wersja z alfabetycznym ustawieniem według imion.
- Wersja z liczbą rodzeństwa.
- Wersja z godziną porannego wstawania.

WSKAZÓWKA

Faza cicha buduje napięcie, a faza mówiona daje każdemu uczniowi krótką wypowiedź bez presji.

Dialogue Puzzle

Rozsypanka dialogowa

Uczestnicy	pary	Czas	10 minut
Materiały	poczęty na paski dialog		
Cel językowy	kolejność wypowiedzi, zwroty funkcyjne		

♦ Przebieg gry

- 1 Rozdaj parom paski z pomieszanymi wypowiedziami dialogu.
- 2 Para układa dialog w logicznej kolejności.
- 3 Następnie odczytuje go na głos z podziałem na role.
- 4 Porównajcie wersje różnych par.
- 5 Omówcie zwroty, które zdradzały kolejność.

♦ Warianty

- Wersja z brakującą wypowiedzią do dopisania.
- Wersja z dwoma pomieszanymi dialogami naraz.
- Wersja z nagraniem do sprawdzenia.

WSKAZÓWKA

Omówienie sygnałów kolejności, takich jak Yes, please czy Here you are, uczy strategii rozumienia tekstu.

Verb Tense Mime

Pantomima czasów

Uczestnicy	dwie drużyny	Czas	12 minut
Materiały	karteczki ze zdaniami w różnych czasach		
Cel językowy	rozdzielanie czasów, budowa zdań		

♦ Przebieg gry

- 1 Uczeń losuje zdanie, na przykład He was cooking dinner.
- 2 Odgrywa je bez słów.
- 3 Drużyna musi odgadnąć nie tylko czynność, ale i czas gramatyczny.
- 4 Punkt za czynność i drugi punkt za poprawny czas.
- 5 Zmiana drużyny po każdej rundzie.

♦ Warianty

- Wersja tylko z czasami przeszłymi.
- Wersja z czasami przyszłymi i planami.
- Wersja z rysowaniem zamiast pantomimy.

WSKAZÓWKA

Punktowanie czasu osobno zmusza uczniów do zwracania uwagi na aspekt, a nie tylko na słownictwo.

Shopping Roleplay

Scenka w sklepie

Uczestnicy	pary	Czas	12 minut
Materiały	karteczki z rolami i listą zakupów, sztuczne pieniądze		
Cel językowy	zwroty handlowe, liczebniki, uprzejmość		

♦ Przebieg gry

- 1 Jedna osoba jest sprzedawcą, druga klientem.
- 2 Klient dostaje listę zakupów i ograniczony budżet.
- 3 Sprzedawca ma cennik z cenami produktów.
- 4 Para odgrywa rozmowę, używając zwrotów: How much is it? Can I pay by card?
- 5 Zamiana ról po zakończeniu transakcji.

♦ Warianty

- Wersja z reklamacją wadliwego towaru.
- Wersja w sklepie odzieżowym z przymierzaniem.
- Wersja z targowaniem się o cenę.

WSKAZÓWKA

Ograniczony budżet wymusza prawdziwe liczenie po angielsku i podejmowanie decyzji, zamiast mechanicznego odczytania dialogu.

Grammar Detectives

Detektywi gramatyczni

Uczestnicy	grupy	Czas	12 minut
Materiały	krótki tekst z dziesięcioma błędami		
Cel językowy	korekta błędów, świadomość językowa		

♦ Przebieg gry

- 1 Rozdaj grupom tekst zawierający dziesięć błędów.
- 2 Grupy szukają błędów i podkreślają je.
- 3 Każdy błąd trzeba poprawić i nazwać: czas, przyimek, szyk zdania.
- 4 Punkt za znalezienie i drugi punkt za poprawne nazwanie.
- 5 Omówcie wspólnie najtrudniejsze przypadki.

♦ Warianty

- Wersja z tekstem napisanym przez samych uczniów.
- Wersja z jednym typem błędu do wyłapania.
- Wersja z limitem czasu dwie minuty.

WSKAZÓWKA

Wykorzystaj anonimowe fragmenty prac uczniów. Błędy własnej klasy angażują bardziej niż przykłady podręcznikowe.

Conditional Chain

Łańcuch warunkowy

Uczestnicy	cała klasa	Czas	10 minut
Materiały	brak		
Cel językowy	pierwszy i drugi okres warunkowy		

♦ Przebieg gry

- 1 Rozpocznij zdaniem: If it rains tomorrow, I will stay at home.
- 2 Kolejny uczeń buduje zdanie zaczynające się od zakończenia poprzedniego.
- 3 Przykład: If I stay at home, I will watch a film.
- 4 Łańcuch biegnie przez całą klasę.
- 5 Błąd w konstrukcji oznacza rozpoczęcie nowego łańcucha.

♦ Warianty

- Wersja z drugim okresem warunkowym i would.
- Wersja z trzecim okresem dla poziomu B2.
- Wersja pisemna z długim łańcuchem na tablicy.

WSKAZÓWKA

Łańcuch wizualizuje zależność przyczynowo-skutkową, która jest istotą okresów warunkowych.

Job Interview

Rozmowa kwalifikacyjna

Uczestnicy	pary	Czas	20 minut
Materiały	ogłoszenia o pracę i karty z rolami		
Cel językowy	język formalny, pytania otwarte, prezentacja siebie		

♦ Przebieg gry

- 1 Rozdaj ogłoszenia o pracę i daj pięć minut na przygotowanie.
- 2 Jedna osoba jest rekruterem, druga kandydatem.
- 3 Rekruter zadaje pięć pytań, w tym o mocne i słabe strony.
- 4 Kandydat na koniec zadaje własne pytanie o stanowisko.
- 5 Zamiana ról, a następnie omówienie najlepszych odpowiedzi.

♦ Warianty

- Wersja z nietypowymi zawodami dla rozluźnienia atmosfery.
- Wersja z trzyosobową komisją rekrutacyjną.
- Wersja z pisemnym listem motywacyjnym jako pracą domową.

WSKAZÓWKA

Wymaganie pytania od kandydata jest kluczowe. To element, o którym uczniowie zapominają, a który decyduje o ocenie w prawdziwej rozmowie.

Debate Cards

Karty do debaty

Uczestnicy	dwie grupy	Czas	25 minut
Materiały	karty z tezami		
Cel językowy	argumentowanie, zwroty opinii, spójniki		

♦ Przebieg gry

- 1 Wylosuj tezę, na przykład Homework should be abolished.
- 2 Przydziel grupom stanowiska losowo, niezależnie od poglądów.
- 3 Pięć minut na przygotowanie trzech argumentów.
- 4 Każda grupa przedstawia argumenty, potem następuje wymiana replik.
- 5 Klasa głosuje, która strona argumentowała lepiej, nie która miała rację.

♦ Warianty

- Wersja z zamianą stron w połowie debaty.
- Wersja z obowiązkowym użyciem podanych zwrotów.
- Wersja pisemna jako rozprawka.

WSKAZÓWKA

Losowe przydzielenie stanowiska jest istotą ćwiczenia. Uczniowie skupiają się na języku argumentacji, a nie na własnych przekonaniach.

Memory Tray

Taca pamięci

Uczestnicy	cała klasa	Czas	8 minut
Materiały	taca z dziesięcioma przedmiotami, chusta		
Cel językowy	słownictwo przedmiotów, there is i there are		

♦ Przebieg gry

- 1 Pokaż tacę z dziesięcioma przedmiotami przez trzydzieści sekund.
- 2 Przykryj tacę chustą.
- 3 Uczniowie zapisują po angielsku wszystko, co zapamiętali.
- 4 Odkryj tacę i sprawdźcie wyniki.
- 5 Za każdy poprawnie zapisany przedmiot jeden punkt.

♦ Warianty

- Wersja z usunięciem jednego przedmiotu: What is missing?
- Wersja z opisem położenia przedmiotów i przyimkami.
- Wersja z kolorami i liczebnikami.

WSKAZÓWKA

Punktowanie za poprawną pisownię sprawia, że ćwiczenie sprawdza słownictwo czynne, a nie tylko pamięć wzrokową.