

**MATERIAŁY  
DO NAUKI JĘZYKA  
ANGIELSKIEGO**

(NAUCZANIE ZDALNE  
I STACJONARNE)

**GRY I ZABAWY  
JĘZYKOWE**

Pamiętaj, że e-book jest przeznaczony tylko do TWOJEJ nauki  
(lub do Twojej pracy z Twoimi uczniami).

Nie udostępniaj go innym nauczycielom, znajomym  
i członkom grup na portalach społecznościowych.

Szanuj prawa autorskie.

Dziękuję za zakup moich materiałów,  
Dorota Kowalska

**naukazeфекtem.pl**

# Spis gier i zabaw

1. Klasyczna planszówka na podłodze
2. Gorący ziemniak
3. Rzucanie obręczą
4. Rzucanie woreczkiem
5. Wędką
6. Kim jestem?
7. Łapki
8. Balony
9. Wieża z kubków
10. Co jest w środku?
11. Patyczkowe Trimino
12. Podskoki
13. Kółko-krzyżyk
14. Bierki
15. Klocki
16. Klocki 2
17. Bańki mydlane
18. Miks
19. Slalom z balonami
20. Krokodyl
21. Pchełki
22. Kibelek
23. Surprise Game



## 2. Gorący ziemniak

Uczniowie siedzą na obwodzie koła i podają sobie piłkę/dowolną zabawkę z rąk do rąk. Osoba, która trzyma tę piłkę w momencie zatrzymania muzyki/stopera, losuje jedną z kart z poleceniem językowym.

U mnie ziemniakiem jest pluszak z melodyjką.

Dopóki nie miałam tej zabawki, stosowałam stoper z telefonu, stojąc tyłem do uczniów. Po 10-12 sekundach od rozpoczęcia zabawy, wykonywałam klaśnięcie dłońmi lub używałam gwizdka.

Osoba, która wykonała swoje zadanie, rozpoczyna następną kolejkę.

Gra wzbudza wiele emocji, nigdy się nie nudzi :)



### Propozycje do kubka:

#### 1. Reakcje językowe

<https://naukazefektem.pl/produkt/everyday-english-4-6/>

#### 2. Who is my friend?

<https://naukazefektem.pl/produkt/im-calling-my-friend-100-kart-dla-dzieci/>

#### 3. Paski z pytaniami (na zdj)

<https://naukazefektem.pl/produkt/paski-272-podstawowe-pytania-dla-dzieci/>

#### 4. Słowa -

**narysuj/opisz/przetłumacz**

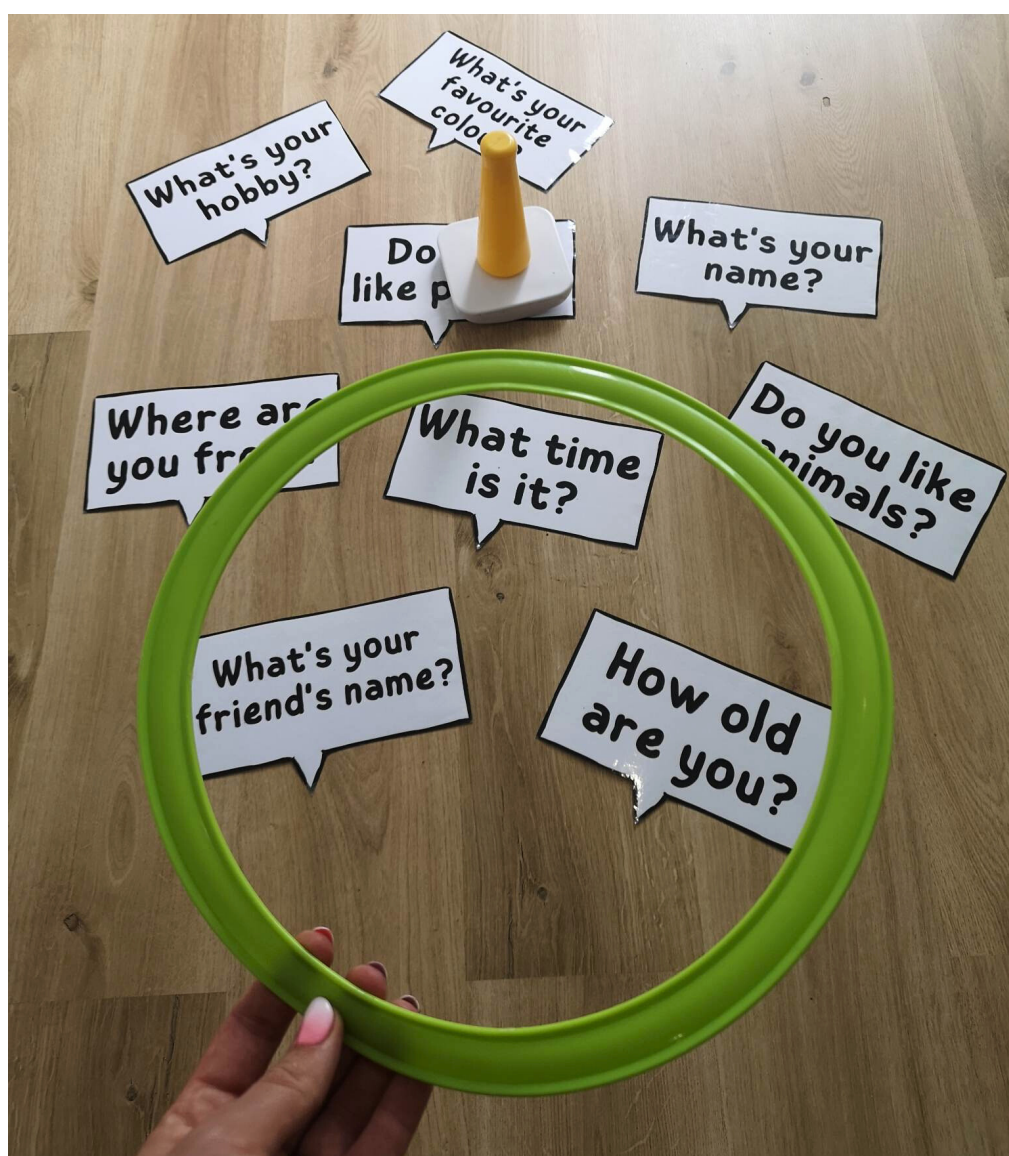
<https://naukazefektem.pl/produkt/sownik-a1-a2-lista-528-wyrazow-w-jezyku-angielskim/>

#### 5. The true one

<https://naukazefektem.pl/produkt/the-true-one-96-caards/>

### 3. Rzucanie obręczą

Rozkładam na podłodze dowolne karty (u mnie pytania z pliku **Chmurki**). Proszę ucznia o przeczytanie jednego z haseł lub o odpowiedź na wybrane przez niego, leżące na podłodze pytanie. Następnie należy położyć pachołka/czapkę urodzinową na wybranej przez ucznia karcie. Uczeń ma za zadanie trafić obręczą w to miejsce. Jeśli uczeń lubi rywalizację, otrzymuje punkty po wykonaniu trafnego rzutu. Po wykorzystaniu danego hasła, zamiana ról.



Plik ze zdjęcia:

<https://naukazefektem.pl/produkt/chmurki-podstawowe-pytania-i-odpowiedzi/>

## 4. Rzucanie woreczkiem do obręczy

Czytamy/Podajemy polską wersję jednego ze zdań/słów, znajdujących się w obręczach, po czym uczeń rzuca woreczkiem w tę obręcz. Jeśli trafi w odpowiednie miejsce, otrzymuje punkty. Następnie zamiana ról.

Gdy wprowadzam nowe słowa, pokazuję uczniowi wersję pisaną/kopię leżącą na podłodze grafiki. Uczeń sam odczytuje dane słowo/nazywa tę kartę i rzuca do obręczy.



naukazefektem.pl

Plik ze zdjęciami:

<https://naukazefektem.pl/produkt/chmurki-podstawowe-pytania-i-odpowiedzi/>

## 5. Wędką - słowa

Do kart z wyrazami przyczepiam spinacze. Uczeń łowi jedną z kart. Zadaniem ucznia jest przetłumaczyć/narysować/pokazać gestami to, co znajduje się na jego karcie.

Wersja dla starszych dzieci - ułożyć zdanie/podać definicję słowa, które znajduje się na złowionej karcie.



Przykładowe karty:

<https://naukazefektem.pl/produkt/slownik-a1-a2-lista-528-wyrazow-w-jezyku-angielskim/>

## 6. Czółko/Kim jestem?

Dzieci siadają na obwodzie koła. Na czoło ucznia nakładamy opaskę z wybraną przez nas kartą z obrazkiem/słowem. Uczeń nie może zobaczyć danej karty (ani siedzieć naprzeciwko lustra/okna).

Gracz zadaje kolegom pytania na swój temat, szukając odpowiedzi na pytanie "KIM JESTEM?". Pytania muszą być tak skonstruowane, aby można było na nie odpowiedzieć TAK/NIE. Jeśli uczeń usłyszy "TAK", może zadać kolejne pytanie. Gdy uczeń usłyszy "NIE", prawo do zadawania swoich pytań przejmuje następny gracz.

Uczeń, który zgadnie swoje słowo jako pierwszy, wygrywa.

Następnie gracz otrzymuje nowe hasło i gra dalej.

Przykładowe pytania:

Am I an animal? Can I swim? Do I live in Poland?

Jeśli nie masz opasek, możesz użyć papieru i taśmy klejącej :)



Zdjęcie: temat ANIMALS, obrazek Canva

<https://naukazefektem.pl/produkt/slownik-a1-a2-lista-528-wyrazow-w-jezyku-angielskim/>





## 8. Balony

Zadaniem ucznia jest przetłumaczenie słowa, które znajduje się na wylosowanej przez niego karcie oraz narysowanie symbolu danego słowa na balonie (7-10 sekund). Gdy na balonach nie ma już wolnego miejsca, kończymy losowanie i rysowanie. Następnie dzieci chodzą po sali/boisku szkolnym, podbijają balony i powtarzają za nauczycielem/innym uczniem jedno ze słów. Można dodać podrzucanie balonów i klaskanie.



Plik ze zdjęcia:

<https://naukazefektem.pl/produkt/slownik-a1-a2-lista-528-wyrazow-w-jezyku-angielskim/>

## 9. Wieża z kubków

Uczeń losuje jedną z kart, wykonuje podane na niej zadanie językowe, a następnie bierze jeden z kubków i na wylosowanej wcześniej karcie, stawia kolejny element wieży. Wieża może być wspólną pracą, ale można także wprowadzić rywalizację. Uczeń może budować jedną wieżę, a nauczyciel drugą. Wieża, która upadnie jako pierwsza, przegrywa.



Plik ze zdjęcia:

<https://naukazefektem.pl/produkt/everyday-english-4-6/>

## 10. Co jest w środku?

Do torby/worka wkładamy różne przedmioty (linijkę, szczotkę do zębów, zabawkowe auto). Uczeń wkłada swoją rękę do worka i wyciąga rzecz, pokazując ją innym dzieciom. Przez cały ten czas, uczeń ma zamknięte oczy/opaskę na oczach. Nie widząc przedmiotu, jedynie przez zmysł dotyku, zgaduje, jaką rzecz złapał.

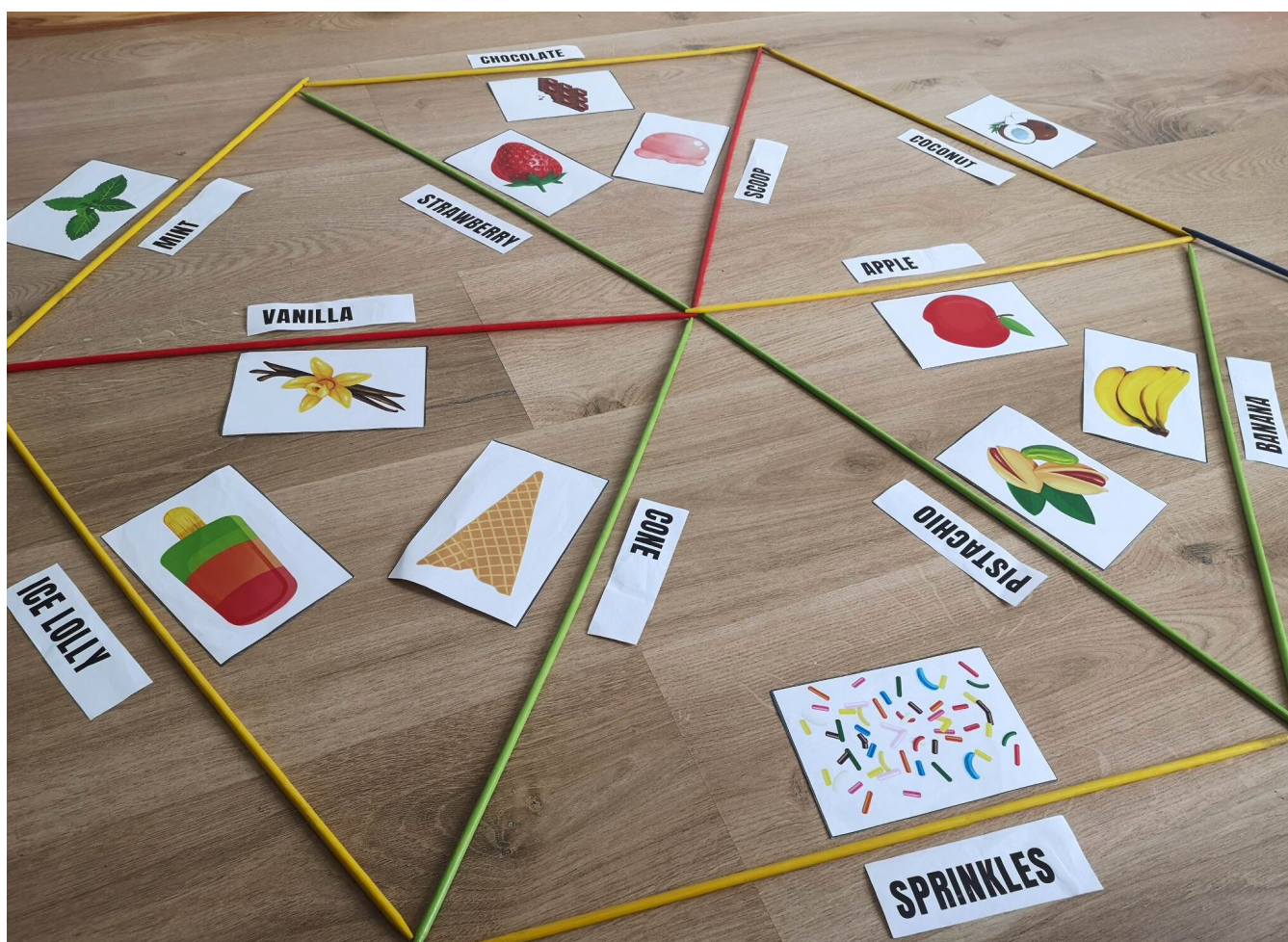
Gdy wszystkie zabawki są już poza torbą, wyciągamy listę słów (pocięte paski) i dopasowujemy je do przedmiotów.



# 11. Patyczkowe/bierkowe Trimino

Przed zajęciami przygotowujemy z patyków kształt, który stosuje się w grze Trimino (lub podobny).

W odpowiednich miejscach kładziemy kartki ze słowami. Zadaniem ucznia jest dopasować karty, które pasują do leżących na podłodze słów i ułożyć bezbłędnie całe patyczkowe "drzewko".



Zdjęcie: temat LODY, obrazki Canva

## 12. Podskoki

Układamy kolorowe obręcze (lub same karty z obrazkami) po dwóch stronach liny. Uczeń nazywa słowo, które widzi przed sobą i wskazuje do danej obręczy. Ćwiczenie może być jedną ze stacji dłuższego toru przeszkód.



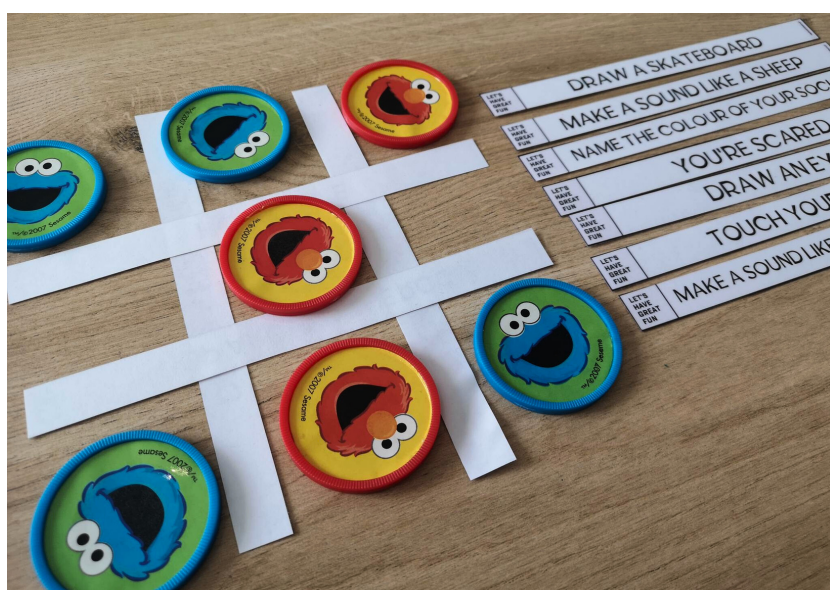
Zdjęcie: temat WAKACJE, obrazki Canva

## 13. Kółko-krzyżyk

W grze może wziąć udział dwóch graczy.

Uczeń losuje jedno z językowych poleceń i wykonuje je. Po wykonaniu danego zadania, uczeń kładzie swój znak (kółko lub krzyżyk, u mnie są to potwory w dwóch kolorach) na planszy składającej się z 9 pól. Następnie kolej przeciwnika.

Celem każdego z uczniów jest tak ułożyć swoje znaki, aby otrzymać prostą linię, składającą się z trzech takich samych znaków. Kto pierwszy ułoży taką linię, wygrywa.

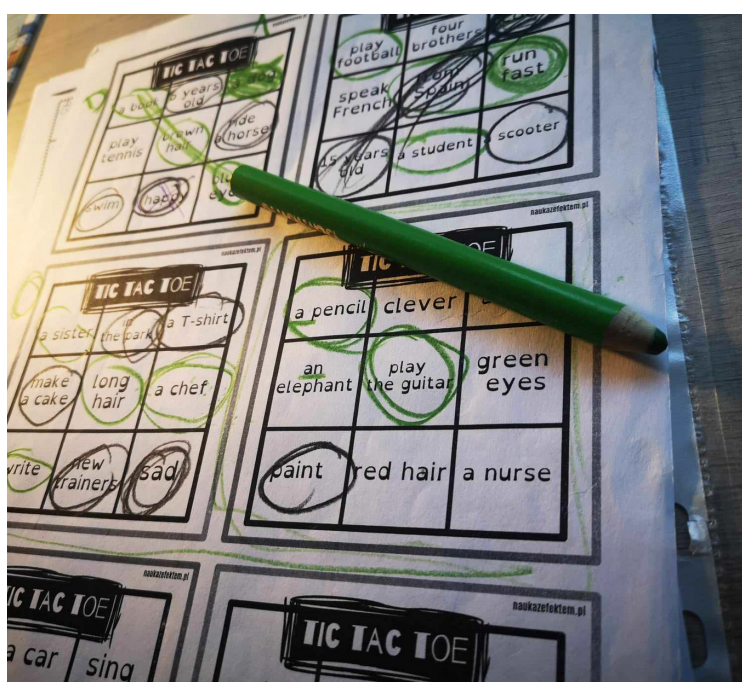


Plik ze zdjęcia:

<https://naukazefektem.pl/produkt/lets-have-great-fun-208-hasel-dla-dzieci/>

Gotowe plansze:

<https://naukazefektem.pl/produkt/true-or-false-kids/>  
<https://naukazefektem.pl/produkt/true-or-false-a1-a1/>



Plik ze zdjęcia:

<https://naukazefektem.pl/produkt/i-can-do-it-powtorzenie-po-klasie-czwartej/>



Plik ze zdjęcia:

<https://naukazefektem.pl/produkt/past-simple-have-fun/>

## 14. Bierki

Gra polega na wyciąganiu patyczków w taki sposób, aby nie naruszyć pozostałych. Jeśli inne patyki poruszą się w trakcie wyciągania tego wybranego przez nas, tracimy kolejkę.

Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa. Punktacja danych patyków jest zazwyczaj zapisana na opakowaniu.

Każda próba wyciągnięcia patyka jest poprzedzona jednym zadaniem językowym.



**Plik ze zdjęciami:**

<https://naukazefektem.pl/produkt/everyday-english-4-6/>



## 15. Klocki (podpisane)

Na bocznej/górnej ścianie klocków naklejamy karteczki ze słowami/ piszemy słowa na stałe na klockach (u mnie są to czasowniki nieregularne).

Budujemy wieżę, w której każde piętro składa się z 3 klocków. Uczeń ma za zadanie wyciągnąć jeden z elementów z niskich pięter, przetłumaczyć lub podać definicję danego słowa i położyć ten element na górze wieży. Uczeń, który straci konstrukcję, przegrywa.



## 16. Klocki (czyste)

Budujemy wieżę, w której każde piętro składa się z 3 klocków. Uczeń ma za zadanie wyciągnąć jeden z elementów z niskich pięter i położyć ten element na górze wieży. Uczeń, który strąci klockową konstrukcję, przegrywa.

Każdy ruch poprzedzony jest wylosowaniem słowa i podaniem jego znaczenia/definicji.



Plik ze zdjęcia:

<https://naukazefektem.pl/produkt/slownik-a1-a2-lista-528-wyrazow-w-jezyku-angielskim/>

naukazefektem.pl

## 17. Bańki mydlane

Nauczyciel/jeden z uczniów puszcza bańki. Pozostali uczniowie zbijają je i liczą na głos ilość zbitych przez siebie baniek.

Ile baniek zbił dany uczeń, tyle kart z miseczki wyciąga.

Następnie tłumaczy podane na kartach słowa.

Dla utrzymania motywacji warto zapisywać wyniki. Pod koniec zabawy należy podliczyć punkty i ogłosić, kto zbił najwięcej baniek.



Plik ze zdjęciami:

<https://naukazefektem.pl/produkt/slownik-a1-a2-lista-528-wyrazow-w-jezyku-angielskim/>

## 18. Miks

Plansza MIKS – baza do wielu gier na różnych poziomach.

Uczeń rzuca kostką, jego pionek zostaje postawiony na karcie, która określa kategorię polecenia. Uczeń losuje polecenie z danego kubka. Kto pierwszy dotrze na metę, wygrywa.



Swoim uczniom proponuję między innymi te karty (jako dodatek do gry):

### **Skills**

<https://naukazefektem.pl/produkt/everyday-english-4-6/>

<https://naukazefektem.pl/.../everyday-english-reakcje.../>

<https://naukazefektem.pl/produkt/funkcje-jezykowe-144-hasla/>

<https://naukazefektem.pl/produkt/true-or-false-kids/>

<https://naukazefektem.pl/produkt/the-true-one-96-cards/>

<https://naukazefektem.pl/.../im-calling-my-friend-100.../>

### **Questions**

<https://naukazefektem.pl/produkt/512-pytan-512-questions-a1/>

<https://naukazefektem.pl/.../paski-272-podstawowe.../>

### **Vocabulary**

<https://naukazefektem.pl/.../slownik-a1-a2-lista-528.../>

<https://naukazefektem.pl/produkt/vocabulary-352-paski/>

### **Grammar**

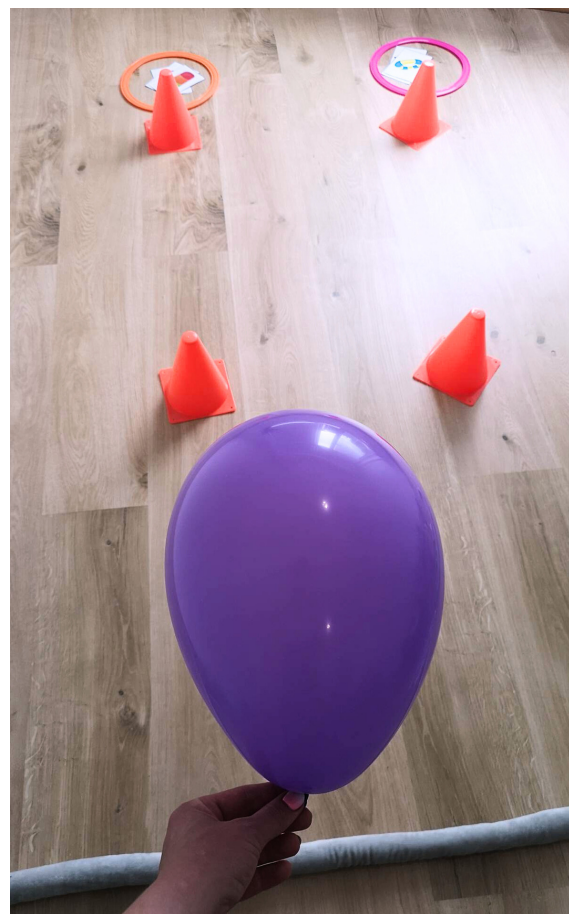
<https://naukazefektem.pl/.../paski-z-czasami-8-czasow-x-32/>

<https://naukazefektem.pl/.../112-paskow-gramatycznych-po.../>

<https://naukazefektem.pl/produkt/true-or-false-past-simple/>

# 19. Slalom z balonami

**MAŁA GRUPA** Przygotowujemy tory z pachołkami. Na końcach torów kładziemy obręcze i kolorowe karty z obrazkami (w każdej obręczy tyle samo kart). Każdy z uczniów otrzymuje nadmuchany do średniej wielkości balon. Uczniowie wkładają baloniki między kolana i ustawiają się na jednej linii. Na sygnał prowadzącego, uczniowie rozpoczynają wyścig-slalom (jeśli zgubią balon, wracają po niego i dalej biorą udział w wyścigu). Uczeń, który dostanie się do swoich kart, zabiera je z podłogi i wraca na miejsce startu. Kto pierwszy ukończy wyścig, wygrywa. Po powrocie wszystkich uczestników, uczniowie nazywają obrazki ze swoich kart. Mogą układać z nimi zdania lub dopiero poznawać je. Później, te same słowa, można wykorzystać w innej zabawie (np. Kim jestem?). Jeśli chcesz zapewnić uczniom więcej ruchu, każda z czekających na końcu toru kart, może być osobnym "spacerem".



**DUŻA GRUPA** Uczniowie podzieleni są na zespoły. Siedzą w rzędach. Polecam siad skrzyżny, ponieważ wprowadza on porządek. Dzieci kibicując kolegom "na stojąco" rozchodzą się na boki, już po chwili nie wiadomo, w którym rzędzie kto stał, zabawa staje się chaotyczna.

Pierwszy z uczniów z danego rzędu (nazwijmy go uczeń A) wykonuje swój spacer. Po powrocie uczeń A przybija piątkę pierwszej osobie ze swojego rzędu (uczeń B). Dopiero wtedy ta siedząca osoba (B) może wstać. Uczeń A rękami przekazuje balon uczniowi B. Uczeń B zaczyna swój spacer. Uczeń A siada na końcu rzędu. Każdy z członków danego zespołu wykonuje jeden spacer i przynosi jedną kartę. Wyścig uznajemy za zakończony, gdy wszyscy uczniowie z danej drużyny wrócą do siadu skrzyżnego. Jeśli w jednym z rzędów jest mniejsza ilość uczniów, uczeń A wykonuje dwa spacery.

Polecam tworzyć bardzo różnorodne pod względem wzrostu grupy. Wyścigi zaczynają najniższe dzieci. Wyższe dzieci zazwyczaj lepiej radzą sobie z utrzymaniem balona między nogami. Grupa, w której są zebrane tylko niskie dzieci, z góry ma mniejsze szanse i motywacja uczestników szybko spada. Polecam także ogłosić, jeszcze przed rozpoczęciem wyścigów, że krytykowanie kogoś, kto zgubi/przebije balona jest ZAKAZANE :)

## 20. Krokodyl

Dzieci są zwierzęcymi dentystami, szukają chorego zęba. Pierwszy z graczy wciska jeden z zębów krokodyla. Jeśli paszcza w tym momencie NIE zamknie się, uczeń losuje zadanie językowe, wykonuje je i zachowuje dany pasek. Następnie do krokodyla podchodzi kolejny dentysta.

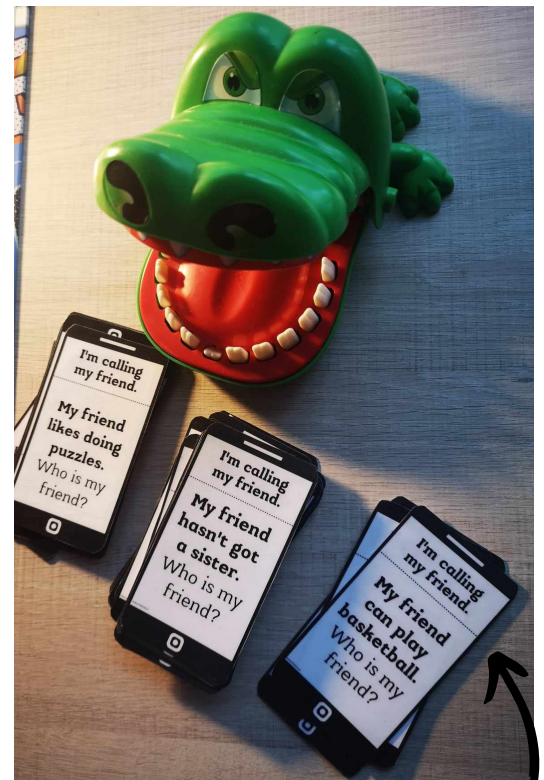
Gdy któryś z dentystów trafi na 'zepsutego zęba', paszcza zamyka się. Uczeń, który znalazł źródło bólu, jest zwolniony z wykonywania dodatkowego zadania. Uczeń, który pod koniec zajęć ma najmniej pasków, wygrywa.

Jeśli uczeń, który znalazł chorego ząbka, chce wykonać jakieś zadanie, może to zrobić. Ale nie dajemy mu wtedy paska na przetrzymanie, aby wynik otrzymany pod koniec zajęć był prawdziwym.



Plik ze zdjęcia:

<https://naukazefektem.pl/produkt/lets-have-great-fun-208-hasel-dla-dzieci/>



Plik ze zdjęcia:

<https://naukazefektem.pl/produkt/im-calling-my-friend-100-kart-dla-dzieci/>

Inne pliki, które pasują do tej zabawy:

- <https://naukazefektem.pl/produkt/paski-272-podstawowe-pytania-dla-dzieci/>
- <https://naukazefektem.pl/produkt/the-true-one-96-cards/>
- <https://naukazefektem.pl/produkt/true-or-false-a1-a1/>
- <https://naukazefektem.pl/produkt/true-or-false-kids/> - pocięte na prostokąty

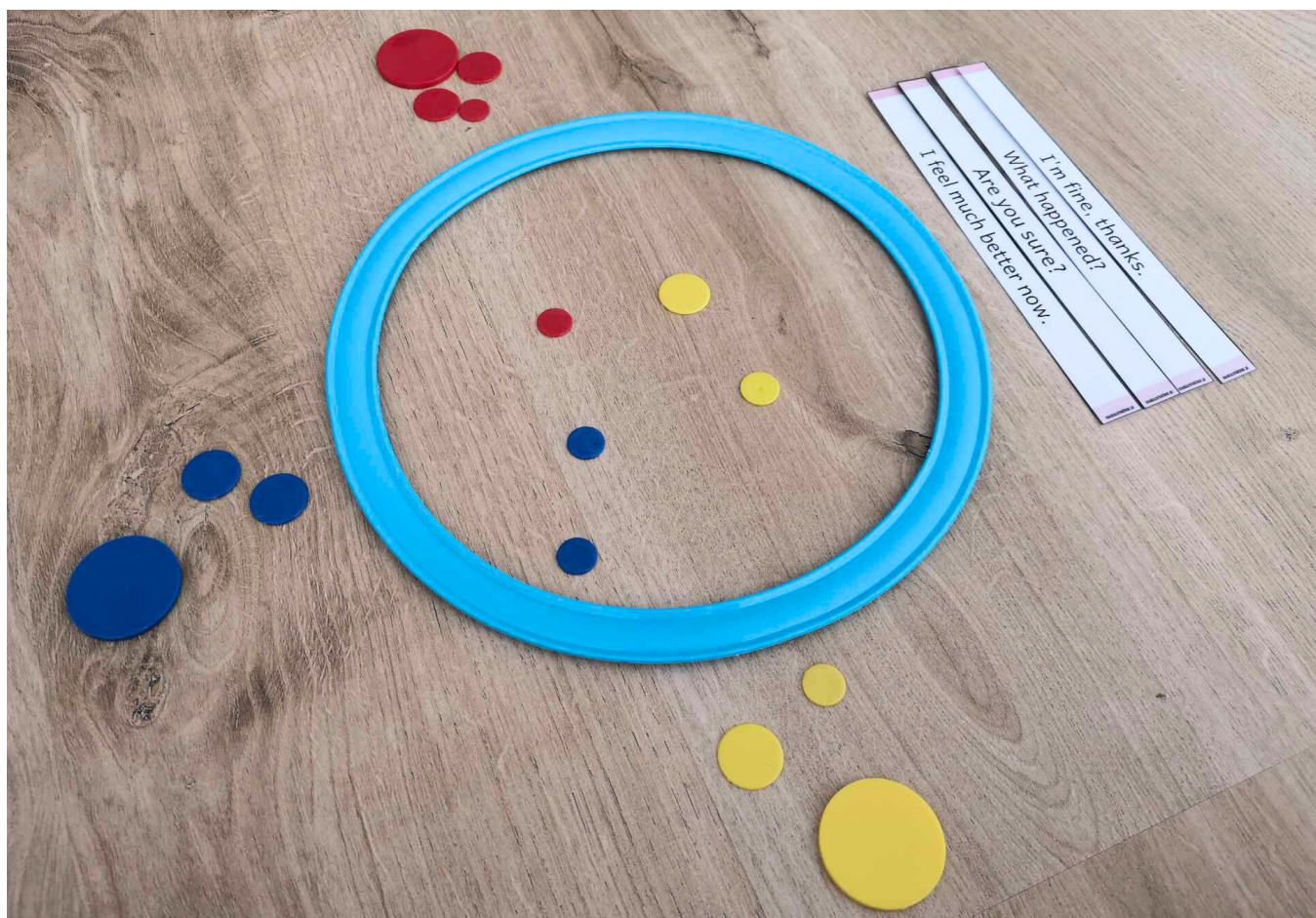
# 21. Pchełki

Każdy z graczy otrzymuje tę samą ilość żetonów/pchełek.

Jeden gracz - jeden kolor.

Celem gry jest "przeniesienie" do obręczy wszystkich małych żetonów, bez bezpośredniego dotykania ich. "Przeniesienie" pchełek wykonujemy przez umiejętne naciskanie małego żetonika największym żetonem. Przy odpowiedniej sile nacisku mała "pchełka" podskakuje i wpada do obręczy. Kto jako pierwszy przeniesie wszystkie swoje małe pchełki do obręczy, wygrywa.

Każdy ruch poprzedzony jest wykonaniem zadania językowego (na zdjęciu - funkcje językowe do przetłumaczenia).



Plik ze zdjęcia:

**<https://naukazefektem.pl/produkt/funkcje-jezykowe-144-hasla/>**

## 22. Kibelek/Dowolny cel do rzucania piłeczką

Zadaniem ucznia jest przetłumaczenie/podanie definicji słowa, które znajduje się na wylosowanej przez niego karcie.

Po wykonaniu zadania językowego, uczeń wykonuje rzut piłką do celu.

Na zajęciach na trawie celem może być wiaderko do piasku lub hula hop. Polecam rzucanie woreczkami, ponieważ piłka odbija się od trawy i wypada z koła. Uczniowie demotywują się taką sytuacją.



Plik ze zdjęcia:

<https://naukazefektem.pl/produkt/slownik-a1-a2-lista-528-wyrazow-w-jezyku-angielskim/>





# UWAGA!

Jeśli zapoznałeś się z tym e-bookiem przed godziną **21:00** dnia **02.07.23** to pamiętaj, że sklep <https://naukazeфекtem.pl/> będzie aktywny tylko do podanego wyżej terminu. Po tym terminie zaplanowana jest przerwa w działaniu sklepu.

Chcesz nabyć materiały na zajęcia wakacyjne?  
Zrób to już dziś! :)