

INSTRUKCJA

Gra zawiera:

- 1 materiałowy woreczek do losowania
- 80 kartoników z obrazkami jedzenia i akcesoriów kuchennych (w tym 40 specjalnie wybranych dla graczy w wieku 4-5 lat)
- 80 kartoników z nazwami jedzenia i akcesoriów kuchennych (w tym 40 specjalnie wybranych dla graczy w wieku 4-5 lat)
- 10 kartoników z nazwami kategorii
- 23 żetony 1 pkt z obrazkiem cukierka
- 23 żetony 3 pkt z obrazkiem lizaka
- 24 żetony 5 pkt z obrazkiem babeczki
- 6 kartoników z obrazkiem talerza
- 6 plansz: Menu na jednej stronie, Mind Map na odwrocie
- Instrukcję gry z różnymi scenariuszami zabaw dla dzieci od 4 do 8 roku życia

Do każdej z propozycji zabaw dołączony jest scenariusz wstępny, który pozwoli dzieciom/uczniom w efektywny sposób zapamiętać angielskie słówka związane z jedzeniem.

Scenariusze podzielone są adekwatnie do wieku uczestników gry.



Drogi Rodzicu!

Wszystkie scenariusze gier można zaadaptować do zabawy w domu. W scenariuszach wstępnych to Ty możesz być nauczycielem swojego malucha. W scenariuszach gry to Ty rywalizujesz ze swoim dzieckiem. Ale uważaj! Twoje dziecko może Cię z łatwością pokonać.

SCENARIUSZE DLA GRACZY W WIEKU 4–5 LAT

1. WHAT DO I LIKE? - Scenariusz wstępny

Część I

1. Po potasowaniu wszystkich 40 kartoników z obrazkami jedzenia, rozdajemy je między dzieci.
2. Każde dziecko kolejno wyklada kartonik. Po każdym wyłożonym kartoniku nauczyciel mówi po angielsku jego nazwę, a cała grupa ją powtarza. Wszystkie karty powinny być nazwane.

Część II

1. Kartoniki z obrazkami jedzenia wkładamy do woreczka. Dzieci losują kolejno kartoniki z obrazkami jedzenia.
2. Każde z dzieci wyklada wylosowany kartonik i próbuje go nazwać. Jeżeli nie pamięta nazwy kartonika, nauczyciel mówi ją na głos, a wszystkie dzieci ponownie ją powtarzają.

Część III

1. Kartoniki z obrazkami jedzenia wracają do woreczka. Dzieci losują po kolei wszystkie kartoniki.
2. Każde z dzieci kolejno wyklada kartonik z obrazkiem jedzenia i mówi: ***I like...*** lub ***I don't like...***
Jeśli potrafi, dodaje angielską nazwę tego, co jest na kartoniku, np.: ***I like cookies.***
Jeżeli dziecko nie pamięta nazwy potrawy, nauczyciel ponownie mówi ją na głos, a wszystkie dzieci powtarzają.

WHAT DO I LIKE? – Scenariusz gry

1. Po potasowaniu, rozdajemy wybrane przez nauczyciela kartoniki z obrazkami jedzenia każdemu dziecku.
2. Do woreczka wkładamy żetony punktowe z obrazkiem cukierka (warte po 1 pkt).
3. Po kolei każde z dzieci wyklada po jednym kartoniku i mówi po angielsku czy lubi (*I like...*), czy nie lubi (*I don't like...*) dany produkt, który jednocześnie nazywa, np.:
I like ... (eggs, pancakes, tea, water, juice, itd.)
I don't like ... (eggs, coffee, apple juice, itd.)
4. Jeśli kartonik został nazwany poprawnie, dziecko wyjmuje z woreczka 1 żeton z obrazkiem cukierka (otrzymuje 1 pkt).
5. Jeśli kartonik nie został nazwany poprawnie, dziecko nie otrzymuje punktu, a kartonik z obrazkiem wraca na stosik niewykorzystanych kart.
6. Zwycięzcą jest dziecko z największą ilością punktów.

FOOD IN THE BAG – Scenariusz wstępny

Część I

1. Wrzucamy kartoniki z obrazkami jedzenia i akcesoriami do woreczka.
2. Każde z dzieci losuje kolejno kartonik, pokazując go wszystkim.
3. Nauczyciel nazywa głośno w języku angielskim przedmiot na kartoniku, a cała grupa powtarza.
4. Czynności 1,2,3 można powtarzać stosownie do potrzeb dzieci.

Część II

1. Kartoniki wracają do woreczka.
2. Każde z dzieci losuje po kolei kartonik, pokazuje go wszystkim i próbuje go samodzielnie nazwać. Jeżeli nie pamięta nazwy wylosowanego kartonika, nauczyciel mówi ją na głos i cała grupa ponownie powtarza nazwę.

Część III

1. Kartoniki wracają jeszcze raz do woreczka.
2. Każde z dzieci losuje kartonik i próbuje go nazwać. Jeżeli nie potrafi go nazwać, może go przekazać innemu dziecku. Dziecko, które chce nazwać kartonik, musi użyć zwrotu: ***Can I have...an apple, please?***

3. Jeśli nazwa obrazka jest prawidłowa, dziecko może zatrzymać kartonik i otrzymuje żeton z cukierkiem (1 pkt).
4. Jeżeli żadne z dzieci nie umie nazwać kartonika, nazywa go nauczyciel. Gracze powtarzają po nim słówko, a kartonik wraca do woreczka.

FOOD IN THE BAG – Scenariusz gry

RUNDA I

1. Do woreczka wrzucamy kartoniki z obrazkami jedzenia i akcesoriami kuchennymi.
2. Z boku układamy żetony punktowe.
3. Po kolei każde dziecko losuje po jednym kartoniku. Po wyciągnięciu i odsłonięciu kartonika próbuje go nazwać po angielsku.
4. Jeśli poprawnie nazwie wyciągnięty obrazek, odkłada go na własny stosik.
5. Jeśli nie potrafi go nazwać, a inny gracz potrafi, to musi oddać kartonik graczowi, który zna dane słówko i poprawnie powie **Can I have + słówko, please?**
6. Dziecko, które poprawnie wypowie frazę i słówko, otrzymuje żeton z cukierkiem (1 pkt)
7. Po wyciągnięciu wszystkich kartoników liczymy punkty.
8. Wygrywa dziecko, które zgromadziło największą liczbę punktów.

RUNDA II – dla bardziej zaawansowanych/starszych dzieci

1. Do woreczka wrzucamy kartoniki z obrazkami jedzenia i akcesoriami kuchennymi.
2. Dzieci otrzymują kartonowe talerze.
3. Po kolei każde dziecko losuje po jednym kartoniku.
4. Następnie dzieci układają otrzymane kartoniki na swoich talerzach i próbują zdobywać od kolegów kolejne, używając frazy **Can I have + słówko, please?**
5. Jeśli dziecko sformułuje prośbę poprawnie, otrzymuje kartonik i żeton z lizakiem (3 pkt).
6. Gracz, który posiada kartonik, musi go oddać osobie proszącej. Otrzymuje żeton z cukierkiem (1 pkt).
7. Zdobyte w ten sposób kolejne kartoniki gracze układają **nie na swoich talerzach**, ale odkładają je obok i **tych kartoników nie mogą już stracić**. Dalszej wymianie podlegają jedynie te kartoniki, które znajdują się jeszcze na talerzach.

8. Gra kończy się, kiedy wszystkie talerze są puste.
9. Wygrywa dziecko, które zdobyło najwięcej punktów.

AT THE RESTAURANT – Scenariusz wstępny

Część I

1. Każdy z graczy otrzymuje kartę Menu.
2. Gracze kolejno losują kartoniki z obrazkami jedzenia potrzebne do wypełnienia wszystkich miejsc w menu.
3. Po wylosowaniu kartonika a nauczyciel/rodzic mówi nazwę obrazka, wszystkie dzieci powtarzają.
4. Nauczyciel pomaga dopasować kartoniki do odpowiedniej kategorii na karcie Menu.

Część II

1. Kartoniki z obrazkami jedzenia są mieszane w woreczku.
2. Każdy z graczy losuje kolejno po jednym kartoniku z obrazkiem jedzenia i próbuje (z pomocą nauczyciela) nazwać obrazek i dopasować go do odpowiedniego miejsca w swoim Menu.

Część III

1. Kartoniki z obrazkami jedzenia są ponownie mieszane w woreczku.
2. Gracze losują do 10 kartoników każdy i układają obok swojego menu awerssem do góry
3. Każdy z graczy samodzielnie próbuje dopasować je do odpowiedniego miejsca na swoim Menu (w razie konieczności gracze mogą nadal prosić nauczyciela o pomoc).
4. Jeżeli na Menu brakuje miejsca na dany kartonik z obrazkiem jedzenia, gracz odkłada go obok swojego Menu.
5. Gracze próbują uzupełnić brakujące miejsca w swoim Menu, prosząc innych graczy o ich kartoniki, odłożone obok Menu przy użyciu frazy:
I'd like... + nazwa kartonika.
6. Gracze, którzy mają odpowiedni kartonik z obrazkiem jedzenia powinni oddać go osobie proszącej.
7. Gra kończy się, kiedy dzieci uzupełnią swoje menu kartami uzyskanymi od innych graczy.