REGIPIO
GRY JĘZYKOWE

WHAT WOULD HAPPEN IF...?

INSTRUKCJA

Gra ma na celu pomoc w opanowaniu drugiego trybu warunkowego.

Opakowanie zawiera cztery edukacyjne gry karciane:

1.

Czarny Piotruś

Pakiet zawiera 21 kart. Karty należy podzielić między wszystkich graczy - niezależnie od tego, że któryś z graczy będzie miał ich nieparzystą ilość.
Każdy z graczy szuka par (którymi są dwie części zdania warunkowego) w otrzymanych kartach i odkłada je na stół.
Następnie każdy z graczy na zmianę losuje po jednej karcie od swojego przeciwnika (osoba siedząca po lewej stronie - zgodnie z ruchem wskazówek zegara), nie wiedząc, co znajduje się po jej drugiej stronie.
Gracze starają się w ten sposób znaleźć pary i jak najszybciej pozbyć się kart.
Czarnym Piotrusiem pozostaje gracz z kartą bez pary.

2.

Łańcuszek

Gracze mają do dyspozycji 20 dwustronnych kart, na których znajdują się słowa, które trzeba wykorzystać do stworzenia historyjki - „łańcuszka" zdarzeń.
Gracze na zmianę losują jedną z kart i tworzą historyjką, przy poprawnym użyciu drugiego trybu warunkowego.
Np.: you/have a nose like Pinocchio people/think that you like lying
Poprawnie ułożone zdanie brzmi:
If you had a nose like Pinocchio, people would think that you like lying.
Gracze zdobywają ilość punktów zależną od ilości poprawnie ułożonych zdań: 1 poprawne zdanie - 1 punkt.
Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

3.

Co by było gdyby....?

Na 40 kartach umieszczone są po 4 zdania obrazujące sytuacje (na jednej stronie) oraz po 4 zdania ułożone z użyciem drugiego trybu warunkowego (na odwrocie).
Gracze losują na przemian karty i czytają sytuacje przeciwnikowi.
Zadaniem przeciwnika jest ułożenie poprawnego zdania z użyciem drugiego trybu warunkowego. Za każde poprawne zdanie gracz zdobywa 1 punkt. Wygrywa ten z graczy, który zdobędzie najwięcej punktów.
Gry z kartami mogę być używane do ćwiczeń przez 1 osobę.

4.

Deszcz pytań

Na 20 kartach umieszczone są po 4 zdania w drugim trybie warunkowym. Gracze losują na przemian karty i czytają pytania. Zadaniem graczy jest udzielenie odpowiedzi na pytania z karty uzasadniając swoją odpowiedź.
Nauczyciel decyduje czy punkty za poprawne gramatycznie odpowiedzi będą przyznawane czy nie.