Past Simple w 40 minut

Pięć gier, jedna reguła, nic do przygotowania. Tablica, Twój głos i grupa, którą już masz.

Przed dzwonkiem

Napisz te trzy linijki w rogu tablicy i zostaw je tam na całą lekcję. Uczniowie patrzą na nie znacznie częściej, niż przyznają.

I went.	I didn't go.	Did you go?

Czterdzieści minut

Min	Gra	Ty	Grupa
0–8	**Celowy błąd**	Powiedz zdanie z jednym błędem w Past Simple.	Kto pierwszy nazwie błąd, pisze kolejne zdanie.
8–16	**Łańcuszek**	Odliczaj na palcach trzy sekundy na każdą turę.	Zbuduj zdanie w Past Simple, po jednym słowie na ucznia.
16–24	**Cicha kolejność**	Pomieszaj szyk zdania na tablicy i oznacz słowa numerami.	Na Twój znak wszystkie ręce pokazują numer następnego słowa.
24–32	**Pytający ping-pong**	Podaj zdanie twierdzące. Odbierz ich zdanie.	Zamień je na pytanie z użyciem *did*, a potem podaj jedno Tobie.
32–40	**Pokonaj nauczyciela**	Odpowiadaj razem z grupą. Zapisuj punkty na tablicy.	Punkt za każdym razem, gdy mają rację szybciej niż Ty.

Sześć błędów na start

Powiedz je tak, jakbyś tak myślał. Bądź oszczędny w błędach – głupie zdanie poznaje się po brzmieniu, a nie po gramatyce.

- Last night I watch a film with my sister.
- Did you went home after the lesson?
- We didn't saw him on Monday.
- I forgetted my notebook again.
- They buyed the tickets last week.
- When you arrived at the station?

Kiedy przerwać

Trzy błędne odpowiedzi z rzędu	Przerwij grę. Wyjaśnij regułę od nowa.
Jeden uczeń odpowiada na wszystko	Przejdź do pracy w parach.
Śmiech, ale brak angielskiego	Twoje przykłady są zbyt głupie.
Poprawne odpowiedzi, ale brak płynności	Forma jest znana, nawyk nie. Zwiększ tempo.

> Przedwczesne przerwanie gry nic nie kosztuje. Kończenie gry, która przestała uczyć, kosztuje osiem minut, które Ci zostały.

Zrób to po swojemu

Te same pięć gier pasuje do każdej reguły. Wypełniaj jeden wiersz tygodniowo, a pod koniec semestru masz dziesięć lekcji bez przygotowań.

Twoje zasady

Reguła	Gra, która pasuje	Usłyszane błędy

Cztery rzeczy wart skopiowania

- Jeden punkt gramatyczny na grę. Dwa punkty nie uczą żadnego.
- Wypowiedz limit czasu na głos, zanim zaczniesz.
- Notuj wynik na tablicy, ilekroć gra ma zwycięzcę.
- Trzy reguły na semestr, ćwiczone do znudzenia, są lepsze niż trzydzieści poznanych raz.

Jutrzejsze pytanie

Zakończ lekcję jednym pytaniem, które grupa pisze dla Ciebie, używając dzisiejszej reguły. Odpowiedz na nie na początku następnej lekcji. To kosztuje dwie minuty i daje regule drugie spotkanie – a drugie spotkanie to moment, w którym zostaje na dłużej.

Ta kartka jest darmowa. Pobierz ją, wydrukuj, skopiuj dla kolegów. Bez rejestracji, bez {email}, bez czytania licencji.

Wkrótce zrobisz to sam. Budujemy stronę na yakki.app, gdzie wybierasz regułę i gry, a w efekcie dostajesz taką kartkę jako PDF, w swoim języku.

Potrzebujesz wcześniej? Napisz na adres admin@yakki.app, podając regułę i poziom, a zrobimy tę kartkę dla Ciebie.