Past Simple em 40 minutos

Cinco jogos, uma regra, nada para preparar. Um quadro, sua voz e a turma que já tem.

Antes do sinal

Escreva estas três linhas no canto do quadro e deixe-as lá durante toda a aula. Os alunos olham para elas com mais frequência do que admitem.

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

Os quarenta minutos

Min	Jogo	Você	A turma
0–8	**Errado de propósito**	Diga uma frase com um erro de past-simple.	Quem identificar o erro primeiro escreve a próxima frase.
8–16	**A corrente**	Conte três segundos nos dedos a cada rodada.	Construa uma frase em past-simple, uma palavra por aluno.
16–24	**Ordem silenciosa**	Embaralhe uma frase no quadro e numere as palavras.	Ao seu sinal, todos levantam a mão indicando o número da próxima palavra.
24–32	**Pingue-pongue de perguntas**	Faça uma afirmação. Peça a volta da afirmação.	Transforme em pergunta com *did*, depois dê uma a você.
32–40	**Vencendo o professor**	Responda com a turma. Mantenha a pontuação no quadro.	Um ponto sempre que eles acertarem antes de você.

Seis erros para começar

Diga-os como se fossem de verdade. Mantenha os erros simples — uma frase boba se percebe pelo som, não pela gramática.

- 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?

Quando parar

Três respostas erradas seguidas	Pare o jogo. Reensine a regra.
Um aluno responde tudo	Passe para duplas.
Risadas, mas sem inglês	Suas frases-exemplo estão muito bobas.
Respostas corretas, porém lentas	A forma é conhecida, o hábito não. Acelere.

> Encerrar um jogo cedo não custa nada. Terminar um jogo que já parou de ensinar consome os oito minutos que restavam.

Faça do seu jeito

Os mesmos cinco jogos servem para qualquer regra. Preencha uma linha por semana e, ao final do trimestre, terá dez aulas sem preparação.

Suas regras

Regra	Jogo que combina	Erros que ouvi

Quatro coisas que vale copiar

- Um ponto gramatical por jogo. Dois pontos não ensinam nada.
- Anuncie o tempo limite em voz alta antes de começar.
- Marque a pontuação no quadro sempre que houver vencedor.
- Três regras por trimestre, repetidas até cair no tédio, superam trinta regras usadas só uma vez.

Pergunta de amanhã

Termine a aula com uma pergunta que a turma escreve para você, usando a regra de hoje. Responda no início da próxima aula. Leva dois minutos e garante um segundo encontro para a regra — e é nesse segundo encontro que ela começa a ficar.

Esta folha é gratuita. Baixe, imprima, copie para colegas. Sem cadastro, sem e-mail, sem licença para ler.

Em breve você criará estas. Estamos preparando uma página no yakki.app onde você escolhe a regra e os jogos e recebe uma folha como esta em PDF, no seu idioma.

Precisa de uma antes então? Escreva para admin@yakki.app com a regra e o nível, que faremos a folha para você.