

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/preposition-island-gra-do-nauki-jezyka-angielskiego-poziom-a1a2-sos253-p-4629.html>



PREPOSITION ISLAND - GRA DO NAUKI JĘZYKA ANGIELSKIEGO /POZIOM A1/A2 (SOS253)

Cena	69,90 zł
Dostępność	Na zamówienie
Czas wysyłki	15 dni
Numer katalogowy	SOS253
Kod EAN	9788853613622
Producent	ELI & ET TOI

Opis produktu

PREPOSITION ISLAND - GRA DO NAUKI JĘZYKA ANGIELSKIEGO POZIOM A1/A2

Wersja z rozbudowaną instrukcją w języku polskim oraz dodatkowymi kartami do gry.

Gra językowa osadzona w tematyce piratów, przygód i skarbów do nauki słownictwa języka angielskiego związanego z umiejscowieniem przedmiotów i osób w przestrzeni.

Gra oferuje możliwość prowadzenia rozgrywki na poziomie A1 lub wyższym (w zależności od obranego przez nauczyciela wariantu rozgrywki).

Cele językowe:

- nauka przymków miejsca i ćwiczenie ich użycia w zdaniach,
- nauka nazw przedmiotów,
- samodzielne budowanie wypowiedzi ustnej,
- doskonalenie pamięci, koncentracji i spostrzegawczości.

Zestaw zawiera:

- dwustronną składaną kartonową planszę o wymiarach 40x40cm,
- 58 kart z rysunkami postaci i zdaniami z brakującymi przymkami miejsca do uzupełnienia,
- 8 kart z przymkami miejsca,
- 60 żetonów reprezentujących złote monety
- instrukcję w języku angielskim,
- dodatkowe karty do gry - gra wzbogacona została o nowe warianty rozgrywek dzięki zastosowaniu dodatkowych kart rozszerzających zakres edukacyjny gry.
- rozbudowaną instrukcję w języku polskim, zawierającą:
wprowadzenie metodyczne dla nauczycieli, rodziców oraz samych graczy,
rozbudowane scenariusze rozgrywek,
propozycje zabaw i ćwiczeń edukacyjnych,
przeznaczony do kopiowania praktyczny słowniczek wyrazów używanych w grze wraz z tłumaczeniem na język polski i transkrypcją fonetyczną.



Warianty rozgrywki:

Do dyspozycji graczy jest dwustronna kartonowa plansza mająca po jednej stronie rysunek z wyspą piratów, a po drugiej serie ilustracji obrazujących relacje przestrzenne wraz z opisującymi je przyimkami miejsca takimi jak in front of, behind, next to, between, under, above, on, inside. Przyimki te znajdują się również na ośmiu odrębnych kartach. Zestaw uzupełnia talia 58 kart z rysunkami postaci i zdaniami opisującymi ich umiejscowienie na planszy, przy czym w każdym zdaniu pozostawione jest wolne miejsce na wstawienie odpowiedniego przyimka.

Jeden z możliwych scenariuszy prowadzenia rozgrywki: Uczestnicy gry obserwują planszę z wyspą piratów, po czym każdy kolejno losuje kartę z rysunkiem postaci pirata i niekompletnym zdaniem opisującym jego umiejscowienie na planszy. Zadaniem gracza jest odszukać na planszy wylosowaną postać i uzupełnić zdanie odpowiednim przyimkiem miejsca. Za każde prawidłowo uzupełnione zdanie gracz otrzymuje złotą monetę w postaci żetonu. Zwycięzcą zostaje osoba, która ueziera najwięcej żetonów.

Inne proponowane sposoby wykorzystania gry:

-Wariant dla ośmiu graczy lub grup: wszyscy gracze zasiadają wokół planszy po czym osoba prowadząca wręcza każdemu uczestnikowi lub grupie po jednej z kart z przyimkiem miejsca w taki sposób, że pozostaje ona niewidoczna dla pozostałych uczestników gry lub grup. Następnie gracze mają minutę na spisanie w oparciu o rysunek z wyspą piratów możliwie największej ilości zdań z wykorzystaniem wylosowanego przyimka miejsca, po czym przekazują swoją kartę z przyimkiem następnej osobie lub grupie zgodnie z ruchem wskazówek zegara i ponownie w ciągu minuty spisują na kartce zdania z otrzymanym na karcie przyimkiem. Wymiana kart pomiędzy poszczególnymi uczestnikami gry trwa aż do momentu spisania zdań ze wszystkimi przyimkami. Na końcu każdy uczestnik lub grupa odczytuje na głos ułożone przez siebie zdania, a osoba prowadząca przyznaje za każde prawidłowo skonstruowane zdanie po jednym punkcie posługując się żetonami, lub banknotami do wycięcia znajdującymi się na ostatniej stronie załączonej do gry instrukcji.

-Poszukiwania skarbu (wariant bez wykorzystania planszy luźno nawiązujący do charakteru gry): osoba prowadząca grę umieszcza żetony w pudełku imitującym kufer ze skarbami, po czym chowa "skarb" w sekretnym miejscu i wykorzystując poznane przez uczniów przyimki miejsca spisuje na karteczkach wskazówki dotyczące poszczególnych kroków do jego odnalezienia (przykładowo: Szukaj obok biurka..., Szukaj za kwiatkiem..., Szukaj pod trzecią ławką... itd). Karteczki powinny być rozmieszczone w różnych miejscach sali lekcyjnej lub pokoju tak, aby poszczególne wskazówki odsyłały do miejsca ukrycia kolejnych. Następnie prowadzący wręcza uczestnikom zabawy pierwszą wskazówkę, a ich zadaniem jest odnajdywać kolejne i odnaleźć skarb. Rozgrywkę można wykonywać w drużynach mierząc czas, jaki zajęło każdej drużynie odzyskanie skarbu.

Wiek: **7+**