



Szkoła Podstawowa nr 6  
im. Macieja Rataja w Ostrowie Wielkopolskim  
Projekt: Języki kluczem do sukcesu



Dofinansowane przez  
Unię Europejską

# MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

## Z

# JĘZYKÓW OBCYCH

Opracował: Grzegorz Kaszewski

Tytuł projektu: Języki kluczem do sukcesu  
Nr wniosku: 2022-2-PL01-KA122-SCH-000092386  
Termin realizacji: 30.05.2023 - 29.11.2024  
Kwota dofinansowania: 40.518 euro

# Spis treści

## 1. Poznawanie się (strony 4 - 5)

- 1.1. Akrostych
- 1.2. Ruchoma statystyka
- 1.3. Obrazki z imionami
- 1.4. Intuicja czy uprzedzenie
- 1.5. Hashtagi

## 2. Rozpoczynanie zajęć (strony 5 - 6)

- 2.1. Medytacja nad obrazkiem
- 2.2. Do góry nogami
- 2.3. Dwa kręgi
- 2.4. Obrazek lub przedmiot

## 3. Obrazki i karteczki z wyrazami - ćwiczenia ustne (strona 7)

- 3.1. Słowa kluczowe
- 3.2. Wskaż
- 3.3. Kłaśnij
- 3.4. Zabijanie much
- 3.5. Posłuchaj i pokaż
- 3.6. Dziwne dźwięki
- 3.7. Ponumerowane obrazki
- 3.8. Odgadnij, co jest na obrazku
- 3.9. Wolne pojawianie się
- 3.10. Szybki obrót
- 3.11. Którego obrazka nie ma?
- 3.12. Pantomima
- 3.13. Opowiadanie z twarzy

## 4. Obrazki i karteczki z wyrazami - ćwiczenia pisemne (strona 8)

- 4.1. Obrazek i wyraz
- 4.2. Memory
- 4.3. Uporządkuj wyrazy
- 4.4. Zbuduj zdanie
- 4.5. Znajdź wyraz
- 4.6. Czytaj i pokaż
- 4.7. Sekwencje
- 4.8. Wyrazy w torbie
- 4.9. Kto ma ten wyraz?

## **5. Gry na zajęciach - słownictwo** (strony 9 - 10)

- 5.1. Znikająca karta**
- 5.2. Zawody językowe**
- 5.3. Bomba zegarowa**
- 5.4. Idź krok do przodu, jeśli ...**
- 5.5. Szymon mówi: ...**
- 5.6. Rysowanie na czas**
- 5.7. Głuchy telefon**
- 5.8. Dyktando obrazkowe**
- 5.9. Pif - paf**
- 5.10. Zmiana tożsamości**
- 5.11. Walc potworów**
- 5.12. Ludzki szereg**
- 5.13. Ludzkie zdanie**

## **6. Opowiadania, baśnie, historie** (strona 11)

- 6.1. Przed czytaniem opowiadania**
- 6.2. Podczas czytania opowiadania**
- 6.3. Po przeczytaniu opowiadania**

## **7. Kreatywne pisanie** (strona 12)

- 7.1. Rzędy słów**
- 7.2. Klasyfikowanie**
- 7.3. Zagadka**
- 7.4. Haiku**
- 7.5. List gończy**
- 7.6. Dziesięć rzeczy, które ...**

# 1. Poznawanie się

## 1.1. Akrostych

Wielkość grupy: obojętna

Czas: około 10 minut

Materiały: kartki i pisaki

Uczniowie zapisują swoje imiona drukowanymi literami w kolumnie i dopisują do poszczególnych liter wyrazy, które pasują do podanego tematu (np. moje zainteresowania). Następnie uczniowie prezentują swoje wyrazy na tablicy i uzasadniają krótko wybór wyrazów.

Przykład:

Mam na imię Adam. Moje zainteresowania to:

m **A** l e n (uwielbiam malować farbami olejnymi)

F a h r r a **D** (latem jeżdżę na długie wyprawy rowerowe)

**A** r a b i s c h (ostatnio uczę się pisma arabskiego)

s c h w i **M** m e n (każdy dzień mógłbym spędzić na basenie)

## 1.2. Ruchoma statystyka

Wielkość grupy: 10-30 osób

Czas: około 10-15 minut

Materiały: wystarczająca przestrzeń

Uczniowie komunikują się ze sobą i ustawiają w szeregu według podanego przez nauczyciela klucza (np. data urodzenia, rozmiar stopy, jak długo pływają).

## 1.3. Obrazki z imionami

Wielkość grupy: obojętna

Czas: około 10 minut

Materiały: papier i kredki

Uczniowie zapisują na kartkach swoje imię i dodają do niego przymiotnik, rzeczownik lub czasownik w języku obcym, który rozpoczyna się na tą samą literę co imię (np. muzyczna Magdalena / Magdalena - muzyka / Magdalena - muzykować). Dodany wyraz powinien kojarzyć się z osobą. Następnie uczniowie dorysowują się obrazek przedstawiający daną osobę.

## 1.4. Intuicja czy uprzedzenie

Wielkość grupy: co najmniej 4 osoby

Czas: około 15 minut

Materiały: brak

Uczniowie dobierają się w pary. Nauczyciele podaje pytanie (np. Czy twój partner woli sok jabłkowy czy pomarańczowy? / Jaką muzykę lubi twój partner? / Ile rodzeństwa ma twój partner?).

Każda z osób w parze rozważa, jak odpowiedziałaby druga osoba i dzieli się z nią swoimi przypuszczeniami. Po każdym pytaniu zmienia się partnera. Na koniec omawia się, ile przypuszczeń było zgodnych z prawdą i jak udało się je poprawnie oszacować.

## 1.5. Hashtagi

Wielkość grupy: co najmniej 4 osoby

Czas: około 15 minut

Materiały: brak

Uczniowie wymyślają 3 hashtagi odnoszące się do swojej osoby (np. #Hobby, #Ulubiony film, #Ulubione danie) i przedstawiają się (np. Cześć! Jestem Adam. Moje hashtagi to #Muzyka, #Harry Potter i #Pizza).

## 2. Rozpoczynanie zajęć

### 2.1. Medytacja nad obrazkiem

Wielkość grupy: co najmniej 4 osoby

Czas: około 10 minut

Materiały: obrazki do wyboru

Każdy uczeń wybiera sobie obrazek, który najbardziej mu się podoba lub odpowiada jego uczuciom. Przez 3 minuty uczniowie zastanawiają się, dlaczego wybrali ten właśnie obrazek i z czym on im się kojarzy, następnie opowiadają o tym pozostałym osobom. Na koniec nauczyciel pyta uczniów, co może być tematem dzisiejszych zajęć.

### 2.2. Do góry nogami

Wielkość grupy: obojętna

Czas: około 10 minut

Materiały: pytanie, pisak i kartka papieru

Nauczyciel zadaje zaskakujące pytanie (np. Co możesz zrobić, żeby nikt cię nie polubił? / Co możesz zrobić, żeby nikt nie odpowiadał na twoje SMSy? / Co możesz zrobić, żeby mieć ocenę niedostateczną z matematyki?). Nauczyciel zapisuje pomysły na tablicy.

### 2.3. Dwa kręgi

Wielkość grupy: obojętna

Czas: około 10 minut

Materiały: brak

Nauczyciel zapisuje tematykę na tablicy (np. mieszkanie). Uczniowie stoją w dwóch kręgach zwróceniu twarzami do siebie. Osoby w wewnętrznym kręgu wymyślają możliwie jak najwięcej wyrazów związanych z podanym tematem (np. pomieszczenia, pokoje, okna, meble, ...). Osoby z zewnętrznego kręgu zapisują wyrazy na tablicy w formie mapy myśli.

## **2.4. Obrazek lub przedmiot**

Wielkość grupy: obojętna

Czas: około 10 minut

Materiały: obrazek lub przedmiot związany z tematem zajęć

Każdy uczeń losuje z woreczka/pudełka obrazek lub przedmiot pasujący do tematyki zajęć. Uczniowie nie pokazują nikomu wylosowanego obrazka/przedmiotu i opisują go pozostałym osobom. Pozostali uczniowie próbują zgadnąć, co jest na obrazku lub o jaki przedmiot chodzi, a następnie próbują się domyśleć, co będzie tematem zajęć.

## **3. Obrazki i karteczki z wyrazami - ćwiczenia ustne**

### **3.1. Słowa kluczowe**

Nauczyciel rozdaje uczniom obrazki przedstawiające wyrazy kluczowe z historii lub piosenki. Uczniowie podają, co przedstawia ich obrazek. Nauczyciel zapisuje wyrazy na tablicy. Uczniowie słuchają historii lub piosenki. Kiedy usłyszą słowo kluczowe, podnoszą odpowiedni obrazek. Przy drugim słuchaniu uczniowie ustawiają wyrazy kluczowe w kolejności ich wystąpienia w historii lub piosence.

### **3.2. Wskaż**

Nauczyciel umieszcza obrazki związane z przerabianym materiałem leksykalnym w klasie. Nauczyciel wypowiada słowo w języku obcym, a uczniowie wskazują na odpowiedni obrazek.

### **3.3. Kłaśnij**

Nauczyciel pokazuje uczniom obrazek i wypowiada słowo. Jeśli słowo pasuje do obrazka, uczniowie powinni klasnąć. Zabawę można zrobić z podziałem na grupy i przyznawaniem punktów.

### **3.4. Zabijanie much**

Nauczyciel wiesza obrazki na tablicy. Uczniowie zostają podzieleni na 2 grupy. Każda grupa wysyła po kolei po jednym uczniu. Nauczyciel wypowiada słowo, a dzieci muszą jak najszybciej wskazać odpowiedni obrazek. Grupa, której uczestnik jako pierwszy wskazał odpowiedni obrazek, otrzymuje punkt.

### **3.5. Posłuchaj i pokaż**

Uczniowie zostają podzieleni na 5-osobowe grupy. Każda grupa dostaje zestaw obrazków. Nauczyciel mówi słowo, a uczniowie starają się jak najszybciej podnieść odpowiedni obrazek. Punkt dostaje grupa, która zrobi to jako pierwsza.

### **3.6. Dziwne dźwięki**

Nauczyciel rozdaje uczniom dobrze znane obrazki i prosi ich o wypowiedzenie danego słowa wolno lub szybko, cicho lub głośno, smutnym lub wesołym tonem.

### **3.7. Ponumerowane obrazki**

Nauczyciel wiesza obrazki na tablicy i przyporządkowuje każdemu liczbę. Następnie podaje numer, a uczniowie muszą powiedzieć, który wyraz kryje się pod tym numerem.

### **3.8. Odgadnij, co jest na obrazku**

Klasa jest dzielona na grupy. Nauczyciel miesza karty z obrazkami i odwraca, żeby uczniowie nie widzieli, co jest na obrazku. Do nauczyciela podchodzi po kolei jeden uczeń z każdej grupy. Uczniowie zgadują, jaką kartę mógł wylosować nauczyciel. Grupa, która odgadnie, otrzymuje punkt, a obrazek jest wieszany na tablicy, żeby było wiadomo, że nie jest już w grze.

### **3.9. Wolne pojawianie się**

Nauczyciel wyjmuje bardzo wolno z worka/pudełka obrazek. Uczniowie próbują tak szybko jak to możliwe odgadnąć, co jest na obrazku.

### **3.10. Szybki obrót**

Nauczyciel bardzo szybko na ułamek sekundy obraca obrazek w stronę uczniów i z powrotem. Uczniowie próbują odgadnąć, co było na obrazku.

### **3.11. Którego obrazka nie ma?**

Nauczyciel wiesza obrazki na tablicy. Uczniowie zamykają oczy, a w tym czasie nauczyciel usuwa jeden obrazek. Uczniowie otwierają oczy i muszą zgadnąć, którego obrazka nie ma. Grę można przeprowadzić z podziałem na grupy.

### **3.12. Pantomima**

Uczeń losuje obrazek i przedstawia go klasie w formie pantomimy. Klasa lub grupa musi odgadnąć, co jest na obrazku.

### **3.13. Opowiadanie z twarzy**

Nauczyciel wiesza na tablicy zdjęcia różnych twarzy. Uczniowie w prostych zdaniach odpowiadają o wybranej osobie: Kim ona jest? Jaki jest jej zawód? Jak się dzisiaj czuje?

## **4. Obrazki i karteczki z wyrazami - ćwiczenia pisemne**

### **4.1. Obrazek i wyraz**

Uczniowie zostają podzieleni na małe grupy. Każda grupa dostaje karty z obrazkami i wyrazami i stara się jak najszybciej dopasować wyrazy do obrazków.

### **4.2. Memory**

Uczniowie odwracają karty z obrazkami i wyrazami i próbują znaleźć pasujące elementy. Każdy uczeń może odwrócić tylko 2 karty na raz. Jeśli obrazek i wyraz pasują, uczeń zatrzymuje parę kart. Jeśli elementy nie pasują, wracają do gry i karty losuje następny uczeń.

### **4.3. Uporządkuj wyrazy**

Uczniowie pracują w parach. Każda para dostaje zestaw wyrazów lub zdań. Nauczyciel czyta wyrazy lub zdania, a uczniowie ustawiają wyrazy lub zdania w odpowiedniej kolejności.

### **4.4. Zbuduj zdanie**

Uczniowie otrzymują karteczki z wyrazami lub wyrażeniami i przy ich pomocy powinni tworzyć zdania na jakiś temat.

### **4.5. Znajdź wyraz**

Uczniowie otrzymują karty z wyrazami (i dla ułatwienia z obrazkami) rozciętymi na pół i starają się ułożyć poprawne wyrazy.

### **4.6. Czytaj i pokaż**

Uczniowie czytają tekst i podnoszą do góry obrazek ukazujący rzecz, która pojawiła się w tekście.

### **4.7. Sekwencje**

Uczniowie dostają karteczki z nazwami dni tygodnia, miesięcy, pór roku, liczb itp. i próbują je uporządkować.

### **4.8. Wyrazy w torbie**

Uczeń losuje karteczkę z wyrazem. Klasa próbuje odgadnąć, co to za wyraz. Zabawę można przeprowadzić z podziałem na grupy.

### **4.9. Kto ma ten wyraz?**

Czworo uczniów stoi przed klasą i trzyma karteczki z wyrazami. Nauczyciel wypowiada jeden z tych wyrazów, a klasa próbuje odgadnąć, który z uczniów ma karteczkę z tym wyrazem.



## **5. Gry na zajęciach - słownictwo**

### **5.1. Znikająca karta**

Nauczyciel wiesza na tablicy kilka obrazków. Uczniowie zamykają oczy, a w tym czasie nauczyciel usuwa jeden obrazek. Uczniowie otwierają oczy i muszą zgadnąć, którego obrazka nie ma. Grę można przeprowadzić z podziałem na grupy.

### **5.2. Zawody językowe**

Nauczyciel zaznacza na tablicy 4 pionowe linie. Wybiera 2 uczniów, którzy ustawiają się po prawej stronie tablicy. Nauczyciel wypowiada słowo w języku ojczystym, a uczniowie muszą podać jego odpowiednik w języku obcym. Kto z uczniów jako pierwszy poda ten wyraz w języku obcym, przesuwa się do następnej narysowanej linii. Wygrywa uczeń, który dotarł jako pierwszy do końca tablicy.

### **5.3. Bomba zegarowa**

Uczniowie siedzą w kręgu. Nauczyciel podaje na początku gry temat (np. zwierzę), uruchamia minutnik ustawiony na 20 sekund i podaje telefon pierwszej osobie. Kto wypowie wyraz związany z tematem, przekazuje telefon dalej. Uczeń, w rękach którego zabrzmi sygnał końca czasu, odpada z gry lub musi wykonać jakieś ćwiczenie.

### **5.4. Idź krok do przodu, jeśli ...**

Uczniowie ustawiają się w rzędzie, a nauczyciel wypowiada zdanie „Idź krok do przodu, jeśli (np. lubisz pierogi).” Każdy uczeń, który lubi pierogi, przesuwa się krok do przodu i musi powiedzieć „Lubię pierogi.”

### **5.5. Szymon mówi: ...**

Uczniowie wykonują polecenia, które podaje nauczyciel (np. Szymon mówi: Weź długopis do ręki!). Wszystkie polecenia muszą zaczynać się od „Szymon mówi ...”. Na pozostałe polecenia uczniowie nie powinni reagować.

### **5.6. Rysowanie na czas**

Klasa zostaje podzielona na dwie grupy. Jeden członek danej grupy stoi przy tablicy. Nauczyciel przekazuje uczniom przy tablicy wyraz do narysowania. Uczniowie starają się tak szybko jak to możliwe narysować odpowiedni obrazek na tablicy. Punkt dostaje osoba, która zrobiła to szybciej.

### **5.7. Głuchy telefon**

Klasa zostaje podzielona na 8-osobowe grupy. Uczniowie stoją jeden obok drugiego. Nauczyciel przekazuje pierwszemu dziecku z każdej grupy słowo lub wyrażenie, a uczniowie przekazują je szeptem dalej. Ostatnia osoba w grupie mówi wyraz lub wyrażenie na głos. Następnie pierwsza osoba z grupy przechodzi na koniec.

## **5.8. Dyktando obrazkowe**

Tworzymy 2 grupy. Nauczyciel pokazuje jednemu uczniowi z każdej grupy obrazek. Uczeń wraca do swojej grupy i rysuje obrazek. Osoba, która odgadnie, co było na obrazku, podchodzi do nauczyciela i ogląda następny obrazek.

## **5.9. Pif - paf**

Uczniowie siedzą w kręgu. Nauczyciel stoi pośrodku i wskazuje na wybranego ucznia. Nauczyciel, wybrany uczeń i jego sąsiedzi muszą po kolei wypowiedzieć określone zdania (np. nauczyciel: Jak się masz? - wskazany uczeń: Dobrze, dziękuję. - sąsiedzi: A ty?). Kto z sąsiadów wybranego ucznia jako ostatni wypowie dane zdanie, idzie do środka. Wypowiedzi mogą być dopasowane do potrzeb powtarzanego słownictwa.

## **5.10. Zmiana tożsamości**

Uczniowie stoją w klasie i witają się. Przedstawiając się podają się za fikcyjną postać. Przy każdym następnym powitaniu przejmują tożsamość swojego rozmówcy (np. Cześć! Jestem Adam. Jak ty się nazywasz? - Cześć, ja jestem Supermen. [następnemu dziecku Adam przedstawia się jako Supermen]).

## **5.11. Walc potworów**

Kartki i flamastry znajdują się na ławkach. Nauczyciel puszcza fragment walca, a uczniowie krążą po klasie. Kiedy nauczyciel zatrzymuje muzykę, mówi jaką część ciała należy narysować. Każdy uczeń rysuje daną część ciała na jednej z kartek obok niego. Po kilku razach postacie będą gotowe. Następnie uczniowie muszą opisać obrazek: ile, jakich części ciała ma ich postać i w jakim kolorze.

## **5.12. Ludzki szereg**

Uczniowie otrzymują karteczki z liczbami, dniami tygodnia lub miesiącami i muszą ustawić się w odpowiedniej kolejności, ale nie wolno nic mówić. Mogą tylko czytać napisy na karteczkach swoich i kolegów.

## **5.13. Ludzkie zdanie**

Uczniowie otrzymują karteczki z wyrazami i muszą się ustawić w odpowiedniej kolejności, by utworzyć poprawne zdanie. Zabawę można zrobić w grupach.

## 6. Opowiadania, baśnie, historie

### 6.1. Przed czytaniem opowiadania

Nauczyciel pokazuje uczniom przedmioty, które nawiązują do historii. Uczniowie podają ich nazwy i próbują odgadnąć, o jaką historię może chodzić.

### 6.2. Podczas czytania opowiadania

Po przeczytaniu fragmentu tekstu, nauczyciel zadaje uczniom pytania: Jak czulibyście się w tej sytuacji? Jak ta historia może się potoczyć? itp.

### 6.3. Po przeczytaniu opowiadania

6.3.1. Uczniowie dostają dwie wersje tekstu pisanego, z których usunięto wybrane części i próbują wspólnie uzupełnić luki.

6.3.2. Nauczyciel wiesza na tablicy obrazki z przeczytanego opowiadania, a uczniowie mają je ułożyć w odpowiedniej kolejności.

6.3.3. Uczniowie rysują obrazki do opowiadania, a ich kolega z ławki ma odgadnąć, o jaką część opowiadania chodzi.

6.3.4. Nauczyciel rozdaje uczniom obrazki przedstawiające wydarzenia z opowiadania. Nauczyciel streszcza treść opowiadania, a uczniowie ustawiają się w odpowiedniej kolejności, kiedy słyszą swoją część.

6.3.5. Uczniowie tworzą diagram z bohaterami, których lubią i których nie lubią.

6.3.6. Uczniowie wybierają sobie jednego bohatera, tworzą jego obraz i uzasadniają, dlaczego wybrali tę postać.

## 7. Kreatywne pisanie

### 7.1. Rzędy słów

Uczniowie piszą rząd podobnych wyrazów według wzoru 1, 2, 1, 2 (np. dom, dach, dom, dach), 1, 2, 3, 1, 2, 3 (np. dom, dach, komin, dom, dach, komin) itp.

### 7.2. Klasyfikowanie

Uczniowie podają wyrazy z określonego tematu (np. artykuły spożywcze). Nauczyciel zapisuje je na tablicy. Nauczyciel podaje kategorie, według których uczniowie zapisują wyrazy do zeszytu (np. owoce/warzywa, zdrowe/niezdrowe).

### 7.3. Zagadka

Nauczyciel podaje na tablicy początki zdań (np. Jestem z ... Mam ... nogi. Jem ...). Uczniowie uzupełniają zdania i odczytują je kolegom. Uczniowie próbują odgadnąć, o jakie zwierzę chodzi.

### 7.4. Haiku

Nauczyciel podaje uczniom formę wiersza:

pierwszy wers - 1 wyraz (rzeczownik)

drugi wers - 2 wyrazy (rzeczownik z przymiotnikiem)

trzeci wers - 3 wyrazy (miejsce/czynność)

czwarty wers - 4 wyrazy (moje spostrzeżenia)

piąty wers - 1 wyraz (zakończenie)

Przykład:

woda

mały łyk

w upalny dzień

czego mogę pragnąć więcej

życie

### 7.5. List gończy

Uczniowie tworzą list gończy wybranej osoby. Informacje o osobie mogą być bardziej lub mniej rozbudowane w zależności od poziomu językowego uczniów.

### 7.6. Dziesięć rzeczy, które ...

Uczniowie tworzą listę 10 rzeczy, które (np. koniecznie musieliby zrobić), a następnie tworzą wspólną statystykę.