

SPEAKINGCORNER.PL

GAMES PACK: ACTIVITIES 1 + CAN

HANDOUTS, PRINTABLE GAMES, PDF
PRESENTATION + ONLINE GAMES



www.speakingcorner.pl



www.facebook.com/speakingcorner



[@speaking_corner](https://www.instagram.com/speaking_corner)

speaking corner
by Weronika Ostachowska

*Dziękuję za korzystanie z moich
materiałów!*

Weronika ♥

Zasady korzystania z materiałów:

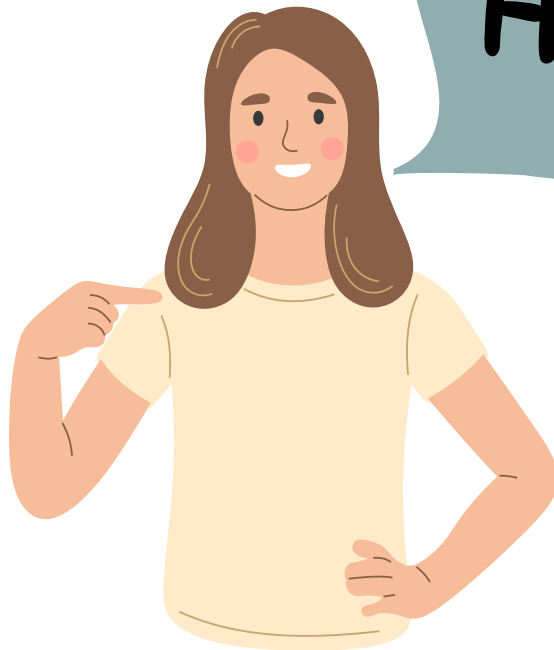
1. Poniższe materiały są stworzone z myślą o nauczycielach języka angielskiego, którzy chcą z nich korzystać podczas swoich zajęć.
2. Odpłatne udostępnianie materiałów jest zabronione.
3. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów bez zgody autora jest zabronione.
4. Publikowanie materiałów w sieci wymaga podania autora oraz linku do profilu na fb/instagramie.
5. Grafiki pochodzą z programu Canva lub dodatkowych zdjęć z pixabay, freepik, pexels.
6. Materiały mogą być wykorzystywane według własnego uznania na potrzeby własne.

你好！



speaking corner
by Weronika Ostachowska

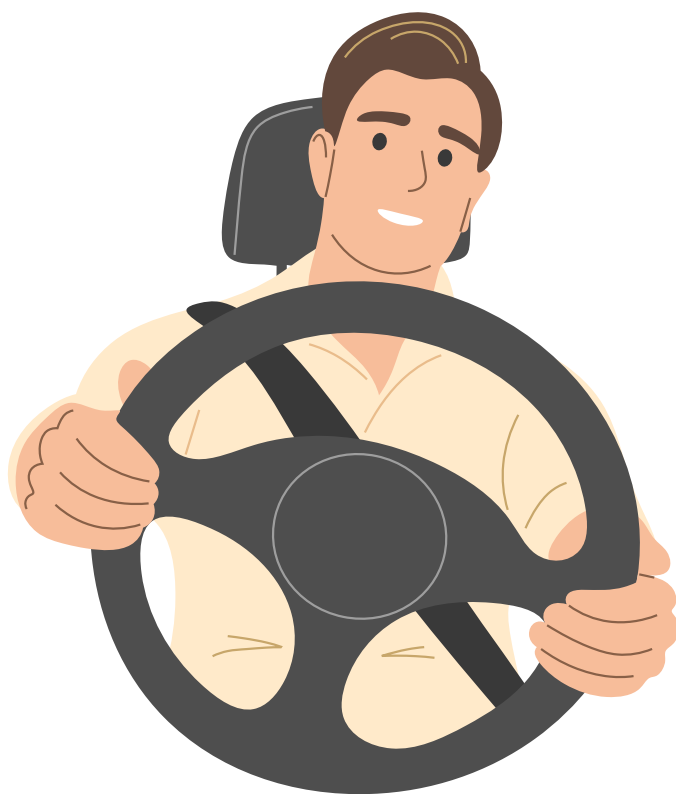
Hello



speaking corner
by Weronika Ostachowska



speaking corner
by Weronika Ostachowska



speaking corner
by Weronika Ostachowska





speaking corner
by Weronika Ostachowska



speaking corner
by Weronika Ostachowska





speaking corner
by Weronika Ostachowska



speaking corner
by Weronika Ostachowska



speaking corner
by Weronika Ostachowska



speaking corner
by Weronika Ostachowska

SWIM

speakingcorner.pl

FLY

speakingcorner.pl

SKI

speakingcorner.pl

DRIVE A CAR

speakingcorner.pl

TELL JOKES

speakingcorner.pl

DO SKATEBOARD TRICKS

speakingcorner.pl

SPEAK ENGLISH

speakingcorner.pl

SPEAK CHINESE

speakingcorner.pl



RIDE A BICYCLE

speakingcorner.pl

CLIMB TREES

speakingcorner.pl



KABOOM:

HOW?

Możecie grać w parach/ grupach.

- Wydrukuj i zalaminuj wszystkie karty.
- Karty "kaboom" możesz wydrukować w większej ilości jeśli chcesz, aby gra trwała dłużej!

TIP: Drukuj dwie strony na jednej kartce A4! - Karty mają wtedy idealny rozmiar - "paseczki" nie są za długie!

JAK GRAĆ?

1. Włóż wszystkie karty do wysokiego pojemnika, tak, aby słówka/ obrazki nie były widoczne.
2. Uczeń losuje kartę z pojemniczka, tłumaczy słówko/ nazywa przedmiot z obrazka i zatrzymuje kartę.

Wygrywa uczeń, który ma najwięcej kart!



Uczeń oddaje wszystkie karty. (oprócz kaboom).
Karty wracają do pojemniczka.

BONUS

Uczeń dodatkowo losuje jedną kartę.



Uczeń zamienia się kartami z osobą siedzącą po prawej stronie..

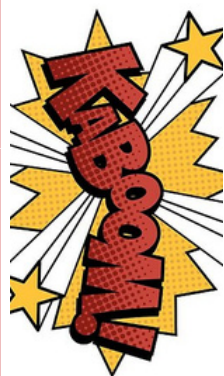




Spelling power



Spelling power



Spelling power



Spelling power



Spelling power



Spelling power



Spelling power



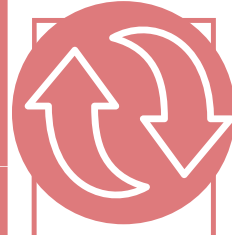
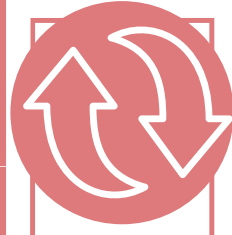
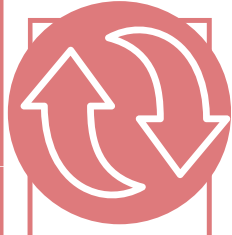
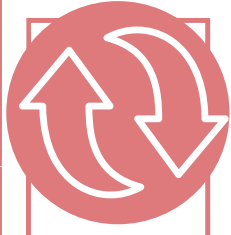
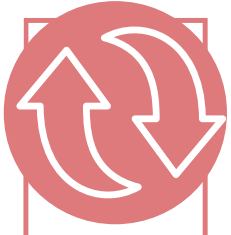
Spelling power



Spelling power



Spelling power





Spiekungsmeth



Spiekungsmeth



Spiekungsmeth



Spiekungsmeth



Spiekungsmeth



SKI

speakingpartner

SWIM

speakingpartner

FLY

speakingpartner

CLIMB TREES

speakingpartner

DRIVE A CAR

speakingpartner



JEZDZIĆ
NA NARTACH

jeżdżenie

PŁYWAĆ

pływanie

LATAĆ

latanie

WSPINAĆ SIĘ

wspinanie

JEZDZIĆ
AUTEM

jeżdżenie



TELL JOKES

speakingpartner

DO SKATEBOARD
TRICKS

speakingpartner

SPEAK
ENGLISH

speakingpartner

SPEAK
CHINESE

speakingpartner

RIDE A
BICYCLE

speakingpartner



OPOWIADAĆ
DOWCIPY

speakingpartner

ROBIĆ TRUKI
NA DESKOROLCE

speakingpartner

MÓWIĆ PO
ANGIELSKU

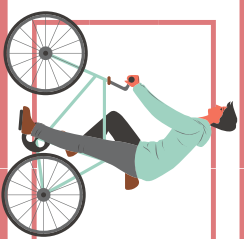
speakingpartner

MÓWIĆ PO
CHINSKU

speakingpartner

JEŹDZIĆ NA
ROWERZE

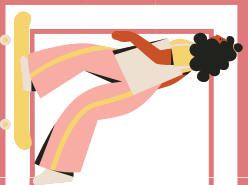
speakingpartner



Spiekungsmorph



Spiekungsmorph



Spiekungsmorph



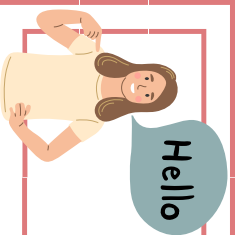
Spiekungsmorph



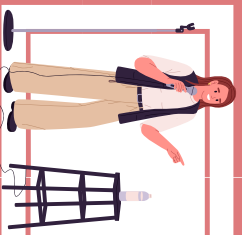
Spiekungsmorph



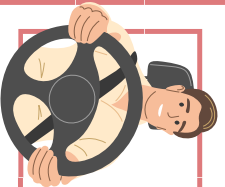
Spreekmoment



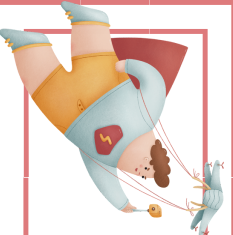
Spreekmoment



Spreekmoment



Spreekmoment



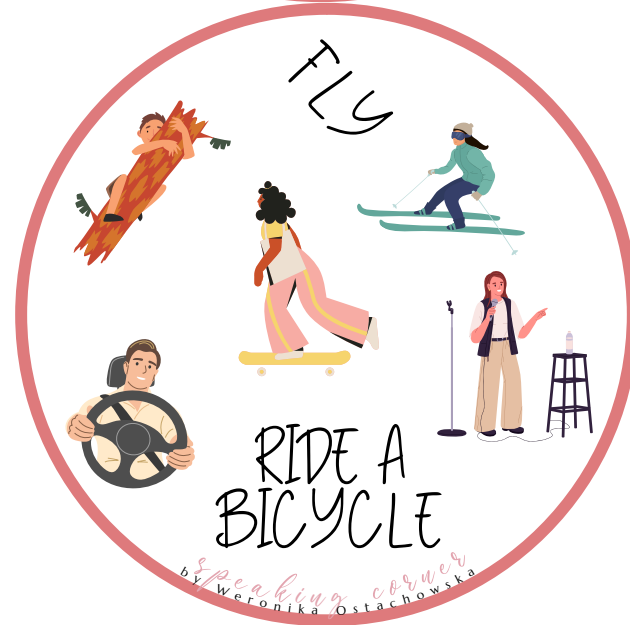
Spreekmoment

Rozdaj karty. Uczniowie mogą grać w parach lub grupach. (Wydrukuj tyle zestawów ile grup). Połóż jedną losową kartę na ławce. Zadaniem ucznia jest znalezienie jednego tego samego obrazka na swojej karcie, który również widnieje na wyłożonej karcie. Uczeń mówi słówko i kładzie kartę na stos. Wygrywa uczeń, który jako pierwszy pozbędzie się kart.

DOBBLE:

TIP: Aby utrudnić grę (zwłaszcza starszym uczniom), zagrajcie w skojarzenia. Uczeń szuka na swojej karcie jakiegoś obrazka i musi wytłumaczyć skojarzenie z innym obrazkiem z wyłożonej karty. Możesz także poprosić uczniów, aby tworzyli zdania z danym słówkiem.





I HAVE, WHO HAS..?

Rozdaj karty. Uczniowie mogą grać w parach lub grupach. (Wydrukuj tyle zestawów ile grup). Zaczyna osoba, która ma kartę z napisem START. Uczeń tworzy zdanie ubraniem z obrazka i zadaje pytanie "Who has got...?" Uczeń z poszukiwanym zwrotem czyta swoją kartę. Wygrywa osoba, która najszybciej pozdździ się swoich kart.

START
I have got



Who has got...?



speaking corner
by Weronika Ostachowska

I have got



Who has got...?



speaking corner
by Weronika Ostachowska

I have got



Who has got...?



speaking corner
by Weronika Ostachowska

I have got



Who has got...?



speaking corner
by Weronika Ostachowska

I have got



Who has got...?



speaking corner
by Weronika Ostachowska

I have got



Who has got...?



speaking corner
by Weronika Ostachowska

I have got



Who has got...?



speaking corner
by Weronika Ostachowska

I have got



Who has got...?



speaking corner
by Weronika Ostachowska

I have got



Who has got...?



speaking corner
by Weronika Ostachowska

I have got



FINISH

speaking corner
by Weronika Ostachowska

CHARADES:

Podziel uczniów na grupy. Uczeń skanuje kod i rysuje/pokazuje lub opisuje dane słówko, a grupa zgaduje i zdobywa punkty za poprawne odpowiedzi!



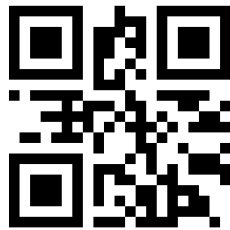
SCAN ME

speakingcorner.pl



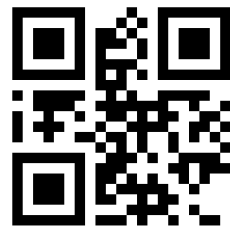
SCAN ME

speakingcorner.pl



SCAN ME

speakingcorner.pl



SCAN ME

speakingcorner.pl



SCAN ME

speakingcorner.pl



SCAN ME

speakingcorner.pl



SCAN ME

speakingcorner.pl



SCAN ME

speakingcorner.pl



SCAN ME

speakingcorner.pl



SCAN ME

speakingcorner.pl



Can or can't?

thumbs up thumbs down






Jessie

speaking corner
by Weronika Ostachowska

Can or can't?

thumbs up thumbs down






Meg

speaking corner
by Weronika Ostachowska

Can or can't?

thumbs up thumbs down






Frank

speaking corner
by Weronika Ostachowska

Can or can't?

thumbs up thumbs down



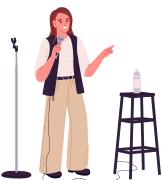



Greg

speaking corner
by Weronika Ostachowska

Can or can't?

thumbs up thumbs down






Lily

speaking corner
by Weronika Ostachowska

Can or can't?

thumbs up thumbs down



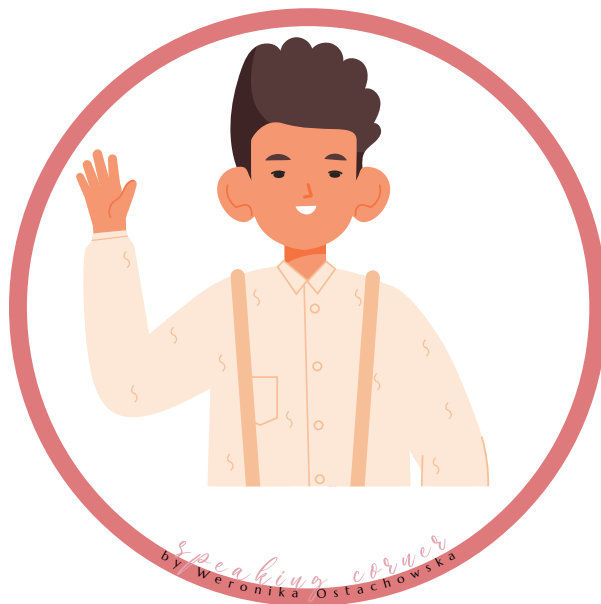


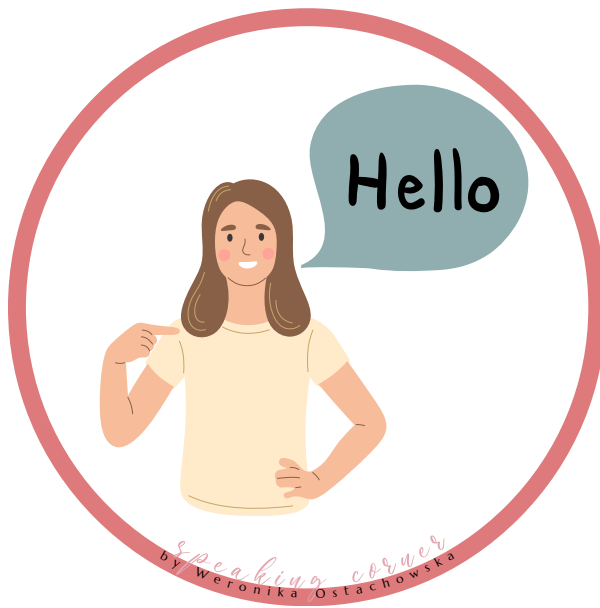

Josh

speaking corner
by Weronika Ostachowska

Karty uniwersalne.

Przykładowe użycie: Uczeń losuje osobę i musi ją opisać - wygląd, co ma na sobie, jaka jest (charakter). Dodatkowo może wylosować obrazek z czynnością oraz kciuk i stworzyć zdanie z can/can't.







THUMBS UP/
DOWN!

Wydrukuj, zalaminuj kciuki i za pomocą taśmy klejącej przyczep do nich patyczek. Nauczyciel mówi zdanie "Can you..?" a uczniowie podnoszą odpowiedni kciuk. Poproś uczniów, aby zagrali w parach lub odpowiedzieli na Twoje pytanie podnosząc odpowiedni kciuk.

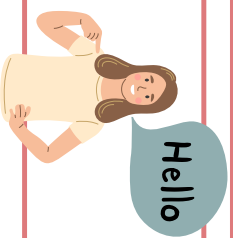


Can you 你好？



speakingpartner

Can you Hello？



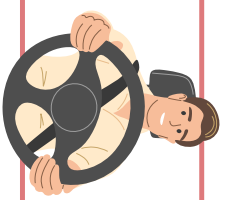
speakingpartner

Can you ？



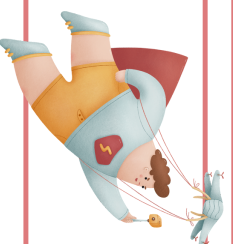
speakingpartner

Can you ？



speakingpartner

Can you ？



speakingpartner

Can you ?



Spiekungsmorph

Can you ?



Spiekungsmorph

Can you ?



Spiekungsmorph

Can you ?

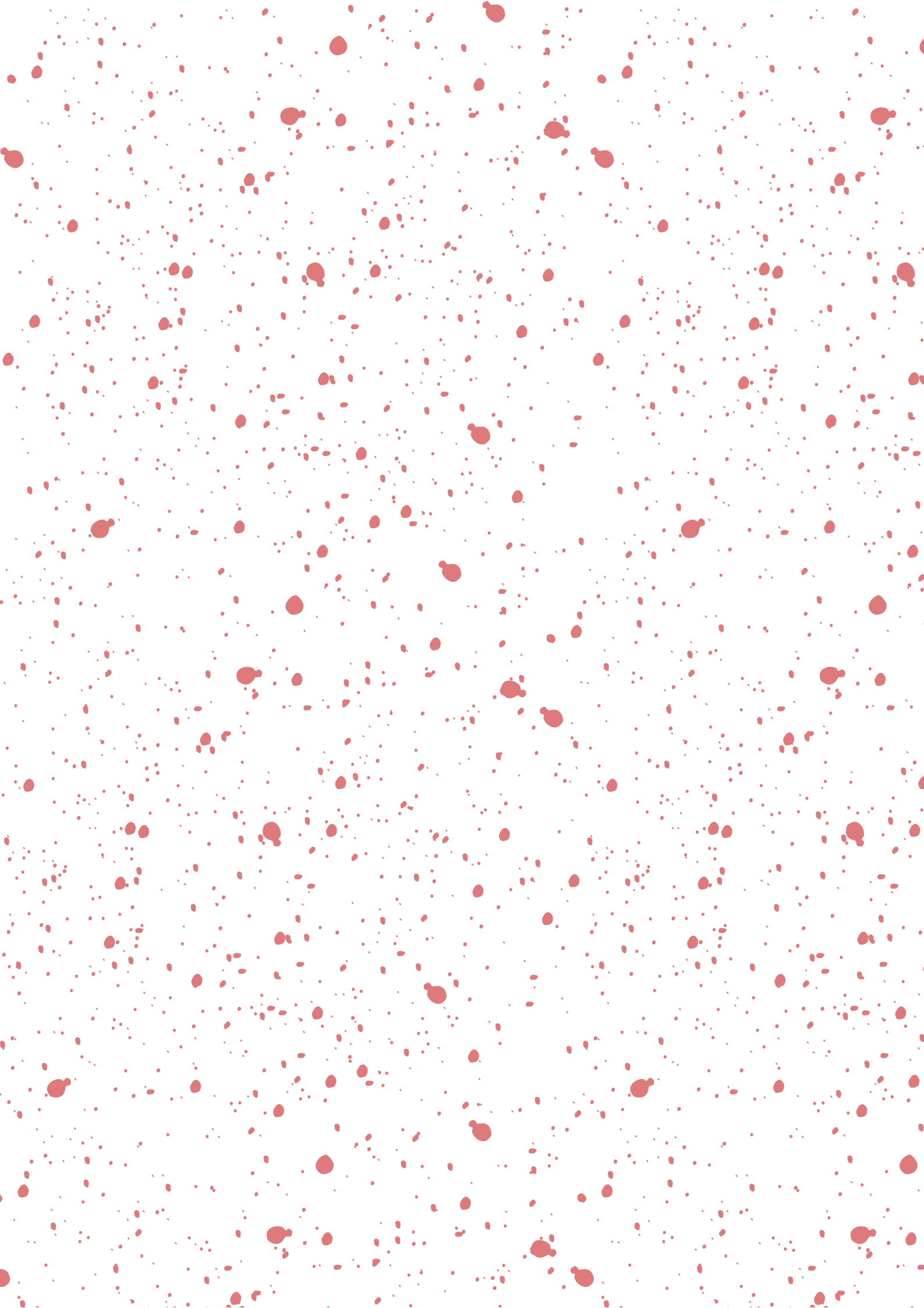


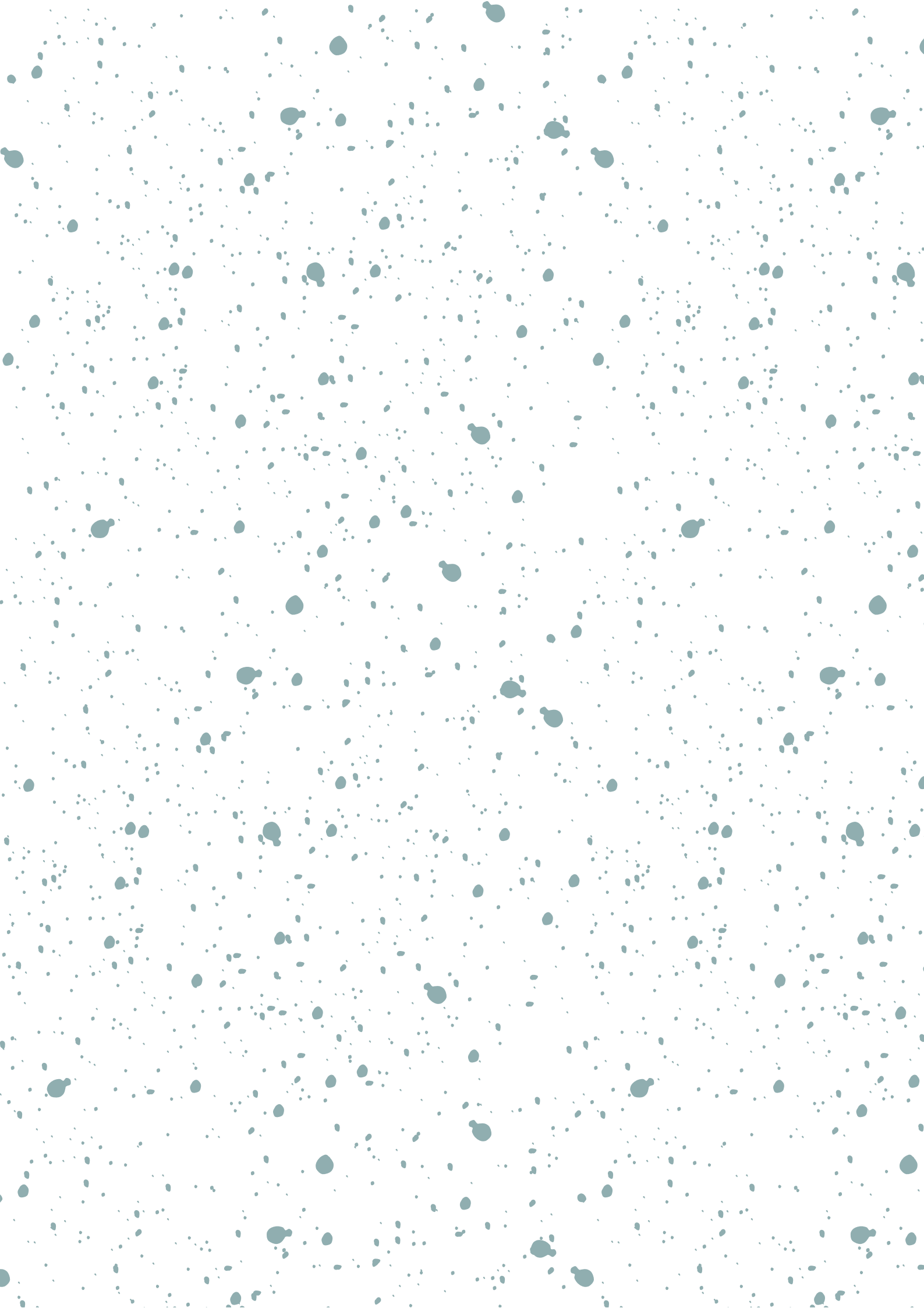
Spiekungsmorph

Can you ?



Spiekungsmorph





ACTIVITIES 1

HANDOUT
1



1. D R _ _ E A C _ _

2. R _ D _ A _ I C _ _ L _

3. S _ I _



4. F _ _



5. S _ _ A _ E _ _ L I _ H

6. _ P _ _ K C H _ _ E _ E

7. _ K _



8. C _ I M _ T _ E E _

9. T _ L _ J _ _ E S

10. D _ S _ _ T E _ O _ R _ T _ I C _ _



ACTIVITIES 1

HANDOUT
2

S	R	I	D	E	A	B	I	C	Y	C	L	E	Q	T	S	R	D
I	P	O	L	G	C	M	F	N	N	Q	D	T	V	E	P	S	R
K	I	E	H	E	S	L	T	X	R	S	A	J	Y	L	E	F	I
O	C	E	A	S	P	G	I	N	N	W	W	H	B	L	A	L	V
O	T	Y	W	K	M	Q	A	M	X	V	F	I	C	J	K	Y	E
K	O	Q	Y	A	C	Y	T	H	B	H	V	O	M	O	E	X	A
A	A	G	K	K	Y	H	G	R	G	T	J	W	V	K	N	C	C
U	S	F	N	N	E	M	I	R	F	V	R	G	R	E	G	H	A
B	Y	K	N	J	T	H	S	N	G	Z	G	E	U	S	L	J	R
Z	K	J	I	T	Q	J	W	X	E	R	L	R	E	G	I	D	Y
N	F	U	F	N	B	A	J	J	X	S	Q	R	P	S	S	L	G
G	Q	F	N	C	R	L	Y	M	K	D	E	Q	Q	M	H	A	F

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____

10 WHICH ACTIVITY IS MISSING? _____

SWIMFEHJFLYDWQBH SKIDWDRIVEACARWACLIMBTREESFESVSWIM

DOSKATEBOARDTRICKSDWRIDEABICYCLEDH

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

8 _____

9 _____

CAN YOU...?

GRAMMAR
TIME

Can you....

Yes, I can!

No, I can't.

FIND SOMEBODY WHO CAN...

NAME

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



WHAT CAN YOU DO?

GRAMMAR
TIME

DRAW AND WRITE!



I can _____ and _____

I can't _____ or _____

My _____ can _____

My _____ can't _____