



Hangman – gra angielska

Zasady gry „Hangman” są bardzo proste, a sama gra jest bardzo lubiana przez młodych uczniów angielskiego (szkoła podstawowa, 8-12 lat).

W trakcie gry uczniowie mogą poćwiczyć literowanie wyrazów (spelling) i rozszerzyć słownictwo z zakresu, który będzie realizowany w czasie gry, np. nazwy zwierząt, przedmioty codziennego użytku, postacie z kreskówek, itp.

Zasady gry „Hangman”:

- 1) Wybieramy kategorię wyrazu, który jest do odgadnięcia i informujemy o tym uczniów.
- 2) Na tablicy rysujemy miejsca (np. kwadraty lub znaki podkreślenia) reprezentujące każdą z liter odgadywanego wyrazu. Dla przykładowego wyrazu „duck” zapis będzie wyglądał następująco:

___ ___ ___ ___ lub:

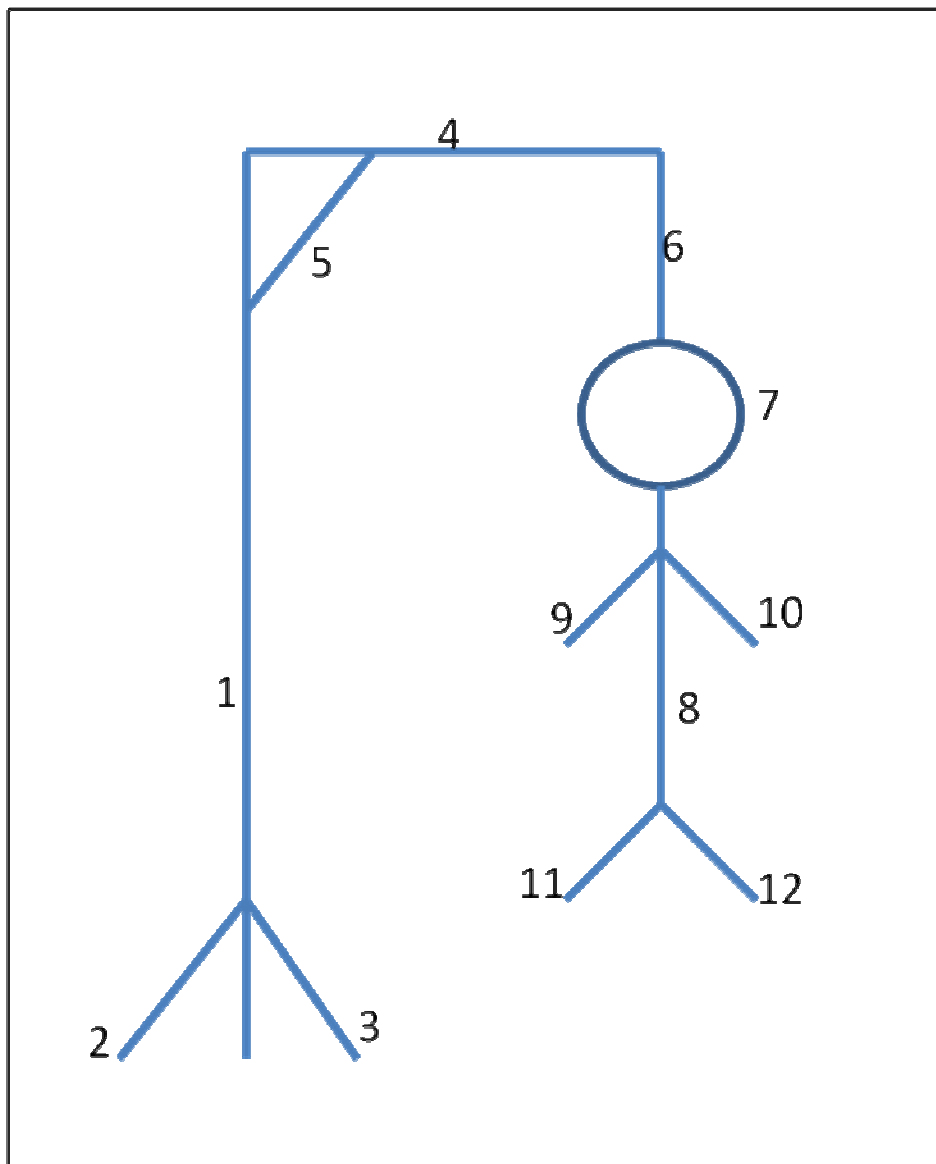
- 3) Studenci (lub jeden odgadujący) podają litery, które ich zdaniem występują w odgadywanym wyrazie.
- 4) Jeśli student trafnie wytypuje literę w odgadywanym wyrazie, nanosimy ją na tablicę w odpowiednim miejscu. Załóżmy, że zaproponowano literę „U”:

___ U ___ ___ lub:

- 5) Jeżeli odgadujący poda literę, która nie występuje w naszym wyrazie, zaczynamy na tablicy rysować szubienicę, gdzie każdy dorysowywany element odpowiada jednej, nietrafionej odpowiedzi. Cała szubienica jest przedstawiona na następnej stronie.
- 6) Zadający pytanie wygrywa, gdy uda mu się powiesić zgadującego, czyli gdy zgadujący 12 razy udzieli błędnych odpowiedzi (tyle elementów jest potrzebnych do narysowania pełnej szubienicy wraz z ofiarą).
- 7) Zgadujący wygrywa, gdy uda mu się odgadnąć całe słowo zanim zawiśnie na szubienicy.

„Hangman”, mimo drastycznego tematu zabawy, jest bardzo wesołą grą i uaktywnia nawet najślabszych uczniów. Podczas zabawy, uczniowie ćwiczą wymowę angielską, integrują się, bawią i poznają nowe słówka. Powodzenia!

„Hangman” – wygląd w pełni narysowanej szubienicy. Numerki przedstawiają kolejność rysowania elementów:



Rysunek można dowolnie modyfikować, zależnie od czasu przewidzianego na zabawę lub poziomu uczniów. Można np. zrezygnować z elementu nr 2, 3 i 5, co spowoduje, że odgadyujący ma jedynie 9 szans na podanie właściwych liter.

Pamiętaj, że im odgadywane słowo krótsze, a szubienica prostsza, tym trudniej odgadnąć właściwy wyraz. Jeżeli uczniowie nie radzą sobie z odgadywanymi wyrazami, mogą się zniechęcić do gry, bo przecież każdy lubi wygrywać. Dodanie elementów do szubienicy da im dodatkowe szanse na wygraną. Dajmy im wyjść z lekcji z satysfakcją!