



gra *Rekin* – spell for life!

Zasady gry w *Rekina* są bardzo proste i przypominają popularną [grę angielską Hangman](#). *Rekin* jest bardzo lubiany przez uczniów szkół podstawowych i dzieci grają w to odgadyując również słowa polskie (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 w *Rekina*:

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

___ ___ ___ ___ lub:

- 3) Z boku, lub pod spodem, rysujemy schody (przykładowy szkic na następnej stronie) prowadzące do wody i w niej rekina. Na najwyższym stopniu rysujemy ludzika, który reprezentuje pozycję wyjściową odgadywającego.
- 4) Cała grupa lub jeden odgadywający podają litery, które ich zdaniem występują w odgadywanym wyrazie.
- 5) Jeśli student trafnie wytypuje literę w odgadywanym wyrazie, nanosimy ją na tablicę w odpowiednim miejscu. Założmy, że zaproponowano literę „U”:

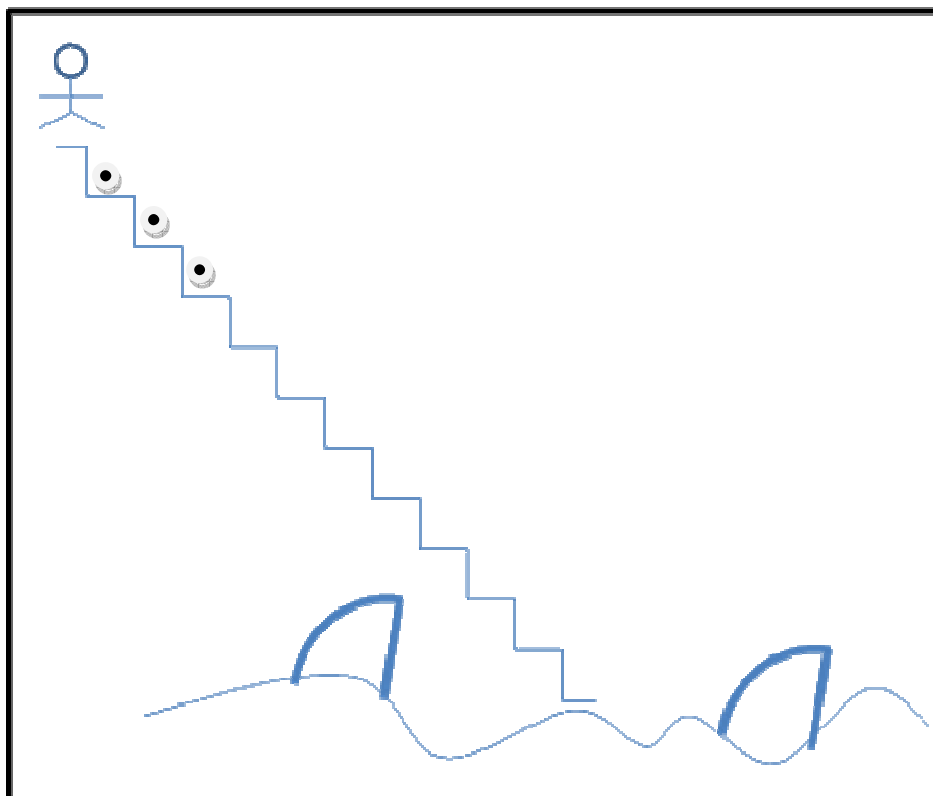
___ U ___ ___ lub:

- 6) Jeżeli odgadywający poda literę, która nie występuje w naszym wyrazie, nad odpowiednim stopniem schodów rysujemy kropkę, symbolizującą aktualną pozycję odgadywającego, lub ścieramy ludzika z obecnej pozycji i rysujemy go na stopniu poniżej.
- 7) Zadający pytanie wygrywa, gdy uda mu się zepchnąć zgadywającego do wody, do czającego się tam rekina.
- 8) Zgadujący wygrywa, gdy uda mu się odgadnąć całe słowo zanim wpadnie do wody.



Rekin, w odróżnieniu od gry *Hangman*, daje możliwość dowolnego określenia ilości dopuszczalnych prób, czyli ilość stopni w schodach prowadzących do wody. W ten sposób regulujemy stopień trudności i czas, przewidziany na daną [zabawę angielską](#).

Rekin – przykładowy szkic:



Zależnie od czasu przewidzianego na zabawę lub poziomu uczniów, nauczyciel może dowolnie dodawać lub odejmować ilość stopni w schodach.

Pamiętaj, że im odgadywane słowo i schody są krótsze, tym trudniej odgadnąć właściwy wyraz. Jeżeli uczniowie nie radzą sobie z odgadywanymi wyrazami, mogą się zniechęcić do gry, bo przecież każdy lubi wygrywać. Długie schody dają im dodatkowe szanse na wygraną. Dajmy im dodatkową satysfakcję z [lekcji angielskiego!](#)