CLIL - Play in English

Dublin 2021

Erasmus +

Paulina Korczak

Table of contents

1 "Mr Crocodile"

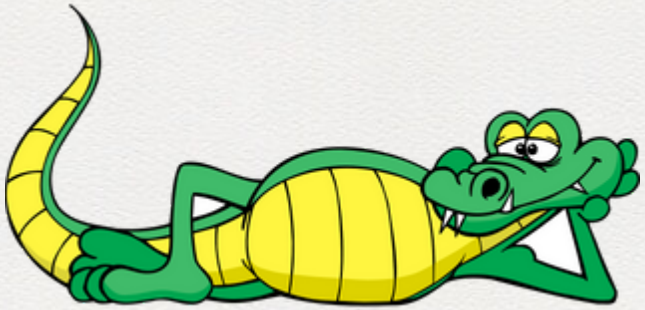
2 "What's the time, Mr Woolf?"

3 "Hopscotch"

4 "Colour catch"

1

"Mr Crocodile"



Na początku wybieramy wśród grupy osobę, która będzie Mr Crocodile.
Następnie reszta grupy kieruję się za wyznaczoną linią.
Mr Crocodile stoi plecami do grupy i czeka na sygnał.
Grupa wspólnie woła: **"Please, Mr Crocodile, may we cross the water"**; Mr Crocodile odpowiada: **"Only if you're wearing something..."** (i wybiera kolor).
Osoby mające na sobie coś w kolorze wskazanym przez Mr Crocodile muszą jak najszybciej dobiec i go dotknąć.
Osoba, która dobiegnie i dotknie jako pierwsza, staje się nowym Mr Crocodile.

2

"What's the time, Mr Woolf?"

Na początku wśród grupy wybieramy osobę, która będzie Mr Woolf.
Reszta grupy stoi przed wyznaczoną linią i pyta Mr Woolf'a:
"What's the time Mr Woolf?", a on odpowiada, wybierając przez siebie godzinę, na przykład: **"three o'clock"**. Wtedy grupa musi zrobić **trzy małe kroki** w stronę Mr Woolf. Grupa ponownie zadaje to samo pytanie wilkowi, a on wybiera inną godzinę. Grupa robi tyle samo kroków, jaką godzinę wskaże Mr Woolf.
Zdarzy się, że zamiast konkretnej godziny Mr Woolf odpowie grupie: **"It's the dinner time!"** i zaczyna łapać grupę, która swobodnie biega, uciekając przed Mr Woolfem. Pierwsza złapana osoba staje się nowym Mr Woolfem.

3

"Hopscotch"

Na początku rysujemy na chodniku 10 kwadratów. Następnie w środku kwadratów piszemy numery (1-10). Uczestnicy ustawiają się w kolejce przed narysowaną planszą. Każdy uczestnik musi mieć swój kamyk lub inny, wybrany przez siebie przedmiot. Kładziemy kamyk (lub inny przedmiot) na pierwszym kwadracie i kolejnym.
Zadaniem uczestnika gry jest skakanie wewnątrz kwadratów w takim układzie, że: skaczemy na jednej nodze, gdy jest pojedynczy kwadrat ("hop"), a obunóż, gdy są dwa obok siebie ("jump"). Na kwadracie nr 10 musimy odkręcić się na nodze i wrócić na początek gry, zabierając swój kamyk. Kwadrat, na którym leży kamyk trzeba ominąć. Należy pamiętać, by nie naskoczyć na linię kwadratów. Jeśli się to stanie, wówczas osoba idzie na koniec kolejki.
Wygrywa ten, kto jako pierwszy skończy tor.

4

"Colour catch"

Do tej zabawy niezbędna jest piłka.
Uczestnicy stoją tak, by utworzyć koło. Następnie jedna osoba trzyma piłkę, którą będzie musiała rzucać do innych osób mówiąc przy tym kolor. Zadaniem drugiej osoby jest złapanie piłki.
Należy wybrać na jaki kolory nie można łapać piłki.
Jeśli osoba złapie piłkę na kolor, na który nie powinna, wówczas klęka na jedno kolano. Jeśli ponownie złapie na nieodpowiedni kolor lub nie złapie na właściwy, klęka na kolejne kolano, następnie opiera o podłogę łokcie, aż w końcu brodę. Przegrywa ta osoba, która nie jest w stanie złapać w ogóle piłki.