


Προτεινόμενη εκπαιδευτική διαδικασία

Βήμα 1 Λέμε στα παιδιά πως η μέρα σήμερα είναι αφιερωμένη σε παιχνίδια. Δείχνουμε στα παιδιά λευκά χάρτινα πιάτα πάνω στα οποία έχουμε γράψει από πριν τα ονόματά τους στα Αγγλικά με χοντρό μαρκαδόρο. (Μπορούμε το αρχικό γράμμα του ονόματός τους να το γράψουμε με διαφορετικό χρώμα). Σηκώνουμε ψηλά το κάθε πιάτο, προφέρουμε τον ήχο του αρχικού γράμματος, π.χ. /p/ for Petros, /m/ for Mary και στη συνέχεια ολόκληρο το όνομα του κάθε μαθητή και ζητάμε από όλους να το επαναλάβουν μετά από εμάς. Επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία για τα ονόματα όλων των μαθητών.

Βήμα 2 Στη συνέχεια, ζητάμε από τους μαθητές να κάνουν έναν κύκλο και αφού τους εξασκήσουμε λίγο στο τραγούδι  'Plate sail' (βλ. υλικό για τον εκπαιδευτικό για τους στίχους) αρχίζουμε να πετάμε στη μέση του κύκλου ένα-ένα πιάτο με το όνομα του κάθε μαθητή. Ο μαθητής που αναγνωρίζει το όνομά του γραμμένο πάνω στο πιάτο, οφείλει να σηκώσει το πιάτο από το πάτωμα. Τα επιβραβεύουμε κάθε φορά που το καταφέρνουν. Το παιχνίδι και το τραγούδι τελειώνουν όταν όλοι οι μαθητές σηκώσουν τα πιάτα με τα ονόματά τους από το πάτωμα.

Βήμα 3 Στη συνέχεια λέμε στα παιδιά ότι θα παίξουμε ντόμινο. Έχουμε φροντίσει μέρες πριν να ζητήσουμε από τα παιδιά να μας φέρουν από μία φωτογραφία τους. Χρησιμοποιούμε το φύλλο εργασίας (B_A03_W01). Στο ένα μέρος γράφουμε το όνομα ενός μαθητή και στο άλλο κολλάμε τη φωτογραφία ενός άλλου μαθητή (βλ. υπόδειγμα παρακάτω). Δημιουργούμε τόσες κάρτες ντόμινο όσες και οι μαθητές μας και χωρίζουμε τα παιδιά σε ομάδες. Δίνουμε σε κάθε ομάδα τον ίδιο αριθμό καρτών. Το παιχνίδι παίζεται όπως όλα τα ντόμινο και νικήτρια είναι η ομάδα που θα τοποθετήσει πρώτη την τελευταία της κάρτα. Πιο αναλυτικά, ανακατεύουμε τα ντόμινο-κάρτες και τις τοποθετούμε όλες ανάποδα στο πάτωμα. Αν οι μαθητές μας είναι 24 και έχουμε 4 ομάδες, λέμε στην κάθε ομάδα να τραβήξει 6 ντόμινο από τον σωρό.

Τους τονίζουμε ότι οι άλλες ομάδες δεν πρέπει να βλέπουν τις κάρτες τους. Ζητάμε από τους μαθητές να καθίσουν σε κύκλο στο πάτωμα. Ζητάμε από ένα μαθητή να ξεκινήσει πρώτος και να τοποθετήσει την πρώτη κάρτα της ομάδας του στο πάτωμα και να διαβάσει το όνομα που γράφει. Ακολουθεί ο μαθητής της επόμενης ομάδας. Ο επόμενος μαθητής θα πρέπει να τοποθετήσει ένα ντόμινο στη σειρά. Το ντόμινο που θα τοποθετήσει, θα έχει είτε το όνομα του μαθητή που είναι στη φωτογραφία είτε τη φωτογραφία του μαθητή που αναγράφεται το όνομά του. Θα πρέπει δηλαδή να ταιριάζει με την προηγούμενη φωτογραφία ή το προηγούμενο όνομα. Εάν η επόμενη ομάδα δεν έχει κάτι για να ταιριάζει, παίζει η επόμενη στη σειρά ομάδα. Όποιος τοποθετεί μία κάρτα θα πρέπει να διαβάσει το όνομα που αναγράφεται στην κάρτα που ταιριάζει τη φωτογραφία. Κερδίζει είτε η ομάδα που ξεφορτώνεται όλες τις κάρτες είτε αυτή η ομάδα που έχει τις λιγότερες κάρτες στα χέρια της όταν ορισθεί το τέλος χρόνου για το παιχνίδι.

Βήμα 4 Ως κατακλείδα, προτείνουμε στα παιδιά να παίξουμε το παιχνίδι 'Hop on, hop off' και τους ζητάμε να καθίσουν σε κύκλο στο πάτωμα. Ορίζουμε έναν μαθητή ως 'ατμομηχανή' και λέμε στα παιδιά να καθίσουν σε κύκλο στο πάτωμα. Η ατμομηχανή στέκεται στη μέση και κάνει τον ήχο του τρένου. Πλησιάζει έναν-έναν μαθητή και του λέει 'Hi, I'm Petros.' (και κάνουν χειραψία). Ο άλλος μαθητής απαντάει με το όνομά του, π.χ. 'Hello, I'm John.' και η ατμομηχανή του λέει 'Hop on, John!' Τότε ο μαθητής στέκεται πίσω από την ατμομηχανή με τα χέρια στους ώμους της και κάνουν το τρένο. Αυτός ο μαθητής απευθύνεται στον επόμενο συμμαθητή-επιβάτη του τρένου. Με κάθε σύσταση ο κάθε μαθητής γίνεται επιβάτης και αναπόσπαστο 'βαγόνι' της αμαξοστοιχίας. Στο τέλος, όταν όλη η τάξη έχει επιβιβασθεί στην αμαξοστοιχία και αφού έχει κάνει κάποιους γύρους, ορίζουμε τον τελευταίο στη σειρά μαθητή ως Ελεγκτή εισιτηρίων, ο οποίος αρχίζει να φωνάζει με τη σειρά:

- Hop off, Petros!, Hop off, Anna!, etc.

και ο κάθε μαθητής επιστρέφει στη θέση του.