

Załącznik:

1. Mistrz Słów.

Konkurencja z wykorzystaniem tablicy interaktywnej. Uczestnicy losują zestaw zawierający słowa w języku polskim i angielskim - mają określoną ilość czasu na wykonanie zadania (łącznie słów w pary). Zadanie przy tablicy interaktywnej wykonuje jedna osoba, pozostali członkowie drużyny mogą podpowiadać. Wygrywa zespół, który w danym czasie udzieli najwięcej poprawnych odpowiedzi.

W zadaniu pojawią się słowa z następujących kategorii * :

Człowiek

Świat przyrody

Sport

Życie rodzinne i towarzyskie

Szkoła

Żywnienie

*źródło: „Repetitorium gimnazjalne” wyd. Pearson (dla uczniów gimnazjum),

2. Zabytki i znane miejsca, obiekty w Anglii.

Zadanie polega na odgadnięciu z ilustracji (slajdu) nazwy znanego zabytku / obiektu / miejsca znajdującego się w Anglii (zwłaszcza w Londynie) i zapisanie go na karcie odpowiedzi. Odpowiedzi muszą być udzielone w języku angielskim (np. Natural History Museum – zamiast Muzeum Historii Naturalnej / Hadrian’s Wall zamiast Mur Hadriana).

Przykładowe obiekty / miejsca: *Stonehenge; Hadrian’s Wall; Oxford University; Cambridge University ; Old Trafford;*

Windsor Castle; Leeds Castle; Stratford-upon-Avon

Londyn:

- Big Ben
- London Eye
- Buckingham Palace
- Tower Bridge
- Wembley Stadium
- Tower of London
- Natural History Museum
- Madame Tussauds
- Harrods
- St. Mary Axe

- 02 Arena
- Westminster Abbey
- Millennium Bridge
- St. Paul's Cathedral
- Hyde Park – Speakers' Corner
- Trafalgar Square
- Nelson Column
- Downing Street 10
- Globe Theatre
- British Museum

3. Jaka to melodia?

Zadanie polega na wysłuchaniu fragmentu piosenki w języku angielskim (przekrój utworów bardzo różnorodny), następnie uczniowie zapisują na kartach odpowiedzi tytuł utworu oraz wykonawcę. Za każdy poprawnie napisany tytuł zespół otrzymuje 1 punkt / a także kolejny punkt jeśli poprawnie wskaże wykonawcę.

4. Angielski w praktyce.

Zadaniem jest prezentacja scenki obrazującej sytuację z życia codziennego (np. kupowanie, rezerwacja pokoju w hotelu, przeproszenie kolegi, itp.) . Zespół musi wykorzystać podane w zadaniu zwroty.

5. Online scrabble

Uczestnicy korzystają ze strony www.merriam-webster.com/game/scrabble.htm .

Uczestnik klikając PLAY NOW rozpoczyna grę tworząc słowa, tak długo aż skończy się czas. Jednocześnie sumowane są punkty za utworzone słowa.

6. Krótkie dyktando

Uczestnicy wysłuchują dwukrotnie 2 – 3 minutowego dyktanda /nagranie/. Zwycięzcą jest osoba, która zrobi jak najmniej błędów.