



## Santa's Factory - instrukcja

**Santa's Factory to gra, którą z powodzeniem można wykorzystać jako podstawę lekcji o tematyce Bożonarodzeniowej. Przeznaczona jest dla klas 3 lub 4, ale upraszczając materiał lub dodając pewne elementy językowe gra może sprawdzić się również w klasach 2, 5 i 6. Jest to świetny, motywujący i nieszablonowy sposób na wprowadzenie lub przypomnienie słownictwa Bożonarodzeniowego.**

**Uczniowie mogą grać indywidualnie (od 2 do 4 osób) lub zespołowo (po 2-3 pary).**

**Gra może być poprzedzona pracą na załączonej karcie pracy (łączenie słownictwa z obrazkami). Karty pracy pomagają również w trakcie gry pozwalając na sprawdzenie słownictwa.**

### Cel gry

**Celem jest wyprodukowanie jak największej liczby różnych świątecznych przedmiotów. Po 12 rundach (lub mniej, jeśli tak zdecyduje nauczyciel) cała klasa sprawdza, kto miał najwięcej wyprodukowanych sztuk każdego z produktów. Uczeń/ para mająca najwyższy wynik produkcji danego przedmiotu otrzymuje punkt. Do zdobycia jest 12 punktów(12 przedmiotów). Uczeń/ para z największą liczbą punktów wygrywa.**







### **Przygotowanie do gry**

**Do gry potrzebna jest plansza, kostka, dowolny znacznik czasu (żeton, grosz, itp), kartka(można użyć karty pracy) i długopis.**

**Gracze ustalają kolejność (np za pomocą rzutu kostki).**

### **Jak grać?**

**Gracz, który zaczyna wskazuje (po angielsku) przedmiot, który będzie produkował. Jeśli gracz nie powie danego słowa po angielsku nie będzie mógł zaliczyć sobie punktów. W młodszych klasach może być to pojedyncze słowo np: A BELL. W starszych klasach można poprosić graczy o mówienie pełnymi zdaniami np: I WILL MAKE ANGELS.**

**Następnie, gracz rzuca kostką, aby sprawdzić ile sztuk wyprodukował (instrukcja rzutów kostką dostępna jest na dole planszy):**

**1 - elfy mają dzień wolny i nic nie produkują. Gracz nic nie pisze, ponieważ nie zdobył punktów. Opcjonalnie, zależnie od zaawansowania klasy, gracz może powiedzieć A DAY OFF lub ELVES HAVE A DAY OFF**

**2 - Elfy wyprodukowały 1000 (lub 1 K) sztuk. Gracz zapisuje wynik na kartce lub karcie pracy przy przedmiocie, który wyznaczył. Jeśli poziom klasy na to pozwala gracz po rzuceniu 2 może skomentować np : ELVES ARE WORKING TODAY**

**3 - Elfy wyprodukowały 5000 (lub 5 K) sztuk. Gracz zapisuje wynik na kartce lub karcie pracy przy przedmiocie, który wyznaczył. Jeśli poziom klasy na to pozwala gracz po rzuceniu 3 może skomentować np : TODAY ELVES ARE WORKING WITH CHRISTMAS CAROLS (lub po prostu CHRISTMAS CAROLS)**





**4 - Elfy wyprodukowały 10 000 (lub 10 K) sztuk. Gracz zapisuje wynik na kartce lub karcie pracy przy przedmiocie, który wyznaczył. Jeśli poziom klasy na to pozwala gracz po rzuceniu 4 może skomentować np :  
**TODAY ELVES ARE WORKING WITH A CHRISTMAS TREE**  
(lub po prostu **CHRISTMAS TREE**)**

**5 - Elfy wyprodukowały 100 000 (lub 100 K) sztuk. Gracz zapisuje wynik na kartce lub karcie pracy przy przedmiocie, który wyznaczył. Jeśli poziom klasy na to pozwala gracz po rzuceniu 5 może skomentować np :  
**TODAY ELVES ARE WORKING WITH SANTA** (lub po prostu **SANTA**)**

**6 - Złodziej kradnie 5000 sztuk (lub 5 K) wyznaczonego przedmiotu. Gracz zaznacza stratę na kartce lub karcie pracy mówiąc: **A CHRISTMAS THIEF****

**Każdy gracz w swojej turze wyznacza 3 przedmioty. Po każdym wyznaczeniu przedmiotu rzuca kostką. Można wyznaczać i produkować te same przedmioty, które wyznaczało się przed chwilą lub w poprzedniej rundzie. Po trzech rzutach następuje tura kolejnego gracza. Kiedy wszyscy gracze zakończą swoją turę, rozpoczyna się kolejna runda. Kolejną rundę oznaczamy przesunięciem żetonu na następną choinkę w prawym górnym rogu planszy. Po zakończeniu gry nauczyciel zapisuje na tablicy wyniki i imiona graczy z całej klasy, którzy wyprodukowali najwięcej sztuk danego przedmiotu np:**

**a candle - 120 000 (lub 12K) - Weronika  
a bauble - 5000 - Kuba  
a candy cane - 12K - Dawid  
etc**

**Gracz/para, która ma najwięcej punktów zwycięża.  
1 punkt = 1 zwycięstwo w 1 kategorii**