

## **Have got in igra Rentgenski vid**

Otrok ob izkusi, da s pomočjo jezikovnega gradnika *Have got* lahko komunicira kompleksne vsebine v mnogih vsakdanjih situacijah. Igrica omogoča sodelovanje na različnih nivojih zahtevnosti. Popravljanje napak je nemoteče. Namesto '*Ne..., ampak...*' učitelj pokaže pravilnejši izgovor ali rabo **v ustreznem kontekstu**.

**Material:** števila od 0 do 10 (na kartončkih, lesena, gumijasta...) Kasneje drugi predmeti iz nekega semantičnega polja, npr. sadje, igrače, vozila itd., a nikoli več kot 10. Škatla in skrivnostna temna vrečka. Otroci sedijo v klopih ali okoli učitelja.

**Gradnik:** + *I have got...*, *Have you got...?*, - *No, I haven't got...*

**Uvod:** Otrokom razložim, da se bomo šli igrice Rentgenski vid. Da me zanima, kdo izmed njih ugane, katero število skrivam v vrečki, ali celo 'vidi skozi' vrečko. Na tablo napišem angleške gradnike in njihove prevode. Povem, da bom naključno izvlekla eno število in ga skrila v vrečko. Oni bodo ugibali, katero je. Otrok, ki želi ugibati, dvigne roko in npr. reče: *Have you got seven...?* Jaz teatralno ali skrivnostno pogledam v vrečko in vedno odgovorim v celem stavku: **No, I haven't got seven.** ali **Yes, I have got seven.** Well done!

Igro igram, dokler ne porabim vseh števil. Otroci, ki dobro sledijo, bodo sproti vedeli, katera števila niso bila prava, in bodo sklepali, katera so še ostala. Nekateri pa bodo pač vprašali, kar se je že izkazalo za napačno. A nič zato. Najprej sem jaz tista, ki imam skrivnostno vrečo in odgovarjam. Kasneje je to otrok.

Zelo preprosto je narediti nadgradnjo z gradnikom *Has she got...? No, she hasn't got...* in *Yes, she has got...* Takrat ima učenec vrečko s številom in jaz vidim, kaj je v njej. Otroci sprašujejo *mene*, kaj ima učenec v vreči in jaz odgovarjam zanj. Kasneje se lahko umaknem in mojo vlogo prevzame učenec. Nadgradnja s *Has got...* je smiselna, ko je otrok že popolnoma ponotranjil rabo gradnika za 1. in 2. osebo.

Na podoben način lahko razvijete veliko igrice, npr. za barve. V vreči je predmet neke barve. Vadimo: *Is it yellow/blue...? Yes, it is yellow / No, it isn't yellow. What colour is it?* Predmeti so lahko npr. sadje. Potem, ko uganejo barvo, npr. yellow, lahko ugibajo še o vrsti sadja, npr. *Is it a lemon? Is it a banana?*

**IZJEMNEGA POMENA JE**, kdaj in kako uvedemo igro – da so pravila jasna in preprosto razložena v konkretni situaciji. Zelo smo pozorni na rabo celih povedi. Pazimo, koliko časa igramo igro – da ni predolgo ali da je ne uporabljamo kot mašilo. Otrok, ki se težje uči, lahko npr. ima vrečko in nič ne govori, a ve, kaj je notri, otroke, ki jim gre zelo dobro, pa povabimo k zahtevnim vlogam oz. se zanje pogosto javijo kar sami. Tako isto igro istočasno igrajo vsak na svoji stopnji zahtevnosti. Čutijo, da so del skupine in da komunicirajo o popolnoma konkretnih stvareh. Na tabli imajo ves čas vidni opomnik: angleški gradnik in prevod.

Ko sem poučevala v OŠ, sem učila izključno na osnovi takih jezikovnih gradnikov, ki delujejo kot lego kocke: z njimi **se lahko takoj igraš** in **že s samo 3 gradniki (be, have in like) lahko poveš veliko zanimivega!** Vabljeni, da se pridružite projektu **Angleščina steče**. Čaka vas še več igrice, tabelnih slik, pol za ustno, slušno in pisno ocenjevanje... Pišite mi na [apolonija.klancar@quest.arnes.si](mailto:apolonija.klancar@quest.arnes.si)