

TRIP PLANNER

travel on a budget

Podstawowe informacje:

Wiek/poziom zaawansowania: uczniowie szkół ponadpodstawowych, poziom B1/B1+

Liczba graczy: max. 5 grup 3-4 osobowych

Cel gry: zaplanowanie najbardziej ciekawej, ekonomicznej i pomysłowej podróży do Londynu (lub innego miejsca) na 3 dni.

Zagadnienia metodyczne dla nauczyciela: nauczanie i utrwalanie słownictwa związanego z podróżowaniem.

Rola nauczyciela podczas prowadzenia gry: postawa obserwatora, który w razie potrzeby udziela wsparcia uczestnikom gry.

Zawartość:

- **Karta Startowa**
- **Karty Planowania** - PODRÓŻ (LIGHT DETAILS), ZAKWATEROWANIE (ACCOMMODATION), WYŻYWIENIE (FOOD), ZWIEDZANIE (PLACES TO SEE)
- **Karty Wyzwania(Challenge)** - 20 sztuk
- **Karty Bonus (Get extra 5)** - 20 sztuk

Przygotowanie gry:

Grę rozpoczynamy dzieląc uczestników na trzy lub czteroosobowe grupy podróżników. Każda z grup otrzymuje **Kartę Startową**, pakiet **Kart Planowania** (PODRÓŻ, ZAKWATEROWANIE, WYŻYWIENIE, ZWIEDZANIE). **Karty Wyzwania** oraz **Karty Bonusowe**, które będą wybierane po wypełnieniu każdej z Kart Planowania. Uczestnicy muszą mieć dostęp do sieci internetowej, w celu wyszukiwania możliwych opcji podróży.

Warianty:

Gra jest opracowana dla destynacji Warszawa – Londyn, jednak możliwy jest inny wybór celu podróży, wymagana jest wtedy zmiana waluty oraz wartości otrzymanego budżetu – zadanie dla opiekuna gry.

Czas gry:

4 godziny lekcyjne

Przebieg gry:

Celem gry jest zaplanowanie najbardziej ciekawej, ekonomicznej i pomysłowej podróży do Londynu na 3 dni. Każda z drużyn otrzymuje **Kartę Startową** a następnie **Karty Planowania**, które musi w całości uzupełnić. Do dyspozycji podróżników jest budżet w wysokości £300 (waluta i wartość adekwatna do celu podróży). Karty po wypełnieniu muszą zawierać tylko prawdziwe miejsca, ceny oraz fakty wyszukane w Internecie. Planowanie dotyczy jednej osoby! – np. kupujemy jeden bilet, zamawiamy jeden posiłek, itp. Każdy etap planowania (podróż, zakwaterowanie, zwiedzanie, itd.) zakończony jest najbardziej kreatywnym, skutecznym, rozwiązaniem problemu, umieszczonym na **Karcie Zadania** – są one takie same dla wszystkich drużyn. Proponowane rozwiązanie sytuacji grupy przygotowują ustnie.

Przy każdej Karcie Planowania jest możliwość zdobycia Karty Bonusowej: GET EXTRA 5. Na odwrocie karty umieszczono definicję ukrytego słowa, napisaną w języku angielskim. Odgadnięcie nie jest obowiązkowe, jednak wzbogaca budżet grup o dodatkowe £5!

Punktacja:

Punkty przyznaje opiekun gry (nauczyciel) według następujących zasad:

Za wypełnienie Karty Planowania:

- Jeśli karta jest kompletna, wszystkie rubryki są wypełnione poprawnie pod kątem poprawności językowej, a zawarte w nich informacje są prawdziwe – 5 punktów.
- Zaprezentowanie innym grupom informacji z Karty Planowania - 5 punktów (przy przyznaniu punktów pod uwagę brana jest poprawność).
- Drużyna, która zaplanowała najbardziej ekonomiczną wersję karty, jednak z zachowaniem atrakcyjności elementu wycieczki - 10 punktów.

Za wypełnienie Karty Wyzwania:

- Kreatywne i skuteczne rozwiązanie postawionego przed drużyną wyzwania zapewnia kolejne 5 punktów.
- Za każde odgadnięte słowo ukryte na Karcie Bonusowej – 1 punkt plus £5 do budżetu grupy.
- Za zaoszczędzenie największej kwoty – 10 punktów.

Wygrana:

Wygrywa drużyna, która zgromadzi największą ilość punktów i być może wykorzysta swój plan, by odbyć PRAWDZIwą PODRÓŻ z gotowym już planem!!!!

*Odpowiedzi do Kart Bonusowych: *hitchhiking, seasick, voyage, campsite, boarding pass, destination, excursion, package holiday, take off, sleeping bag, platform, tip, twin room, souvenir, cruise, exhibition, sunscreen, baggage reclaim, fasten.*