

BATTLESHIPS

TRAJANJE IGRE: 15 – 20 minuta

CILJ IGRE: učenje i ponavljanje vokabulara, glagolskih vremena, definicija

OPIS IGRE: Cilj igre potapanja brodova je otkriti i potopiti sve protivnikove brodove prije nego što protivnik učini isto.

Svaki student (ili tim studenata) koristi mrežu 10x10 polja (može biti i manja, prema dogovoru). Na svojoj mreži, student potajno ucrtava brodove, vodoravno ili okomito – dijagonalno nije dopušteno. Brodovi se ne smiju preklapati.

Uz vlastitu mrežu, svaki student ima i praznu mrežu koja služi za označavanje pogodaka i promašaja na protivničkom terenu.

Brodovi mogu biti različitih „duljina“ (npr. 3 polja, 2 polja...). Studenti se izmjenjuju u pogađanju koordinata na protivničkoj mreži. Protivnik zatim odgovara jednom od sljedećih fraza:

- „**Pogodak!**“ – dio broda je pogođen, ali nije potopljen
- „**Potopljen!**“ – pogođen je posljednji dio broda
- „**Promašaj!**“ – nema pogotka

Studenti označavaju svoje pokušaje (pogotke i promašaje) na praznoj mreži koja im pomaže u planiranju sljedećih poteza.

PRIMJER: “Battleship” za poslovni Engleski

Svaki student u polja upisuje ponuđene izraze. Bira četiri izraza s popisa = četiri broda. Jedna riječ je jedno polje, a dvije su riječi dva polja – ali to se može prilagoditi potrebama igre.

ENTREPRENEUR, DISTRIBUTION CHANNEL, MARKET MECHANISM,

CONSUMER, CENTRAL BANK, ECONOMY

	1	2	3	4	5
A		CONSUMER			
B	DISTRIBUTION	CHANNEL	MARKET		
C			MECHANISM		ENTREPRENEUR
D					

Kad „pogodi“ gdje se u polju nalazi izraz s popisa, student mora također pogoditi o kojem je izrazu točno riječ da bi dobio „pogodak“.

Primjer:

Student A: Do you have a ship on square 2A?

Student B: I do. That ship occupies only one square, but you need to guess the correct word to sink it. Here's your clue: The word describes a person who purchases goods and services for personal use.

Ako brod zauzima dva polja, drugi student treba prvo pogoditi drugo polje pa zatim tek može pogađati riječ.

Popis s riječima može biti isti za sve. Ako se neke riječi ponavljaju tijekom igre, nema veze, tako se ponavljaju definicije (iako je možda nepravedno prema nekim igračima 😊). Svaki student može dobiti i različit popis s riječima pa se riječi unutar jedne igre neće ponavljati.

*Studentima se može dozvoliti da za potrebe igre koriste unaprijed pripremljene materijale za ponavljanje, udžbenike ili bilješke s nastave kao pomoć pri objašnjavanju pojmova.

PRIMJER. “Battleships” za učenje glagolskih vremena, fraza...

Zadani broj i veličina brodova mogu se prilagoditi potrebama i vremenu za igru, u ovom slučaju zadana su 2 broda koja zauzimaju dva polja i 1 brod koji zauzima jedno polje, a na studentima je da ih ucrtaju gdje žele u tablicu.

BRODOVI:



	BOOK A HOLIDAY	BUY A TICKET	WRITE A BLOG	UPLOAD A FILE	STAY AT A HOTEL
I					
YOU					
HE/SHE					
WE					
THEY					

Npr. Nastavnik studentima zada da vježbaju **present continuous**. Sva pitanja i odgovori moraju biti u tom glagolskom vremenu.

*Student A: Are **you** buying a ticket?*

Student B: I am buying a ticket, but you haven't sunk my ship yet—you need to uncover one more square.

U ovom slučaju nastavnik mora često aktivno provjeravati koriste li studenti točna glagolska vremena. Zato je ovakav “battleship” primjereniji za manje grupe.

