

# Pierwsza pomoc w nagłych wypadkach, czyli jak poprowadzić lekcję języka angielskiego (pozornie) bez przygotowania

ANNA OĞUZ

Umiejętne przygotowywanie się do zajęć jest istotnym warunkiem powodzenia w pracy pedagogicznej. Jednocześnie, kompetentny nauczyciel to również osoba elastyczna i łatwo adaptująca się do zmiennych warunków pracy oraz błyskawicznie reagująca w sytuacjach nieprzewidywalnych.

Przykłady zaskakujących okoliczności w realiach szkolnych można mnożyć. Najbardziej powszechna z nich to nieoczekiwane zastępstwo, które często oznacza konieczność prowadzenia lekcji z uczniami, którzy w danym dniu nie mają odpowiednich zeszytów i podręczników. Nierzadko też nauczyciel musi niespodziewanie zmierzyć się na lekcji z większą lub mniejszą niż zwykle grupą uczniów. Niekiedy w realizacji wyznaczonych zamierzeń przeszkadzają warunki zewnętrzne, takie jak niedostępność odpowiedniego pomieszczenia czy też problemy natury technicznej. Zagadnieniem nieco innej natury jest monotonia rutynowych lekcji powtórkowych, czy też tzw. lekcji organizacyjnych oraz stałych elementów zajęć, takich jak rozpoczynanie i kończenie lekcji. Przełamanie konwencji czy też odnalezienie się w nieoczekiwanych okolicznościach jest wyzwaniem. Ratunek jest jednak zaskakująco prosty.

Bezspornie najefektywniejszym, a jednocześnie wysoce satysfakcjonującym panaceum w tego typu sytuacjach, stanowią gry językowe, łamigłówki, a zatem utrwalanie poznanych form gramatycznych czy słownictwa z zastosowaniem technik ludycznych. *Gry i zabawy wnoszą do sformalizowanego procesu kształcenia elementy swobody i aktywności twórczej (...)* (Jaroszevska 2008:159). Ich podstawową zaletą jest atrakcyjność formy,

która przyciąga uwagę uczniów. *Wywołują one u dzieci pozytywne emocje, podnosząc tym samym poziom motywacji do aktywnego uczestnictwa w zajęciach. Proces dydaktyczny podlega dzięki temu intensyfikacji* (Jaroszevska 2008:159). Z punktu widzenia nauczyciela, przemyślana i kreatywnie zastosowana zabawa edukacyjna to znakomite wsparcie w procesie nauczania lub utrwalania określonych treści podstawy programowej. Maskowanie ćwiczeń gramatycznych na kształt drużynowej rywalizacji lub łamigłówek wzmacnia proces podświadomego uczenia się, przekształca lekcję w seans intelektualnej rozrywki, nie tracąc przy tym (a może nawet zyskując) swoich właściwości dydaktycznych.

Celnym pomysłem jest mieć w zanadrzu kilka prostych pomocy dydaktycznych, które możemy użyć niezależnie od typu sytuacji awaryjnej, z jaką mamy do czynienia. Nawet zwyczajny zestaw czystych kartek i kilka ołówków uratuje pozornie skazaną na porażkę lekcję. Warto jednak pójść o krok dalej i przygotować swego rodzaju „apteczkę pierwszej pomocy”, zawierającą zbiór praktycznych narzędzi edukacyjnych, które z powodzeniem wybawią nas z opresji gwarantując jednocześnie powodzenie na zajęciach. Zestaw taki zawierać może niewielkie plansze numeryczne lub literowe, kostkę do gry, komplet fişzek z uniwersalnym (lub konkretnym) słownictwem czy też zróżnicowanymi gramatycznie odpowiedziami na

pytania (lub z pytaniami), egzemplarze różnorodnych gier planszowych, karty tabu. Przydatna z pewnością będzie także lista ćwiczeń oraz gier (wraz z krótkim opisem zasad), nie wymagających dodatkowych przyborów. Ważne by były one uniwersalne, proste w konstrukcji, dobrane tak, aby zaspokoili potrzeby grup o zróżnicowanej liczbie uczniów, odmiennym poziomie zaawansowania, ale i sprawdziły się w niesprzyjających warunkach.

### Przy tablicy i na kartce papieru

Nawet nie dysponując materiałami pomocniczymi nie trudno o zajmujące zadania. Jest nim choćby klasyczna zabawa w skojarzenia (ang. *mind maps*), która spełnia podwójną rolę: narzędzia weryfikującego wiedzę leksykalną uczniów oraz metody pobudzenia sprawności logicznego myślenia i budowania kolokacji. Podobną funkcję pełnią znane i powszechnie stosowane gry: w tzw. wisielca (ang. *hangman*), czyli odgadywanie ukrytych słów lub zwrotów poprzez podawanie litery alfabetu oraz łańcuch słów (ang. *last letters*), w których kolejne słowa zaczynają się od ostatniej litery poprzedniego.

### Krzyżówki

Niebanalną alternatywą do ww. gier są zwyczajne krzyżówki (ang. *crosswords puzzles*). Nauczyciel zapisuje poziomo na tablicy frazę, która stanowić będzie hasło krzyżówki. Zadaniem uczniów jest uzupełnić ją pionowo o słowa tematycznie z tą frazą związane; jeśli wybranym zwrotem jest *DAILY ROUTINES*, krzyżówkę mogą tworzyć czasowniki ilustrujące codzienne czynności; jeśli zaś wybraliśmy *FRUIT AND VEGETABLES*, krzyżówkę powinny uzupełniać rzeczowniki z grupy owoców i warzyw. Nietrudno jest stopniować skalę trudności w tym zadaniu dostosowując słownictwo do wiedzy i umiejętności danej grupy. Naturalnym uzupełnieniem zadania jest układanie przez uczniów zdań z wybranymi słowami bądź to dowolnych, bądź w określonej formie gramatycznej.

Podobnie bawić możemy się z innymi słowami, jak choćby imionami uczniów. Klasycznym przykładem na ich wykorzystanie jest oznaczenie każdej litery imienia przymiotnikiem w języku obcym (*ANNA – ACTIVE, NICE, NONVIOLENT, AMICABLE*). Nieco bardziej kreatywną modyfikacją jest dopasowanie do tych liter dowolnych części mowy, zaznaczając jednak, iż uczeń wybierając dane słowo powinien również umotywić swój wybór; decydując się na relatywnie proste słowo *DOG* uczeń może dla przykładu wyjaśnić: *I have chosen it, because I have got a dog at home*. W grupie zaawansowanej warto podnieść poprzeczkę wyżej – uczniowie układają zdania, w których każde słowo zaczyna się pierwszą literą ich imienia

(*ANNA – Anna ate an apple*) lub jeszcze trudniej, gdzie każde słowo rozpoczyna się kolejną literą ich imienia (*ANNA – Anna never names animals*). Pomocne może okazać się w tym przypadku zapisanie na tablicy czasowników rozpoczynających się od pierwszych liter imion poszczególnych uczniów. Oba warianty zadania celują w utrwalenie poprawnego szyku zdania w języku obcym oraz jego struktury gramatycznej.

### KATEGORIE

Dostosowując odpowiednio do poziomu zaawansowania grupy zakres leksykalny, warto sięgnąć po ćwiczenia klasyfikujące słownictwo na kategorie. Doskonale znana zabawa *Państwa-miasta*, zoptymalizowana na potrzeby danej klasy, dostarczy sporo rozrywki, pozwalając jednocześnie na utrwalenie oraz rozszerzenie zasobu słownictwa. Dla przykładu: *A REGULAR VERB, LIQUID, AN ADJECTIVE, SOMETHING HEAVY* – to kilka kategorii, które możemy wykorzystać. Uczniowie pracują w grupach lub indywidualnie. Po każdej rundzie nauczyciel zapisuje na tablicy najciekawsze przykłady do każdej z kategorii.

### PIĘĆ PRZYKŁADÓW NA...

Ciekawym a jednocześnie ambitniejszym wariantem opisywanego powyżej ćwiczenia jest gra *Pięć przykładów na...* (ang. *Five things that...*)<sup>1</sup>. Uczniowie ponownie pracując samodzielnie lub też w grupie zapisują pięć przykładów odpowiadających podanemu przez nauczyciela hasłu, np.:

- *five animals with four legs;*
- *five blue things;*
- *five things in the kitchen;*
- *five things you can break.*

Każdy z przykładów nagradzany jest punktami: 5 pkt za słowa powtarzające się na kilku listach, 10 pkt, jeśli słowo nie powtórzyło się na listach innych uczniów. W zabawie może uczestniczyć sam nauczyciel, notując własne przykłady. Jeśli uczeń powtórzy słowo wybrane przez nauczyciela, nie otrzymuje żadnych punktów. Nie trudno się domyślić, że ten prosty zabieg pobudzi zasoby twórcze grupy, jak również wzmoże poczucie współzawodnictwa.

### DEFINICJE

Jeśli naszym celem jest zachęcenie uczniów do wypowiedzi ustnej, warto sięgnąć po grę w definicje. Ochotnik siada na krześle umieszczonym w centrum pomieszczenia plecami do tablicy. Nauczyciel zapisuje na niej słowo lub wyrażenie. Pozostali uczniowie widzący dany zwrot, starają się opisać go w języku obcym tak, aby osoba skierowana twarzą do grupy odgadła jego treść. Reguły gry nie zakładają stosowania gestów ani dźwięków innych niż słowa

czy zdania. W klasach o wysokim stopniu zaawansowania gra ta sprawdza się doskonale jako ćwiczenie utrwalające zdania względne (ang. *relative clauses*). Wystarczy jedynie zaznaczyć, że zdania-wskazówki powinny zawierać zaimki względne (ang. *relative pronouns*).

Dysponowanie serią kart z nieskomplikowanym słownictwem pozwala na odwrócenie ról w grze w definicje. Tym razem ochotnik zajmujący miejsce w centrum klasy zna uprzednio wylosowane ze stosu kart tajemnicze słowo. Pozostali uczniowie usiłują je poznać, zadając pytania ogólne (ang. *yes/no questions*). Osoba, która jako pierwsza odgadnie treść karty, zajmuje miejsce na środku klasy i losuje kolejną zagadkę.

### W drużynie

Obawy przed posiłkowaniem się grami zespołowymi na zajęciach lekcyjnych są w wielu przypadkach uzasadnione. Argument jakoby ich stosowanie powodowało chaos i przynajmniej częściową utratę kontroli nad przebiegiem lekcji nie jest bezpodstawny. Zbyt zaciekle współzawodnictwo może również niekorzystnie wpływać na atmosferę w klasie. Niemniej jednak umiejętnie poprowadzone w kierunku zdrowej rywalizacji językowe gry drużynowe nie tylko generują pozytywną energię w relacji nauczyciel-uczniowie, ale i promują proces podświadomego i bezstresowego uczenia się oraz utrwalania poznanych wcześniej struktur. Ze społecznego punktu widzenia, rywalizacja w grupach pomaga ćwiczyć umiejętność pracy w zespole przydatną w dorosłym życiu oraz pozwala uczniom poznać się bliżej i nawiązać nowe relacje.

Jeżeli sięgamy po tę metodę pracy z uczniem, ważne, aby każda z gier oscylowała wokół określonego tematu, nie była „przeładowana” zbyt dużą ilością materiału, czemu często towarzyszy poczucie zniechęcenia z powodu niemożności sformułowania prawidłowych odpowiedzi na zadania stawiane podczas gry. Innym istotnym elementem, który należy wziąć pod uwagę, konstruując treść i reguły gry, jest rzecz jasna podział na grupy. Nie powinny one różnić się liczbą uczniów, ani „poziomem wiedzy”. Grupa może wybrać stałego lidera lub też w kolejnych rundach po konsultacjach w zespole, innego ucznia, który udzieli odpowiedzi zaakceptowanej wcześniej przez grupę.

### PRAWDA CZY FAŁSZ

Wiele gier zespołowych naśladuje formę popularne teleturnieje oraz gry towarzyskie. Często wymagają one żmudnych przygotowań i licznych pomocy wizualnych, co w sytuacji nagłego zastępstwa wyklucza ich zastosowanie na lekcji. Niezawodna w takim przypadku jest zabawa

w *Prawdę czy fałsz*. Nauczyciel zapisuje na tablicy trzy zdania na swój temat, spośród których jedno jest nieprawdą. Uczniowie starają się odgadnąć, które to zdanie. Wypowiedź jest swobodna, niezobowiązująca i dowolna. Ta wstępna faza jest niezbędną w klasach młodszych, gdyż zaopatrjuje uczniów w przykłady, które mogą modyfikować na późniejszym etapie zabawy. Następnie każdy uczeń zapisuje na kartce trzy zdania dotyczące jego osoby; ponownie jedno ze zdań jest fałszywe. Podzieleni na dwie grupy uczniowie kolejno odczytują swoje zdania. Grupa przeciwna ma za zadanie wskazać zdanie nieprawdziwe. Każda prawidłowa odpowiedź nagradzana jest punktem. Tak zunifikowane zasady gry pozwalają na wypowiedź w języku obcym każdemu z jej uczestników. Jednocześnie osiągnięcie zamierzonego celu, tj. wygranej, możliwe jest *tylko w wyniku współpracy bądź też na skutek kompromisu pomiędzy uczestnikami gry* (Jaroszewska 2008:159), co rzecz jasna pozytywnie wpływa na budowanie wzajemnych relacji.

### TORNADO

Atrakcyjną grą zespołową o wysokim czynnikiem rywalizacji i szerokim spektrum zastosowań jest *Tornado*<sup>2</sup>. W tym przypadku konieczne jest posiadanie plansz z punktacją (np. 10, 20, 30, itd.) oraz kilku kart z ilustracją lub słowem TORNADO. Karty umieszczone na tablicy w rzędach liczbą do dołu, tak aby ich treść była niewidoczna, powinny tworzyć tabelę. Każdą kolumnę podpisujemy odmiennym czasownikiem, każdy rząd zaś oznaczamy słowem odnoszącym się do wybranej struktury gramatycznej. Celując w utrwalenie znajomości czasu teraźniejszego (ang. *Present Simple*), konstrukcja diagramu mogłaby prezentować się w następujący sposób:

RYSUNEK 1. Gra *Tornado* wariant pierwszy. Źródło: oprac. własne

	EAT	MEET	WRITE	GO	WEAR
often	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
once a month	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
every week	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
normally	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
on Sundays	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Uczniowie podzieleni na dwie lub więcej drużyn na zmianę wybierają czasownik oraz przysłówkę, które następnie stosują w poprawnym gramatycznie zdaniu. Odpowiedź prawidłowa nagradzana jest punktami ukrytymi na planszy, która przecina wybrane słowa. Jeżeli karta wybrana przez grupę to TORNADO, zespół traci wszystkie dotychczasowe punkty. Grę urozmaicić można innymi kartami:

- SWAP – zamiana, dwie grupy wymieniają się zgromadzonymi punktami;
- DOUBLE – drużyna mnoży zdobyte punkty razy dwa;
- STEAL – grupa zabiera punkty jednemu z przeciwników;
- ONE STEP BACK – oznacza utratę punktów z rundy poprzedniej.

Prezentowane powyżej zastosowanie gry TORNADO jest tylko jednym z wariantów. Można ją zarówno uprościć, jak i utrudnić dodając kolejne elementy. W wersji przeznaczonej do praktyki zagadnień leksykalnych, plansze z punktacją wystarczy umieścić na tablicy pod określonymi numerami.

RYSUNEK 2. Gra Tornado wariant drugi. Źródło: oprac. własne

1.	<input type="text"/>	2.	<input type="text"/>	3.	<input type="text"/>	4.	<input type="text"/>	5.	<input type="text"/>
6.	<input type="text"/>	7.	<input type="text"/>	8.	<input type="text"/>	9.	<input type="text"/>	10.	<input type="text"/>
11.	<input type="text"/>	12.	<input type="text"/>	13.	<input type="text"/>	14.	<input type="text"/>	15.	<input type="text"/>
16.	<input type="text"/>	17.	<input type="text"/>	18.	<input type="text"/>	19.	<input type="text"/>	20.	<input type="text"/>

Uczniowie wybierając numer otrzymują jednocześnie kartę-słowo z uprzednio przygotowanego stosu kart. Aby odkryć wskazaną kartę z punktami mają oni za zadanie zastosować wylosowane słowo w zdaniu.

Gry, podobne do tej opisanej powyżej, są nie tylko wsparciem w sytuacjach awaryjnych, ale i niekonwencjonalnym środkiem dydaktycznym pomocnym w lekcjach powtórkowych oraz w fazie utrwalającej poznane na etapie prezentacji zagadnienia. Są one nie tylko wysoce aktywizujące i angażujące potencjał intelektualny grupy, ale podnoszą dodatkowo poziom motywacji do pełnego uczestnictwa w zajęciach zarówno grupy, jak i indywidualnych uczniów.



ZAŁĄCZNIK 1. KARTY DO GRY TORNADO (LINK DOSTĘPNY W ELEKTRONICZNEJ WERSJI ARTYKUŁU)

## PANTOMIMA I PICTONARY

Wybór gier zespołowych pomocnych podczas zajęć lekcyjnych jest znacznie większy. *Miming games*, czyli pantomima oraz *Pictionary* (graficzne kalambury) to już szerzej znane sposoby na wprowadzenie elementu zespołowego współzawodnictwa w klasie. W ich przypadku wymagane jest jednak posiadanie fiszek albo listy słów, zwrotów lub zdań, które posłużą do przeprowadzenia każdej z nich. Te zaprezentowane powyżej dzięki prostej konstrukcji pozwolą twórcemu nauczycielowi na wszechstronne ich użycie do różnorodnych zadań.

## Rzut kostką

W apteczce pierwszej (dydaktycznej) pomocy nie może zabraknąć kostki lub kostek do gry. Posiadanie w zasięgu ręki tego praktycznego przedmiotu daje nauczycielowi niemal nieograniczone możliwości urozmaicenia regularnych zajęć, ale przede wszystkim pozwala w nieprzeciętny sposób wybrnąć z kłopotliwej okoliczności, jaką jest wspomniane już niespodziewane zastępstwo.

## BURZA MÓZGÓW

Jeśli pracujemy z grupą po raz pierwszy, nie znając jej umiejętności, warto sięgnąć po prostą zabawę w słowa. Jeden z uczniów rzuca kostką. Wylosowana cyfra odpowiada liczbie liter. Podczas burzy mózgów uczniowie wspólnie starają się stworzyć listę angielskich słów z określoną liczbą liter, np. dla liczby 3 mogą to być słowa: *son, its, gum, rat, but, itd.* Nauczyciel notuje je na tablicy. Po kilkukrotnym powtórzeniu losowania, w grze pojawia się druga kostka lub dwukrotnie rzucamy pojedynczą tak, aby w zabawie pojawiły się dwie liczby jednocześnie, które następnie sumujemy. W ten sposób gra staje się bardziej wymagająca, a tworzone słowa dłuższe, a co za tym idzie ambitniejsze. Nauczyciel może jednocześnie określić, jaką częścią mowy powinny być proponowane przez uczniów słowa. Grę kończymy podsumowaniem – uczniowie układają zdania zawierające jak najwięcej wymienionych podczas ćwiczenia wyrazów. Dysponując dwiema kostkami zabawę w słowa możemy przekształcić w trudniejsze wyzwanie – zabawę w zdania. Liczba wylosowanych oczek odpowiada liczbie słów w zdaniu. Uczniowie pracują indywidualnie, w parach lub wyznaczonych wcześniej grupach.

## BOMBA

Oczywiście kostkę do gry możemy wykorzystać w bardziej tradycyjny sposób a mianowicie jako narzędzie dostarczające punkty poszczególnym grupom, jak choćby w grze *Bomba* (ang. *Dice bomb*)<sup>3</sup>. Uczniowie podzieleni są

na dwie grupy i kolejno wykonują zadania przygotowane przez nauczyciela a następnie rzucają kostką. Liczba wylosowanych oczek to zdobyte przez nich punkty. Wyjątkowość gry polega jednak na wprowadzeniu dwóch numerów do zadań specjalnych. Każda z grup wybiera odrębną cyfrę od 1 do 6. Jeśli podczas zabawy wylosują wybraną przez siebie liczbę, zamieniają się punktami z przeciwnikiem. Prosty zabieg powoduje, że nieskomplikowana w formie gra nabiera dynamiki. Zadania, których rozwiązanie stanowi w istocie sedno ćwiczenia, nauczyciel kreuje dowolnie. Mogą to być proste pytania szczegółowe lub celujące w praktykę konkretnej struktury gramatycznej (np. *How often...? When did you last...?*, itd.), a także bardziej sprecyzowane (np. *What does your mother do? How old is your brother?*, itd.). Możemy odwrócić nieco rolę i poprosić uczniów o sformułowanie logicznego pytania do podanej odpowiedzi. Gra jest też świetną okazją do utrwalenia słownictwa. Układanie zdań z podanymi słowami, czy też tworzenie listy słów do kategorii, definiowanie wyrażen – możliwości są nieograniczone i całkowicie zależne od wyobraźni nauczyciela.

Istnieje wiele przykładów na ćwiczenia z użyciem kostki, zwłaszcza w grupie gier planszowych, które pomysły nauczyciel bez trudu dostosuje do aktualnych potrzeb. Nie mniej jednak, mimo swojej niepozorności, kostka to uniwersalne narzędzie pracy pomocne nie tylko jako element gry językowej. Doskonale sprawdza się podczas zajęć konwencjonalnych. Kostką wybieramy osoby do wykonania wskazanych zadań, kolejność prezentacji pracy uczniów. Rzut kostką pomoże nam sprawiedliwie podzielić klasę na grupy. W końcowej fazie zajęć, liczba oczek wskaże liczbę zadań domowych lub zdań do przetłumaczenia w domu lub przed końcowym dzwonkiem<sup>4</sup>.

## Podsumowanie

Uczniowie cenią sobie ćwiczenia, podczas realizacji których mogą się najzwyczajniej dobrze bawić. Warto wsłuchać się w ich potrzeby, bo przecież *zabawa łączy przyjemne z pożytecznym: pozwala uczniowi na wykorzystanie*

*języka w sposób bezstresowy i stymuluje emocjonalnie, przez co poprawia zapamiętywanie materiału* (Kondrat 2008:96). Z punktu widzenia nauczyciela stanowią bogaty arsenał nieskomplikowanych, ale skutecznych pomocy dydaktycznych o wszechstronnym zastosowaniu w praktyce języka docelowego. Cecha ta czyni je szczególnie przydatnymi w sytuacji awaryjnego zastępstwa. Dzięki ich zastosowaniu, nauczyciel przekształca lekcję pozornie „straconą” w intensywną sesję twórczej i kształtującej zdolności językowe zabawy, satysfakcjonującej wszystkie strony procesu dydaktycznego.

## BIBLIOGRAFIA

- ESL Game: Tornado Game [online] [dostęp 01.08.2016] <<http://www.eslteachersboard.com/cgi-bin/lessons/index.pl?read=4733ESL>>.
- Five Things That... [online] [dostęp 01.08.2016] <<http://www.teach-this.com/esl-games/brainstorming-games>>.
- Game: Dicebomb! [online] [dostęp 01.08.2016] <<http://stickyball.net/esl-games-and-activities.html?id=414>>.
- Jaroszevska, A. (2008) Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych dzieci w młodszym wieku szkolnym w kontekście wielokulturowości. W: A. Surdyk, J. Z. Szeja (red.) *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*. W: *Homo Communicativus: Filozofia – komunikacja – język – kultura*, nr 2 (4), 157-166.
- Kondrat, D. (2012) Gry i zabawy towarzyskie na zajęciach języka angielskiego. W: *Języki Obce w Szkole*, nr 2, 95-105.
- Ten Ways to Use Dice in the ESL Classroom [online] [dostęp 01.08.2016] <<http://www.eslcommando.com/2012/03/top-ten-ways-to-use-dice-in-esl.html>>.

**ANNA OĞUZ** Nauczycielka języka angielskiego (szkoła podstawowa i gimnazjum) z 12-letnim stażem. Ukończyła filologię angielską na Uniwersytecie Gdańskim. Obecnie jest lektorką języka angielskiego w szkole językowej w tureckim mieście Mersin, gdzie mieszka na stałe.

1 Ćwiczenie jest nieco zmienioną wersją pomysłu ze strony internetowej: <http://www.teach-this.com/esl-games/brainstorming-games>.

2 Podstawa zadania zaczerpnięta została ze strony internetowej <http://www.eslteachersboard.com/cgi-bin/lessons/index.pl?read=4733>. Prezentowana gra jest jednak jego całkowicie zmodyfikowaną wersją.

3 Podstawowe zasady gry zaczerpnięte zostały ze strony internetowej <http://stickyball.net/esl-games-and-activities.html?id=414>.

4 Te wspomniane oraz wiele innych interesujących pomysłów na wykorzystanie kostki do gry na zajęciach lekcyjnych znaleźć można pod adresem internetowym <http://www.eslcommando.com/2012/03/top-ten-ways-to-use-dice-in-esl.html>.