Zabawa Komórki

Do gry potrzebujemy jedynie kartki w kratkę i dwóch kostek. Uczeń rzuca kostkami, jedna kostka oznacza liczbę kratek pionowo a druga poziomo. Następnie rysuje komórkę, która wielkością odpowiada liczbie wyrzuconych oczek (najlepiej zaczynając od prawego, dolnego rogu kartki). Jeśli np. wyrzucimy 2 i 6 rysujemy prostokąt 2x6 kratek. Nauczyciel podaje słowo po polsku lub zadaje zagadkę dotyczącą tego słowa po angielsku, uczeń tłumaczy lub zgaduje słowo i wpisuje je w narysowaną wcześniej komórkę, potem zamieniamy się rolami ( nauczyciel zaczyna rysowanie komórek od przeciwnej strony kartki). Wygrywa osoba, która zdobędzie większą część kartki.