

게임소개

- 게임이름: Grab bag game
- 대상연령: 5세 ~ 초등학교 3학년
- 대상인원: 인원제한 없음
- 게임목적: 수업 중 아이들의 주위를 환기 시킬 때나 흥미를 유발할 때 많이 쓸 수 있는 게임으로 단 시간 내에 집중시킴으로써 자연스럽게 단어를 익힐 수 있는 guessing game의 하나이다.
- 편집자: SherryLee & Lifelong English

Grab bag

1. 준비교구: 주제에 맞는 소품들(장난감, 과일, 채소.....), 얇은 천 가방이나 커다란 종이 봉투
2. 방법: 오늘 배울 주제에 맞는 단어를 소품으로 구한다. (예: animals-아이들 손 안에 딱 들어갈 수 있는 크기의 장난감 모형의 lion, dog, cat, giraffe, tiger, alligator, horse, rhinoceros, dinosaur 등을 구한다.)
 - 먼저 오늘의 배울 주제가 'animals' 임을 칠판에 쓰거나 큰 소리로 말해준다.
 - 가방 안에 소품을 모두 집어 넣고 한 명을 앞으로 나오라고 해서 모형을 딱 한 개만 집으라고 한다.
 - 학생이 가방에 손을 집어 넣은 채 본인만 살짝 원하는 모형 하나를 뽑아 들고는 다른 학생들에게 'Guess what?' 하고 말하면 나머지 학생들 중 하나가 'Is it an alligator?' 하고 묻는다. 맞으면 앞에 나온 학생이 'Yes, it is.' 틀리면 'No, it isn't.' 라고 대답하게 한다. 세 번 정도의 기회를 주고 처음에 맞춘 학생에게 가장 높은 포인트를 준다.
 - 앞에 나온 학생은 두 번째로 'Is it green?' 하고 묻게 하고 다른 학생이 'Yes, it is.' 틀리면 'No, it isn't.' 라고 대답하게 한다.
 - 나머지 학생들도 위와 같은 방법으로 나와서 본인의 손으로 animal의 모형을 만져 보게 하고 다른 학생들에게 호기심을 유발하여 질문을 하게 만들고 답이 맞으면 포인트를 준다.
 - 앞에 나와 가방에 손을 넣어 grab bag game을 해 본 학생에게는 캔디나 스티커를 보상한다. (모든 학생들의 차례를 다 돌아가면 게임을 진행시키다 보면 반복해서 똑 같은 모형이 뽑히거나 해서 처음만큼 흥미가 없을 수도 있고 학생들의 집중시간이 그리 길지 않다는 걸 감안해서 다섯 명 정도에게 기회를 주어 게임을 진행하고 다음 시간에 다른 주제의 모형을 가지고 다시 시도하는 것이 지속적으로 학생들이 Guessing game을 좋아하게 만들 수 있는 비결이기도 하다.