2

Książka nauczyciela

Bugs Team

Carol Read Ana Soberón Magdalena Kondro

macmillan education

Macmillan Polska Sp. z o.o.
Al. Jerozolimskie 146 A
02-305 Warszawa
A division of Macmillan Publishers Limited
Companies and representatives throughout the world

ISBN 978-83-7621-922-6

Text © Carol Read, Ana Soberón and Macmillan Polska 2017
Design and illustration © Macmillan Polska 2017
Written by Carol Read, Ana Soberón and Magdalena Kondro

The authors have asserted their right to be identifi ed as the authors of this work in accordance with the Copyright, Designs and Patents Act 1988.

First published 2018
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without the prior written permission of the publishers.

Designed by Dorota Zduniewicz-Dabrowska
Page make-up by didi-art

Illustrated by Gloria Celma, José Ignacio Gómez, Ángeles Peinador, Alan Rowe pp20 (1-4), 21 (5-8), 22 (animals in a boat, a-e), 26 (a-d), 42 (1-4), 43 (5-8), 44 (crocodile, 1-3, a-c), 48 (a-c), 75 (sheep, crocodile); Daria Brzezińska p19 (doll, cars, balls, bikes); Wojciech Górski pp9 (except Annie icon), 13, 14 (summer, winter), 15 (boy in bed), 19 (duck, sheep, cat, goat, dog), 23, 24 (cat, dog), 25 (farm), 26 (Ex. 2&4), 28 (except board and Bugs), 29 (Ex. 2), 34 (grasshopper), 35, 36 (boy's head), 37 (house), 38 (Ex. 2&4), 40 (Ex. 3), 41 (except Annie icon), 44 (monkey), 45, 46 (Ex. 1&2), 47 (Ex. 1), 48 (Ex. 2&4), 51 (Ex. 2), 53 (except Annie icon), 57, 58 (boy's head), 60 (Ex. 2&4), 62 (funfair, museum, waterpark, zoo, cinema, swimming pool, sports centre), 63 (except Annie icon), 66 (Ex. 2, mother and children at zoo), 67, 68 (boy's head), 69 (Ex. 1), 70 (Ex. 2&4), 76 (Ex. 1), 77 (Ex. 1), 78 (Ex. 1), 79 (Ex. 1), 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92 (except Bugs and skirt); Magdalena Majewska pp 15 (Ex. 4), 25 (Ex. 4), 37 (Ex. 4), 47 (Ex. 4), 59 (Ex. 4), 69 (Ex. 4); Dorota Zduniewicz-Dąbrowska pp cover, list of rubrics, content page, 4, 5, 6, 7, 8, 9 (Annie icon), 10, 11, 12, 14 (Thinking Skills bubble, Danny icon, Ex. 4), 15 (Culture Club badge), 16, 17, 18, 19 (Annie icon), 20 (Bugs reading a book), 21 (Bugs Story scale), 22 (Ex. 5, Bella icon), 24 (Thinking Skills bubble, Danny icon, Ex. 4), 25 (Culture Club badge), 26 (Gary's icon), 27, 28 (board, Bugs), 29 (Bugs, Lucy icon), 30, 31, 32, 33, 34 (except grasshopper), 36 (Thinking Skills bubble, Danny icon, children holding drawings), 37 (Culture Club badge), 38 (Ex. 3, Gary icon), 39, 40 (Annie icon, Annie), 41 (Annie icon), 42 (Bugs reading a book), 43 (Bugs story scale), 44 (Bella icon), 46 (Thinking Skills bubble, Danny icon, children playing game), 47 (Culture Club badge), 48 (Gary icon), 49, 50, 51 (Bugs, Lucy icon), 52, 53 (Annie icon), 54, 55, 56, 58 (Thinking Skills bubble, Danny icon, children playing game), 59 (Culture Club badge, train), 60 (Bugs, Gary icon), 61, 62 (Annie icon, Annie), 63 (Annie icon), 64, 65, 66 (Ex. 4, Bella icon), 68 (Thinking Skills bubble, Danny icon, children holding forms), 69 (Culture Club badge), 70 (Ex. 3, Gary icon), 71, 72, 73, 74, 75 (means of transport, Bugs on bike, Mr Beetle, grasshopper and ant, wild wasps, boy and girl), 76 (children decorating Christmas tree, Danny icon), 77 (Ex. 2, Danny icon), 78 (Ex. 2, Danny icon), 79 (Ex. 2, Danny icon), 80-85 (Gary), 92 (Bugs), Mini-Play

Cover design by Dorota Zduniewicz-Dąbrowska
Cover illustration by Dorota Zduniewicz-Dąbrowska

Author's acknowledgements
We would like to thank all the teachers and children who have inspired this new edition of Bugs. Warmest thanks are due to everyone in the Macmillan team for their help and support. As ever, special thanks also go to our families.

The publishers would like to thank the following teachers who reviewed the material and provided us with invaluable feedback for the development of Bugs Team: Magdalena Bigos, Warszawa; Marta Chabracka, Warszawa; Marta Czajka, Józefów; Ewa Dunagin, Piaseczno; Marta Filipek, Warszawa; Dorota Jabłońska, Warszawa; Justyna Kaźmierczak, Warszawa; Małgorzata Kowalewska, Rumia;, Magdalena Kurylak, Gdańsk; Justyna Lange, Warszawa; Joanna Lao-Blok, Gdańsk; Emilia Mirkowska-Moch, Gdańsk; Monika Pawelec, Gdańsk; Magdalena Popławska, Zielonka; Paulina Pyrzanowska, Józefów; Ewelina Serafin, Warszawa; Katarzyna Sitek-Juszczak, Gdańsk; Agata Wiśniewska, Warszawa; Ewelina Wołyniec, Ząbki; Ewa Wódkowska, Warszawa; Renata Zaczek, Warszawa; Joanna Ziemba, Warszawa; Carmen Táboas, C. E. I. P. Juan de la Cierva, Madrid; Denise Cornyn, Colegio San Miguel Adoratrices, Sevilla; Isabel Muñiz García, Colegio Dulce Nombre de Jesús, Oviedo, Asturias; José Darío García Jiménez, Colegio Lux Mundi, Cájar, Granada; José Ramón Andújar, Colegio Sagrado Corazón, Córdoba; Laura Valverde, C. E. I. P. Arcipreste de Hita, El Espinar, Segovia; Manuela Barroso Aranda, Colegio María Auxiliadora, Jerez, Cádiz; María Liste Romera, Colegio Maristas El Pilar, Vigo, Pontevedra; María Sánchez García, C. E. I. P. Arcipreste de Hita, El Espinar, Segovia; Mª Trinidad Rubio Ajámil y Verónica Nájera Pascual, Colegio Nuestra Señora del Buen Consejo, Logroño, La Rioja; Paula Pérez Granda, C. P. Buenaventura González, Berzana, Cantabria; Pilar Concepción Trigo Domínguez, C. P. Calixto Ariño-Hilario Val, Zaragoza; Susana Rey Águeda, Colegio Corazón de María, Madrid; Concha Cáceres Sánchez, C. P. Germán Cid, Zafra, Badajoz; Gema Cillero García, C. E. I. P. Vista Alegre, Burela, Lugo; Amparo Navarro Alemán, C. P. Cañadica, Mazarrón, Murcia; Murcè Bonachi Banus, Col_legi Claret, Valls, Tarragona; Ana Quintana Luque, C. E. I. P. Reyes Católicos, Santa Fe, Granada; Julia Hernández Serranos, C. P. Escuelas Aguirre, Madrid; Consuelo Beltrán Tamayo, C. P. Obispo Blanco Najera, Logroño, La Rioja; Isabel Escrig Salcedo, C. P. Eduardo Sánchiz, Tarazona de la Mancha, Albacete; Matilde Lupiáñez, C. P. Pedro de Mena, Adra, Almeria; Juan Gutiérrez Martínez-Conde, C. P. Manuel Llano, Santander; Maribel Jove Espasadin, C. E. I. P. Sagrada Familia, A Coruña; Concha Domínguez Estrada, C. P. Salvador Minguijón, Calatayud, Zaragoza; Pilar Taboada, Colexio San José de Cluny, Santiago de Compostela; Inés Espada, C. P. Santo Domingo, Madrid; Magda Herrero, Col_legi Sant Francesc D'Assis, Barcelona; Lucrecia Navarro Fernández, C. P. Juan Zaragueta, Madrid; Lourdes Magallón Sicilia, C. P. Miraflores, Zaragoza; Milós García, C. E. I. P. Emili Carles i Tolrà, Castellar del Vallès, Barcelona; Joaquina Gallardo Lajas, C. P. José Espronceda, Almendralejo, Badajoz; Inés Marquéz Ortíz, C. P. Fray Junípero Serro, Madrid; María José Eguskiza, C. P. Maestro García Rivero, Bilbao; Sonia Barnicoat; Amparo Paricio García.

The authors and publishers would like to thank the following for permission to reproduce their photographs: Getty Images pp 15 (girl in pink dressing gown & slippers, boy in blue dressing gown, pink pyjamas), 25 (British goat), 45 (bored girl), 57 (boy eating spaghetti), 62 (funfair), 69 (science museum), 77 (superhero girl), 83 (bored girl), 84 (boy eating spaghetti), 85 (funfair), 86 (girl), 88 (two women talking), 90 (children holding striped glasses); Thinkstock pp 8, 15 (pink slippers, blue dressing gown, girl in pink pyjamas), 18, 23, 24, 25 (except British goat), 29, 30, 35, 36, 37, 40, 45 (except bored girl), 51, 52, 57 (except boy eating spaghetti), 58, 59, 62 (except funfair), 67, 68, 69 (except science museum), 73, 76, 78, 79, 80, 81, 82, 83 (except bored girl), 84 (except boy eating spaghetti), 85 (except funfair), 86 (except girl), 87, 88 (except two women talking), 89, 90 (except children holding striped glasses), 91, 92 (skirt)

These materials may contain links for third party websites. We have no control over, and are not responsible for, the contents of such third party websites. Please use care when accessing them.

Printed and bound in Poland

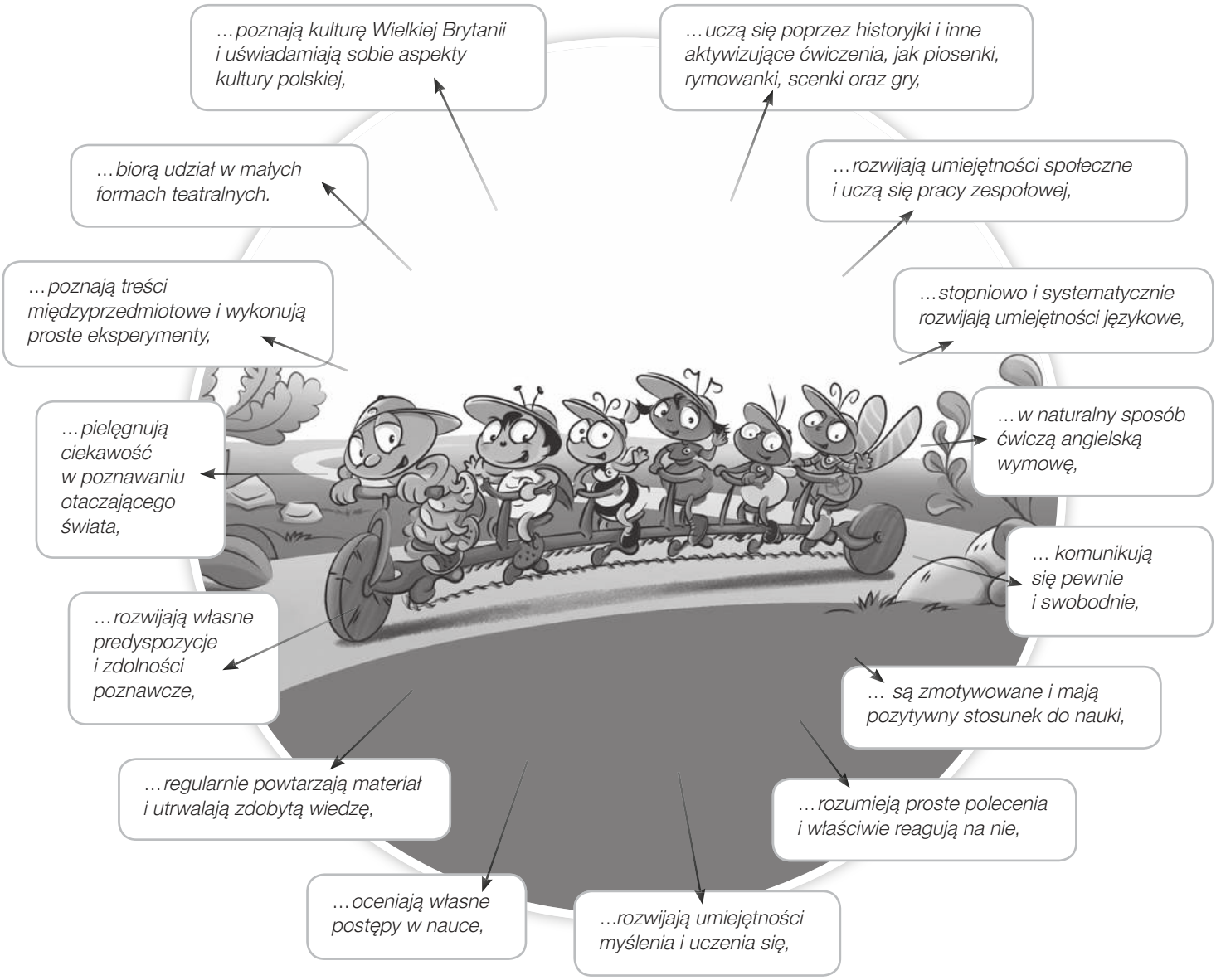
2022		2021		2020		2019		2018	
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Spis treści

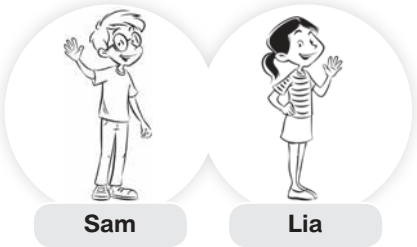
Wstęp	strona	5
Bank Gier	strona	12
Rozdział wstępny: Welcome back!	strona	18
1 Rozdział 1: Mr Beetle's new clothes	strona	24
2 Rozdział 2: The moon is in the river	strona	42
Units 1 and 2 Review	strona	60
CLIL: A world of sounds	strona	62
3 Rozdział 3: Ant and Grasshopper	strona	64
4 Rozdział 4: Crocodile tears	strona	82
Units 3 and 4 Review	strona	100
CLIL: A world of healthy living	strona	102
5 Rozdział 5: The Wild Wasps	strona	104
6 Rozdział 6: Holiday surprise	strona	122
Units 5 and 6 Review	strona	140
CLIL: A world of food	strona	142
Goodbye, Bugs Team!	strona	144
Festivals: Christmas	strona	148
Festivals: Carnival	strona	150
Festivals: St Valentine's Day	strona	152
Festivals: Easter	strona	154
Extra words and life skills	strona	156
Mini-play	strona	168
Odpowiedzi do Zeszytu ćwiczeń	strona	174

Nauka z kursem *Bugs Team 2*

Z kursem *Bugs Team* dzieci…



Bohaterowie kursu *Bugs Team 2*



Głównymi bohaterami kursu jest sześcioro przyjaciół tworzących *Bugs Team.* Postaci te zachęcają uczniów do rozmaitych gier i ćwiczeń, a w swoich przygodach w historyjkach pomagają innym, rozwiązując detektywistyczne zagadki.

Rodzeństwo Sam i Lia to rówieśnicy uczniów. W każdym rozdziale demonstrują zasadę jednej gry, a pod koniec podręcznika występują w historyjce razem ze swoimi krewnymi.

Seria *Bugs Team*
Bugs Team to oparta na historyjkach seria trzech podręczników przeznaczona dla uczniów klas 1–3 szkoły podstawowej oraz podręcznik *Starter* dla klas 0. Założeniem serii jest systematyczne rozwijanie umiejętności językowych i zdolności komunikacyjnych za pomocą treści i zadań dostosowanych do zainteresowań oraz etapu rozwoju dzieci w danym wieku. Równocześnie zastosowane są rozwiązania wspomagające nauczyciela prowadzącego zajęcia nierzadko w dużych grupach dzieci.

Charakterystyka kursu *Bugs Team 2*

Historyjki, piosenki i rymowanki
Słownictwo kluczowe dzieci poznają poprzez nagrania. Następnie, za pomocą podpisów pod ilustracjami oraz za pomocą kart wyrazowych, są zaznajamiane z formą graficzną poznanych słów. Potem słownictwo kluczowe i struktury pojawiają się w prostych zdaniach, które uczniowie łączą z odpowiadającymi im ilustracjami bądź uzupełniają je brakującymi wyrazami lub zwrotami. Ponadto w historyjkach wydrukowano wybrane kwestie wypowiadane przez bohaterów, które zawierają najważniejsze słownictwo i struktury z danego rozdziału. Umiejętność czytania jest rozwijana stopniowo: zdania są coraz dłuższe, a ćwiczenia, wraz z kolejnymi rozdziałami, trudniejsze. Uczniowie wykonują także wiele ćwiczeń wymagających umiejętności czytania zadań w *Zeszycie ćwiczeń*.

Nauka piosenek krok po kroku
Nauka piosenek jest podzielona na trzy etapy: 1. Uczniowie słuchają pełnej wersji i odgrywają treść utworu z nauczycielem; 2. Odtwarzane jest nagranie *guided singing* – po każdym wersie uczniowie śpiewają wers piosenki do danego podkładu muzycznego. W dłuższych utworach można zatrzymać nagranie po każdej zwrotce i poprosić uczniów o jej zaśpiewanie; 3. Uczniowie śpiewają całą piosenkę razem z nagraniem pełnej wersji; 4. Uczniowie śpiewają piosenkę do podkładu instrumentalnego karaoke.

Rozwijanie umiejętności językowych
Umiejętności językowe w kursie *Bugs Team 2* nabywane są w sposób stopniowy i systematyczny, dostosowany do wieku i możliwości uczniów. Nadrzędne znaczenie mają umiejętności służące komunikacji, tj. słuchanie i mówienie, a czytanie i pisanie są wprowadzane i rozwijane etapami.

Słuchanie
Poprzez słuchanie historyjek, piosenek, rymowanek i krótkich dialogów dzieci rozwijają zarówno umiejętność ogólnego rozumienia tekstu, jak i wyszukiwania szczegółowych informacji. Głównym materiałem do słuchania są historyjki. Wcześniejsze wprowadzenie materiału językowego z historyjek oraz utrwalenie go poprzez kontekst, ilustracje i efekty dźwiękowe w nagraniu ułatwiają dzieciom zrozumienie tekstu. Rozmaitość piosenek, historyjek, rymowanek i dialogów pozwala uczniom osłuchać się z rytmem, akcentem i intonacją języka angielskiego. Ćwiczenia wymowy w postaci łamańców językowych kierują uwagę dzieci na prawidłową wymowę głosek w języku angielskim.

Mówienie
Biorąc udział w grach, uczestnicząc w dialogach, wykonując spersonalizowane ćwiczenia, realizując małe formy teatralne, dzieci uczą się odpowiednich struktur i słownictwa oraz doskonalą naturalną, zrozumiałą wymowę angielską. Dzięki ćwiczeniu *Bug Twister* znajdującym się w każdym rozdziale głównym dzieci skupiają się na prawidłowej wymowie poszczególnych głosek. Wykorzystując zwroty z języka codziennego, poznane m.in. w sekcji *Extra words and life skills*, dzieci odgrywają proste dialogi, wyrażają swoje uczucia i opinie oraz starają się komunikować w klasie w języku angielskim. Uczniowie także posługują się językiem angielskim w naturalny sposób, grając w wiele różnych gier, także planszowych, które stanowią bazę rozdziałów powtórzeniowych.

Czytanie
Słownictwo kluczowe dzieci poznają poprzez nagrania. Następnie, za pomocą podpisów pod ilustracjami oraz za pomocą kart wyrazowych, są zaznajamiane z formą graficzną poznanych słów. Potem słownictwo kluczowe i struktury pojawiają się w prostych zdaniach, które uczniowie łączą z odpowiadającymi im ilustracjami bądź uzupełniają je brakującymi wyrazami lub zwrotami. Ponadto w historyjkach wydrukowano wybrane kwestie wypowiadane przez bohaterów, które zawierają najważniejsze słownictwo i struktury z danego rozdziału. Umiejętność czytania jest rozwijana stopniowo: zdania są coraz dłuższe, a ćwiczenia, wraz z kolejnymi rozdziałami, trudniejsze. Uczniowie wykonują także wiele ćwiczeń wymagających umiejętności czytania w *Zeszycie ćwiczeń.*

Pisanie
Umiejętność pisania, analogicznie do zadań rozwijających umiejętność czytania, jest rozwijana stopniowo. W początkowych rozdziałach uczniowie piszą w zeszycie według wzoru pojedyncze wyrazy, a w końcowych rozdziałach są to pełne zdania. Uczniowie piszą także pojedyncze zdania samodzielne. W *Zeszycie ćwiczeń* wykonują więcej typów zadań rozwijających umiejętność pisania: od układania wyrazów z rozsypanki literowej, pisania wyrazów, zdań i dialogów według wzoru, poprzez samodzielne pisanie wyrazów, zdań i dialogów, aż do uzupełniania coraz dłuższych zdań.

Potrzeba ruchu
Dzieci w początkowych klasach szkoły podstawowej są naturalnie ruchliwe i chętnie wykonują ćwiczenia wymagające zaangażowania nie tylko intelektualnego, ale i fizycznego. Dlatego w połowie każdej lekcji sugerowane jest zadanie ruchowe, które można bezpiecznie wykonać w klasie. Zadanie to wiąże się ściśle z tematyką danych zajęć. Kurs *Bugs Team 2* zapewnia także inne zabawy ruchowe, obejmujące np. odgrywanie ról czy pokazywanie znaczenia słów albo treści piosenek za pomocą gestów. Dzięki temu nauczyciel może w toku lekcji przeplatać aktywności dynamiczne ze statycznymi, a dzieci mają możliwość spożytkowania swojej energii, jednocześnie doskonaląc znajomość poznanych słów czy zwrotów w języku angielskim.

Integracja treści
Kurs *Bugs Team 2*, w ramach osobnych lekcji *CLIL* (*Content and Language Integrated Learning)* oraz różnych ćwiczeń w rozdziałach głównych, wiąże naukę języka angielskiego z wybranymi aspektami z zakresu innych przedmiotów szkolnych. Lekcje *CLIL* nawiązują do świata rzeczywistego i, oprócz ćwiczeń książkowych w zadaniu *Lucy's Lab*, zachęcają dzieci do przeprowadzania w klasie prostych eksperymentów.

Edukacja społeczna stanowi bardzo istotny aspekt kursu, dlatego historyjki dotyczące głównych bohaterów oparte są na wartościach prospołecznych, zwłaszcza na niesieniu pomocy osobom w potrzebie. Każde zajęcia są zaplanowane w taki sposób, aby zachęcić dzieci do aktywnego udziału w lekcji i współpracy z rówieśnikami przy zachowaniu wzajemnego szacunku oraz przestrzeganiu obowiązujących reguł. Służą temu m.in. zadania oznaczone w *Książce nauczyciela* symbolem *Team* . Dzieci poznają także zasady kulturalnego zachowania, w tym zwroty grzecznościowe, wprowadzane m.in. w dodatkowej sekcji *Extra words and life skills.*

Edukacja matematyczna jest rozwijana w ćwiczeniach wymagających umiejętności liczenia, dodawania, znajdowania różnic, określania wielkości, klasyfikowania, łączenia części obrazków i układania elementów w kolejności.

Edukacja przyrodnicza przewija się przez cały kurs, gdyż bohaterami historyjek i wielu ćwiczeń są różne zwierzęta. Uczniowie poznają ich cechy charakterystyczne, identyfikują potomstwo, poznają rasy i gatunki zwierząt typowe dla różnych regionów Wielkiej Brytanii. Dodatkowo uczniowie dowiadują się, jak prowadzić zdrowy tryb życia, jak prawidłowo się odżywiać i jak zaradzić różnym dolegliwościom fizycznym. Jedna z lekcji międzyprzedmiotowych poświęcona jest rozpoznawaniu smaków i uczniowie przeprowadzają związany z tym tematem eksperyment.

Edukacja plastyczna jest realizowana poprzez liczne prace plastyczne (do samodzielnego wykonania lub wycinane z *Zeszytu ćwiczeń*) i zamieszczone w każdym rozdziale rysunki. Wykonane przez ucznia prace i rekwizyty są wykorzystywane w grach oraz w odgrywanych scenkach.

Edukacja muzyczna jest elementem każdej lekcji w postaci licznych piosenek i rymowanek z podkładem muzycznym. Dzieci poznają także autentyczne tradycyjne utwory z repertuaru dziecięcego w Wielkiej Brytanii. Dłuższe piosenki, kluczowe w danych rozdziałach, wprowadzane są stopniowo, za pomocą nagrań w trzech wersjach. Ponadto w lekcji *CLIL* uczeń rozpoznaje dźwięki i uczy się tworzyć jeden z nich za pomocą samodzielnie wykonanego instrumentu.

Rozwijanie umiejętności myślenia
W kursie *Bugs Team 2* rozwijane są pozajęzykowe umiejętności wspierające holistyczny rozwój dziecka, m.in. znajdowanie przeciwieństw, uzasadnianie, kreatywność, planowanie itp. W każdym rozdziale głównym lekcja 6., nazwana *Thinking skills,* poświęcona jest jednej konkretnej umiejętności, którą uczniowie rozwijają, jednocześnie utrwalając słownictwo z danego rozdziału.

Autonomia w uczeniu się
Kurs *Bugs Team 2* wspiera rozwój autonomii ucznia i wprowadza różne strategie uczenia się, które pomogą dzieciom stać się odpowiedzialnymi, świadomymi uczniami gotowymi do planowania i analizy własnego procesu nauki. Dzieci są zachęcane do przewidywania treści historyjek, odgadywania znaczenia słów na podstawie ilustracji lub gestów, wyrażania własnej opinii w ocenie historyjek oraz wykorzystywania poznanego słownictwa i struktur do opowiadania o sobie. W lekcjach *Thinking skills* dzieci poznają konkretne umiejętności wspierające także naukę języka obcego, np. właściwe reagowanie w różnych sytuacjach czy znajdowanie przeciwieństw. W lekcjach powtórzeniowych uczniowie sprawdzają znajomość materiału z danego rozdziału, wykonując ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym, a także same oceniają swoją pracę i wiedzę zdobytą w omawianych rozdziałach.

Systematyczne powtarzanie i utrwalanie materiału językowego
Istotną cechą kursu *Bugs Team 2* jest systematyczne powtarzanie i utrwalanie poznanego materiału. Kluczowy zestaw słownictwa w każdym rozdziale jest poszerzony o słowo, które uczniowie napotkali we wcześniejszych rozdziałach lub w kursie *Bugs Team 1.* Rozdziały główne kończą się dwoma lekcjami powtórzeniowymi: pierwsza, *Unit review,* utrwala materiał z danego rozdziału, a druga, *Cumulative review,* obejmuje zbiorczo zasób słów i struktur wprowadzany od początku kursu. Ponadto po każdych dwóch rozdziałach następuje rozdział powtórzeniowy *Review*. Przy wykorzystaniu gry planszowej przypomina on główne treści obu rozdziałów, a także zawiera słownictwo z rozdziałów omawianych wcześniej. Tym samym cały materiał językowy kursu, wliczając struktury gramatyczne i różnego rodzaju ćwiczenia, jest regularnie przypominany i utrwalany.

Zróżnicowane umiejętności i możliwości uczniów
Dzieci uczą się w różny sposób, w swoim tempie, występują między nimi różnice wiekowe. Mając to na uwadze, kurs *Bugs Team 2* uwzględnia wymogi zróżnicowania nauczania poprzez opcjonalne ćwiczenia dla uczniów pracujących szybciej w sekcji *Work-out* w *Zeszycie ćwiczeń* i dodatkowe ćwiczenia do kopiowania, dostępne dla nauczyciela na www.staffroom.pl.

Praca z liczną klasą
Nauczyciel języka angielskiego często staje przed wyzwaniem nauczania licznych klas. Dlatego kurs *Bugs Team 2* został opracowany tak, aby zdecydowaną większość zadań można było wykonać w formie pracy frontalnej. Dzięki temu wszystkie dzieci w klasie pracują jednocześnie, a nauczyciel jest w stanie sprawować kontrolę nad całą klasą. W *Książce nauczyciela* zawarte są ponadto sugestie, oznaczone symbolem *Team* , jak przeprowadzić dane ćwiczenie lub jak kontynuować je w mniejszych grupach lub w parach. W *Zeszycie ćwiczeń* w każdym rozdziale znajdują się także ćwiczenia przeznaczone do pracy w mniejszych grupach lub parach. Są one oznaczone symbolem .

Komponenty kursu *Bugs Team 2*

Dla ucznia

Książka ucznia

Książka ucznia zawiera 96 kolorowych stron i jest podzielona na: rozdział wstępny, sześć rozdziałów głównych, trzy rozdziały powtórzeniowe, rozdział końcowy, cztery lekcje tematyczne poświęcone świętom: Bożego Narodzenia, Świętego Walentego, Wielkanocy oraz obchodom karnawału; miniprzedstawienie teatralne, dział z dodatkowym słownictwem i umiejętnościami społecznymi, grę podsumowującą *Bugs Bingo,* a także słowniczek obrazkowy.

Struktura rozdziałów

Każdy rozdział główny jest podzielony na osiem lekcji oraz lekcję powtórzeniową *Cumulative review* i ma podobną strukturę.

Lekcja 1. Dzieci poznają tematykę rozdziału i pierwszy zestaw słownictwa, który następnie ćwiczą poprzez grę *Annie's album* game, mówią rymowankę z kluczowym słownictwem umieszczonym w kontekście, a następnie biorą udział w grze językowej sprawdzającej znajomość wprowadzonego słownictwa.

Lekcja 2. W tej lekcji pierwszy zestaw słownictwa zostaje poszerzony o ósme słowo wprowadzone w poprzednich rozdziałach lub *Bugs Team 1*, jest osadzony w strukturze gramatycznej, którą dzieci ćwiczą, śpiewając piosenkę, rozwiązując ćwiczenie oraz grając w grę minikartami obrazkowymi, które samodzielnie wykonują.

Lekcja 3. Dzieci słuchają historyjki zawierającej kluczowe słownictwo z rozdziału i przyglądają się ilustracjom, a następnie odpowiadają na pytania sprawdzające jej zrozumienie i oceniają, na ile podobała im się ta historyjka. Na koniec wykonują spersonalizowane ćwiczenie nawiązujące do tematyki historyjki.

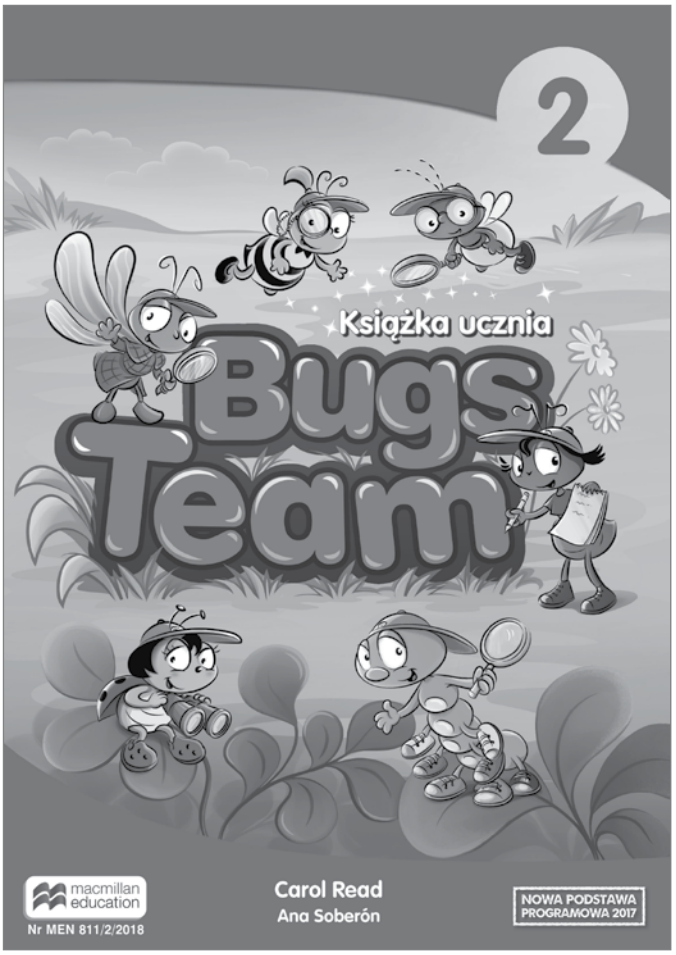
Lekcja 4. Uczniowie przypominają sobie historyjkę, wykonują ćwiczenia dotyczące jej treści, zapisują kluczowe wyrazy, poznają piosenkę zawierającą słowa i zwroty z historyjki, a także wykonują ćwiczenie dotyczące struktury gramatycznej zawartej w historyjce. Na koniec dzieci rozpoznają głoski w języku angielskim i ćwiczą ich wymowę, powtarzając łamaniec językowy.

Lekcja 5. Lekcja wprowadza drugi zestaw słownictwa, powiązany z tematem rozdziału. Dzieci poznają kluczowe słownictwo najpierw za pomocą zdjęć, następnie poznają je w kontekście struktury zastosowanej w nowej piosence, a na koniec grają w gry i/lub opowiadają o sobie, posługując się poznanym materiałem językowym.

Lekcja 6. Celem tej lekcji jest rozwój wybranej umiejętności związanej z myśleniem i uczeniem się. Dzieci wykonują ćwiczenia na bazie słownictwa z obu poznanych zestawów, tworzą pracę plastyczną związaną z tematem rozdziału i wykorzystują ją do gier i zadań.

Lekcja 7. Lekcja dotyczy kultury Wielkiej Brytanii. Dzieci poznają tradycyjną brytyjską piosenkę lub rymowankę i odgrywają dialog nawiązujący do jej tematyki. Następnie poznają wybrane zagadnienie związane z życiem w Wielkiej Brytanii, porównują je ze swoim doświadczeniem, wykonując rysunek ilustrujący ten aspekt ich własnego życia lub polskiej kultury, który następnie podpisują.

Lekcja 8. Celem tej lekcji jest powtórzenie materiału językowego wprowadzonego w rozdziale w postaci ćwiczeń i praca ze słowniczkiem obrazkowym.



Cumulative review. Na końcu rozdziału znajduje się jednostronicowa sekcja *Cumulative review,* w której uczniowie poprzez ćwiczenie i grę językową powtarzają materiał poznany od początku kursu oraz oceniają własną pracę. Sekcja ta może być przeprowadzona na tej samej lekcji, na której uczniowie piszą test z danego rozdziału.

Struktura lekcji

Kurs *Bugs Team 2* proponuje jednolitą strukturę lekcji związaną z powtarzającymi się sytuacjami lekcyjnymi przy zachowaniu różnorodności ćwiczeń. Każda lekcja rozpoczyna się i kończy piosenkami, odpowiednio: na powitanie i pożegnanie, zmieniającymi się co dwa rozdziały. Po powitaniu następuje sekcja powtarzająca materiał z poprzednich zajęć, w środku lekcji występuje zadanie ruchowe, a na koniec następuje krótka powtórka poznanego materiału. Dodatkowo, w celu płynnego przejścia od jednego zadania do drugiego, w ramach często spotykanych ćwiczeń, wprowadzane są krótkie hasła *Transition rhymes*, których wykorzystanie jest sugerowane każdorazowo w notatkach nauczyciela:

1. Skupianie uwagi na nauczycielu: *One, two, three. Listen to me.*
2. Otwieranie podręcznika: *Look, look, look. Open the book.*
3. Wprowadzenie gry: *Hey, hey, hey. Let's play a game!*
4. Ćwiczenie na mówienie lub odgrywanie dialogu: *Tick tock – time to talk.*
5. Słuchanie i śpiewanie piosenki: *Ding dong – time for a song.*
6. Słuchanie historyjki: *Three, two, one – It's story time.*

Zeszyt ćwiczeń
Zeszyt ćwiczeń zawiera 96 stron z ćwiczeniami utrwalającymi materiał z *Książki ucznia* oraz szerzej rozwijającymi umiejętności czytania i pisania. Zeszyt obejmuje: sześć rozdziałów głównych, trzy rozdziały powtórzeniowe, cztery lekcje świąteczne, dział z dodatkowym słownictwem i strukturami ćwiczącymi umiejętności społeczne, a także rozdziały: wstępny i zamykający kurs, słowniczek obrazkowy oraz teksty piosenek i rymowanek, które dzieci poznają na zajęciach. W *Zeszycie ćwiczeń* znajdują się także dwie strony z naklejkami obrazkowymi oraz zestaw szesnastu wycinanek (minikart i innych prac plastycznych), przeznaczonych do zadań w *Książce ucznia.*
Na końcu każdego z sześciu rozdziałów głównych znajdują się dwie strony dodatkowych ćwiczeń: *Build-up* – powtórzenie materiału od początku roku za pomocą gry planszowej, oraz *Work-out* – dla dzieci, które wykonują ćwiczenia w klasie szybciej od rówieśników. W zależności od rodzaju ćwiczenia z *Zeszytu ćwiczeń* są przeznaczone do pracy indywidualnej, w parach i grupach (zadania oznaczone symbolem), lub do wykonania z całą klasą podczas zajęć. Większość zadań polega na pracy samodzielnej, dlatego może być ona wykonywana także w ramach pracy domowej.
Ponadto w *Zeszycie ćwiczeń* znajdują się dodatkowe łamigłówki: uczniowie będą musieli znaleźć ukryte symbole i zapisać nazwy odpowiednich elementów w sekcjach *Review* oraz uzupełnić krzyżówkę. Kolejnym zadaniem dla dzieci będzie wycięcie z czterech rogów strony każdego rozdziału fragmentu obrazka obrazka, który następnie należy złożyć i przykleić w *Słowniczku obrazkowym*.

Struktura rozdziałów
Każdy rozdział główny *Zeszytu ćwiczeń* jest podzielony na osiem lekcji odpowiadających lekcjom z *Książki ucznia* i ma podobną strukturę.

Lekcja 1. Ćwiczenia utrwalające znajomość pierwszego zestawu słownictwa i powtórzenie rymowanki z Lekcji 1.

Lekcja 2. Ćwiczenia zawierające powtórzenie treści piosenki i danej struktury gramatycznej z Lekcji 2.

Lekcja 3. Ćwiczenia utrwalające treść historyjki i powtórzeniowe do pierwszego zestawu słownictwa.

Lekcja 4. Ćwiczenia sprawdzające zrozumienie treści piosenki z Lekcji 4. i utrwalające poznane słownictwo z pierwszego zestawu.

Lekcja 5. Ćwiczenia utrwalające znajomość drugiego zestawu słownictwa oraz wprowadzonej w tej lekcji struktury.

Lekcja 6. Ćwiczenia rozwijające umiejętność związaną z myśleniem i uczeniem się z Lekcji 6.

Lekcja 7. Ćwiczenia związane z tradycyjną piosenką, rymowanką lub dialogiem oraz wybranymi aspektami kultury Wielkiej Brytanii.

Lekcja 8. Ćwiczenia podsumowujące materiał językowy wprowadzony w rozdziale oraz uzupełnianie słowniczka obrazkowego wyciętymi fragmentami obrazka.

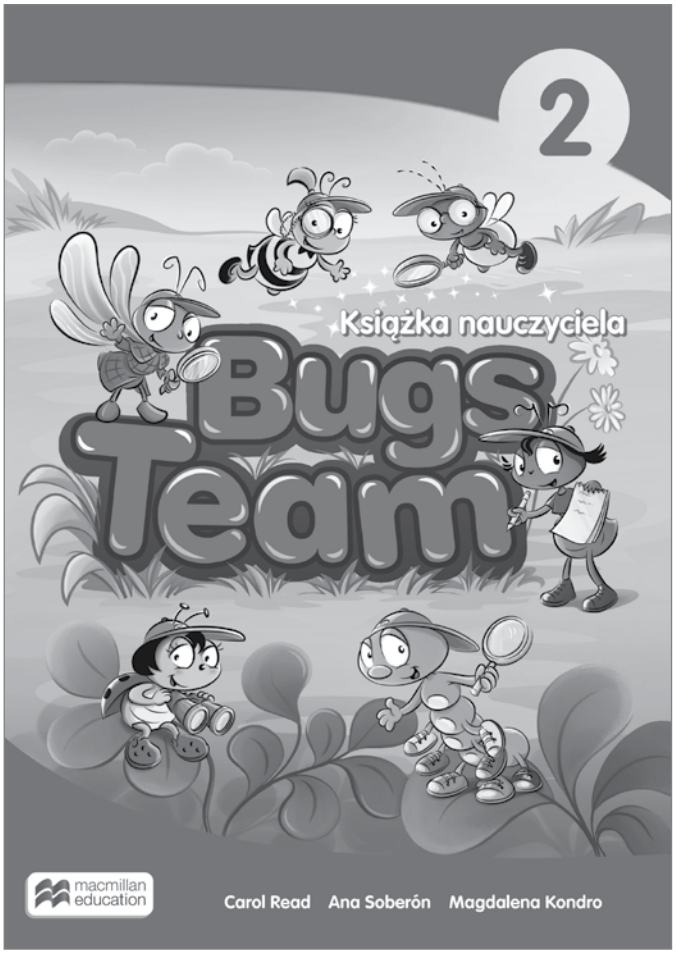
Build-up. Ćwiczenia powtórzeniowe odnoszące się do materiału językowego poznawanego od początku kursu.

Work-out. Dodatkowe ćwiczenia o wyższym stopniu trudności dla uczniów kończących pracę szybciej

Nagrania do piosenek i historyjek
Na stronie www.macmillan.pl w zakładce STREFA UCZNIA dostępne są bezpłatnie nagrania do wszystkich historyjek, a także do piosenek i rymowanek, które dzieci poznają w kursie *Bugs Team 2.* W *Zeszycie ćwiczeń* znajdują się odnośniki do poszczególnych ścieżek, aby uczeń mógł w domu wykonać ćwiczenia związane z historyjkami lub piosenkami.

Dla nauczyciela

Książka nauczyciela

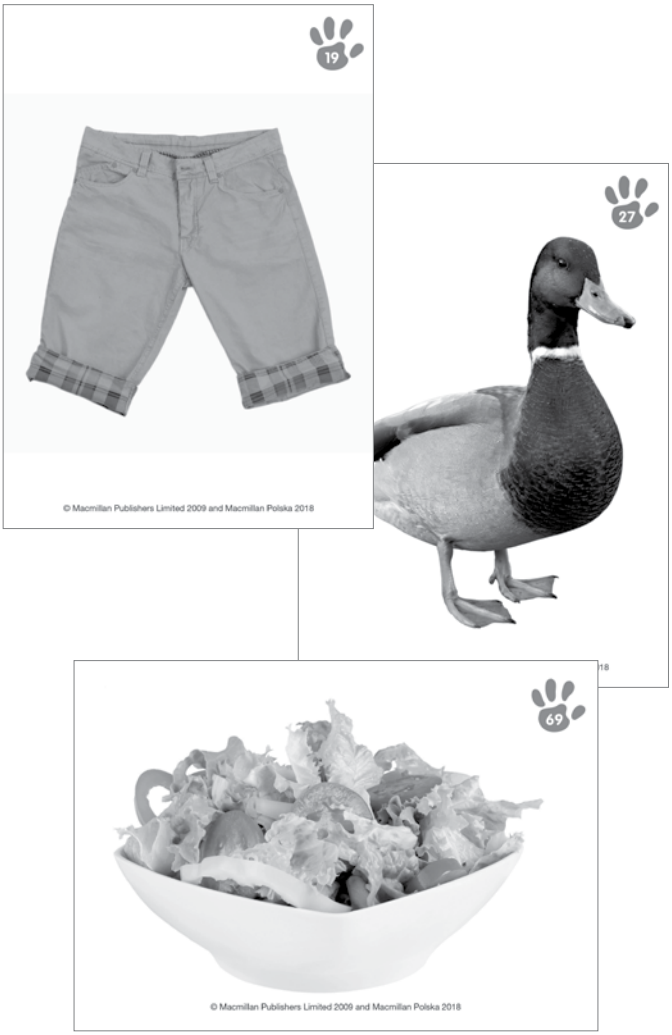


Książka nauczyciela zawiera *Wstęp, Bank gier*, scenariusze nagrań z opisem odegrania piosenek i rymowanek, szczegółowe konspekty do każdej lekcji obejmujące cele nauczania, aktywne słownictwo i struktury, materiały oraz wskazówki dotyczące rozpoczęcia i zakończenia lekcji, a także sposobu wykonania zadań. W każdej lekcji są także zawarte sugestie dotyczące wykonania dodatkowych zadań.

Karty obrazkowe do historyjek

Karty obrazkowe

Zestaw zawiera 103 kolorowe karty ilustrujące kluczowe słownictwo z kursu *Bugs Team 2.* Szczegółowe instrukcje wykorzystania kart na zajęciach znajdują się w scenariuszu poszczególnych lekcji w *Książce nauczyciela.* Ponadto *Bank gier* zawiera liczne propozycje dodatkowych zabaw z kartami obrazkowymi.



Zestaw zawiera kolorowe karty przedstawiające sceny z historyjek w *Książce ucznia.* Na odwrocie każdej karty znajduje się tekst odpowiadający obrazkowi oraz pytania sprawdzające zrozumienie treści, które są umieszczone także w *Książce nauczyciela*.

Karty wyrazowe
Zestaw zawiera 80 kart z wyrazami z pierwszego i drugiego zestawu słownictwa z każdego rozdziału głównego. Karty są dostępne dla nauczyciela na www.staffroom.pl. Sekcja *Bank gier* zawiera propozycje, jak wykorzystywać karty wyrazowe na zajęciach.

Płyty audio do wykorzystania w klasie
Płyty Audio zawierają wszystkie nagrania do *Książki ucznia* oraz do testów. Nagrania kluczowych piosenek z Lekcji 2. i 4. występują w trzech wersjach (patrz opis w sekcji *Historyjki, piosenki i rymowanki*). Wszystkie nagrania są również dostępne dla nauczyciela na www.staffroom.pl.

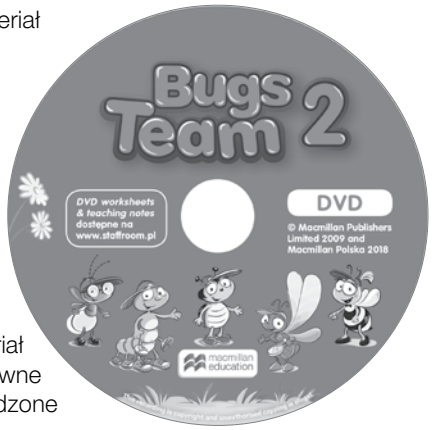
Maskotka

Maskotka przedstawia Mrówkę Annie, jedną z głównych bohaterek kursu. Wskazówki dotyczące wykorzystania maskotki na zajęciach znajdują się w *Banku gier.* Na stronie www.sklep.macmillan.pl dostępne są również inne maskotki przedstawiające bohaterów kursu.

Materiały do kopiowania
Materiały do kopiowania, dostępne dla nauczyciela na stronie www.staffroom.pl, obejmują dodatkowe ćwiczenia uzupełniające w wersji łatwiejszej (*Standard*) oraz trudniejszej (*Plus*), zadania do materiałów na płycie DVD, arkusze oceny postępów w nauce oraz *DIY*, czyli zestaw wyrazów i ilustracji do samodzielnego tworzenia ćwiczeń przez nauczyciela.

Testy
Testy, dostępne dla zalogowanych nauczycieli na stronie www.staffroom.pl w strefie Premium, obejmują: testy do każdego rozdziału (z podziałem na grupy A i B), testy powtórkowe (*Review tests*), test końcoworoczny (*End-of-year test*) oraz krótkie testy sprawdzające znajomość dodatkowych słów i zwrotów wprowadzonych w sekcji *Extra words and life skills.*

Płyta DVD
Płyta DVD zawiera materiał animowany i filmowy związane z każdym z głównych rozdziałów kursu. Obejmuje trzy rodzaje klipów: animację uwzględniającą kluczowe słownictwo (*Annie's Album)*, historyjkę w wersji animowanej oraz materiał filmowy utrwalający główne słowa i zwroty wprowadzone w rozdziale.



Oprogramowanie do tablicy interaktywnej
Oprogramowanie zawiera: *Książkę ucznia* w wersji elektronicznej (z podłączonymi nagraniami oraz interaktywnymi ćwiczeniami), *Zeszyt ćwiczeń* z odpowiedziami, karty obrazkowe i wyrazowe w wersji elektronicznej z nagraniem audio, sekcję z nagraniami piosenek w trzech wersjach (pełne nagranie, krok po kroku – *guided singing* – i karaoke) oraz wideoklipy i animowane historyjki z DVD.

Strony 80–85 *Książki ucznia* zawierają słowniczek obrazkowy *Gary's picture dictionary* z zestawami słownictwa wprowadzonego w każdym głównym rozdziale. Słowniczek obrazkowy można wykorzystać do rozmaitych gier i zabaw, m.in.:

Co to takiego?
Wybierz w sekrecie jedno ze zdjęć z danego rozdziału. Opisz zdjęcie słowami, np.: ***It's an animal. It's grey. I have one at home***, lub za pomocą gestów. Uczniowie zgadują, które zdjęcie zostało opisane i podają kluczowe słowo. Dzieci kontynuują zabawę w grupach lub parach, na zmianę opisując przedmioty, miejsca, zwierzęta lub odgrywając czynności i odgadując odpowiedzi.

Kolejność
Pracując indywidualnie, uczniowie szeregują słowa w danym zestawie słownictwa według ustalonego kryterium wyjaśnionego klasie, np.: *useful/difficult words, expensive/small objects, things I like/want.* Następnie w parach uczniowie porównują swoje odpowiedzi. Do zadania dzieci mogą wykorzystać małe karteczki z numerkami 1–8, które kładą na odpowiednich ilustracjach. Poproś różne osoby o podanie kolejności, w jakiej ułożyły dane słowa.

Poszukiwania
Uczniowie wspólnie sprawdzają, ile przedmiotów, zwierząt, miejsc lub czynności z danej strony słowniczka potrafią odnaleźć w klasie, np. ktoś może mieć spódniczkę, nadruk zwierzęcia na koszulce itp.

Pamięć
Dzieci przyglądają się danej stronie słowniczka przez 45 sekund, a następnie zamykają książkę. Zadawaj pytania o ilustracje w słowniczku, np.: ***How many lamps are there? How many animals are white? Are the shorts blue or yellow? What colour is the cupboard? Are there any vegetables? Who is hungry: a boy or a girl?*** itp. Uczniowie odpowiadają z pamięci. Dzieci mogą kontynuować zabawę w parach lub grupach, wtedy jedna osoba trzyma otwartą książkę i zadaje pytania o ilustracje, a pozostali gracze odpowiadają z pamięci.

Prawda czy fałsz
Daj uczniom 45 sekund na przyjrzenie się wybranej stronie słowniczka. Następnie poproś ich o zamknięcie książek. Mów prawdziwe i fałszywe zdania na temat ilustracji, np.: ***The girl who is bored is wearing a black T-shirt***, a klasa decyduje, czy zdania są zgodne ze zdjęciem, czy nie. Podobne zadanie można wykonać przy otwartych książkach, mówiąc o trudniejszych do zauważenia szczegółach, np.: ***There is a pen somewhere. There is someone in blue shorts. There's a grey lamp.***

Wyścigi
Opisz jedno ze słów zilustrowanych na zdjęciu w słowniczku, np.: ***It's small and blue. I'm wearing it.*** Uczniowie ścigają się w tym, aby znaleźć właściwe zdjęcie i podać słowo (np.: *It's a cap*). Możesz także prosić o odnalezienie kilku przedmiotów pasujących do opisu, np.: ***Find three animals with small ears. Find two places which start with the sound 'b'*** itp. Zwycięża osoba, która jako pierwsza odnajdzie żądane przedmioty, zwierzęta lub miejsca, zgłosi się i poda prawidłowe odpowiedzi.

Na s. 92. *Książki ucznia* znajduje się gra planszowa *Bugs Bingo,* która zawiera kluczowe słownictwo wprowadzone w głównych rozdziałach podręcznika. Poniżej opisane są pomysły gier z wykorzystaniem planszy, w które dzieci mogą zagrać pod koniec roku szkolnego w celu powtórzenia materiału.

Bingo z pojedynczymi słowami
Dzieci robią 20 małych kuleczek z masy samoprzylepnej typu *Blu Tack.* Następnie każdy uczeń przyczepia po jednej kuleczce do dziesięciu wybranych obrazków planszy. Podawaj w przypadkowej kolejności słowa odpowiadające obrazkom, jednocześnie je notując. Jeśli uczeń usłyszy słowo odpowiadające zaznaczonemu przez niego obrazkowi, umieszcza na tym obrazku drugą kuleczkę. Osoba, która na wszystkich dziesięciu wcześniej wybranych obrazkach zostawi po dwie kuleczki, woła: *Bingo!* Sprawdź, czy faktycznie wszystkie słowa zaznaczone przez dziecko były wymienione. Jeśli tak, uczeń ten wygrywa zabawę.

Bingo ze zdaniami
Gra przebiega jak *Bingo z pojedynczymi słowami*, ale zamiast wymieniać pojedyncze słowa, mów pełne zdania, np.: ***I'm wearing a yellow jumper. I like pizza. I want to go to the zoo.***

Bingo w dwóch rzędach
Dzieci przygotowują czternaście małych karteczek lub skrawków papieru. Następnie zakrywają kartką planszę, zostawiając odkryte wyznaczone przez ciebie dwa sąsiadujące rzędy, np. pionowe, czyli w sumie czternaście obrazków. Uczniowie zakrywają siedem dowolnych obrazków małymi karteczkami. Wymieniaj słowa lub zdania odpowiadające obrazkom. Kiedy uczeń słyszy słowo związane z obrazkiem, którego wcześniej nie zakrył, zakrywa ten obrazek kolejnym skrawkiem papieru. Pierwszy uczeń, który zakryje wszystkie czternaście obrazków, woła: *Bingo!*

Gra z kostką
Podziel klasę na grupy trzy- pięcioosobowe i każdej wręcz kostkę. Cała grupa korzysta z jednej planszy. Gracze stawiają swoje pionki, np. gumki do ścierania na pierwszym polu (*trousers*) i przemieszczają się po planszy (zygzakowato) zgodnie z liczbą oczek wyrzuconą na kostce. Stając na danym polu, uczniowie mówią, co znajduje się na obrazku. Jeśli nie pamiętają danego słowa po angielsku, cofają się na pole, z którego przyszli w danej kolejce. Wygrywa ten, kto jako pierwszy stanie na ostatnim polu.

Cztery obrazki
Uczniowie grają w parach, wykorzystując jedną planszę. Każda para potrzebuje kostki do gry i małych karteczek w dwóch kolorach, po jednym kolorze na ucznia. Gracze na zmianę wybierają dowolne pole i podają słowo odpowiadające obrazkowi. Jeśli słowo jest poprawne, dziecko zaznacza je swoją karteczką. Celem gry jest zdobycie czterech pól w jednym rzędzie: pionowo, poziomo lub na ukos. Zwycięża osoba, która jako pierwsza zdobędzie cztery pola.

Refleks
Podziel klasę na trzyosobowe grupy i poproś, aby każdy uczeń przygotował własny pionek, np. gumkę do ścierania. Jedno dziecko – *captain* – mówi słowo odpowiadające wybranemu obrazkowi. Pozostali członkowie grupy starają się jak najszybciej umieścić własny pionek na odpowiednim polu. Pierwszy gracz, któremu się to uda, zdobywa punkt. Słowa są wymieniane cały czas przez tę samą osobę, aż pierwszy z graczy zdobędzie pięć punktów. Wówczas przejmuje on rolę osoby podającej słowa związane z obrazkami.

Refleks 2
Zasady gry są takie same jak grze *Refleks*, ale zamiast słów odpowiadających obrazkom podawane są: numer rzędu i kolor kolumny, np.: *three – yellow*. Pozostali gracze jak najszybciej odnajdują właściwe pole i mówią, co znajduje się na danej ilustracji, np.: *museum.* Osoba, która jako pierwsza poda właściwe słowo, zdobywa punkt.

Statki
Uczniowie przygotowują małe karteczki i po cztery pionki, np. monety. Podziel klasę na pary i poproś, aby w każdej z nich jeden uczeń w sekrecie zaznaczył pionkami cztery sąsiadujące (pionowo lub poziomo) pola – swój statek. Drugi uczeń ma za zadanie zgadnąć, gdzie został ukryty statek przeciwnika. W tym celu podaje pola, wymieniając numer rzędu i kolor kolumny, np. dla pola z kinem jest to *seven – red.* Jeśli to pole jest puste u przeciwnika, odpowiada on: *Miss.* Uczeń zgadujący w tej rundzie zaznacza dane pole karteczką. Jeśli część statku została tam ukryta, tj. znajduje się na niej jeden z czterech pionków, uczeń chowający statek mówi: *Finished.* Osoba zgadująca zaznacza to pole monetą, a następnie pyta o sąsiadujące pola, aby odkryć cały statek. Po odnalezieniu statku dzieci zamieniają się rolami.

Maskotka Mrówka Annie, bohaterka podręcznika, stanowi dodatkowy komponent kursu *Bugs Team 2*. Zabawy z maskotką mogą być stałym elementem każdej lekcji lub mogą być wprowadzone na wybranych zajęciach. Maskotka jest dla dzieci zaproszeniem do wejścia w świat języka angielskiego, urozmaica lekcję, wprowadza pozytywną atmosferę i rozwija wyobraźnię uczniów. Ponadto ułatwia nieśmiałym uczniom aktywniejszy udział w zajęciach, gdyż zazwyczaj chętniej mówią po angielsku, kiedy celem jest komunikacja z anglojęzyczną maskotką lub odgrywanie jej roli w zabawach i dialogach. Na stronie www.sklep.macmillan.pl dostępne są inne maskotki przedstawiające bohaterów kursu *Bugs Team*. Nauczyciel może więc wybrać maskotkę, która będzie najodpowiedniejsza dla danej klasy.

Przedstawienie postaci
Na początku roku szkolnego przedstaw uczniom Mrówkę Annie. Wyjaśnij, że postać ta zna tylko język angielski. Kiedy dzieci chcą porozmawiać z Annie lub pobawić się z nią, muszą mówić w tym języku, w razie potrzeby prosząc o pomoc nauczyciela i resztę klasy. Wciel się w rolę Annie i opowiedz o sobie, używając słownictwa, które dzieci mogą zrozumieć, np. podaj imię, wiek, ulubiony kolor itp. Zmieniaj głos, odgrywając rolę postaci, aby dzieci zaakceptowały, że ma ona odrębną tożsamość. Kiedy dzieci komunikują się z Annie po angielsku, pokaż, że maskotka podskakuje z radości.

Wywiad
Zrób fotel dla maskotki np. z torby, i zachęć dzieci do przeprowadzenia wywiadu z Annie. Uczniowie mogą zadawać pytania o życie codzienne maskotki, zainteresowania, ulubione przedmioty i potrawy itp. Odpowiadaj na nie zmienionym głosem, udając, że wypowiada się maskotka. Jeśli ktoś zadaje pytanie po polsku, poproś klasę o pomoc w przełożeniu na angielski lub sam/sama odegraj rolę tłumacza. Po uzyskaniu odpowiedzi sprawdzaj zrozumienie, prosząc klasę o pomoc w przetłumaczeniu słów Annie na język polski.

Rozpoczęcie lekcji
Podawaj łapki maskotki uczniom na początku lekcji, witając się z nimi. Po przypomnieniu treści poprzednich zajęć, wyjaśnij uczniom, że Annie zapomniała, czego się ostatnio nauczyli. Poproś dzieci, aby przypomniały bohaterce poznane słowa, zwroty i inne treści.

Pożegnanie
Podsumuj zajęcia głosem Annie, robiąc błędy, np. pokazując karty obrazkowe z poznanym słownictwem i „zapominając", co jest na nich przedstawione lub podając tylko pierwszą głoskę. Uczniowie pomagają maskotce przypomnieć sobie poznany materiał. Pomachaj łapką maskotki lub podawaj ją uczniom na pożegnanie. Możesz także stanąć przy drzwiach i podawać uczniom łapkę Annie wtedy, kiedy podadzą właściwe hasło, np. słowo dowolnie wybrane przez dziecko z zakończonej właśnie lekcji.

Pytania
Przy okazji powtarzania materiału użyj maskotki do zadawania pytań o sprawy podstawowe. Udawaj, że pacynka czegoś nie pamięta, np. imion i wieku uczniów. W ten sposób pytania brzmią naturalnie, gdyż uczniowie łatwiej akceptują fakt, że to maskotka, a nie nauczyciel czegoś nie pamięta i chętnie przypomną jej odpowiedzi.

Yeah!
Wyjaśnij, że Mrówka Annie lubi skomplikowane słówka, tj. długie lub trudne do wymówienia. Wprowadzając nowy zestaw słownictwa, poproś dzieci, aby odgadły, które słowo jest ulubionym słowem Mrówki. Kiedy uczniowie odgadną, które słowo masz na myśli, maskotka Annie podskakuje z radości i wydaje wesoły okrzyk, np.: *Yeah!* Za każdym razem, kiedy dzieci powtórzą to słowo, maskotka reaguje identycznie. Na kolejnych lekcjach w części powtórzeniowej możesz wręczać maskotkę ochotnikom i prosić, żeby odpowiednio reagowały jako Annie, kiedy padnie ustalone wcześniej słowo.

Tajne słowo
Łapkami maskotki wybierz w sekrecie z danego zestawu słownictwa jedną kartę obrazkową, pokazując uczniom tylko grzbiety kart. Zadaniem klasy jest odgadnąć, które słowo wybrała Annie. W ramach podpowiedzi możesz także podawać bezgłośnie słowo, a dzieci starają się odczytać je z ruchu warg. Następnie pokaż trzymaną przez maskotkę kartę obrazkiem w stronę dzieci. Poproś uczniów, którzy prawidłowo odgadli, aby wstali, a reszta klasy razem z maskotką nagradza ich oklaskami.

Piosenki i rymowanki
Przy piosenkach i rymowankach możesz przydzielić maskotce wybrane wersy, np. pierwszy i ostatni w każdej zwrotce. Cała klasa śpiewa lub recytuje rymowankę wspólnie, milknąc na czas danych wersów, które śpiewa maskotka Annie. Początkowo sam odgrywaj rolę Annie, a przy kolejnych powtórzeniach utworu przekazuj maskotkę ochotnikom, aby śpiewali lub recytowali dane wersy, odgrywając rolę Annie.

Zasady obowiązujące w klasie
Z pomocą maskotki Annie przypominaj zasady zachowania w klasie, kiedy dzieci nie uważają na lekcji lub nie wykonują twoich poleceń. Mrówka Annie może zwracać uwagę lub obrażać się, gdy łamane są zasady, chować się np. w torbie nauczyciela i wychodzić dopiero, gdy dzieci wrócą do wykonywania zadań lub zaśpiewają piosenkę w ramach przeprosin.

Nagroda
Maskotka może stanowić nagrodę dla dziecka, które jako pierwsze wykona zadanie lub wygra zabawę. Wówczas pacynka siada na ławce zwycięzcy na pozostałą część zajęć.

Skupienie uwagi
Dzieci mające trudność ze skupieniem uwagi mogą zostać poproszone o opiekę nad maskotką podczas całych zajęć. Muszą wówczas odpowiednio reagować za pomocą maskotki na zadania wykonywane w czasie lekcji, odpowiadać głosem maskotki, wybierać kapitanów drużyn w grach itp.

Poprawianie błędów
Wprowadzając nowe słownictwo, struktury lub piosenki, udawaj, że maskotka Annie czegoś nie rozumie, np. głosem bohaterki powtarzaj nowe słownictwo, przekręcając głoski, pomyl się w treści piosenek, podaj błędną odpowiedź na pytanie. Zachęć dzieci, aby pomogły maskotce w udzieleniu prawidłowej odpowiedzi.

Wyprawa fotograficzna
Po wprowadzeniu nowego zestawu słownictwa poproś dzieci o sfotografowanie maskotki Annie na tle przedmiotów, których nazwy dzieci poznały po angielsku, np. mebli. Możecie w tym celu także zrobić wyprawę poza klasę, np. do parku, aby sfotografować osoby wykonujące różne czynności ruchowe. Uczniowie mogą też zabrać maskotkę do domu i zrobić jej zdjęcia w różnych pomieszczeniach, których nazwy poznały itp. Podczas kolejnej lekcji pokaż zdjęcia na ekranie, prosząc dzieci o nazwanie sfotografowanych razem z pacynką przedmiotów czy miejsc. Z tych zdjęć można zrobić słowniczek obrazkowy i udostępnić je na stronie internetowej szkoły lub klasy. Zdjęcia te mogą być także wykorzystane do zrobienia cyfrowego albumu dostępnego na stronie internetowej szkoły lub klasy.

MINIKARTY OBRAZKOWE

W każdej Lekcji 2. rozdziałów głównych uczniowie wykonują minikarty obrazkowe z kluczowym słownictwem. Poniżej przedstawione są propozycje dodatkowych gier z minikartami rozwijających umiejętności mówienia i słuchania oraz pozwalających powtórzyć słownictwo i struktury z danego rozdziału. Gry mogą być wykorzystane na dowolnych zajęciach po uprzednim wprowadzeniu wymaganego materiału językowego. Każde dziecko powinno mieć własny komplet minikart.

Ulubione słowo
Uczniowie grają w parach. Każdy gracz w sekrecie wybiera ulubione słowo z danego zestawu słownictwa i kładzie odpowiednią minikartę obrazkiem do dołu, mówiąc: *It's my favourite word*. Gracze próbują zgadnąć, jakie słowo wybrał przeciwnik i na zmianę zadają sobie pytania, np.: *Is it the kitchen?* Dzieci udzielają odpowiedzi zgodnie z prawdą, np.: *Yes, it is / No, it isn't.* Wygrywa gracz, który pierwszy odgadnie słowo przeciwnika. Następnie uczniowie mogą powtórzyć grę, pracując z innym przeciwnikiem. Można także zagrać w odmianę gry, w której uczeń wybiera np. najtrudniejsze słowo.

Układanie w szeregu
Dzieci grają w parach, odgradzając się książką. Jedno dziecko układa swoje minikarty w rzędzie w dowolnej kolejności, obrazkami do góry, a następnie dyktuje układ kart drugiemu dziecku, np.: *Number one – skirt.* Drugie dziecko układa swoje minikarty w tej samej kolejności. Kiedy ułoży wszystkie osiem kart, dzieci usuwają odgradzającą je książkę i sprawdzają, czy układy kart są identyczne. Następnie uczniowie powtarzają grę, zamieniając się rolami.

Układanie w szeregu bez słów
Zasady gry są takie same jak w poprzedniej grze, ale zamiast dyktować słowa, gracz bezgłośnie opisuje kolejność kart. Drugie dziecko próbuje zgadnąć z ruchu warg, co to za słowo i mówi je na głos. Jeśli nie odgadło, pierwsze dziecko kręci głową przecząco i ponownie powtarza słowo, dopóki drugi uczeń go nie odgadnie. Inną wersją gry może być pokazywanie w milczeniu kolejnych słów za pomocą gestów.

45 sekund
Jedno dziecko z pary wybiera z kilku zestawów dziesięć minikart i układa je na stole. Drugie dziecko ma 45 sekund na zapamiętanie minikart. Następnie odwraca się tyłem i wymienia dziesięć minikart z pamięci. Drugi gracz sprawdza poprawność odpowiedzi. Następnie dzieci zamieniają się rolami. Można też poprosić uczniów o wybranie sześciu minikart dla przeciwnika, który ma zapamiętać zarówno słowa, jak i ich kolejność.

Memory
Grę można przeprowadzić w parach lub grupach do czterech osób. Na stole uczniowie rozkładają przemieszane dwa identyczne zestawy minikart obrazkami do dołu. Następnie gracze na zmianę odkrywają po dwie karty, starając się odnaleźć identyczną parę. Uczeń, który odsłonił minikarty, mówi, co jest na nich widoczne i zbiera karty, jeśli są identyczne. Jeśli są to różne karty, uczeń odkłada je na miejsce. W jednej kolejce gracz odkrywa tylko dwie karty i niezależnie od tego, czy znalazł parę, czy nie, następne dziecko wykonuje ruch. Wygrywa osoba, która zbierze najwięcej par. Dla utrudnienia dzieci mogą grać większą liczbą minikart – z podwójnymi zestawami kart z dwóch lub trzech rozdziałów.

Zaginiona karta
Dzieci grają w parach. Jedno dziecko rozkłada w jednym rzędzie jeden lub dwa różne zestawy minikart obrazkami do góry. Drugie dziecko przygląda się im przez 45 sekund, a następnie odwraca się tyłem. Pierwsze dziecko usuwa jedną z minikart, dla utrudnienia zmieniając układ pozostałych, a drugie odwraca się i mówi, która karta zaginęła. Następnie uczniowie zamieniają się rolami. W dalszych rundach gracze mogą usuwać kilka minikart lub wymieniać jedną kartę na inną.

Snap
W parach każde dziecko kładzie przed sobą swój przetasowany zestaw minikart obrazkami do dołu. Obaj gracze jednocześnie odkrywają po jednej minikarcie. Jeśli obrazki są różne, uczniowie odkrywają kolejne karty. Jeśli zaś obrazki są identyczne, osoba, która pierwsza zawoła: *Snap!*, wygrywa wszystkie karty dotychczas odkryte przez obu graczy i wkłada je na spód swojej talii, obrazkami do dołu. Przegrywa osoba, która jako pierwsza odkryje wszystkie swoje karty.

Happy families
Podziel klasę na czteroosobowe grupy. Każdy gracz przygotowuje ten sam zestaw minikart. Cztery identyczne zestawy zostają przetasowane i rozdane wszystkim członkom grupy po równo, obrazkami do dołu. Gracze nie pokazują nikomu swoich kart. Celem gry jest zebrać „rodzinę", czyli cztery identyczne karty, np. gracz rozpoczynający ma dwie karty z czapką, więc decyduje się zebrać komplet takich czterech kart. W tym celu pyta dowolną osobę z grupy: *Have you got a cap?*, a ona oddaje mu daną kartę, jeśli ją ma, mówiąc: *Yes, I have.* Wówczas uczeń pytający zadaje kolejne pytanie dowolnej osobie, dopóki nie usłyszy: *No, I haven't.* Wtedy osoba, która nie miała danej karty, zadaje pytania dowolnemu członkowi grupy itp. Kiedy gracz zbierze cztery identyczne karty, mówi, np.: *Caps!*, odkłada je na bok i kontynuuje grę. Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej kompletów kart.

Ranking
Pracując indywidualnie, uczniowie układają minikarty z jednego zestawu zgodnie z wybranym kryterium wyjaśnionym w języku polskim, np. od najmniejszego do największego zwierzęcia, od najciekawszego do najmniej interesującego miejsca itp. Następnie w parach uczniowie porównują swoje odpowiedzi. Poproś różne pary, aby przedstawiły całej klasie swoje rankingi, opisując różnice oraz podobieństwa.

Gra planszowa
W małych grupach dzieci układają w szeregu kilka różnych zestawów minikart, tworząc grę planszową. Następnie rzucają kostką na zmianę i przesuwają swoje pionki o liczbę wyrzuconych oczek. Kiedy staną na danej minikarcie, czyli na polu, mówią, co przedstawia obrazek. Jeśli się pomylą, tracą kolejkę. Wygrywa osoba, która pierwsza dojdzie do ostatniej minikarty.

Strusi taniec
Podziel dzieci na pary. Każde dziecko wybiera w sekrecie jedną minikartę i chowa ją za plecami, obrazkiem zwróconą na zewnątrz. W parach dzieci stają przed sobą, najlepiej z dala od ławek, i próbują zajrzeć za plecy przeciwnika, aby zobaczyć, jaką kartę trzyma. Wygrywa osoba, która pierwsza zawoła słowo wybrane przez przeciwnika.

Kto pierwszy?
Dzieci rozkładają przed sobą na ławkach własny zestaw minikart obrazkami do góry. Powiedz: ***First one to touch … (a cow)!*** Dzieci starają się jak najszybciej dotknąć właściwej karty i wołają: *Me!* Gra może być przeprowadzona w grupach czteroosobowych: jedna osoba wydaje polecenia, a pozostałe pośpiesznie dotykają właściwej karty. Uczniowie mogą zbierać punkty za bycie pierwszym w danej kolejce. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów w każdej grupie.

Karty obrazkowe do kursu *Bugs Team* obejmują kluczowe słownictwo z *Książki ucznia*. Zestaw liczy 103 karty. Propozycje wykorzystania kart na zajęciach znajdują się w notatkach do poszczególnych lekcji, ale dodatkowo nauczyciel może wykorzystać poniższe gry z kartami na dowolnych zajęciach, po uprzednim wprowadzeniu słownictwa zilustrowanego na kartach. Dodatkowo sekcja *Karty wyrazowe* zawiera więcej pomysłów na wykorzystanie kart obrazkowych, gdzie mogą one stanowić alternatywę dla kart wyrazowych.

Wstań, jeśli to prawda
Pokaż na chwilę obrazek na jednej karcie z danego zestawu słownictwa. Następnie odwróć tę kartę tyłem. Powiedz prawdziwe lub fałszywe zdanie na temat znajdującego się na niej obrazka, np.: ***The desk is black.*** Uczniowie wstają, jeśli uważają, że zdanie jest prawdziwe, a pozostają na krzesłach, jeśli uznają, że zdanie jest fałszywe. Pokaż obrazek, żeby sprawdzić odpowiedzi. Możesz przyznawać po punkcie za prawidłową reakcję. Ochotnicy przejmują twoją rolę i mówią zdania na temat obrazków, a klasa odpowiednio reaguje.

Podaj dalej
Usiądź lub stań z dziećmi w kręgu. Pokaż kartę obrazkową dziecku po twojej prawej stronie. Zapytaj: ***What's this?*** Dziecko odpowiada: *It's a ...*, odbiera do ciebie kartę i przeprowadza podobny dialog z uczniem po swojej prawej stronie itd.

Uczniowie przekazują sobie kolejno kartę, zadając pytania i udzielając odpowiedzi, aż karta wróci do ciebie. Aby nadać szybsze tempo zabawie, wręczaj równocześnie różne karty kilkorgu uczniom, aby przekazywali je sobie w kręgu w różnych kierunkach, zadając pytania i odpowiadając na nie. W zależności od ćwiczonego słownictwa pytania mogą zawierać różne struktury, np.: *Have you got …? Can you …? Do you ...? Is there a …? I want to go to the …*

Zgadywanka
Pokaż jeden zestaw kart uczniom, przetasuj karty i odwróć je grzbietem do klasy rozłożone w wachlarz. Wskaż pierwszą kartę i zapytaj: ***What have I got here? Can you guess?*** Dzieci zgłaszają się i pytają: *Is it a/an ...?*, dopóki ktoś nie odgadnie prawidłowo. Pokaż dany obrazek klasie i wręcz tę kartę osobie, która ją odgadła. Kontynuuj zabawę, prosząc dzieci o odgadnięcie, co przedstawiają kolejne karty. Pogratuluj osobom, które odgadły jako pierwsze i poproś, aby pokazały wszystkim otrzymane karty. Klasa opisuje, co przedstawiają obrazki.

Left, right, up, down
Wprowadź komendy: *left, right, up, down* i odgrywaj je wspólnie z uczniami, przesuwając obie ręce w odpowiednim kierunku. Stojąc twarzą do klasy, pokazuj gesty w lustrzanym odbiciu, aby uczniowie przesuwali ręce w swoje prawo lub lewo, zgodnie z poleceniem. Następnie wybierz w sekrecie kartę obrazkową lub wyrazową z danego zestawu i schowaj ją za podręcznikiem. Poproś ochotnika, aby podał kierunek, np.: *up.* Wówczas wysuń kawałek karty w odpowiednim kierunku. Po pokazanym / odsłoniętym fragmencie karty uczniowie starają się rozpoznać, co przedstawia obrazek, lub próbują odczytać wyraz. Jeśli nie potrafią tego zrobić, kolejny ochotnik wybiera kierunek, w którym przesuniesz kartę. Kontynuuj zabawę z innymi kartami z danego zestawu.

Test pamięci
Umieść karty obrazkowe z jednego zestawu na tablicy i ponumeruj je 1–8. Dzieci przyglądają się kartom przez 30 sekund, starając się zapamiętać kolejność obrazków. Następnie odwróć karty obrazkami do tablicy. Zapytaj: ***What's number (6)?*** Uczniowie z pamięci odpowiadają, co kryje się na karcie oznaczonej danym numerem.

Wskazywanie
Umieść kilka kart obrazkowych wybranych z kilku zestawów słownictwa w różnych miejscach klasy. Mów zdania na temat jednego z obrazków, np. ***It's a part of my body. I've got ten of those. I can play the guitar with them.*** Kiedy dzieci są pewne, która karta jest opisywana, wskazują ją i podają odpowiedź, np. *It's a finger.*

Kontury
Do gry wykorzystaj karty obrazkowe, które dzieciom są już dobrze znane. Przed zajęciami połóż na karty obrazkowe z danego zestawu prześwitujący papier, np. do pieczenia, i przerysuj czarnym flamastrem kontury zilustrowanych przedmiotów lub zwierząt. Następnie pokaż kolejno same przerysowane kontury i poproś, aby uczniowie odgadli, co one przedstawiają. Nie zdradzaj, czy odpowiedzieli prawidłowo. Na koniec wręcz różnym uczniom lub parom uczniów pasujące karty obrazkowe. Pokazuj kontury, a uczniowie trzymający karty wstają, jeśli uważają, że pokazujesz kontury pasujące do ich karty oraz podają właściwe słowo.

Karty wyrazowe zawierają kluczowe słownictwo z głównych rozdziałów podręcznika. Karty wyrazowe mogą służyć do wprowadzania graficznego zapisu słownictwa z danego zestawu i do nauki czytania. Poniżej przedstawiono ćwiczenia i gry z kartami wyrazowymi. W notatkach nauczyciela w rozdziałach głównych znajdują się sugestie, kiedy warto je zastosować, ale mogą być także wykorzystywane na innych lekcjach lub ich etapach. Jak zaznaczono niżej, w niektórych grach potrzebne są dodatkowo karty obrazkowe.

Pierwsze litery
Umieść zestaw kart obrazkowych na tablicy. Stojąc twarzą do klasy wysuwaj zza podręcznika powoli w swoją prawą stronę kartę wyrazową z tego samego zestawu. Dzieci zgadują po początkowych literach, co to za wyraz. Następnie ochotnik przypina do tablicy kartę wyrazową obok pasującej karty obrazkowej. Kontynuuj czynności, aż wszystkie karty wyrazowe zostaną umieszczone na tablicy.

Niepasujący wyraz
Umieść na tablicy w jednym rzędzie cztery karty wyrazowe, np. *kitchen, bedroom, salad, bathroom.* Uczniowie decydują, który wyraz nie pasuje do pozostałych i podają powód, np.: *The salad. It's food. The kitchen, bedroom and bathroom are rooms in the house.*

Klasyfikowanie
Narysuj na tablicy tabelę z tyloma kolumnami, ile zestawów słownictwa chcesz powtórzyć, i przygotuj analogiczne zestawy kart wyrazowych. W nagłówku umieść kategorię każdego zestawu, np.: *rooms in the house, places in the city, animals.* Wręcz po jednej karcie wyrazowej każdemu uczniowi. Uczniowie podchodzą do tablicy po dwie lub trzy osoby naraz i razem ustalają, do których kategorii należą wyrazy, które otrzymali. Następnie umieszczają karty we właściwych kolumnach. W tym ćwiczeniu karty wyrazowe można zastąpić kartami obrazkowymi.

Pary
Wręcz ośmiorgu dzieciom (lub w dużej klasie ośmiu parom dzieci) po jednej karcie wyrazowej wybranej z dowolnego zestawu słownictwa, a kolejnym ośmiorgu po jednej karcie obrazkowej z tego samego zestawu. Dzieci trzymające karty wyrazowe nie pokazują nikomu swoich kart. Uczniowie z kartami obrazkowymi podchodzą pojedynczo do uczniów mających karty wyrazowe, pokazują ilustrację na swojej karcie i pytają: *Excuse me, have you got (a funfair)?* Jeśli karta obrazkowa pasuje do karty wyrazowej zapytanego dziecka, obie osoby stają razem. Gra kończy się, kiedy wszyscy staną w parach.

Czytanie z ruchu warg
Umieść karty wyrazowe lub obrazkowe na tablicy. Bezgłośnie wymów słowo przedstawione na wybranej karcie, wyraźnie ruszając ustami. Uczniowie próbują odczytać z ruchu twoich warg, co to za słowo, i wskazują odpowiednią kartę.

Memory
Umieść w kolumnie po lewej stronie tablicy zestaw kart wyrazowych, a po prawej pasujący zestaw kart obrazkowych. Karty powinny być przetasowane i przypięte grzbietem do góry. Ponumeruj karty w każdym zestawie liczbami 1–8. Podziel klasę na dwie drużyny. Różni przedstawiciele obu drużyn na zmianę proszą o odwrócenie jednej karty obrazkowej i jednej wyrazowej w celu znalezienia pary, mówiąc, np.: *Left – card number 3, Right - card number 8.* Odwróć karty. Drużyna wybierająca te karty, podaje słowo zilustrowane na karcie obrazkowej i odczytuje wyraz z karty wyrazowej. Jeśli karty tworzą parę, wręcz je zgadującej drużynie. Jeśli nie pasują do siebie, zostaw je na miejscu, ponownie odwrócone obrazkiem lub wyrazem w stronę tablicy. Zabawę wygrywa drużyna, która zdobędzie więcej par kart.

Muzyczne karty
Dzieci siadają lub stają w kręgu. Rozdaj karty obrazkowe i/lub wyrazowe z wybranego zestawu różnym dzieciom. Odtwórz nagranie niedawno poznanej piosenki z *Książki ucznia*. Dzieci przekazują sobie karty zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Kiedy zatrzymujesz muzykę, dzieci pokazują wszystkim kartę, którą akurat trzymają, i mówią, co przedstawia ilustracja, lub odczytują wyraz. Następnie gra jest wznawiana.

Gdzie jest karta?
Rozmieść karty wyrazowe lub obrazkowe z jednego zestawu w różnych miejscach klasy. Zapytaj*:* ***Where's the (foal)?*** Dzieci odpowiadają, wskazując właściwą kartę i mówiąc: *It's here.* Ochotnicy przejmują twoją rolę i zadają pytania o różne karty.

Tajemnicze gesty
Podziel klasę na dwie drużyny. Przedstawiciel każdej drużyny wychodzi na środek klasy i staje twarzą do pozostałych uczniów. Stań za przedstawicielami i za ich głowami, pokaż kartę wyrazową lub obrazkową reszcie klasy. Uczniowie za pomocą gestów w milczeniu pokazują, co znajduje się na karcie. Ten przedstawiciel, który pierwszy odgadnie słowo, zdobywa punkt dla swojej drużyny. W grze można wykorzystywać jednocześnie karty z różnych zestawów. W każdej rundzie na środek powinni wychodzić inni przedstawiciele drużyn.

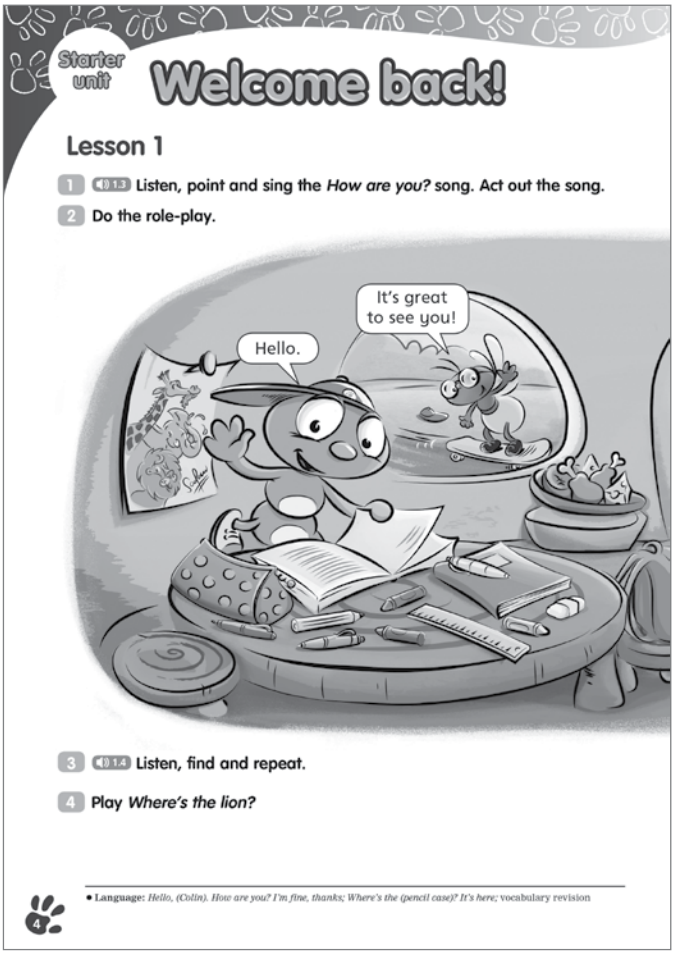
Brakujące karty
Umieść jeden lub dwa zestawy kart wyrazowych lub obrazkowych na tablicy. Uczniowie przyglądają się im przez 30 sekund. Następnie powiedz: ***Close your eyes*** lub: ***Turn around.*** Uczniowie odpowiednio reagują. W tym czasie usuń dwie karty. Następnie powiedz: ***Look at the board. Which cards are missing?*** Uczniowie mówią, których dwóch kart brakuje. Dla utrudnienia możesz także przestawiać pozostałe karty lub wymienić dwie karty na inne.

Lekcja 1

Cele:
przywitanie się; zadawanie pytań o samopoczucie i udzielanie na nie odpowiedzi; przypomnienie słownictwa z podręcznika *Bugs Team 1*; śpiewanie piosenki

Główne słownictwo i struktury:
Hello, I'm (Colin). How are you? I'm fine, thanks; Where's the (pencil case)? It's here.; słownictwo z poziomu *Bugs Team 1.*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu; *maskotka Mrówka Annie; *miękka piłka



- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Zachęć uczniów, aby odpowiedzieli: *Hello, teacher.*
- Jeśli jest to nowa klasa, przedstaw się: ***I'm …*** Poproś dzieci, aby kolejno wstawały i przedstawiały się: *I'm (Oliwia).* Zachęć wszystkich, aby witali się wzajemnie: *Hello, (Oliwia).* Jeśli znasz już uczniów, poproś tylko o przywitanie każdej osoby.
- Pokaż kolejno karty z wizerunkami bohaterów *Bugs Team*, znanych dzieciom z poprzedniej klasy: Gąsienicą Colinem, Biedronką Lucy, Świetlikiem Garym i Pszczółką Bellą. Pytaj dzieci o każdą postać: ***Who's this? Is Colin a bee or a caterpillar?*** itp. Przypomnij, że zwierzątka należą do klubu *Bugs Team.* Następnie umieść karty w różnych miejscach klasy.
- CD1 1 Powiedz: ***Let's listen to a song*** i przyłóż dłoń do ucha. Odtwórz piosenkę *Good morning.* Dzieci słuchają piosenki i odgrywają jej treść razem z tobą, naśladując twoje gesty.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Ustaw dzieci w kręgu. Rzuć miękką piłką do jednego ucznia, mówiąc: ***Hello, (Piotrek). It's great to see you.*** Uczeń łapie piłkę i jak najszybciej odrzuca ją do innej osoby, witając się z nią w analogiczny sposób. Celem gry jest, aby każdy otrzymał piłkę jeden raz, a piłka nie upadła. Jeśli ktoś rzuci piłkę do osoby, która już wcześniej rzucała, lub jeśli ktoś nie złapie piłki, to wykonuje jeden przysiad i kontynuuje zabawę.

1 Listen, point and sing the *How are you?* song. Act out the song. strona 4

- Umieść karty z wizerunkami bohaterów kursu w różnych miejscach klasy. Powiedz: ***Point to (Bella).*** Dzieci wskazują odpowiednie karty. Zachęć uczniów, aby przywitały się z każdym zwierzątkiem: *Hello, (Bella)!* Pokazuj każde zwierzątko za pomocą gestów (patrz opis w scenariuszu piosenki) i poproś dzieci, aby naśladowały twoje ruchy.
- Następnie zapytaj po polsku, co jeszcze mówimy, kiedy witamy się z osobami, których jakiś czas nie widzieliśmy. Wysłuchaj odpowiedzi i wyjaśnij, że za chwilę dzieci dowiedzą się z piosenki, co jeszcze mówimy, witając się w języku angielskim.
- CD1 3 Podaj hasło: ***Ding-dong. Time for a song.*** Następnie powiedz: ***Listen and point***, przykładając dłoń do ucha i wskazując karty z wizerunkami bohaterów znajdujące się w różnych miejscach klasy. Odtwórz nagranie piosenki. Dzieci wskazują odpowiednie postacie. Powtórz zwroty z piosenki (*How are you? I'm fine, thanks. It's great to see you.)* i zachęć dzieci, aby odgadły ich znaczenie.
- Powiedz: ***Listen and sing the How are you? song.*** Odtwórz nagranie i odgrywaj treść piosenki za pomocą odpowiednich gestów. Dzieci śpiewają piosenkę i naśladują twoje ruchy.

2 Do the role-play. strona 4

- Podaj hasło sygnalizujące przejście do innej czynności na lekcji: ***Look, look, look. Open the book.*** Podaj numer strony. Dzieci otwierają książki. Wyjaśnij, że po wakacjach zwierzątka zbierają się w klubie *Bugs Team* i witają się ze sobą.
- Odczytuj kolejno wypowiedzi postaci z obrazka. Dzieci wskazują właściwe zwierzątko. Następnie podawaj zwroty w przypadkowej kolejności. Uczniowie mówią głośno imię postaci, która wypowiada dany zwrot.
- Powiedz: ***Tick tock – Time to talk***, wskaż uczniów i pokaż czynność mówienia ruchem dłoni. Powiedz: ***Let's do the role-play*** i wyjaśnij, że dzieci będą odgrywały scenkę, w której uczestniczą bohaterowie podręcznika. Zaproś ochotnika na środek klasy i wręcz mu kartę z wizerunkiem Gary'ego. Sam/sama trzymaj kartę z wizerunkiem Colina. Przeprowadź z ochotnikiem następujący dialog: Nauczyciel/Colin: ***Hello, Gary. How are you?*** Uczeń/Gary: *I'm fine, thanks. It's great to see you.*
- Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobny dialog. Wręczaj im karty z wizerunkami różnych bohaterów podręcznika.
- W parach uczniowie odgrywają dialog. Mogą także używać swoich prawdziwych lub wymyślonych imion.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel dzieci na cztery grupy: *Caterpillars, Ladybirds, Glow-worms, Bees.* Ustaw każdą grupę w innej części klasy. Wydawaj polecenia, przypominając uczniom słownictwo związane z najbliższym otoczeniem, np. ***Caterpillars, go to the window; Ladybirds, touch your noses; Bees, find three pencils***, itp. Następnie

poproś każdą grupę o wymyślenie poleceń i wydanie ich pozostałym grupom, które odpowiednio na nie reagują.

3 Listen, find and repeat. strony 4–5

- Wskaż na obrazku ze stron 4-5 przedmioty, bohaterów oraz "zdjęcie" rodziny Lucy. Sprawdź, które nazwy uczniowie pamiętają z poprzedniego poziomu podręcznika, pytając: ***What school objects/toys/food/animals/family members can you see?*** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci.
- CD1 4 Powiedz: ***Listen, look and find***. Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym pytaniu. Uczniowie znajdują dany element obrazka i wskazują go.
- Powiedz: ***Repeat and point.*** Odtwórz nagranie ponownie, robiąc pauzę po każdym dialogu. Uczniowie powtarzają dialogi oraz wskazują elementy obrazka. Zwróć uwagę dzieci na to, że mówimy: *he* oraz *she* w odniesieniu do ludzi i bajkowych postaci, takich jak bohaterowie podręcznika, a *it* w przypadku przedmiotów, zwierząt, jedzenia, itp.
- Zadawaj pytania o kolory przedmiotów przedstawionych na dużym obrazku, np.: ***What colour is the (ruler)?*** Uczniowie odpowiadają: *It's (yellow).*

4 Play *Where's the lion?* strony 4–5

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. ***Let's play a game!*** Podziel dzieci na pary i pokaż im, że powinny mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Zapytaj: ***Where's the lion?*** Dzieci odnajdują lwa i wskazują go, mówiąc: *It's here.* Osoba, która jako pierwsza z pary wskaże właściwy element, zdobywa jeden punkt. Drugi punkt może zdobyć, dodając zdanie na temat danego przedmiotu, postaci lub zwierzęcia, np. *It's big. It's brown.* Możesz też zadawać pytania każdemu uczniowi z pary na zmianę.
- Po pięciu pytaniach ochotnicy przejmują twoją rolę.
- Uczniowie kontynuują zabawę w grupach trzyosobowych. Jedno dziecko zadaje pytania pozostałym dwóm osobom – naraz lub kolejno – a one wskazują dane przedmioty, zwierzęta lub postaci – oraz próbują budować dodatkowe zdania na ich temat, zdobywając przy tym punkty. Po czterech pytaniach uczestnicy zamieniają się rolami.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Podaj dalej* kartami z wizerunkami bohaterów podręcznika. Wręcz jednemu uczniowi kartę np. z Biedronką Lucy i powiedz: ***Hello, Lucy. How are you?*** Uczeń odpowiada: *I'm fine, thanks. It's great to see you,* a następnie przekazuje kartę kolejnej osobie, którą teraz on sam wita, mówiąc *Hello, Lucy* itd. Szczegółowy opis gry w *Banku gier* na s. 15.

- Unieś dwie karty z wizerunkami bohaterów podręcznika i pokaż, że postacie się witają. Podawaj początek każdego zdania, a dzieci dopowiadają resztę: ***Hello,*** *(Bella)****.*** ***How*** *(are you?)****, I'm*** *(fine, thanks)****, It's great*** *(to see you)****.***
- CD1 2 Powiedz: ***Let's listen to a song***. Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci słuchają piosenki. Zachęć je, aby odgrywały treść piosenki razem z tobą.
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Welcome back!, Lekcja 1.: ćw. 1–2, s. 3.

CD1 1

Good morning
Hello, Bugs Team! (dzieci machają rękami)
It's great to see you. (dzieci unoszą ręce w geście radości)
Lucy, Colin, Gary, Bella (dzieci machają odpowiednim postaciom z kart)
We love to learn with you! (dzieci kładą ręce na sercu)

CD1 3

How are you?
Hello, Colin. (dzieci wykonują palcami wskazującymi ruch gąsienicy)
How are you? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)
I'm fine, thanks. (dzieci unoszą kciuki)
It's great to see you! (dzieci unoszą ręce w geście radości)

Hello, Lucy. (dzieci rozkładają ramiona, naśladując ruch skrzydełek biedronki)
How are you? (jw.)
I'm fine, thanks. (jw.)
It's great to see you! (jw.)

Hello, Gary. (dzieci udają, że świecą latarką, pokazując świetlika)
How are you? (jw.)
I'm fine, thanks. (jw.)
It's great to see you! (jw.)

Hello, Bella. (dzieci zginają ręce w łokciach, naśladując ruch skrzydełek pszczoły)
How are you? (jw.)
I'm fine, thanks. (jw.)
It's great to see you! (jw.)

CD1 4

1 *Where's the pencil case?* (pauza) *It's here.*
2 *Where's the bike?* (pauza) *It's here.*
3 *Where's the elephant?* (pauza) *It's here.*
4 *Where's the banana?* (pauza) *It's here.*
5 *Where's grandma?* (pauza) *She's here.*
6 *Where's the schoolbag?* (pauza) *It's here.*
7 *Where's the skateboard?* (pauza) *It's here.*
8 *Where's the cheese?* (pauza) *It's here.*
9 *Where's daddy?* (pauza) *He's here.*
10 *Where's the giraffe?* (pauza) *It's here.*

CD1 2

Have a great day
Let's finish the lesson. (dzieci wstają)
That's all for today. (dzieci rozkładają ręce)
Goodbye boys and girls (dzieci machają kolegom i koleżankom)
Have a great day. (dzieci przybijają piątkę z kolegą/koleżanką)

Lekcja 2

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie dni tygodnia; przypomnienie słownictwa i struktur z podręcznika *Bugs Team 1*

Główne słownictwo i struktury:
Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday; Today is (Monday); I like (Saturday); I can see (a skateboard); kolory

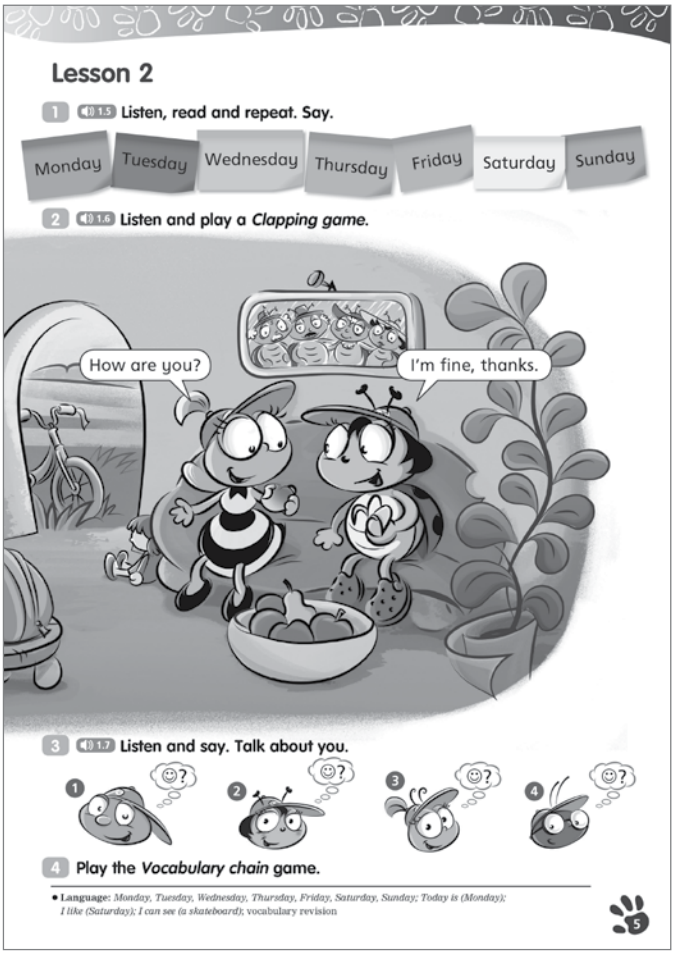
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu; karty wyrazowe z nazwami dni tygodnia; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

- Pokaż kartę z wizerunkiem Gąsienicy Colina i powiedz: ***Hello.*** Zachęć dzieci, aby przywitały bohatera słowami: *Hello, Colin. How are you?* Odpowiedz w jego imieniu: ***I'm fine, thanks. It's great to see you.*** Trojgu ochotnikom wręcz po jednej karcie z wizerunkami pozostałych bohaterów podręcznika. Klasa powtarza dialog, jak wyżej, z ochotnikami odgrywającymi role postaci.
- CD1 3 Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Poproś o wskazanie różnych przedmiotów, których nazwy były przypomniane na poprzedniej lekcji, np. ***Point to a school bag.*** Następnie sam wskazuj przedmioty, a dzieci odgadują, jakie polecenie wykonujesz, np. *Point to a ruler.*

1 Listen, read and repeat. Say. strona 5

- Powiedz po angielsku nazwy siedmiu dni tygodnia. Za każdym razem pokazuj najpierw na palcach, który to dzień tygodnia, a następnie podnoś odpowiednią kartę, np. powiedz: *Monday,* pokazując jeden palec, a następnie podnieś kartę z wyrazem *Monday.* Powtórz zadanie, prosząc dzieci, aby pokazywały kolejność dni tygodnia na palcach. Wręczaj wybranym uczniom kolejne karty wyrazowe, prosząc, aby kolejno umieszczali je na tablicy.
  Ciekawostka: w niektórych częściach świata tydzień zaczyna się od poniedziałku (styl zasadniczo przyjęty w Europie), a w niektórych od niedzieli. Nazwy: „czwartek" i „piątek" w języku polskim pochodzą właśnie od kolejności tych dni po niedzieli i zakładają, że pierwszym dniem tygodnia jest poniedziałek.
- CD1 5 Podnieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Zachęć uczniów, aby wspólnie z tobą dokończyli hasło: *Open the book.* Podaj numer strony. Wskaż kolorowe karteczki z nazwami dni tygodnia i powiedz: ***Listen, read and repeat.*** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają, śledzą kolejne wyrazy wzrokiem i powtarzają nazwy dni tygodnia, na koniec mówiąc, jaki jest dziś dzień. Powtórz czynności dwukrotnie, zachęcając dzieci, aby powtarzały nazwy dni tygodnia na różne sposoby, np. za pierwszym razem cicho, za drugim głośno.


Lesson 2

1 1.5 Listen, read and repeat. Say.

Monday Tuesday Wednesday Thursday Friday Saturday Sunday

2 1.6 Listen and play a *Clapping game.*

How are you?

I'm fine, thanks.

3 1.7 Listen and say. Talk about you.

4 Play the *Vocabulary chain* game.

• Language: Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday; Today is (Monday); I like (Saturday); I can see (a skateboard); vocabulary revision

5

- Powiedz: ***Point and say.*** Dzieci wskazują kolejne dni tygodnia i chórem nazywają je. Następnie poproś ochotnika, aby umieszczone na tablicy karty wskazywał w przypadkowej kolejności; cała klasa odczytuje wskazane nazwy dni tygodnia.
- Zapytaj o kolory karteczek z nazwami dni tygodnia znajdującymi się w podręczniku, np. ***What colour is Monday?*** Dzieci odpowiadają. Ochotnicy przejmują twoją rolę.

2 Listen and play a *Clapping game*.

- CD1 6 Unieś książkę i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Zachęć uczniów, aby wspólnie z tobą dokończyli hasło: ***Let's play a game!*** Poproś ochotnika, by stanął naprzeciw ciebie. Odtwórz nagranie. Klaszcz rytmicznie na przemian we własne dłonie i w dłonie ochotnika. Powtórz zabawę, zachęcając wszystkich, aby nazywali dni tygodnia razem z nagraniem.
- Dzieci wstają i kontynuują zabawę w parach, jednocześnie klaszcząc i mówiąc rymowankę razem z nagraniem. Zachęć uczniów do wymyślenia własnego układu z klaskaniem, mogą np. klaskać o kolana, w obie dłonie kolegi lub pojedynczo, dodać obroty itp. Na koniec ochotnicy mogą zademonstrować swoje układy całej klasie.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Siedmioro ochotników staje w rzędzie na środku klasy. Rozdaj każdemu losowo po jednej karcie wyrazowej z nazwą dnia tygodnia. Pozostali uczniowie ustawiają ochotników we właściwej kolejności, wydając im polecenia po angielsku, np. *Julia, number one.* Kiedy wszyscy się ustawią, klasa odczytuje kolejno nazwy dni tygodnia. Następnie wyznaczony przez ciebie ochotnik chowa swoją kartę za plecami. Klasa wymienia kolejno nazwy dni tygodnia, w tym nazwę dnia z brakującej karty. W każdej kolejnej rundzie następny ochotnik chowa kartę aż do momentu, kiedy żadna karta nie będzie widoczna i cała klasa będzie musiała podać wszystkie nazwy dni tygodnia z pamięci.

ZADANIE RUCHOWE

Ustaw dzieci w rzędy pomiędzy ławkami. Umieść karty wyrazowe z nazwami dni tygodnia na przeciwległych krańcach klasy. Podawaj nazwy dni tygodnia i pokazuj na palcach, który dzień występuje w kolejności przez ciebie wskazanej, np. przy *Thursday* wyciągnij cztery palce. Zadaniem dzieci jest wykonać tyle kroków w stronę karty, ile pokazujesz palców, np. jeśli karta znajduje się na przodzie klasy, robią kroki w przód, jeśli z tyłu, robią kroki w tył. W kolejnej rundzie, przy każdym kroku, dzieci powtarzają nazwę danego dnia tygodnia, np. przy *Tuesday* robią dwa kroki, mówiąc: *Tuesday, Tuesday.* Ochotnicy przejmują twoją rolę i podają nazwy dni tygodnia oraz pokazują ich kolejność na palcach.

3 Listen and say. Talk about you.

- CD1 7 Wskaż kolejno na obrazkach bohaterów podręcznika. Dzieci podają ich imiona. Powiedz: ***Listen.*** Odtwórz nagranie, najpierw całości, a potem zatrzymuj je po kwestii wypowiadanej przez każdą postać. Zapytaj: ***What does (Colin) say?*** Dzieci powtarzają kwestie postaci.
- Powtórz wypowiedź jednej z postaci, np. ***I like Tuesday and Friday.*** Zapytaj: ***Who's this?*** Uczniowie wymieniają odpowiednią postać, np. *Bella.*
- Wskaż siebie i podaj dni tygodnia, które lubisz. Następnie zapytaj kilkoro dzieci: ***What day do you like?*** Dzieci odpowiadają: *I like …*
- Powiedz hasło: ***Tick tock*** i zachęć dzieci, aby dokończyły: *Time to talk.* Podziel klasę na pary i poproś uczniów, aby powiedzieli sobie wzajemnie, które dni tygodnia lubią. Następnie uczniowie zmieniają pary i powtarzają zadanie.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi kartami wyrazowymi z nazwami dni tygodnia w *Pierwsze litery*. Opis gry w *Banku gier* na s. 12.

4 Play the *Vocabulary chain* game. strona 4–5

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Wybierz pięcioro ochotników i pokaż zasady gry. Jedna osoba wskazuje dowolny element obrazka na s. 4–5 i mówi, np.: *I can see a lion.* Pozostali członkowie grupy odnajdują dany element i wskazują go. Następnie druga osoba powtarza zdanie pierwszej i dodaje kolejny element: *I can see a lion and a grandma.* Gra jest kontynuowana w podobny sposób. Kiedy ktoś zapomni zdanie, pozostałe osoby pomagają. Gra kończy się, kiedy nikt nie jest już w stanie powtórzyć całej sekwencji.
- Podziel klasę na grupy pięcio-, sześcioosobowe. Grupy grają w *Vocabulary chain*, stosując się do wprowadzonych zasad.

- Pokazuj kolejno karty wyrazowe z nazwami dni tygodnia zwrócone wyrazami do ciebie. Uczniowie zgadują, która nazwa dnia tygodnia jest zapisana na każdej karcie. Umieść karty z odgadniętymi nazwami dni tygodnia na tablicy.
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Welcome back!, Lekcja 2.: ćw. 1–2, s. 4.

CD1 5

Monday … Tuesday … Wednesday … Thursday … Friday … Saturday … Sunday.

Today is …

CD1 6

Monday, Tuesday,
Wednesday, Thursday,
Friday, Saturday, Sunday!

Monday, Tuesday,
Wednesday, Thursday,
Friday, Saturday, Sunday!

Monday, Tuesday,
Wednesday, Thursday,
Friday, Saturday, Sunday!

Monday, Tuesday,
Wednesday, Thursday,
Friday, Saturday, Sunday!

CD1 7

1 **Colin:** *I like Monday and Thursday.*
2 **Lucy:** *I like Saturday and Sunday.*
3 **Bella:** *I like Tuesday and Friday.*
4 **Gary:** *I like Wednesday and Saturday.*

Lekcja 3

Cele:
słuchanie historyjki; śpiewanie piosenki i odgrywanie scenki

Główne słownictwo i struktury:
detective, necklace, badge, dragonfly, ant; What's your name? I'm (Annie the Ant); Where's (my necklace)?; I want to be (a detective).

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu; *karty wyrazowe z nazwami dni tygodnia; *papierowe pacynki – bohaterowie kursu z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

- Pokaż karty z wizerunkami bohaterów podręcznika. Dzieci nazywają postaci.
- CD1 3 Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Unieś kciuk i wymień pierwszą sylabę nazwy pierwszego dnia tygodnia: ***Mon …*** Dzieci kończą słowo: … *day.* Odliczaj na palcach kolejne sylaby, a dzieci podają nazwy kolejnych dni. Na tablicy umieść w przypadkowej kolejności karty wyrazowe z nazwami dni tygodnia i poproś ochotników o ich prawidłowe uszeregowanie. Na koniec powiedz: ***Today is …***, a uczniowie podają odpowiedni dzień. Ochotnik podchodzi do tablicy i wskazuje właściwą kartę.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Wylosuj jedną z kart wyrazowych z nazwami dni tygodnia i powiedz entuzjastycznie: ***I like (Wednesday).*** Wszystkie dzieci, które lubią ten dzień wstają i powtarzają zdanie. Powtórz czynności, prosząc ochotników o losowanie dni tygodnia i budowanie zdania. Reszta klasy odpowiednio reaguje, jeśli lubi ten sam dzień tygodnia.

1 Listen to the story. Point. strony 6–7

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz: ***Three, two, one. It's story time.*** Powiedz: ***Open your book.*** Podaj numer strony. Wskazuj kolejne postaci na obrazku 1., pytając: ***Who's this?*** Uczniowie odpowiadają: *Colin, Bella, Gary, Lucy.* Wskaż piłkę i zapytaj: ***What's this?*** (*ball*) ***What colour is the ball?*** (*red*)
- Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: ***Guess what happens in the story.*** Zachęć dzieci, aby odgadywały w języku polskim, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- CD1 8 Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz nagranie i poproś uczniów, aby podczas słuchania wskazywali odpowiednie obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki, zadawaj uczniom pytania i proś o dokończenie zdań, aby

sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów, ewentualnie, jeśli to konieczne, po polsku. *Możesz porozmawiać z dziećmi po polsku o tym, że w bajkach sroki są często przedstawiane jako złodziejki świecidełek. W rzeczywistości jednak rzadko się zdarza, aby ptaki interesowały się błyskotkami.

Przykładowe pytania/zdania:

1 ***What day is it?*** *(Saturday)* ***The Bugs are playing*** *(football).* ***Do they hear noise?*** *(yes)*
2 ***The Bugs find an*** *(ant).* ***What's her name?*** *(Annie)* ***Is Annie happy?*** (*No. She's sad.*) ***What is lost?*** *(a necklace)* ***Is the necklace shiny and new?*** *(yes)*
3 ***Can the Bugs find the necklace?*** *(no)* ***Who says 'Perhaps a thief has got your necklace'?*** *(Bella)*
4 ***Is the detective a glow-worm?*** *(no)* ***Is he a dragonfly?*** *(yes)* ***What's his name?*** *(Danny)* ***Who says 'You need to look for clues'?*** *(Danny)*
5 ***Who finds a clue?*** *(Danny)* ***What is it?*** *(a bird)*
6 ***What does Danny find in the tree?*** *(a nest)*
7 ***What does Danny find in the nest?*** *(the necklace)* ***What does Annie say?*** *(Thank you)* ***Who is the thief?*** *(a bird)* ***Who wants to be a detective?*** *(Colin and Lucy)*
8 ***Who gets badges from Danny?*** *(the Bugs)* ***Are the badges shiny and new?*** *(yes)*
9 ***Who can join the Bugs Team?*** *(Danny and Annie)* ***Danny and Annie get*** *(caps).*

2 Make the Bugs puppets. Act out the story.

- Pokaż gotowe papierowe pacynki-bohaterów podręcznika. Zapytaj: ***How many Bugs are in the Bugs Team?*** i policz głośno razem z dziećmi: *one*, *two*, *three*, *four*, *five*, *six*. Powiedz: ***Let's make the Bugs puppets.*** Powiedz dzieciom, żeby wyjęły szablon pacynek z *Zeszytu ćwiczeń* i przygotowały nożyczki. Pokaż im, jak wyciąć pacynki oraz otwory na palce, a następnie jak zgiąć dolne części pacynek tak, aby móc je założyć na rękę. Pomóż dzieciom w wycinaniu.

Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, przygotowują sześć własnych pacynek w formie kart, na każdej rysując charakterystyczną cechę danej postaci, np. but Colina, okulary Gary'ego, kropki Lucy, paski Belli, lupę Danny'ego, czułki Annie.

- Powiedz: ***Show me the dragonfly!*** i unieś odpowiednią pacynkę. Zapytaj pacynkę jednego z uczniów: ***What's your name?*** Uczniowie odpowiadają chórem: *I'm Danny.* Powtórz zadanie z pozostałymi pacynkami.
- CD1 8 Powiedz: ***Act out the story*** i unieś pacynki. Wyjaśnij, że podczas słuchania historyjki dzieci powinny: unosić odpowiednie pacynki, udawać, że szukają naszyjnika i pokazywać emocje zwierzątek. Odtwórz nagranie historyjki.
- Zachęć dzieci, aby założyły papierowe teczki, w których będą przechowywać swoje prace plastyczne.

ZADANIE RUCHOWE

Poproś uczniów, aby stanęli obok ławek. Wybierz cztery wypowiedzi z historyjki i pokaż dzieciom, jak je zilustrować za pomocą gestów, np. *What's that noise?* (dzieci zasłaniają rękami uszy), *Where's my necklace?* (dzieci kładą ręce na szyi i udają, że szukają naszyjnika), *Here are your badges* (dzieci udają, że przypinają plakietki do koszulek), *Here are your caps* (dzieci udają, że zakładają czapki na głowę). Wypowiadaj kwestie z historyjki w przypadkowej kolejności. Zadaniem dzieci jest wykonywać odpowiednie gesty. Przyspieszaj tempo, a dzieci też niech wykonują gesty coraz szybciej.

3 Listen and sing the *We are the Bug Detectives* song. Act out the song.

- CD1 9 Powiedz: ***Ding-dong*** i zachęć uczniów, aby wspólnie z tobą dokończyli hasło: ***Time for a song.*** Następnie powiedz: ***Listen and sing the We are the Bug Detectives song.*** Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść razem z tobą.

4 Do the role-play.

- Powiedz: ***Tick tock*** i zachęć uczniów, aby dokończyli hasło: *Time to talk.* Powiedz: ***Let's do the role play.*** Zaproś ochotnika z pacynką Danny'ego na środek klasy. Trzymając pacynkę Belli, przeprowadź z uczniem następujący dialog: Nauczyciel: ***What's your name?*** Uczeń: *I'm Detective Danny.* Nauczyciel: ***Hello, Danny. I'm Bella the Bee.***
- Przeprowadź podobny dialog z całą klasą. Wszyscy uczniowie podnoszą pacynkę, o którą poprosisz, i chórem odpowiadają na twoje pytanie. Następnie ochotnik pokazuje klasie, jaką pacynkę podnieść, sam podnieś inną i zachęć dzieci, aby tym razem one zadawały twojej postaci pytanie o imię i odpowiednio reagowały.
- Zaproś pary ochotników na środek klasy i poproś, aby odegrały podobny dialog.
- Uczniowie odgrywają dialog w parach, siedząc w ławkach lub chodząc po klasie i witając się z kolejnymi osobami. Mogą także odłożyć pacynki i podawać prawdziwe lub wymyślone imiona.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Zgadywankę* z kartami obrazkowymi lub pacynkami bohaterów podręcznika. Opis gry w *Banku gier* na s.15.

- Podnoś papierowe pacynki i mów prawdziwe lub fałszywe zdania na ich temat. Dzieci powtarzają prawdziwe zdania, np. *My badge is shiny and new* oraz poprawiają fałszywe, np. pokazując Danny'ego powiedz: *I'm a ladybird.* Dzieci wołają: *I'm a dragonfly!*
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Welcome back!, Lekcja 3.: ćw. 1–2, s. 5.

CD1 8

Obrazek 1.
Narrator: *It's Saturday. Colin, Lucy, Gary and Bella are playing football.*
Colin: *Listen!*
Bella: *What's that noise?*
Lucy: *I don't know.*
Gary: *Let's look.*

Obrazek 2.
Narrator: *The Bugs find an ant. The ant is sad.*
Colin: *What's your name?*
Annie: *I'm Annie the Ant.*
Bella: *Why are you sad, Annie?*
Annie: *My necklace is lost. It's shiny and new.*

Obrazek 3.
Narrator: *The Bugs look everywhere for Annie's necklace.*
Annie: *Where is my necklace?*
Gary: *It isn't here!*
Lucy: *It isn't here!*
Colin: *I don't know.*
Bella: *Perhaps a thief has got your necklace, Annie.*
Annie: *Oh, no!*

Obrazek 4.
Narrator: *Suddenly, a dragonfly appears.*
Danny: *Hello. I'm Detective Danny the Dragonfly. What's the matter?*
Lucy: *Annie's necklace is lost. It's shiny and new.*
Danny: *Aha. You need to look for clues.*

Obrazek 5.
Danny: *Look Bugs! Here's a clue!*
Colin: *What is it?*
Danny: *It's a bird.*
Lucy: *Oh, yes!*

Obrazek 6.
Danny: *And look in the tree. It's a nest. Mmm. I've got an idea.*

Obrazek 7.
Danny: *Here's your necklace, Annie.*
Annie: *Hurray! Thank you, Detective Danny.*
Colin: *And look! The thief is a bird!*
Lucy: *Oh, brilliant. I want to be a detective!*
Gary: *Me too!*

Obrazek 8.
Danny: *You can all be detectives. Here are your badges.*
Colin & Lucy: *Hurray!*
Bella, Annie and Gary: *Thank you!*
Danny: *Be careful. The badges are shiny and new!*
Colin: *And you and Annie can join the Bugs Team. Here are your caps. They're shiny and new too!*

CD1 9

We are the Bug Detectives: (dzieci unoszą ręce w geście radości)
Colin, Lucy and Danny. (dzieci unoszą odpowiednie pacynki)
We are the Bug Detectives: (jw.)
Bella, Gary and Annie. (jw.)

Here are our badges, (dzieci wskazują na klatkę piersiową w miejsce plakietki)
Shiny and new. (dzieci kiwają głową na boki)
Come and help, (dzieci machają ręką zachęcająco)
Be a detective too! (dzieci unoszą pięść do góry w geście zwycięstwa)

We are the Bug Detectives: (jw.)
Colin, Lucy and Danny. (jw.)
We are the Bug Detectives: (jw.)
Bella, Gary and Annie. (jw.)

1 Mr Beetle's new clothes

Lekcja 1

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie ubrań; rozpoznawanie wyrazów; mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:
coat, trousers, T-shirt, jumper, skirt, shorts, shoes; Put on (your coat); bohaterowie podręcznika; kolory

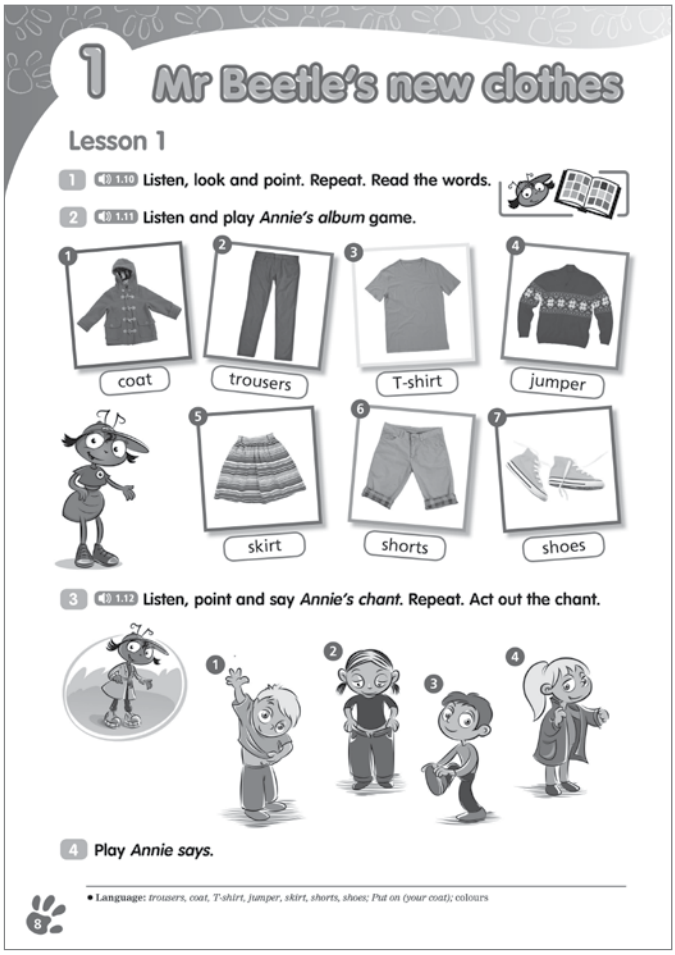
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu i obrazkami ubrań (płaszcz, spodnie, koszulka z krótkim rękawem, sweter, spódnica, krótkie spodenki, buty); karty wyrazowe z nazwami ubrań (*coat, trousers, T-shirt, jumper, skirt, shorts, shoes*); *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

- Pokaż kartę z wizerunkiem Mrówki Annie. Zachęć dzieci, aby przywitały zwierzątko słowami: *Hello, Annie. How are you?* Odpowiedz w imieniu postaci: ***I'm fine, thanks.*** Powtórz zadanie z kartą przedstawiającą Detektywa Danny'ego.
- CD1 3 Zaproś czworo ochotników na środek klasy i rozdaj im karty przedstawiające pozostałych bohaterów podręcznika. Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę, witając kolejne postaci, a ochotnicy stojący na środku klasy podnoszą swoją kartę, kiedy w piosence pada imię ich zwierzątka (treść piosenki patrz s. 19.).

1 Listen, look and point. Repeat. Read the words.

- Umieść na tablicy kartę z wizerunkiem Mrówki Annie. Pokaż karty z obrazkami ubrań, zwrócone obrazkami do ciebie i powiedz: ***These are Annie's cards.*** Wyjaśnij, że kryją one zdjęcia ubrań. Powiedz: ***Guess the clothes*** i wskaż swoje ubrania jako podpowiedź. Dzieci wymieniają nazwy ubrań po polsku lub po angielsku. Kiedy podają nazwy ubrań z kart, mów: ***Very good, (trousers)*** i przyczepiaj do tablicy karty z nazwami ubrań w kolejności, w jakiej te nazwy występują w nagraniu.
- CD1 10 Powiedz: ***Listen, look and point.*** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują kolejne karty. Powiedz: ***Repeat.*** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają słowa jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Pokaż ubrania na migi, podając ich nazwy np. udawaj, że zakładasz płaszcz i zapinasz guziki; wskaż swoje całe nogi, ilustrując spodnie; pokaż dłonią krótki rękaw koszulki na swoim ramieniu; pokaż dłonią na nadgarstku długi rękaw swetra; narysuj rękami w powietrzu od pasa do kolan kształt spódniczki; wskaż dłonią na udach nogawki krótkich spodenek; udawaj, że sznurujesz buty. Dzieci naśladują twoje gesty i powtarzają nazwy ubrań.
- Umieść na tablicy karty z obrazkami ubrań. Wskazuj kolejne karty, zachęcając dzieci, aby nazywały ubrania i pokazywały je za pomocą gestów.



- Pokaż jedną kartę wyrazową z nazwą ubrania i przeczytaj wyraz na głos. Następnie powiedz: ***Read.*** Dzieci odczytują wyraz na głos. Ochotnik umieszcza daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Powtórz zadanie z pozostałymi kartami wyrazowymi.
  *Możesz poprosić dzieci, aby, zamiast kart obrazkowych i wyrazowych, wskazywały obrazki i odczytywały podpisy pod nimi w *Książce ucznia*. strona 8

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Left, right, up, down*. Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

2 Listen and play *Annie's album* game. strona 8

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wymieniaj nazwy kolejnych ubrań: ***Find the (skirt),*** a dzieci niech wskazują je na zdjęciach.
- Wymieniaj nazwy ubrań w przypadkowej kolejności i proś uczniów, aby podawali kolor ramki odpowiednich obrazków, np. słysząc słowo *T-shirt,* uczniowie odnajdują pasujący obrazek i mówią: *Yellow.* Następnie nazywaj kolory ramek, a dzieci niech podają pasujące do nich nazwy ubrań.
- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Unieś kartę z wizerunkiem Mrówki Annie i powiedz: ***Let's play Annie's album game!***
- CD1 11 Odtwórz nagranie rymowanki i zakreśl palcem koło nad obrazkami w podręczniku. Na koniec zatrzymaj palec na jednym z obrazków tak, aby uczniowie nie widzieli, na którym. Powiedz: ***I can see (a) …*** i wybieraj ochotników, aby zgadywali, który obrazek wybrałeś. Jeśli nie zgadną w trzech próbach, podaj w podpowiedzi kolor ramki danego obrazka, a cała klasa wtedy wypowie nazwę odpowiedniego ubrania.

- Powtórz zabawę, zachęcając dzieci, aby także zakreślały koło palcem nad obrazkami w swoim podręczniku. Następnie zapraszaj pojedynczo ochotników na środek klasy, aby przejęli twoją rolę.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Dzieci przyglądają się obrazkom przez 30 sekund, następnie zamykają książki. Podawaj kolory ramek w przypadkowej kolejności, a uczniowie wymieniają z pamięci powiązane z nimi ubrania. Zabawa może być też przeprowadzona w parach, kiedy jedno dziecko trzyma otwartą książkę i wymienia kolory ramek, a drugie podaje z pamięci nazwy odpowiednich ubrań. Dzieci mogą także wymieniać nazwy ubrań w takiej kolejności, w jakiej te pojawiają się w podręczniku.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci wstają. Ustaw dwoje ochotników na środku klasy twarzą do pozostałych uczniów. Stań za ochotnikami i nad ich głowami pokaż dzieciom kartę z obrazkiem ubrania, np. koszulkę z krótkim rękawem. Dzieci pokazują ochotnikom dane ubrania za pomocą gestów, udając, że je zakładają. Ochotnicy zgadują, jaka to część garderoby. Powtórz zadanie, zapraszając na środek klasy różnych ochotników.

3 Listen, point and say *Annie's chant*. Repeat. Act out the chant. strona 8

- Zapytaj: ***What clothes can you see?*** Uczniowie nazywają ubrania, które zakładają na siebie postacie na obrazkach.
- CD1 12 Powiedz: ***Listen to Annie's chant and point.*** Dzieci słuchają rymowanki i wskazują ubrania na kolejnych obrazkach. Powtórz zadanie, robiąc pauzę przed nazwą ubrania w pierwszej linijce każdej zwrotki. Uczniowie wskazują ubrania ze zwrotki i podają ich nazwy, zgodnie z kolejnością obrazków. Wznów odtwarzanie nagrania, odgrywaj treść rymowanki. Dzieci naśladują twoje gesty.
- Powiedz: ***Say and act out the chant.*** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Dzieci mówią rymowankę bez nagrania, odgrywają jej treść i dodają nowe zwrotki o następujących ubraniach: *jumper, skirt, shorts.*

4 Play *Annie says.* strona 8

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Unieś kartę z wizerunkiem Mrówki Annie i wyjaśnij, że dzieci powinny wykonywać polecenia tylko wtedy, gdy są one poprzedzone słowami: *Annie says,* np. słysząc: *Annie says 'Put on your shorts',* uczniowie udają, że zakładają szorty. Kiedy polecenie nie zaczyna się od słów: *Annie says,* uczniowie pozostają w bezruchu. Kto się pomyli, robi pajacyka. Po kilku rundach ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.
- W małych grupach jeden uczeń wydaje polecenia, a reszta odpowiednio na nie reaguje. Po kilku poleceniach uczniowie zamieniają się rolami.

- Pokazuj na ułamek sekundy pojedyncze karty z obrazkami ubrań. Dzieci mówią, jakie ubrania i kolory zauważyły na kartach.
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 1., Lekcja 1.: ćw. 1–2, s. 6.

CD1 10

1 *coat,* **2** *trousers,* **3** *T-shirt*, **4** *jumper,* **5** *skirt,* **6** *shorts,* **7** *shoes*;
(szeptem)
1 *coat,* **2** *trousers,* **3** *T-shirt,* **4** *jumper*, **5** *skirt*, **6** *shorts*, **7** *shoes*;
(głośno)
1 *coat*, **2** *trousers*, **3** *T-shirt*, **4** *jumper*, **5** *skirt*, **6** *shorts*, **7** *shoes*

CD1 11

Annie's album
What's my word?
One, two, three.
Choose a colour.
What can you see?

CD1 12

Annie's chant
Everybody put on your T-shirt, (dzieci machają ręką zachęcająco)
Put on your T-shirt, (dzieci udają, że zakładają odpowiednią część garderoby)
Put on your T-shirt. (dzieci udają, że zakładają odpowiednią część garderoby)
Everybody put on your T-shirt, (dzieci machają ręką zachęcająco)
Just like me! (dzieci wskazują siebie samych)

Everybody put on your trousers, (jw.)
Put on your trousers, (jw.)
Put on your trousers. (jw.)
Everybody put on your trousers, (jw.)
Just like me! (jw.)

Everybody put on your shoes, (jw.)
Put on your shoes, (jw.)
Put on your shoes. (jw.)
Everybody put on your shoes, (jw.)
Just like me! (jw.)

Everybody put on your coat, (jw.)
Put on your coat, (jw.)
Put on your coat. (jw.)
Everybody put on your coat, (jw.)
Just like me! (jw.)

1 Mr Beetle's new clothes

Lekcja 2

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie ubrań; śpiewanie piosenki; opisywanie swojego ubioru

Główne słownictwo i struktury:
ubrania; *I'm wearing (a blue) (T-shirt)*; ◯ *cap*; kolory

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu i obrazkami ubrań (płaszcz, spodnie, koszulka z krótkim rękawem, sweter, spódnica, krótkie spodenki, buty, ◯ czapka); karty wyrazowe z nazwami ubrań (*coat, trousers, T-shirt, jumper, skirt, shorts, shoes,* ◯ *cap*); odrysowane z kart obrazkowych na czystych kartkach kształty ubrań; *minikarty z rysunkami ubrań z *Zeszytu ćwiczeń;* *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

- Przed zajęciami, na kartkach A4, odrysuj kształt każdej części garderoby z kart obrazkowych. Pokaż dzieciom kartki z kształtami, żeby dzieci odgadły nazwę ubrania. Umieść kartki na tablicy, ponumeruj je, a następnie pokaż karty obrazkowe. Dzieci nazywają ubrania przedstawione na kartach obrazkowych i podają numer pasującej karty z kształtem. Powtórz zadanie, wykorzystując zamiast kart obrazkowych karty wyrazowe, które uczniowie dopasowują do kształtów ubrań z kart wiszących na tablicy.
- CD1 12 Odtwórz rymowankę *Annie's chant*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 25.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Unieś kartę z wizerunkiem Mrówki Annie. Poproś dzieci, aby przypomniały zasady gry *Annie says* z zad. 4. z Lekcji 1. Wyjaśnij, że dzieci zagrają w tę samą grę, ale tym razem muszą pokazywać ubrania za pomocą gestów tak długo, aż padnie nowe polecenie ze słowami: *Annie says,* np. powiedz: ***Annie says 'Put on your shoes'***, a dzieci cały czas pokazują zakładanie butów, nawet wtedy kiedy powiesz, np. ***Put on your T-shirt,*** aż do czasu gdy nowe polecenie zaczniesz od słów: *Annie says.* Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

1 Look and guess. strona 9

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskazuj na obrazkach ubrania, a dzieci podają ich nazwy.
- Powiedz: ***Look and guess the colour.*** Wskaż znaki zapytania. Zachęć dzieci, aby spróbowały odgadnąć, jakiego koloru mogą być ubrania zacienione na szaro. Zapytaj, np.: ***Number 1 – What's this? What colour is the jumper?*** Uczniowie podnoszą rękę i zgadują kolory, np. *It's a jumper. (I think) it's yellow.* Wyjaśnij, że dzieci sprawdzą swoje odpowiedzi, słuchając piosenki w kolejnym zadaniu.
- W parach uczniowie mówią i zapisują swoje przypuszczenia co do kolorów każdego z ubrań. Po wysłuchaniu piosenki przyznają sobie punkty za każdy kolor, który udało im się prawidłowo odgadnąć.

Lesson 2

1 Look and guess.

2 1.13 Listen, point and sing *I'm wearing a yellow jumper.* Say.

3 1.14 Listen, read and match with your fingers. Say.

1 I'm wearing a red coat.
2 I'm wearing blue trousers.
3 I'm wearing a yellow jumper.

4 Make the mini-flashcards. Play *Clothes snap.*

• Language: *trousers, jumper, skirt, T-shirt, coat, shoes, shirt, cap; I'm wearing (a blue) (T-shirt).*

9

2 Listen, point and sing *I'm wearing a yellow jumper*. Say. strona 9

- CD1 13 Powiedz: ***Ding-dong***. Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: ***Listen and point to the clothes.*** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej zwrotce. Dzieci wskazują ubrania i nazywają ich kolory: *(I'm wearing) a yellow jumper*. Wyjaśnij znaczenie zwrotu *I'm ready to work and play.*
- Powiedz: ***Sing I'm wearing a yellow jumper.*** Odtwarzaj nagranie piosenki etapami, zgodnie z techniką *Nauki piosenek krok po kroku* (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść. Zwróć uwagę dzieci na to, że przed nazwami ubrań mających dwie nogawki, jak *trousers, shorts* lub występującymi w większej liczbie niż jeden, jak np. *shoes*, nie dodajemy *a*.
- Wskaż obrazki i zapytaj dzieci, co mówią postacie. Uczniowie odpowiadają, np. *I'm wearing a yellow jumper* (odpowiedzi w tekście piosenki – patrz s. 27).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Dzieci pracują w parach i na zmianę wybierają w tajemnicy przed sobą jedną z postaci na rysunkach i wypowiadają się w jej imieniu, np. *I'm wearing a pink T-shirt and green shorts.* Druga osoba zgaduje, która postać jest opisywana.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają obok ławek. Podziel klasę na sześć grup: *Caterpillars, Bees, Ladybirds, Glow-worms, Dragonflies, Ants.* Wydawaj grupom różne polecenia, np. *Caterpillars, put on your shoes.* Grupy udają, że zakładają daną część garderoby. Następnie utrudniaj zadanie, dodając, w jaki sposób grupy mają wykonywać polecenie i wspomagając się odpowiednimi gestami, np. *Put on your T-shirt slowly/ fast/with your left hand/with two fingers* itp.

3 Listen, read and match with your fingers. Say.

strona 9

- Wskaż ubrania na obrazkach. Uwaga – do kluczowego zestawu słownictwa dodane jest słowo *cap,* poznane w rozdziale *Welcome back!* Udawaj, że zakładasz czapkę a uczniowie naśladują twój gest, mówiąc: *cap*.
- Zadawaj pytania: ***What's this? What colour is it/are they?,*** wskazując kolejne obrazki. Uczniowie podają odpowiedzi: a *(It's) a green cap*, b *(It's) a pink T-shirt*, c *(They're) brown trousers*, d *(They're) black shoes*, e *(It's) a yellow jumper*, f *(It's) a red coat*, g *(They're) blue trousers*, h *(They're) purple shorts.*
- CD1 16 Powiedz: ***Listen, read and match with your fingers,*** wskazując dymki ze zdaniami. Odtwórz nagranie. Uczniowie łączą dymki z właściwymi ubraniami (1 *f*, 2 *g*, 3 *e*). Wskaż pozostałe obrazki, do których nie było pasujących dymków, i poproś uczniów, aby utworzyli pełne zdania, np. *I'm wearing a green cap.*
- Zachęć ochotników, aby opisali swój własny ubiór pełnym zdaniem: *I'm wearing (a blue T-shirt, black trousers and white shoes).*
- W parach uczniowie opisują swój własny ubiór. Jeśli wolą, mogą zamiast tego wcielić się w osobę z dowolnej ilustracji w *Książce ucznia* i opisywać jej strój jako swój.

4 Make the mini-flashcards. Play *Clothes snap!*

- Pokaż gotowe minikarty z obrazkami ubrań. Powiedz: ***Let's make the mini-flashcards.*** Poproś uczniów, aby z *Zeszytu ćwiczeń* wyjęli szablon kart, i, pomóż im w wycinaniu.
  Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają osiem kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują osiem części garderoby wymienionych w zad. 3.
- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel uczniów na pary i pokaż im, jak każdy powinien przemieszać i ułożyć swoje minikarty w stos, obrazkami do dołu. Przed grą zademonstruj jej zasady z parą ochotników: jedno dziecko odlicza *One, two, three!* i oboje jednocześnie odsłaniają górną kartę z własnego stosu, opisując ją, np. *I'm wearing a cap.* W następnej rundzie drugie dziecko odlicza. Jeśli dwie karty są identyczne, zamiast je opisywać, uczniowie wołają: *Snap!* Uczeń, który zawoła pierwszy, zabiera parę obrazków i gra jest kontynuowana. Jej celem jest zebranie jak największej liczby par kart.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Zaginioną kartę.* Opis gry w *Banku gier* na s. 14.

- Pokazuj kolejno karty wyrazowe z nazwami ubrań. Dzieci odczytują wyraz po cichu i na twój znak, np., podniesiony kciuk, mówią chórem na głos: *I'm wearing (a jumper).*

- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 1., Lekcja 2.: ćw. 1–2, s. 7.

CD1 13 CD1 14 - guided CD1 15 - karaoke

I'm wearing a yellow jumper

I'm wearing a yellow jumper. (dzieci wskazują część ciała, na której nosi się daną część garderoby)
I'm wearing blue shoes today. (jw.)
Yellow jumper and blue shoes. (jw.)
I'm ready to work and play. (dzieci klaszczą i unoszą ręce w geście radości)

I'm wearing a pink T-shirt. (jw.)
I'm wearing green shorts today. (jw.)
Pink T-shirt and green shorts. (jw.)
I'm ready to work and play. (jw.)

I'm wearing a red coat. (jw.)
I'm wearing brown trousers today. (jw.)
Red coat and brown trousers. (jw.)
I'm ready to work and play. (jw.)

CD1 16

1 *I'm wearing a red coat.*
2 *I'm wearing blue trousers.*
3 *I'm wearing a yellow jumper.*

1 Mr Beetle's new clothes

Lekcja 3

Cele:
słuchanie historyjki; ocenianie historyjki; rozpoznawanie i nazywanie liczb 1–20; opisywanie własnych ubrań

Główne słownictwo i struktury:
ubrania; liczby 11–20; *I'm wearing (blue) (trousers) and a (pink) T-shirt*; ↻ liczby 1–10

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu i obrazkami ubrań; karty obrazkowe do historyjki 1.; *karty wyrazowe z nazwami ubrań; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

- Pokaż jedną z kart z obrazkami ubrań i powiedz błędne zdanie, np. pokazując buty, powiedz: ***I'm wearing a skirt.*** Dzieci poprawiają twój błąd, mówią: *I'm wearing shoes!* Powtórz zadanie z pozostałymi kartami. Możesz też podawać błędne nazwy kolorów, np. ***I'm wearing red shorts.*** Dzieci odpowiadają zgodnie z kolorem spodenek widocznym na karcie: *I'm wearing (green) shorts.*
- CD1 13 Odtwórz piosenkę *I'm wearing a yellow jumper.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 27).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Pary.* Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

1 Listen to the story. Point. strony 10–11

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz: ***Three, two, one.*** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Poproś dzieci, aby usiadły w kręgu i pokaż kartę 1. do historyjki 1. lub poproś uczniów, aby otworzyli podręczniki. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż wówczas w podręczniku obrazek 1.
- Powiedz: ***This is Mr Beetle*** i upewnij się, czy uczniowie pamiętają z *Bugs Team 1*, co to za gatunek zwierzątka. Powiedz: ***Mr Beetle likes clothes.*** Zapytaj: ***What clothes can you see?*** Dzieci wymieniają nazwy ubrań. Możesz wprowadzić słowo *hat,* kiedy dzieci nazwą tę część garderoby po polsku. Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: ***Guess what happens in the story.*** Dzieci odgadują po polsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- CD1 17 Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz nagranie i pokaż uczniom, że podczas słuchania powinni wskazywać odpowiednie obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki i zadawaj uczniom pytania oraz proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów (lub po polsku, jeśli to konieczne).
  Przykładowe pytania/zdania:
  1 ***Mr Beetle loves new*** *(clothes)****. Today he's wearing new blue*** *(trousers)* ***and a new*** *(yellow T-shirt)****.***

2 ***These are silk worms. Their names are*** *(Sam and Susie)****. They make new clothes for*** *(Mr Beetle)****. They have got a new*** *(coat)* ***and new*** *(shorts)* ***for Mr Beetle. Does Mr Beetle pay for his new clothes?*** *(no)*
3 ***Who meets Mr Beetle on Monday?*** *(Colin and Gary)* ***What is Mr Beetle wearing?*** *(a new pink coat and new purple shorts)* ***Are the clothes amazing?*** *(yes)*
4 ***Lucy and Bella meet Mr Beetle on*** *(Tuesday)****. What is he wearing?*** *(new orange trousers and a new green T-shirt)* ***Are the clothes amazing?*** *(yes)* ***Mr Beetle says 'I love (****my new clothes)****'.***
5 ***Danny and Annie meet Mr Beetle on*** *(Wednesday)****. What is he wearing?*** *(a new white T-shirt, new red trousers, new brown shoes)* ***Mr Beetle says 'I love*** *(my new clothes)****'.***
6 ***The Bugs visit Sam and Susie on*** *(Thursday)****. Sam and Susie say 'Mr Beetle never pays for his*** *(new clothes)****. Who says 'We can help you'?*** *(Danny)*
Do the Bugs meet Mr Beetle? *(yes)* ***Is Mr Beetle sorry?*** *(Yes)* ***He says 'Here's the*** *(money)****'.***
7 ***Danny gives Sam and Susie the*** *(money)* ***for Mr Beetle's new*** *(clothes)****. Are Sam and Susie happy?*** *(yes)* ***What do they give to the Bug Detectives?*** *(new T-shirts)* ***Do the Bugs like the T-shirts?*** *(yes)*

***DODATKOWY POMYSŁ**

Pracując w parach, uczniowie przez 10 sekund przyglądają się obrazkowi 1. Następnie jedna osoba zamyka książkę, wciela się w Pana Żuka i opisuje swój ubiór z pamięci. Drugi uczeń patrzy na obrazek i sprawdza odpowiedź. Następnie dzieci zamieniają się rolami i przyglądają się obrazkowi 3. Gra jest kontynuowana z obrazkami 4. i 5.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci ustawiają krzesła w kręgu i siadają na nich. Krzeseł powinno być o jedno mniej niż dzieci. Ochotnik staje wewnątrz kręgu i mówi, z twoją pomocą: *Change places if you're wearing (blue trousers).* Wszystkie osoby, które mają na sobie daną część garderoby w wymienionym kolorze, zamieniają się miejscami, a ochotnik stojący wewnątrz kręgu próbuje zająć jedno ze zwolnionych krzeseł. Osoba, która zostanie bez krzesła, wydaje polecenie odnoszące się do innej części garderoby i/lub jej koloru. Gra jest kontynuowana przez dziesięć rund lub w wyznaczonym czasie, np. pięciu minut. Jeśli nie ma miejsca na odpowiednią ilość krzeseł w kręgu, dzieci mogą stawać na kartkach przyklejonych do podłogi taśmą malarską.

2 Listen, read and think. Say. strona 11

- Odlicz z dziećmi na palcach od 1. do 10. Następnie wyraźnie wymawiaj liczby 11–20, zapisując je jednocześnie na tablicy.
- CD1 18 Powiedz: ***Listen, repeat and point*** i odtwórz nagranie, zatrzymując je po słowie: *twenty*. Dzieci powtarzają liczby, a od 11. wskazują kolejne liczby na tablicy.
- Wskaż postacie i książkę na obrazku z podręcznika i zapytaj: ***Who's this? What's this?*** (*bugs, book/story)*
- Powiedz: ***Listen, read and repeat.*** Poproś dzieci, aby podczas słuchania wskazywały kolejne liczby na centymetrze krawieckim. Rób pauzy po każdej liczbie, aby dzieci mogły ją powtórzyć. Zachęć dzieci także do odczytywania i powtarzania zdań. Sprawdź, czy dzieci pamiętają z *Bugs Team 1* znaczenie słów: *OK, great* i *fantastic.*
- Zapytaj: ***Do you like the story?*** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak bardzo podoba im się historyjka. Wypowiadaj z odpowiednim natężeniem emocji kolejne zdania z zapisu nagrania: ***The story is OK/great/fantastic.*** Dzieci, które mają podobne zdanie, powtarzają je.

3 Choose and draw in your notebook. Say.

- Powiedz: ***Choose and draw your favourite clothes.*** Wyjaśnij, że każde dziecko ma za zadanie narysować i pokolorować swoje ulubione lub wymarzone ubranie. Wyznacz limit czasowy na wykonanie zadania.
- Po upływie wyznaczonego czasu ochotnicy opisują rysunek, tak jakby mieli dany strój na sobie: *I'm wearing (a black T-shirt and pink trousers)*.
- W parach lub małych grupach dzieci pokazują narysowane przez siebie stroje i opisują je.

***DODATKOWY POMYSŁ**

W parach lub małych grupach uczniowie wykonują dodatkowy rysunek do historyjki, przedstawiając Pana Żuka w nowym stroju w piątek. Następnie przygotowują scenkę z bohaterami historyjki na podstawie tego obrazka (np. *Mr Beetle: Look at me. I'm wearing a new …/Bugs: They're amazing./Mr Beetle: Oh, thank you. I love my new clothes*) i odgrywają ją.

- Zapytaj o stroje Pana Żuka z historyjki: ***What is Mr Beetle wearing on Monday?*** Dzieci podają odpowiedzi wspomagając się obrazkami w podręczniku.
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 1., Lekcja 3.: ćw. 1–2, s. 8.

CD1 17 CD1 19

Obrazek 1.
Narrator: *Mr Beetle loves new clothes.*
Mr Beetle: *Look at me! Today I'm wearing new blue* ***trousers*** *and a new yellow T-****shirt****. I look fantastic!*

Obrazek 2.
Narrator: *Sam and Susie are silkworms. They make new clothes for Mr Beetle.*
Sam: *Here's a new* ***coat*** *for Mr Beetle.*
Susie: *And here are new* ***shorts*** *for Mr Beetle.*
Sam: *But Mr Beetle never pays for his new clothes.*

Obrazek 3.
Narrator: *On Monday Colin and Gary meet Mr Beetle.*
Colin: *Hello, Mr Beetle.*
Mr Beetle: *Look at me. I'm wearing a new pink* ***coat*** *and new purple* ***shorts****.*
Gary: *Wow. They're amazing.*
Mr Beetle: *Oh, thank you. I love my new clothes.*

Obrazek 4.
Narrator: *On Tuesday Lucy and Bella meet Mr Beetle.*
Lucy: *Hello, Mr Beetle.*
Mr Beetle: *Look at me. I'm wearing new orange* ***trousers*** *and a new green T-****shirt****.*
Bella: *Wow. They're amazing.*
Mr Beetle: *Oh, thank you. I love my new clothes.*

Obrazek 5.
Narrator: *On Wednesday Danny and Annie meet Mr Beetle.*
Danny: *Hello, Mr Beetle.*
Mr Beetle: *Look at me. I'm wearing a new white T-****shirt*** *and new red* ***trousers****. I've also got new brown* ***shoes****.*
Annie: *Wow. They're amazing.*
Mr Beetle: *Oh, thank you. I love my new clothes.*

Obrazek 6.
Narrator: *On Thursday the Bugs visit Sam and Susie silkworm.*
Gary: *Mr Beetle's new clothes are amazing!*
Sam: *Oh, thank you.*
Susie: *But Mr Beetle never pays for his new clothes.*
Danny: *Hhh, hmm. We can help you.*

Obrazek 7.
Danny: *Hello, Mr Beetle. We're Bug Detectives. It's time to pay for your new clothes.*
Annie: *Yes … blue* ***trousers****, yellow T-****shirt****, pink* ***coat****, purple* ***shorts****, white T-****shirt****, red* ***trousers*** *…*
Mr Beetle: *OK. You're right. I'm sorry. Here's the money.*

Obrazek 8.
Danny: *Hello, Sam and Susie. Here's the money for Mr Beetle's new clothes.*
Sam: *Thank you, Bugs!*
Susie: *And here are new T-****shirts*** *for you!*
Colin: *Oh, wow! They're amazing!*
Bella: *Great!*
Lucy: *Fantastic!*
All: *Thank you!*

CD1 18

One … two … three … four … five … six … seven … eight … nine … ten … eleven … twelve … thirteen … fourteen … fifteen … sixteen … seventeen … eighteen … nineteen … twenty! The story is OK! (pauza) *The story is great!* (pauza) *The story is fantastic!*

1 Mr Beetle's new clothes

Lekcja 4

Cele:
słuchanie historyjki; rozpoznawanie i nazywanie ubrań; śpiewanie piosenki; ćwiczenie wymowy głoski /ʃ/

Główne słownictwo i struktury:
ubrania; liczby 11–20; *I'm wearing (a) new (blue)(coat).*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu i obrazkami ubrań; karty obrazkowe do historyjki 1.; karty wyrazowe z nazwami ubrań; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

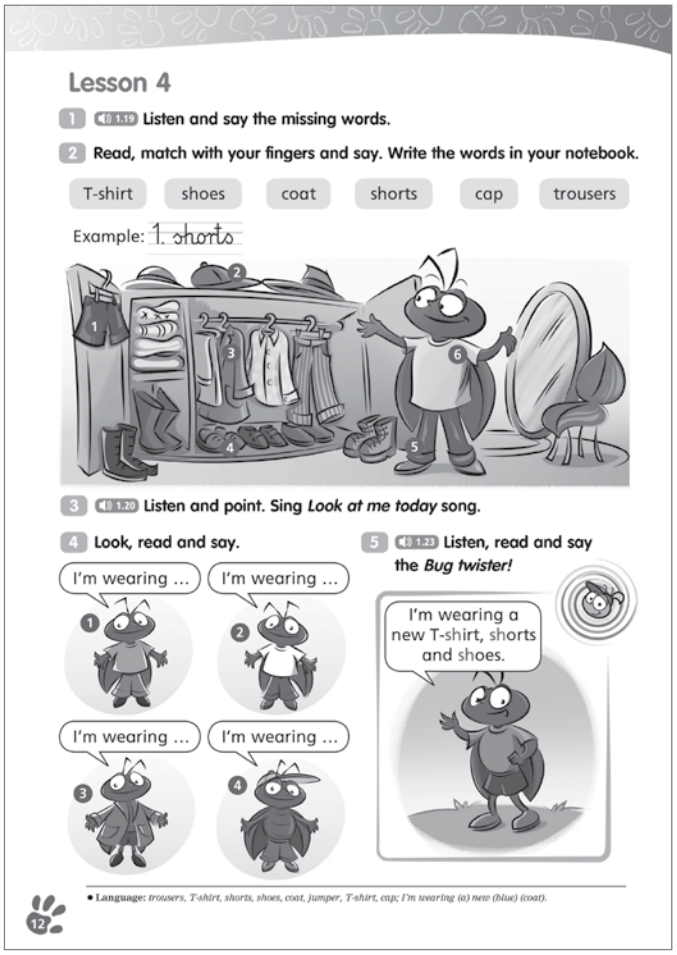
- Wysuwaj powoli zza książki pojedynczo karty z obrazkami ubrań. Kiedy dzieci rozpoznają część garderoby po odsłoniętym fragmencie, podają jej nazwę. Powtórz zadanie z kartami wyrazowymi. Uczniowie zgadują wyraz po ich widocznych fragmentach.
- CD1 13 Odtwórz piosenkę *I'm wearing a yellow jumper.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 27.).
- Stań tyłem do klasy, aby uniknąć lustrzanego odbicia, i rysuj palcem w powietrzu,w przypadkowej kolejności, duże liczby 11–20. Dzieci zgadują, jakie liczby rysujesz. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

1 Listen and say the missing words.

- Powiedz: ***Think about the Mr Beetle's new clothes story.*** Zaproś ośmioro ochotników na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś resztę uczniów, aby pomogli ochotnikom ustawić się w kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie wołają np.: *Patryk – one, Kalina – six.* Umieść karty na tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsca.
- Powiedz: ***Listen to the story and say the missing words.*** Wyjaśnij po polsku, że w nagraniu historyjki brakuje niektórych słów. Zadaniem dzieci jest śledzić historyjkę na kartach lub w podręczniku i podawać brakujące słowa, kiedy tylko usłyszą sygnał.
- CD1 19 Odtwórz nagranie. Dzieci podają brakujące słowa. Zatrzymuj nagranie przy każdym brakującym słowie, aby dać dzieciom czas na dopowiedzenie go (patrz słowa zapisane pogrubioną czcionką w scenariuszu nagrania na s. 29.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Przed zajęciami znajdź w *Książce ucznia* ilustracje dziesięciu części garderoby, zapamiętując też ich kolory lub notując je. Wydawaj polecenia: ***Find a blue T-shirt/a red jumper/brown shoes.*** Uczniowie przeglądają swoje podręczniki w poszukiwaniu danego ubrania w żądanym kolorze i podnoszą rękę, kiedy je znajdują. Uczniowie mogą też wykonywać to zadanie w parach. W każdej parze osoba, która jako pierwsza znajdzie żądaną część garderoby, zdobywa punkt.



2 Read, match with your fingers and say. Write the words in your notebook.

strona 12

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- Wskaż obrazek i zapytaj: ***Who's this?*** (*Mr Beetle)* Powiedz: ***Read and match with your fingers*** i pokaż, że dzieci powinny połączyć palcami każdy wyraz z częścią garderoby oznaczoną na obrazku numerami 1–6. Wskaż pierwszy wyraz i zachęć dzieci, aby go odczytały oraz połączyły go palcami z właściwym ubraniem. Dzieci wykonują zadanie samodzielnie.
- Sprawdź odpowiedzi, wskazując kolejne wyrazy, prosząc o odczytanie ich i pytając: ***What colour is the (T-shirt)? What number is it?*** Dzieci odpowiadają na pytania.
- Powiedz: ***Write the words in your notebook*** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Podkreśl, że powinny w zeszycie zapisywać odpowiedzi w kolejności występowania rysunków, a nie wyrazów. Sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's number (1)?*** (1 *shorts*, 2 *cap*, 3 *coat*, 4 *shoes,* 5 *trousers,* 6 *T-shirt*)
- W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę nazywają wybrane ubrania lub podają numery, np.: *shorts/number 1,* a pozostałe osoby łączą palcami wyrazy z obrazkami ubrań i odpowiadają, np. *number 1/shorts.*

ZADANIE RUCHOWE

Podziel dzieci na czteroosobowe grupy i szepnij każdej z grup inną liczbę 11–20. Zadaniem każdej grupy jest uformować podaną liczbę ze swoich ciał. Dzieci mogą wykonać zadanie na stojąco, siadając lub kładąc się na podłodze. Wyznacz 2–3 minuty na przygotowanie. Następnie grupy kolejno pokazują swoje liczby, a pozostałe dzieci starają się je odgadnąć.

3 Listen and point. Sing *Look at me today* song. strona 12

- CD1 20 Powiedz: ***Ding-dong.*** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Wskaż obrazki w zad. 4. Powiedz: ***Listen to the Look at me today song and point.*** Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują odpowiedni obrazek pasujący do danej zwrotki. Zatrzymuj nagranie po każdej zwrotce i pytaj o numer obrazka (pierwsza – *4*, druga – *3*, trzecia – *1*, czwarta – *2*).
- Następnie powiedz: ***Listen and sing.*** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką *Nauki piosenek krok po kroku* (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zaproś dwoje ochotników na środek klasy, i poproś, aby ustawili się tyłem do reszty dzieci. Zapisz imiona ochotników na tablicy. Zapytaj, np.: ***How many pupils are wearing white T-shirts today?*** Ochotnicy zgadują liczby i podają je. Zapisuj liczby na tablicy pod właściwymi imionami. Reszta klasy liczy i podaje odpowiedź. Ochotnik, który był najbliżej właściwej liczby, otrzymuje punkt. Po trzech rundach zaproś innych ochotników na środek klasy.

4 Look, read and say. strona 12

- Wskaż pierwszy obrazek i poproś ochotnika o odczytanie zdania wypowiadanego przez postać. Zachęć klasę do dokończenia zdania. Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami. (1 *… a green T-shirt, orange trousers and purple shoes,* 2 *… a white T-shirt, red trousers and brown shoes,* 3 *… a pink coat, purple shorts, purple shoes,* 4 *… a yellow cap, blue trousers and grey shoes).*
- W parach uczniowie na zmianę kończą zdania wypowiadane przez postacie z obrazków.

5 Listen, read and say the *Bug twister!* strona 12

- Powiedz: ***One, two, three. Listen to me.*** Wskaż obrazek i zapytaj: ***What can you see?*** *(Mr Beetle, T-shirt, shorts, shoes)* Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /ʃ/ – w słowie *shorts* i jako osobny dźwięk. Powiedz: ***Repeat.*** Dzieci powtarzają głoskę i słowo. Pokaż dzieciom, że w wyrazie ta głoska jest zapisana literami *sh,* jak zaznaczono na czerwono w zdaniu zapisanym na obrazku.
- CD1 23 Powiedz: ***Listen and read the Bug twister! Point.*** i wyjaśnij, że dzieci usłyszą wyliczankę z głoską /ʃ/ i powinny wskazywać odpowiednie elementy obrazka. Odtwórz nagranie.
- Powiedz: ***Say the Bug twister!*** Dzieci powtarzają wyliczankę razem z nagraniem.
- W parach uczniowie na zmianę odczytują zdanie w dymku, zwracając uwagę na prawidłową wymowę głoski /ʃ/. Druga osoba, jeśli to konieczne, pomaga w odczytaniu wyliczanki.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Czytanie z ruchu warg.* Opis gry w *Banku gier* na s. 16

- Pokaż dzieciom karty z obrazkami ubrań rozłożone w wachlarz i zapytaj: ***Which clothes are not in the Look at me today song?*** (*skirt, jumper)*
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 1., Lekcja 4.: ćw. 1–2, s. 9.; *Work-out*: ćw. 1., s. 15.

CD1 20 CD1 21 - guided CD1 22 - karaoke

Look at me today

I'm Mr Beetle. Look at me today! (dzieci kładą ręce na klatce piersiowej, a następnie szeroko je rozkładają)
I'm wearing blue trousers and a yellow cap. (dzieci wskazują miejsce odpowiednich ubrań na ciele)
I love my new clothes. Hurray! (dzieci kładą ręce na sercu, a następnie wyrzucają je do góry w geście radości)

I'm Mr Beetle. Look at me today! (jw.)
I'm wearing purple shorts and a pink coat. (jw.)
I love my new clothes. Hurray! (jw.)

I'm Mr Beetle. Look at me today! (jw.)
I'm wearing orange trousers and a green T-shirt. (jw.)
I love my new clothes. Hurray! (jw.)

Hello, Beetle. What are you wearing today? (jw.)
I'm wearing red trousers and brown shoes. (jw.)
I love my new clothes. Hurray! (jw.)

CD1 23

I'm wearing a new T-shirt, shorts and shoes. (x3)

1 Mr Beetle's new clothes

Lekcja 5

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie pór roku i typów pogody; mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:
spring, summer, autumn, winter, sunny, cloudy, snowy, rainy; It's (summer); I'm wearing (shorts); I like/don't like (winter); ◯ kolory

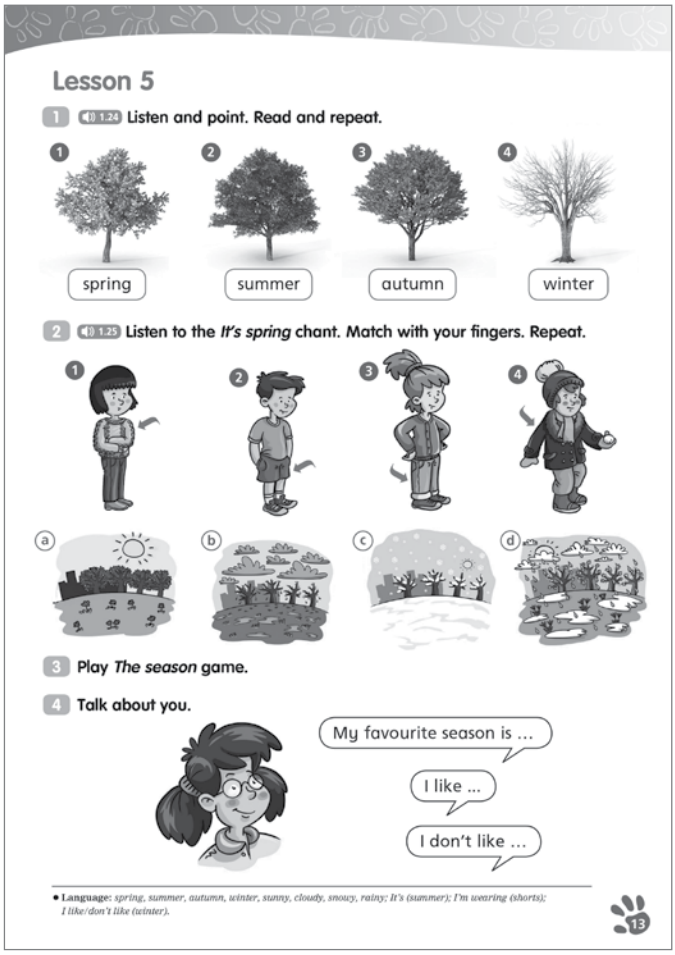
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu, obrazkami ubrań i pór roku (wiosna, lato, jesień, zima); karty wyrazowe z nazwami ubrań i pór roku (*spring, summer, autumn, winter)*;*maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

- Zapytaj: ***Who remembers the Bug twister!?*** i rozejrzyj się po klasie. Dzieci zgłaszają się i wspólnie mówią wyliczankę z ostatniej lekcji.
- Umieść przemieszane karty z obrazkami i nazwami ubrań na tablicy, nie odkrywając obrazków czy napisów, i ponumeruj je. Następnie zapytaj: ***What's number (12)?*** Dzieci zgłaszają się i zgadują nazwę ubrania. Sprawdzaj dyskretnie odpowiedzi i odwracaj kartę dopiero wtedy, kiedy jeden z uczniów prawidłowo odgadnie nazwę ubrania ukrytego na karcie. Kiedy wszystkie karty będą odwrócone, poproś dzieci o podanie numerów par: obrazek-wyraz, np. *Six and ten.*
- CD1 20 Odtwórz piosenkę *Look at me today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 31.).

1 Listen and point. Read and repeat. strona 13

- Pokaż dzieciom karty z obrazkami pór roku, mówiąc: ***Seasons.*** Poproś, aby dzieci pomogły ułożyć karty na tablicy w kolejności następowania pór roku. Dzieci podają nazwy pór roku po polsku lub po angielsku, jeśli je znają.
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- CD1 24 Powiedz: ***Listen and point.*** Uczniowie słuchają nagrania i wskazują zdjęcia w kolejności, w jakiej występują w nagraniu. Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenie słów: *favourite season.*
- Powiedz: ***Listen, read and repeat.*** Zachęć uczniów, aby zwrócili uwagę na nazwy pór roku umieszczone pod zdjęciami, i aby powtarzali słowa i pełne zdania usłyszane w nagraniu. Odtwórz nagranie ponownie.
- Pokazuj karty wyrazowe z nazwami pór roku w przypadkowej kolejności. Uczniowie odczytują wyrazy, a ochotnicy umieszczają je na tablicy pod właściwymi kartami obrazkowymi.



***DODATKOWY POMYSŁ**

Rozmieść karty z obrazkami pór roku w czterech rogach klasy. Zapytaj: ***What's your favourite season?*** Dzieci podchodzą do właściwej karty. Zachęć kolejno każdą grupkę do powiedzenia pełnym zdaniem: *My favourite season is (winter).*

2 Listen to the *It's spring* chant. Match with your fingers. Repeat. strona 13

- Wskaż kolejno postacie na obrazkach 1–4, pytając: ***What's he/she wearing?*** Uczniowie opisują ubrania i ich kolory. Następnie wskaż obrazki a–d, a uczniowie nazywają pory roku.
- CD1 25 Powiedz: ***Listen to the chant and match with your fingers.*** Dzieci słuchają rymowanki i łączą palcami postacie w danych ubraniach z właściwymi porami roku (1 *d,* 2 *a,* 3 *b,* 4 *c*). Sprawdź odpowiedzi, wymieniając nazwy ubrań, a dzieci łączą palcami pasujące do siebie obrazki i podają nazwy pór roku zgodnie z treścią rymowanki, np. ***shorts*** *(summer).*
- Wskaż na obrazkach drzewa i powiedz: ***They're trees. What colour are they?*** Dzieci podają odpowiedzi (a *green,* b *brown,* c *white,* d *pink*). Następnie zapytaj: ***What's the weather like?*** i wyjaśnij znaczenie pytania. Uczniowie opisują po polsku lub po angielsku pogodę zilustrowaną na każdym obrazku. Powiedz: ***Listen.*** Odtwórz nagranie ponownie i zatrzymaj je po pierwszej zwrotce. Zapytaj: ***Which picture is it?*** (*d*) ***What season is it?*** (*spring*) ***What colour are the trees?*** (*pink*) ***What's the weather like?*** (*rainy*). Zachęć dzieci do odpowiedzi po angielsku.
- Powiedz: ***Listen, mime and repeat.*** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania i odgrywają ich treść, naśladując twoje gesty. Odtwórz nagranie po raz trzeci, by dzieci powiedziały rymowankę i odegrały ją.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Gdzie jest karta?.* Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu. Rozdaj kilkorgu dzieciom po jednej karcie wyrazowej i obrazkowej. Włącz nagranie rymowanki. Wszyscy śpiewają i przekazują sobie w kręgu kolejne karty. Zatrzymaj nagranie nagle. Osoby trzymające karty wyrazowe muszą się szybko zamienić miejscami z dziećmi trzymającymi pasujące karty obrazkowe, tj. uczeń z kartą *winter* zamienia się miejscem z uczniem trzymającym kartę obrazkową z zimą. Następnie gra jest wznawiana. Zatrzymuj nagranie coraz częściej, a uczniowie szybko zamieniają się miejscami.

3 Play *The season* game.

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Przyporządkuj każdej z czterech ścian inną porę roku: *spring, summer, autumn, winter.*
- Wymień porę roku, np. ***It's winter.*** Dzieci powtarzają zdanie i wskazują właściwą ścianę lub idą jej dotknąć. Następnie podawaj określenie typu pogody, np. ***It's snowy.*** Dzieci powtarzają zdanie i wskazują lub dotykają ściany z odpowiednią porą roku, zgodnie z treścią rymowanki. Ochotnicy przejmują twoją rolę. Podkreśl, że dany typ pogody może występować w różnych porach roku, ale zadania w tej lekcji pokazują typy pogody najbardziej charakterystyczne dla danej pory.

4 Talk about you. strona 13

- Poproś ochotnika o odczytanie dymków w zadaniu. Upewnij się, że uczniowie pamiętają znaczenie zwrotów *I like, I don't like* poznanych w *Bugs Team 1.* Zachęć uczniów, aby odgadli, którymi nazwami pór roku ty dokończyłbyś zdania, np. *My favourite season is summer. I like spring. I don't like winter.* Powiedz, kiedy uczniowie prawidłowo odgadną zakończenie zdania.
- Kilkoro dzieci kończy zdania zgodnie z własną opinią, a reszta klasy podnosi ręce, jeśli mają identyczne zdanie. Możesz także poprosić pozostałych uczniów, aby najpierw spróbowali odgadnąć odpowiedzi danego ucznia.
- W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę kończą zdania zgodnie z własną opinią.

- Zapytaj: ***Do you remember the four seasons and four types of weather?*** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci. Zapytaj kilkoro uczniów: ***What's your favourite season? What season do/don't you like?*** Wskazane dzieci udzielają odpowiedzi.
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 1., Lekcja 5.: ćw. 1–2, s. 10.

CD1 24

1 *spring*, **2** *summer*, **3** *autumn*, **4** *winter*

1 *My favourite season is spring.*
2 *My favourite season is summer.*
3 *My favourite season is autumn.*
4 *My favourite season is winter.*

CD1 25

It's spring
It's spring. (dzieci pokazują jeden palec oznaczający kolejność pory roku)
It's rainy. (dzieci uderzają palcami w stół, pokazując deszcz)
The trees are pink. (dzieci wskazują dowolny przedmiot w kolorze różowym)
I'm wearing a jumper. (dzieci otulają się rękami, pokazując sweter)
Mmmmm! (dzieci kołyszą się na boki z radością)

It's summer. (dzieci pokazują dwa palce oznaczające kolejność pory roku)
It's sunny. (dzieci rysują w powietrzu półokrąg, pokazując promienie słońca)
The trees are green. (dzieci wskazują dowolny przedmiot w kolorze zielonym)
I'm wearing shorts. (dzieci pokazują dłońmi nogawki szortów na udach)
Aaaahhh! (dzieci kołyszą się się na boki z radością)

It's autumn. (dzieci pokazują trzy palce oznaczające kolejność pory roku)
It's cloudy. (dzieci rysują w powietrzu chmury)
The trees are brown. (dzieci wskazują dowolny przedmiot w kolorze brązowym)
I'm wearing trousers. (dzieci wskazują swoje nogi)
Oooohhhh! (dzieci kołyszą się na boki z radością)

It's winter. (dzieci pokazują cztery palce oznaczające kolejność pory roku)
It's snowy. (dzieci poruszają w powietrzu palcami, naśladując spadanie śniegu)
The trees are white. (dzieci wskazują dowolny przedmiot w kolorze brązowym)
I'm wearing a coat. (dzieci udają, że zapinają guziki płaszcza)
Brrrrrrr! (dzieci obejmują się rękami i udają, że drżą z zimna)

1 Mr Beetle's new clothes

Lekcja 6

Cele:
rozwijanie umiejętności znajdowania przeciwieństw

Główne słownictwo i struktury:
pory roku; typy pogody; *shorts, jumper, coat, hat; hot, cold, house, garden, ice cream, soup; It's (hot); I'm wearing (a coat).*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu i obrazkami pór roku (wiosna, lato, jesień, zima); karty wyrazowe z nazwami pór roku; *karty z *Zeszytu ćwiczeń* ilustrujące cechy charakterystyczne dla zimy i lata; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).

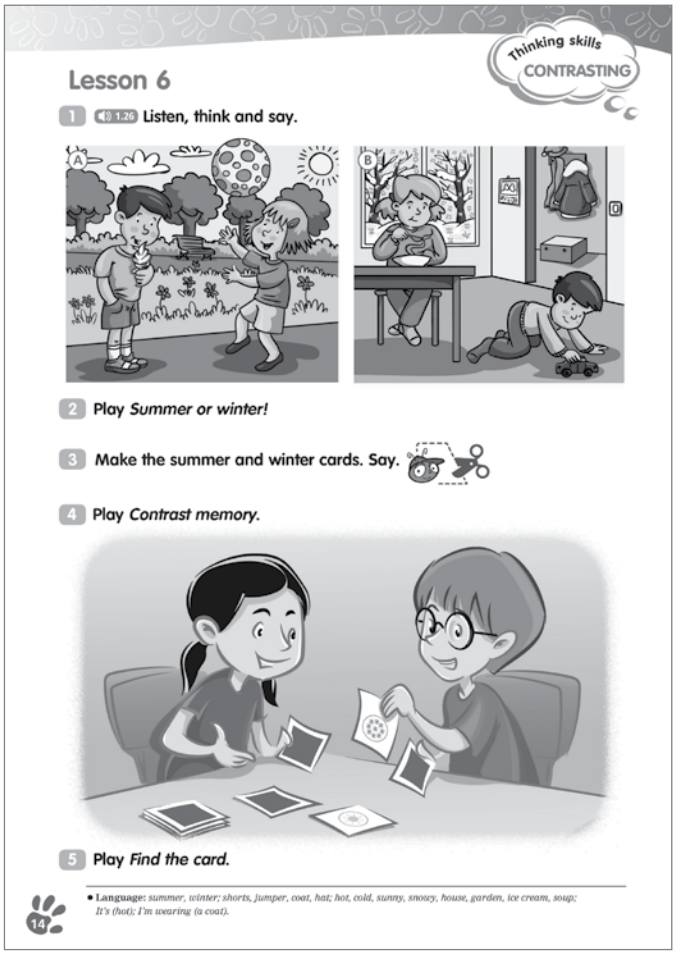
- Umieść karty z obrazkami i nazwami pór roku w różnych miejscach tablicy. Pokazuj porę roku i pogodę za pomocą gestów, jak w opisie rymowanki *It's spring*, (patrz s. 33.) i mów zdania, np. ***It's spring, It's rainy.*** Dzieci naśladują twoje gesty i powtarzają twoje zdania. Następnie wskazują pasujące karty: obrazkową i wyrazową.
- CD1 25 Odtwórz rymowankę *It's spring*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 33.).

1 Listen, think and say. strona 14

- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji, poprzez różne gry i zadania, dzieci będą ćwiczyć umiejętność znajdowania przeciwieństw. Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- Wskaż kolejno obrazki i zapytaj: ***What season is it?*** (A *It's summer*, B *It's winter).* Zapytaj dzieci o to, jakie są różnice między obrazkami i narysowanymi na nich porami roku. Wysłuchaj odpowiedzi po polsku lub po angielsku.
- CD1 26 Powiedz: ***Listen, think and say*** i wskaż swoją głowę. Poproś dzieci, aby słuchały zdań i decydowały, której pory roku z obrazków one dotyczą, mówiąc: *It's summer* lub *It's winter.* Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym zdaniu. Jeśli to konieczne, ilustruj zdania za pomocą gestów i sprawdzaj, czy uczniowie je zrozumieli. Po odpowiedzi klasy wznawiaj nagranie, a uczniowie sprawdzają, czy odpowiedzieli prawidłowo.

2 Play *Summer or winter!*

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Powiedz zdanie z nagrania do zad. 1., np. ***I'm wearing shorts.*** Klasa podaje w odpowiedzi odpowiednią nazwę pory roku, np. *It's summer!* Po kilku rundach twoją rolę przejmują ochotnicy.



- Pod koniec zabawy wróć do mówienia zdań samodzielnie przez siebie. Posługując się znanym dzieciom słownictwem, podawaj także zdania, które nie pojawiły się w nagraniu, np. *I'm eating strawberries.*
- W parach lub małych grupach uczniowie grają w *Summer or winter!*

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci ustawiają się w kole jedno za drugim i zaczynają powoli iść. Mów zdania dotyczące zimowych i letnich czynności oraz cech charakterystycznych dla danej pory roku, a dzieci podają nazwę właściwej pory roku i odgrywają treść zdania za pomocą gestów, np. ***I'm eating hot soup fast, I'm swimming in the sea, It's cold.*** Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

3 Make the summer and winter cards. Say.

- Pokaż gotowe karty z nazwami cech charakterystycznych dla zimy i lata. Powiedz: ***Let's make the summer and winter cards.*** Poproś dzieci, aby wyjęły szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń* i pomóż im w wycinaniu.
  Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, poproś, aby samodzielnie wykonały karty ilustrujące zdania z nagrania w zad. 1.
- Mów zdania związane z kartami, np. ***I'm wearing a jumper.*** Dzieci podnoszą odpowiednie karty. Przypomnij słowo *garden* poznane w *Bugs Team 1*. Następnie unoś karty, a uczniowie mówią odpowiadające im zdania.
- W grupach uczniowie mówią zdania, a pozostali członkowie grupy pokazują odpowiednie karty. W następnej kolejce pokazują karty, a pozostali członkowie grupy mówią związane z nimi zdania.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel dzieci na dwie drużyny i zaproś ochotnika z każdej z nich na środek klasy. Szepnij na ucho jednemu z ochotników zdanie z zad. 1–3, np. ***It's cold.*** Ochotnik odgrywa treść zdania, a wybrani przez ciebie członkowie jego drużyny mają trzy szanse, aby odgadnąć, co to za zdanie. Jeśli odgadną prawidłowo, ich drużyna otrzymuje 1 punkt. Powtórz zabawę z przedstawicielami drugiej drużyny. Zdania dla obu drużyn powinny być o zbliżonym stopniu trudności. Do drugiej rundy zaproś kolejnych uczniów. Zakończ grę po trzech rundach. Wygrywa drużyna z większą liczbą punktów.

4 Play *Contrast memory.* strona 14

- Wskaż dzieci na obrazku i zapytaj: ***Do you remember the children from Bugs Team 1? Are they brother and sister?*** *(yes)* ***What are their names?*** *(Sam and Lia)* Wyjaśnij, że w tym zadaniu dzieci demonstrują grę z wycinanką.
- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Pokaż zasady gry, zapraszając na środek klasy ochotnika. Rozłóż na stoliku obrazkami do dołu przemieszane dwa zestawy kart z wycinanki w zad. 3. Ochotnik odsłania dwie dowolne karty i mówi związane z nimi zdania, np. *It's hot, I'm playing in the house.*
- Celem gry jest znaleźć parę przeciwieństw, np. *It's hot* i *It's cold.* Jeśli jeden gracz znajdzie taką parę, zabiera ją, jeśli nie jest to para, karty są odkładane na miejsce obrazkiem w dół. Zwróć uwagę, że karty są podwójne, więc będą po dwie takie same pary kart z przeciwieństwami. Po każdym odsłonięciu kart, niezależnie czy jest to para, czy nie, kolejny ruch należy do przeciwnika. Wygrywa osoba, która zbierze więcej par kart.
- W parach uczniowie kontynuują grę, na zmianę odkrywając karty i mówiąc zdania.

5 Play *Find the card.*

- Podziel dzieci na pary. Każda para rozkłada przed sobą jeden zestaw kart, obrazkami do góry. Powiedz zdanie związane z jedną z kart, np. ***The trees are green.*** Dzieci odnajdują pasującą kartę i wskazują ją palcem; to samo robią z kartą zawierającą treści przeciwne do wskazanych wcześniej, np. *The trees are white.* Osoba, która jako pierwsza w parze dotknie obu kart, zdobywa punkt.
- Dzieci grają w trzyosobowych grupach w *Find the card*. Jeden uczeń mówi zdania, a pozostali gracze szukają pasującej karty i karty z przeciwieństwem. Po trzech ruchach uczniowie zamieniają się rolami.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Zaginioną kartę.* Opis gry w *Banku gier* na s. 14.

- Uczniowie wybierają sześć kart z wycinanki i rozkładają je przed sobą. Powoli wymieniaj zdania związane z kartami. Kiedy uczeń usłyszy zdanie dotyczące wybranej przez siebie karty, obraca tę kartę obrazkiem w dół. Zakończ grę, kiedy pierwsza osoba zgłosi, że odwróciła wszystkie sześć swoich kart. Zachęć to dziecko, aby z pomocą pozostałych uczniów ułożyło sześć dowolnych zdań pasujących do wybranych przez siebie kart.
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 1., Lekcja 6.: ćw. 1–2, s. 11. *Work-out*: ćw. 2., s. 15.

CD1 26

1 *It's hot.* (pauza) *It's summer!*
2 *It's cold.* (pauza) *It's winter!*
3 *It's sunny.* (pauza) *It's summer!*
4 *It's snowy.* (pauza) *It's winter!*
5 *The trees are green.* (pauza) *It's summer!*
6 *The trees are white.* (pauza) *It's winter!*
7 *I'm wearing a jumper.* (pauza) *It's winter!*
8 *I'm wearing shorts.* (pauza) *It's summer!*
9 *I'm playing in the house.* (pauza) *It's winter!*
10 *I'm playing in the park.* (pauza) *It's summer!*
11 *I'm eating an ice cream.* (pauza) *It's summer!*
12 *I'm eating hot soup.* (pauza) *It's winter!*

1 Mr Beetle's new clothes

Lekcja 7

Cele:
mówienie rymowanki; odgrywanie dialogu; rozpoznawanie i nazywanie ubrań noszonych w domu i/lub podczas snu; poznanie zwrotów grzecznościowych używanych przed snem; budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych

Główne słownictwo i struktury:
ubrania; *Goodnight; Sleep well; slippers, pyjamas, dressing gown; My friend goes to bed with his trousers on; I'm wearing (slippers).*

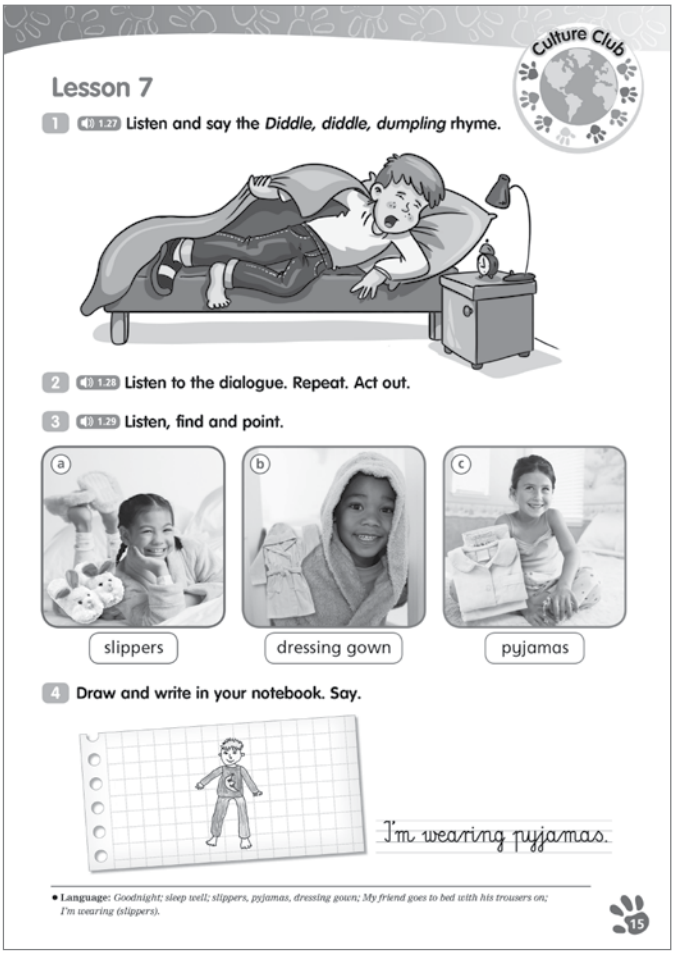
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu i obrazkami ubrań; karty wyrazowe z nazwami ubrań; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

- Schowaj za plecami dwie karty z obrazkami ubrań. Na zmianę wyciągaj przed siebie i na ułamek sekundy pokazuj dzieciom raz jedną, raz drugą kartę. Dzieci mówią, jakie ubrania zauważyły. Powtórz zabawę z pozostałymi kartami obrazkowymi i wyrazowymi. Wyrazy pokazuj nieco dłużej niż obrazki.
- CD1 20 Odtwórz piosenkę *Look at me today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

1 Listen, and say the *Diddle, diddle, dumpling* rhyme. strona 15

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji dzieci będą mogły porównać te ubrania, w jakich chodzą po domu dzieci w Wielkiej Brytanii i w Polsce, oraz te, jakie dzieci z obu krajów mają na sobie podczas snu. Wyjaśnij też, jakich zwrotów po angielsku używa się przed pójściem spać.
- Wskaż obrazek i zachęć dzieci, aby powiedziały, które elementy potrafią nazwać po angielsku. Wskaż ziewającego chłopca i powiedz: ***This is John. He's very sleepy***; następnie pokaż senność za pomocą gestów, np. ziewając i kładąc głowę na dłoniach.
- CD1 27 Powiedz: ***Listen to the rhyme.*** Odtwórz nagranie i odgrywaj treść rymowanki. Zachęć dzieci do naśladowania twoich gestów. Wyjaśnij znaczenie rymowanki za pomocą gestów i obrazka w książce. Fragment *diddle, diddle, dumpling* nie ma teraz znaczenia w tej rymowance, historycznie mógł oznaczać *przebieraj nóżkami pierożku*, jak czule mógł rodzic zwracać się do swojego dziecka.
- Powiedz: ***Say the rhyme.*** Odtwórz rymowankę, robiąc pauzę po każdej linijce, aby dzieci mogły ją powtórzyć. Odtwórz nagranie po raz trzeci. Dzieci mówią rymowankę z nagraniem i odgrywają jej treść.



2 Listen to the dialogue. Repeat. Act out. strona 15

- Wskaż na obrazku w zad. 1. dziecko idące spać i zapytaj uczniów, co może mówić brytyjski rodzic swojemu dziecku na dobranoc oraz co ono może mu odpowiedzieć. Wysłuchaj odpowiedzi po polsku i po angielsku.
- CD1 28 Powiedz: ***Listen to the dialogue between a girl Jane and her daddy.*** Odtwórz nagranie, a dzieci sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Powiedz: ***Listen and repeat.*** Podziel klasę na dwie grupy i przydziel każdej z nich inną rolę: *Jane* i *Daddy.* Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce. Sprawdź zrozumienie dialogu i pokaż grupom, że powinny powtarzać kwestie przydzielonej im postaci. Powtórz zadanie, prosząc grupy o zamienienie się rolami.
- Powiedz: ***Tick tock.*** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: ***Act out the dialogue,*** wspomagając się gestami. Odegraj przykładowy dialog z ochotnikiem. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobny dialog.
- Porozmawiaj z dziećmi po polsku o tym, czy w Wielkiej Brytanii i w Polsce rodzice i dzieci używają podobnych słów i zwrotów, mówiąc sobie nawzajem dobranoc.
- W parach uczniowie odgrywają dialog, na zmianę przyjmując role rodzica i dziecka.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Przypomnij następujące słowa poznane przez dzieci w *Bugs Team 1*: ***noisy, shy, friendly, funny*** i pokaż ich znaczenie za pomocą min i gestów. Zapisz te słowa na tablicy. Zaproś dwoje ochotników na środek klasy. Każdy z nich w tajemnicy wybiera jedno słowo i odgrywa dialog z zad. 2., zachowując się zgodnie z wybraną cechą. Reszta klasy zgaduje, jaką cechę pokazuje każda osoba. Powtórz zabawę z kilkoma parami ochotników.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają przy ławkach. Wydawaj polecenia związane ze strojem dzieci: ***If you're wearing (blue trousers) – jump on one leg/go to the door/sit on the floor/touch the board***, itp. Uczniowie wykonują polecenia, jeśli mają na sobie daną część garderoby.

3 Listen, find and point. strona 15

- Wyjaśnij, że zdjęcia przedstawiają dzieci z Wielkiej Brytanii, które właśnie przygotowują się do pójścia spać i mają na sobie ubrania, które zwykle nosi się w domu i/lub podczas snu.
- CD1 29 Powiedz: ***Listen, find and point.*** Uczniowie słuchają wypowiedzi z nagrania oraz odnajdują i wskazują pasujące do nich zdjęcia (1 *a,* 2 *c,* 3 *b*). Odtwórz nagranie ponownie i poproś uczniów, aby podnosili ręce, jeśli przed pójściem spać noszą taką samą odzież, co dzieci na zdjęciach. Następnie odtwórz nagranie po raz trzeci i poproś, aby dzieci podnosiły ręce, jeśli nie tylko noszą taką samą odzież, ale także takie same jej kolory.
- Mów kwestie postaci zgodnie z kolejnością zdjęć, np. ***Hello, I'm Sonia****,* zachęcając uczniów, aby dokończyli wypowiedź danego dziecka, wspomagając się zdjęciami, np. *It's bedtime. It's cold and I'm wearing slippers.*

4 Draw and write in your notebook. Say. strona 15

- Zapytaj: ***Imagine it's bedtime and you're at home. What are you wearing?*** Wyjaśnij znaczenie pytania i zachęć dzieci do podawania nazw ubrań po angielsku.
- Pokaż przykładowy rysunek w podręczniku i powiedz: ***Draw in your notebook what you're wearing at home.*** Wyjaśnij, że dzieci powinny narysować siebie, będących w domu, wieczorem, ubranych w strój domowy lub nocny. Mają też odpowiednio podpisać rysunek. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i zadawaj dzieciom pytania o ich prace.
- Ochotnicy pokazują swoje rysunki całej klasie i opowiadają o nich, np. *I'm wearing (grey pyjamas and pink slippers).* W dużej klasie dzieci pracują w grupach i grupom pokazują swoje rysunki i opisują je.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel dzieci na małe grupy i poproś, żeby zaprojektowały dla ciebie piżamę z rysunkiem na koszulce i napisem po angielsku. Chodź po klasie i zadawaj pytania o powstające rysunki, np.: *What colour is it? What's this?* Pomóż w przetłumaczeniu napisów, jeśli to konieczne. Grupy pokazują swoje rysunki reszcie klasy, odczytują napisy i tłumaczą je.

- Unieś podręcznik i zapytaj: ***What are the children in the photos wearing?*** Uczniowie podają z pamięci nazwy ubrań domowych i nocnych (*slippers, dressing gown, pyjamas*). Zapytaj dzieci, co mówi się na dobranoc (*It's time to say goodnight; Go to bed now, please; Goodnight, Sleep well*).
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 1., Lekcja 7.: ćw. 1–2, s. 12.

CD1 27

Diddle, diddle, dumpling
Diddle, diddle, dumpling, (dzieci podskakują)
My friend, John (dzieci wskazują dłonią przed siebie)
Goes to bed with his trousers on. (dzieci kładą głowę na złożonych rękach, następnie wskazują swoje spodnie)
One shoe off and one shoe on, (dzieci przestępują z nogi na nogę)
Diddle, diddle, dumpling, (dzieci podskakują)
My friend, John. (dzieci wskazują dłonią przed siebie)

CD1 28

Daddy: *It's time to say goodnight. Go to bed now, please, Jane.*
Jane: *Goodnight, Daddy.*
Daddy: *Goodnight, Jane. Sleep well!*

CD1 29

1 *Hello, I'm Sonia. It's bedtime. It's cold and I'm wearing slippers.*
2 *Hello, I'm Jenny. I'm wearing my favourite pyjamas. They're pink.*
3 *Hello, I'm Martin. It's winter. I'm wearing a dressing gown. It's blue.*

1 Mr Beetle's new clothes

Lekcja 8

Cele:
powtórzenie materiału z rozdziału 1.

Główne słownictwo i struktury:
ubrania; pory roku; typy pogody; *Here's a new coat*; *I love my new clothes*; *I'm wearing new purple shoes*; *It's (cloudy)*.

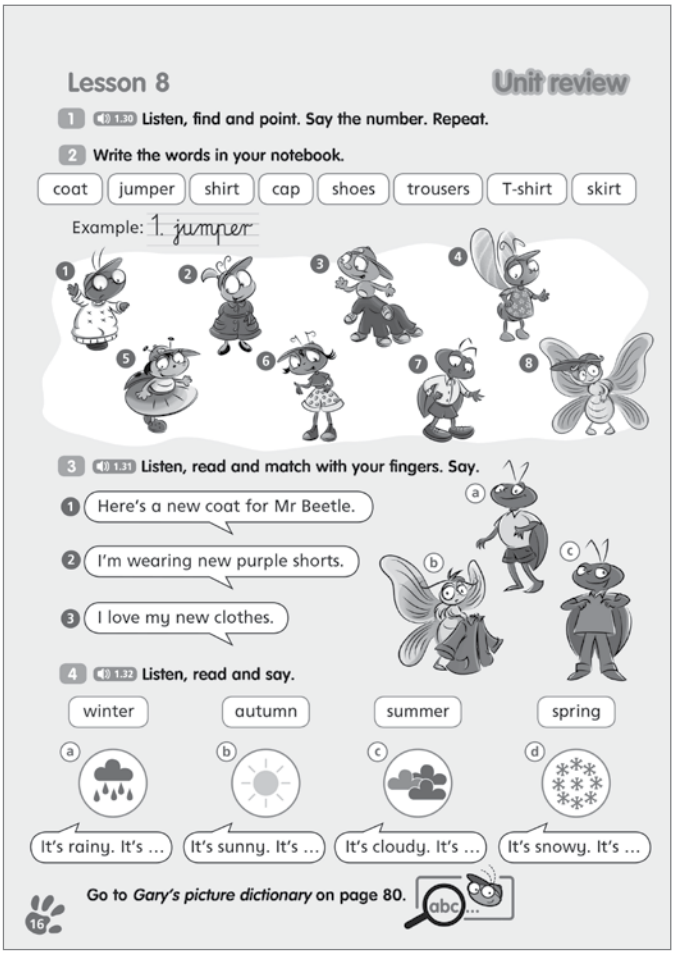
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu, obrazkami ubrań i pór roku; karty wyrazowe z nazwami ubrań i pór roku; nieprzezroczysta kartka z wyciętym otworem; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

- Poproś dwoje ochotników, aby odegrali za pomocą gestów poznany na ostatniej lekcji dialog między idącą spać Jane, a jej tatą. Dzieci nie mogą nic mówić. Cała klasa mówi kwestie za nich, reagując na ich gesty.
- CD1 27 Odtwórz rymowankę *Diddle, diddle, dumpling*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 37.).

1 Listen, find and point. Say the number. Repeat. strona 16

- Zakryj nieprzezroczystą kartką z dużym otworem kartę z obrazkiem ubrania. Przesuwaj kartkę po obrazku. Uczniowie odgadują, jaka część garderoby kryje się pod kartką. Kontynuuj zadanie z pozostałymi kartami z obrazkami i nazwami ubrań.
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskazuj postacie w zad. 2. i pytaj: ***Who's this?*** Dzieci przypominają imiona bohaterów historyjki z Rozdziału 1. (1 *Gary*, 2 *Bella*, 3 *Colin*, 4 *Danny*, 5 *Lucy*, 6 *Annie*, 7 *Mr Beetle*, 8 *Sam*).
- CD1 30 Powiedz: ***Listen, find and point.*** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po nazwie ubrania w pierwszej wypowiedzi. Dzieci rozpoznają na obrazku postać po głosie i ubraniu oraz wskazują właściwą ilustrację. Powiedz: ***Say the name and the number.*** Dzieci mówią: *It's Colin. It's number 3.* Wznów nagranie, aby dzieci sprawdziły swoją odpowiedź. Kontynuuj zadanie z pozostałymi wypowiedziami.
- Powiedz: ***Repeat.*** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają zdania.
- W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę opisują ubrania, dodając kolory, np. *I'm wearing a pink T-shirt* i zgadują, która to postać oraz numer obrazka, np. *It's Danny. It's number 4.*



***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel klasę na pary. W każdej parze jedno dziecko odwraca się plecami, a drugie rysuje mu palcem na plecach kontur wybranej części garderoby. Uczeń zgaduje, co to za ubranie, np. *It's a cap.*

2 Write the words in your notebook. strona 16

- Wskaż wyrazy oraz postacie i powiedz: ***Read and match with your fingers.*** Pokaż, że dzieci powinny połączyć palcami każdą część garderoby postaci oznaczonych cyframi 1–8 z wyrazami, zgodnie z treścią nagrania w poprzednim zadaniu. Zapytaj: ***What's number 1?*** a dzieci mówią: *jumper.* Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami.
- Powiedz: ***Write the words in your notebook*** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Podkreśl, że powinny w zeszycie zapisywać wyrazy w kolejności według rysunków, a nie wyrazów. Sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's number (1)?*** *(*1 *jumper,* 2 *coat,* 3 *trousers,* 4 *T-shirt,* 5 *skirt,* 6 *shorts,* 7 *shoes,* 8 *cap)*

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają obok ławek. Wydawaj polecenia, np. ***Touch your chair with your T-shirt. Touch the door with your trousers. Touch your schoolbag with your left shoe.*** Uczniowie wykonują polecenia. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

3 Listen, read and match with your fingers. Say. strona 16

- Zapytaj: ***Do you remember the Mr Beetle's new clothes story?*** Wskaż postaci na obrazkach i zapytaj: ***Who's this? What clothes are these?*** *(*a, c *Mr Beetle,* b *Sam the Silkworm,* a *a yellow T-shirt, purple shorts,* b *a new/pink coat* c *a green T-shirt, orange trousers)*

- CD1 31 Powiedz: ***Listen, read and match with your fingers. Say the name.*** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest połączyć zdania z wypowiadającymi je postaciami ukazanymi na obrazkach. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po pierwszej wypowiedzi. Dzieci łączą palcami zdanie z właściwym obrazkiem i podają literę stanowiącą oznaczenie obrazka (1 *b*, 2 *a*, 3 *c*). Kiedy dzieci znajdą pasujący do zdania obrazek i podadzą odpowiednią literę, zapytaj, kto może wypowiadać usłyszaną kwestię. Wysłuchaj odpowiedzi dzieci, a następnie wznów odtwarzanie nagrania, aby dzieci mogły sprawdzić swoją odpowiedź (1 *Sam the silkworm,* 2 *Mr Beetle,* 3 *Mr Beetle*).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Muzyczne karty* z kartami wyrazowymi z nazwami ubrań, prosząc dzieci o budowanie pełnych zdań. Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

4 Listen, read and say.

- Zapytaj: ***Do you remember the four seasons?*** Dzieci odpowiadają. Pokaż karty z obrazkami pór roku, uczniowie odpowiednio je nazywają. Wręcz karty obrazkowe czterem ochotnikom, a pasujące karty wyrazowe czterem innym osobom. Poproś klasę, aby połączyła karty w pary: obrazek – wyraz, mówiąc, kto powinien stanąć obok kogo, np. *Oliwia and Mikołaj.*
- Zapytaj: ***What types of weather do you remember?*** Pokaż za pomocą gestów typy pogody, jak w opisie rymowanki *It's spring* w Lekcji 5. (patrz s. 13.). Dzieci przypominają słowa określające typy pogody.
- CD1 32 Wskaż zdania znajdujące się w podręczniku pod obrazkami pogody i powiedz: ***Listen, read and say.*** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest dokończyć zdania, podając nazwę pory roku, zgodnie z treścią rymowanki *It's spring* poznanej w tym rozdziale. Odtwórz nagranie, robiąc pauzę przed pierwszą nazwą pory roku. Uczniowie podają brakującą porę roku. Wznów nagranie, aby dzieci mogły sprawdzić swoje odpowiedzi.

Go to *Gary's picture dictionary* on page 80.

- Wyjaśnij, że na końcu *Książki ucznia* znajduje się słowniczek obrazkowy – *Gary's picture dictionary* – z najważniejszymi słowami z danego rozdziału. Powiedz: ***Guess the words.*** Dzieci zgadują, jakie słowa pojawią się w słowniczku. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj.
- Powiedz: ***Look at page 80*** i zapisz numer strony na tablicy. Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Wykonaj z klasą dwa dowolne ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym z *Banku gier* na s. 12.

- Unieś podręcznik i zapytaj: ***How many (clothes, seasons, types of weather) do you remember?*** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danych kategorii.
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 1., Lekcja 8.: ćw. 1–3, s. 13.

CD1 30

I'm wearing trousers. (pauza) *It's Colin. It's number 3.*
I'm wearing a skirt. (pauza) *It's Lucy. It's numer 5.*
I'm wearing a jumper. (pauza) *It's Gary. It's number 1.*
I'm wearing shorts. (pauza) *It's Annie. It's number 6.*
I'm wearing a cap. (pauza) *It's Sam the Silkworm. It's number 8.*
I'm wearing a T-shirt. (pauza) *It's Danny. It's number 4.*
I'm wearing shoes. (pauza) *It's Mr Beetle. It's number 7.*
I'm wearing a coat. (pauza) *It's Bella. It's number 2.*

CD1 31

1 *Here's a new coat for Mr Beetle.* (pauza) *Sam the Silkworm.*
2 *I'm wearing new purple shorts.* (pauza) *Mr Beetle.*
3 *I love my new clothes.* (pauza) *Mr Beetle.*

CD1 32

1 *It's rainy. It's ... spring.*
2 *It's sunny. It's ... summer.*
3 *It's cloudy. It's ... autumn.*
4 *It's snowy. It's ... winter.*

1 Mr Beetle's new clothes

Cumulative review

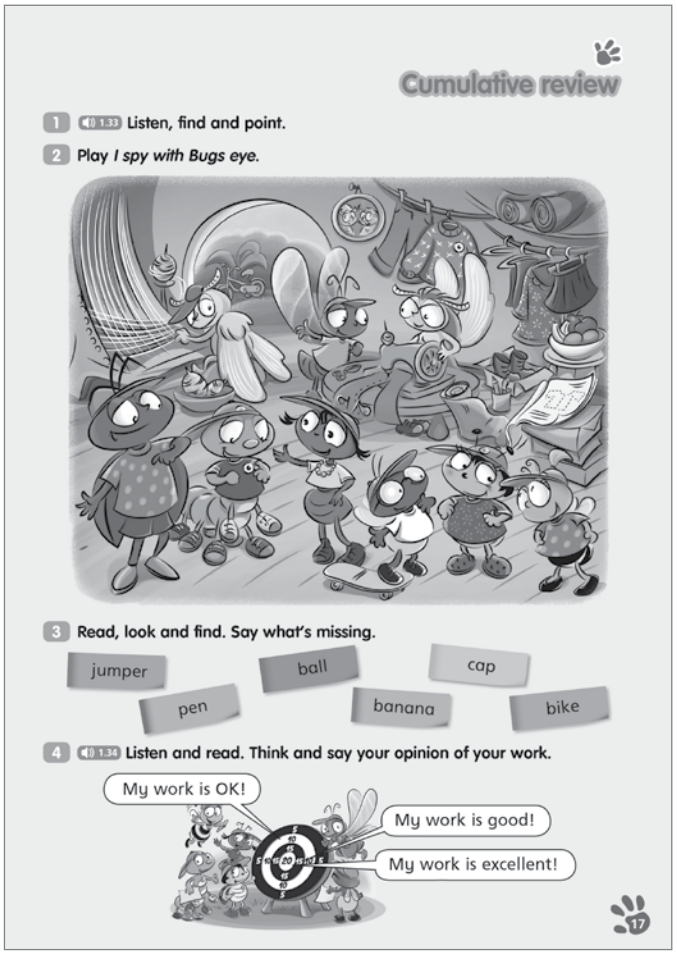
Cele:
powtórzenie materiału z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1.

Główne słownictwo i struktury:
materiał z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1.

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty obrazkowe i wyrazowe z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1., minutnik; *maskotka Mrówka Annie

i

Sekcję *Cumulative review* można przeprowadzić na tej samej lekcji, na której uczniowie piszą test z rozdziału 1.



- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).

- Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: ***How many (types of clothes) can you name in (10) seconds?*** W podpowiedzi możesz wydawać odpowiednie dźwięki lub pokazywać słowa za pomocą gestów. Wybieraj różnych uczniów, aby wymieniali słowa z pamięci. Włącz minutnik, licz podane słowa i po upływie przeznaczonego na zadanie czasu zawołaj: ***Stop!***
- CD1 20 Odtwórz piosenkę *Look at me today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 31.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Przeprowadź quiz z poznanego materiału. Podziel klasę na dwie drużyny, np.: *Dragonflies* i *Ants.* Na zmianę wyznaczaj drużynom różne zadania:
1 Pokazuj karty obrazkowe z poznanych zakresów słownictwa, pytając: ***What's this?*** lub prosząc o uzupełnienie zdań, np.: ***I'm wearing*** *(shoes)***.**
2 Pokazuj karty wyrazowe z poznanych zakresów słownictwa, prosząc o odczytanie wyrazów i ułożenie z nimi zdania, np.: *Put on your T-shirt.*
3 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich we właściwej kolejności lub o uzupełnienie dialogu dotyczącego danej karty, np.: ***Oh, thank you. I love*** *(my new clothes)***.**
4 Proś o podanie lub pokazanie na kartach par pasujących do siebie słów lub zdań, np.: *It's sunny. – It's summer.*
5 Umieść karty obrazkowe na tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś dzieci o podanie numeru karty obrazkowej pasującej do karty wyrazowej.
6 Odtwórz nagranie karaoke wybranej piosenki i poproś o odśpiewanie jednej zwrotki lub zacznij mówić rymowankę, a dzieci podają kolejną linijkę.

Wyznaczaj do odpowiedzi różnych przedstawicieli drużyn. Możesz przyznawać punkty każdej drużynie, drużyny mogą też wspólnie zbierać punkty na nagrodę dla całej klasy, np. po osiągnięciu wyznaczonej liczby punktów wszyscy zagrają w ulubioną grę.

1 Listen, find and point. strona 17

- Wyjaśnij, że na tej lekcji dzieci będą powtarzały materiał, którego się uczyły od początku roku. Z każdą taką sekcją ilość materiału będzie się zwiększała.
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Zapytaj: ***What can you see in the picture?*** Zachęć dzieci do wymieniania po angielsku nazw postaci, ubrań, kolorów, jedzenia, zabawek i drobnych przedmiotów.
- CD1 33 Powiedz: ***Listen, find and point.*** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym zdaniu lub dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują i wskazują właściwe elementy obrazka. Odtwórz nagranie po raz drugi, bez zatrzymywania, i zachęć dzieci, aby oprócz słuchania i wskazywania elementów na obrazku próbowały mówić kwestie z nagraniem.

2 Play *I spy with Bugs eye*. strona 17

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game.* Podziel dzieci na pary i pokaż, że powinny mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Powiedz: ***I spy with Bugs eye ... (a jumper),*** przykładając do oka dłonie złożone na kształt lunety i patrząc na obrazek w podręczniku. Dzieci odnajdują wymieniony przedmiot lub postać na ilustracji i wskazują go/ją. Wygrywa to dziecko z pary, które jako pierwsze wskaże prawidłowy element obrazka. Powtórz grę kilka razy.
- W grupach trzyosobowych uczniowie kontynuują grę, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye …*, a pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element obrazka.

ZADANIE RUCHOWE

Rozdaj karty wyrazowe, po jednej na ucznia. Przyjmując kartę, uczeń odczytuje słowo i pokazuje je za pomocą gestów. Wydawaj klasie polecenia, wspomagając się gestami: ***Line up from the shortest to the longest word, (Clothes) words – stand together. Words with letter 's' – touch the wall*** itp.

3 Read, look and find. Say what's missing. strona 17

- Zachęć dzieci do odczytania wyrazów po cichu. Następnie podawaj kolory tła w ramkach, a uczniowie chórem odczytują wyrazy umieszczone na danym tle, np. ***Yellow?*** *– cap.*
- Wskaż obrazek w zad. 2. i powiedz: ***Look and find. Five things are in the picture. One isn't.*** Uczniowie odnajdują pasujące elementy obrazka i wskazują je. Zapytaj: ***What isn't in the picture? What's missing?*** Dzieci odpowiadają: *ball.*

4 Listen and read. Think and say your opinion of your work. strona 17

- Wskaż obrazek i zapytaj: ***Who's this?*** Dzieci nazywają postacie. Wyjaśnij, że uczniowie będą oceniać swoją pracę nad materiałem dotychczas omówionym w rozdziałach podręcznika.
- CD1 34 Powiedz: ***Listen, read and repeat.*** Zachęć dzieci, aby podczas słuchania mówiły kolejne liczby oraz odczytywały zdania i powtarzały je. Sprawdź, czy dzieci pamiętają z *Bugs Team 1* znaczenie słowa *excellent*.
- Zapytaj: ***What do you think of your work?*** i zachęć dzieci po polsku, aby zdecydowały, jak oceniają własną pracę, wybierając sobie po cichu jedno ze zdań, które przed chwilą powtórzyły. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: ***My work is OK/good/excellent.*** Dzieci powtarzają to zdanie, które jest zgodne z ich własną oceną swojej pracy.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Umieść 12 wybranych kart obrazkowych z dotychczas poznanych kategorii na tablicy. Zaproś dwoje ochotników na środek klasy. Powiedz zdanie związane z jedną z kart, np. ***It's spring.*** Ochotnicy starają się jak najszybciej wskazać właściwą kartę. Osoba, która zrobi to jako pierwsza, przejmuje twoją rolę. Zaproś kolejnych dwoje ochotników. Uczeń, który pierwszy wskaże kartę związaną ze zdaniem wypowiedzianym przez kolegę lub koleżankę, przejmuje rolę tej osoby. Kontynuuj zadanie przez kilka rund.

- Zapytaj: ***What day is it today? What's the weather like? What season is it? What am I wearing?*** Dzieci zgłaszają się i odpowiadają.
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 1., *Build-up*, ćw. 1, s. 14.

CD1 33

1 *Where's Annie the Ant? Here!*
2 *I'm wearing new green shorts.*
3 *What's this? It's a badge.*
4 *I'm wearing a pink T-shirt.*
5 *Where's Danny the Dragonfly? Here!*
6 *I'm wearing a blue T-shirt.*
7 *I like the red coat.*
8 *Where are the trousers? Here!*
9 *I can see a skirt.*
10 *I'm wearing an orange cap.*
11 *I can see shoes.*
12 *I like my new necklace.*

CD1 34

One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ... eight ... nine ... ten ... eleven ... twelve ... thirteen ... fourteen ... fifteen ... sixteen ... seventeen ... eighteen ... nineteen ... twenty! My work is OK! (pauza) *My work is good!* (pauza) *My work is excellent!*

2 The moon is in the river

Lekcja 1

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie zwierząt domowych; rozpoznawanie wyrazów; mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:
sheep, duck, cow, hen, horse, cat, goat; farm, river; There's a (cat); ubrania; kolory

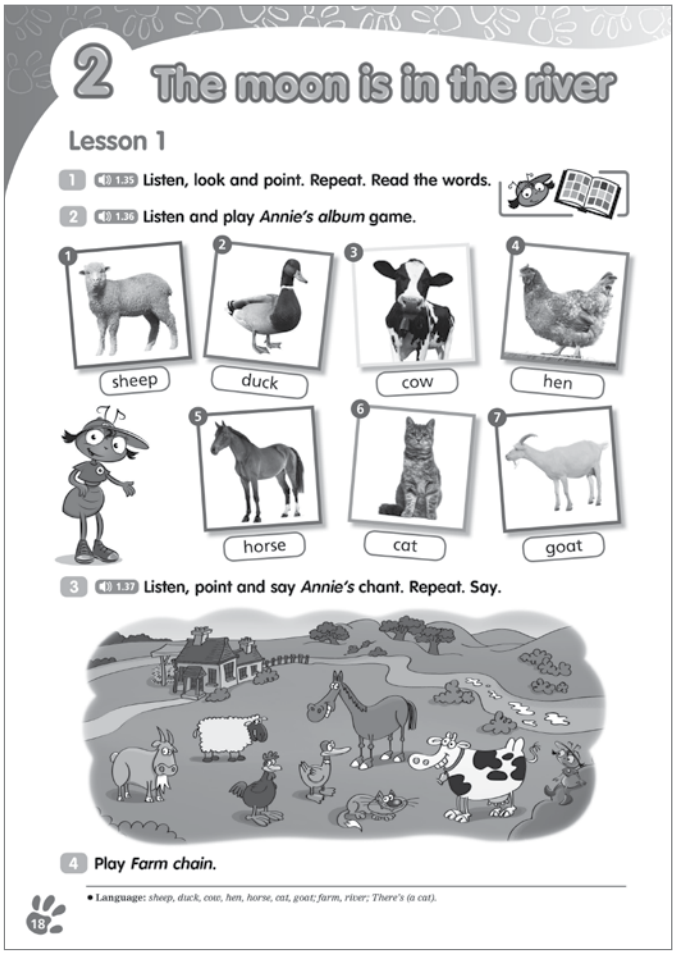
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karta z wizerunkami bohaterów kursu i obrazkami zwierząt domowych (owca, kaczka, krowa, kura, koń, kot, koza); karty wyrazowe z nazwami zwierząt domowych (*sheep, duck, cow, hen, horse, cat, goat*); *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

- Przypomnij nazwy ubrań z rozdziału 1., mówiąc: ***Show me (trousers).*** Dzieci wskazują odpowiednie ubrania, jeśli takie mają na sobie, lub pokazują je za pomocą gestów.
- CD1 13 Odtwórz piosenkę *I'm wearing a yellow jumper.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 27.).

1 Listen, look and point. Repeat. Read the words.

- Umieść na tablicy kartę z wizerunkiem Mrówki Annie. Pokaż karty z obrazkami zwierząt tak, by dzieci nie widziały obrazków, i powiedz: ***These are Annie's cards***. Wyjaśnij, że karty kryją ilustracje zwierząt domowych żyjących na farmie. Powiedz: ***Guess the animals***. Dzieci wymieniają nazwy zwierząt po polsku lub po angielsku. Kiedy podają nazwy zwierząt z kart, mów: ***Very good, (cow)*** i umieszczaj karty na tablicy w kolejności, w jakiej występują w nagraniu.
- CD1 35 Powiedz: ***Listen, look and point***. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania i wskazują kolejne karty. Powiedz: ***Repeat***. Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają słowa jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Pokaż zwierzęta na migi, podając ich nazwy, np. wykonaj koliste ruchy rękami, aby pokazać wełnę owcy; machaj rękami, naśladując skrzydła kaczki; przyłóż palce do skroni, pokazując krótkie rogi krowy; pokaż palcami dziób i udawaj, że dziobiesz ziarno jak kura; przyłóż dłonie do głowy, naśladując uszy konia; wyciągnij przed siebie ręce, naśladując przeciągającego się kota; pogładź się po podbródku, pokazując brodę kozy. Dzieci naśladują twoje gesty i powtarzają nazwy zwierząt.
- Umieść karty obrazkowe z rysunkami zwierząt na tablicy. Wskazuj kolejne karty, zachęcając dzieci, aby nazywały zwierzęta i pokazywały je za pomocą gestów.
- Pokaż jedną kartę wyrazową z nazwą zwierzęcia i przeczytaj wyraz na głos. Następnie powiedz: ***Read.*** Dzieci odczytują wyraz na głos. Ochotnik umieszcza daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Powtórz zadanie z pozostałymi kartami wyrazowymi.



*Możesz poprosić dzieci, aby, zamiast kart obrazkowych i wyrazowych, wskazywały obrazki i odczytywały podpisy pod nimi w *Książce ucznia*. strona 18

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Kontury*. Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

2 Listen and play *Annie's album game!* strona 18

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wymieniaj zwierzęta: ***Find the (sheep)***, a dzieci wskazują je na zdjęciach.
- Wymieniaj nazwy zwierząt w przypadkowej kolejności i poproś uczniów, aby podawali kolor ramki odpowiednich obrazków, np. słysząc słowo *duck,* uczniowie odnajdują pasujący obrazek i mówią: *blue.* Następnie mów kolory ramek, a dzieci podają pasujące nazwy zwierząt.
- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podnieś kartę z wizerunkiem Mrówki Annie i powiedz: ***Let's play Annie's album game!***
- CD1 36 Odtwórz nagranie rymowanki i zakreśl palcem koło nad obrazkami z podręcznika. Na koniec zatrzymaj palec na jednym z obrazków tak, aby uczniowie nie widzieli, na którym. Powiedz: ***I can see a …*** i wybieraj ochotników, aby zgadywali, który obrazek wybrałeś. Jeśli nie zgadną w trzech próbach, nazwij w podpowiedzi kolor ramki danego obrazka, a cała klasa wtedy poda nazwę odpowiedniego zwierzęcia.
- Powtórz zabawę, zachęcając dzieci, aby w swoim podręczniku także zakreślały koło palcem nad obrazkami. Następnie zapraszaj pojedynczo ochotników na środek klasy, aby przejęli twoją rolę.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Dzieci przyglądają się obrazkom przez 30 sekund, następnie zamykają książki. Podawaj kolory ramek w przypadkowej kolejności, a uczniowie wymieniają z pamięci powiązane z nimi zwierzęta. Zabawa może być też przeprowadzona w parach, gdy jedno dziecko trzyma otwartą książkę i wymienia kolory ramek, a drugie podaje z pamięci nazwy odpowiednich zwierząt. Dzieci mogą także wymieniać nazwy zwierząt w kolejności, w jakiej te pojawiają się w podręczniku.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci ustawiają się w kole jedno za drugim. Wydawaj polecenia, np.: ***Walk like a (duck), Run like a (cat), Eat like a (horse).*** Dzieci naśladują ruchy odpowiednich zwierząt. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

3 Listen, point and say *Annie's chant*. Repeat. Say. strona 18

- Wskaż na obrazku farmę, ułóż ręce w daszek i powiedz: ***It's a farm.*** Następnie wskaż rzekę, wykonuj zygzakowaty ruch ręką, naśladując płynącą wodę. Powiedz: ***It's a river.*** Zapytaj: ***What animals can you see?*** Uczniowie nazywają zwierzęta domowe przedstawione na obrazku.
- CD1 37 Powiedz: ***Listen to Annie's chant and point.*** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają rymowanki i wskazują zwierzęta ukazane na obrazku.
- Odtwórz nagranie ponownie, zachęcając dzieci do odgrywania treści razem z tobą i robiąc w każdej zwrotce pauzę przed nazwą pierwszego zwierzęcia, po słowach *There's a* .... Uczniowie podają brakujące nazwy zwierząt i pokazują te zwierzęta za pomocą gestów. Wznów odtwarzanie nagrania i kontynuuj odgrywanie treści rymowanki. Dzieci naśladują twoje gesty.
- Powiedz: ***Say and act out the chant.*** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel dzieci na siedem grup i przydziel każdej z nich inną nazwę zwierzęcia z rymowanki. Wszyscy razem mówią rymowankę do słów *There's …,* a grupy pojedynczo podają nazwy odpowiednich zwierząt.

4 Play *Farm chain* strona 18

- Rozmieść karty obrazkowe z rysunkami zwierząt w różnych miejscach klasy.
- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Poproś jedno dziecko, aby wybrało dowolne zwierzę domowe z lekcji i powiedziało: *There's a (horse).* Dziecko siedzące obok powtarza zdanie, dodając nowe zwierzę, np.: *There's a horse and a cow.* Gra jest kontynuowana w ten sam sposób. Jeśli ktoś zapomni sekwencji w zdaniu, reszta klasy wskazuje odpowiednie karty obrazkowe w podpowiedzi. Zabawa kończy się, gdy nikt nie jest w stanie powtórzyć całej sekwencji.
- Po wymienieniu 7 zwierząt, uczniowie, jeśli nadal pamiętają sekwencję, mogą dodawać inne zwierzęta, których nazwy znają po angielsku, w tym gatunki zwierząt, z których wywodzą się główni bohaterowie podręcznika. Wyjściowe zdanie może też dla utrudnienia zaczynać się od słów: *On the farm by the river, there's a …*
- Uczniowie powtarzają zabawę w małych grupach.
- Schowaj karty z obrazkami zwierząt za podręcznikiem i wysuwaj je powoli. Po odkrywanych fragmentach karty uczniowie zgadują, co to za zwierzę. Powtórz zadanie z kartami wyrazowymi.
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 2., Lekcja 1.: ćw. 1–2, s. 16.

CD1 35

1 *sheep*, **2** *duck*, **3** *cow*, **4** *hen*, **5** *horse*, **6** *cat*, **7** *goat*; (szeptem)
1 *sheep*, **2** *duck*, **3** *cow*, **4** *hen*, **5** *horse*, **6** *cat*, **7** *goat*; (głośno)
1 *sheep*, **2** *duck*, **3** *cow*, **4** *hen*, **5** *horse*, **6** *cat*, **7** *goat*;

CD1 36

What's my word?
One, two, three.
Choose a colour.
What can you see?

CD1 37

Annie's chant
On the farm by the river (dzieci układają dłonie w daszek, a następnie wykonują zygzakowaty ruch ręką)
There's a sheep. (dzieci pokazują zwierzę za pomocą gestów jak w zad. 1.)

On the farm by the river (jw.)
There's a sheep and a duck. (dzieci pokazują kolejne zwierzęta za pomocą gestów jak w zad. 1.)

On the farm by the river (jw.)
There's a sheep and a duck and a cow. (jw.)

On the farm by the river (jw.)
There's a sheep and a duck and a cow and a hen. (jw.)

On the farm by the river (jw.)
There's a sheep and a duck and a cow and a hen and a horse. (jw.)

On the farm by the river (jw.)
There's a sheep and a duck and a cow and a hen and a horse and a goat. (jw.)

On the farm by the river (jw.)
There's a sheep and a duck and a cow and a hen and a horse and a goat and a cat. (jw.)
And that is that! (dzieci biją brawo)

2 The moon is in the river

Lekcja 2

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie zwierząt; śpiewanie piosenki; opisywanie, jaką zabawką zamierzamy się bawić

Główne słownictwo i struktury:
zwierzęta domowe; *I'm a (duck). I'm going to get a (ball)*; ◯ *dog, ball, car, bike, doll*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu, obrazkami zwierząt domowych (owca, kaczka, krowa, kura, koń, kot, koza, ◯ pies); karty wyrazowe z nazwami zwierząt domowych (*sheep, duck, cow, hen, horse, cat, goat*, ◯ *dog*); po jednej monecie na każdą parę uczniów; *minikarty z rysunkami zwierząt domowych z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

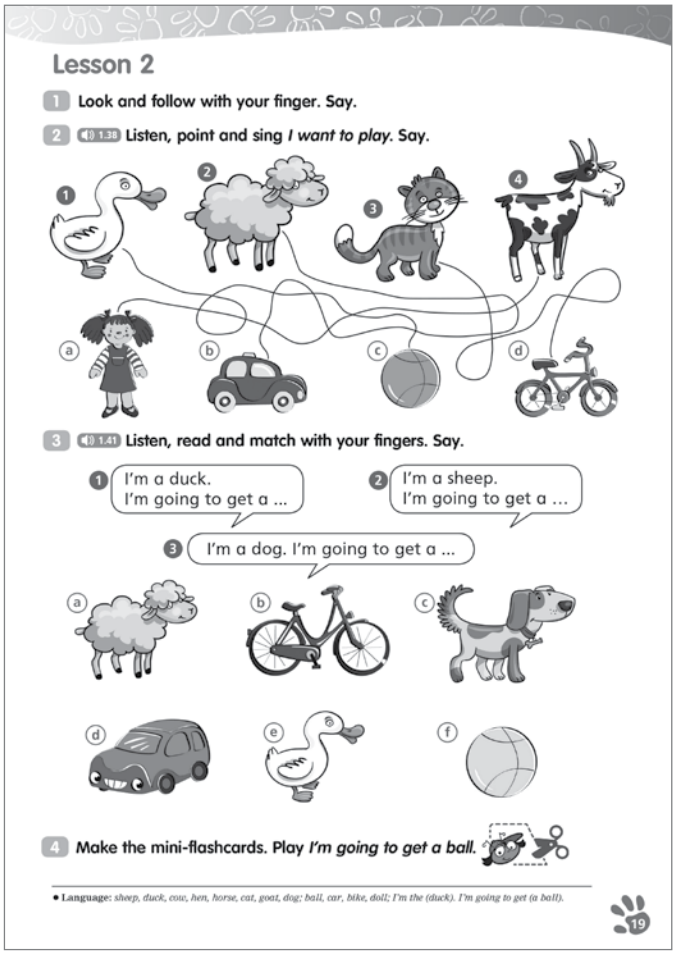
- Rozdaj karty z obrazkami zwierząt siedmiorgu uczniom i zaproś ich na środek klasy. Poproś, aby ustawili się w kolejności rymowanki *Annie's chant* (patrz s. 43.). Mów: ***Number 1 is a …*** Klasa podpowiada: *sheep!* Uczeń trzymający daną kartę ustawia się na pierwszej pozycji itd.
- CD1 37 Odtwórz rymowankę *Annie's chant.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 43.), a uczniowie stojący na środku sali podnoszą swoje karty, kiedy padają odpowiednie nazwy zwierząt.
- Możesz powtórzyć zadanie, wybierając innych uczniów i rozdając im karty wyrazowe.

1 Look and follow with your finger. Say. strona 19

- Podnieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskazuj zwierzęta i zabawki na obrazkach, a dzieci niech mówią ich nazwy.
- Powiedz: ***Look and follow with your finger.*** Pokaż dzieciom, jak przeciągnąć palcem wzdłuż linii od każdego zwierzęcia do zabawki, którą chce się ono pobawić. Sprawdź odpowiedzi, np.: ***Number 1 – What animal and what toy?*** Uczniowie podają odpowiedzi. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj. Wyjaśnij, że dzieci sprawdzą swoje odpowiedzi, słuchając piosenki w kolejnym zadaniu. (1 *c*, 2 *b*, 3 *d*, 4 *a*)

2 Listen, point and sing *I want to play*. Say. strona 19

- CD1 38 Powiedz: ***Ding-dong***. Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: ***Listen and point to the animals and the toys.*** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej zwrotce. Dzieci wskazują zwierzęta oraz zabawki i nazywają je: *duck – ball*. Wyjaśnij znaczenie zwrotu *I'm going to get a (ball).*



- Powiedz: ***Sing I want to play.*** Odtwarzaj nagranie piosenki etapami, zgodnie z techniką „Nauka piosenek krok po kroku" (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.
- Wskaż obrazki i zapytaj dzieci, co mówią postacie. Uczniowie odpowiadają, np. *I'm a duck. I want to play. I'm going to get a ball.* (odpowiedzi w tekście piosenki – patrz s. 45.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

W parach dzieci na zmianę wybierają w sekrecie jedną z postaci z rysunków i wypowiadają się w jej imieniu, np. *I want to play. I'm going to get a bike.* Druga osoba zgaduje, która postać jest opisywana: *You're the cat.*

ZADANIE RUCHOWE

Ułóż karty z obrazkami zwierząt w dużym kole na podłodze i poproś dzieci, aby ustawiły się w większym kole na zewnątrz kart. Odtwórz piosenkę *I want to play.* Dzieci chodzą w rytm muzyki. Nagle zatrzymaj nagranie. Dzieci stają obok tej karty, koło której najbliżej się znajdują, i pokazują zwierzę z karty za pomocą gestów. Wznów odtwarzanie nagrania.

3 Listen, read and match with your fingers. Say. strona 19

- Wskaż zwierzęta i zabawki ukazane na obrazkach. Uwaga – do kluczowego zestawu słownictwa dodane jest słowo *dog,* poznane w *Bugs Team 1.* Usiądź na piętach. Unieś ręce na wysokość klatki piersiowej i zegnij je w łokciach w geście prośby. Uczniowie naśladują tę pozycję, mówiąc: *dog*.
- Zadawaj pytania: ***What animal is this? What toy is this?***, wskazując kolejne obrazki. Uczniowie podają odpowiedzi: a *It's a sheep,* b *It's a bike,* c *It's a dog,* d *It's a car,* e *It's a duck,* f *It's a ball.*

- CD1 41 Powiedz: ***Listen, read and match with your fingers,*** wskazując dymki ze zdaniami. Odtwórz pierwszą wypowiedź i zatrzymaj po słowie *get.* Dzieci łączą dymek z właściwym wizerunkiem zwierzęcia. Zachęć dzieci, aby odgadły, jaką zabawką chce się bawić to zwierzę. Wznów odtwarzanie nagrania, aby uczniowie mogli sprawdzić swoją odpowiedź i połączyć dymek z właściwą zabawką. Kontynuuj zadanie w podobny sposób w odniesieniu do pozostałych zwierząt (1*e f*, 2 *a d*, 3 *c b*).
- W parach uczniowie wcielają się w jedno ze zwierząt z obrazka i mówią, którą zabawką chcą się bawić.

4 Make the mini-flashcards. Play *I'm going to get a ball!*

- Pokaż gotowe minikarty z rysunkami zwierząt. Powiedz: ***Let's make the mini-flashcards.*** Poproś uczniów, aby wyjęli szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń,* i pomóż im w ich wycinaniu.
  Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają osiem kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują ośmioro zwierząt wymienionych w zad. 2. lekcji 1.
  Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* i zademonstruj zasady gry razem z ochotnikiem. Usiądźcie przy stole, naprzeciwko siebie. Połóżcie jeden zestaw kart z rysunkami zwierząt na środku stołu, obrazkami do dołu. Wybierzcie dwie różne zabawki, np. *bike* – uczeń, *ball* – nauczyciel. Przygotuj monetę. Przyporządkujcie wybrane zabawki stronom monety, np. orzeł – *bike*, reszka – *ball*.
- Rzuć monetą i nazwij stronę, którą wylosowałeś, np. jeśli wypadła reszka, mówisz *ball*. Następnie odwróć pierwszą kartę ze stosu, np. z rysunkiem owcy i powiedz: ***I'm a sheep. I'm going to get a ball.*** Jeśli wypadła reszka, a więc wybrana przez ciebie zabawka, zabierasz kartę z rysunkiem zwierzęcia. Jeśli wypadł orzeł, a więc zabawka wybrana przez ucznia – przekazujesz kartę uczniowi.
- Zabawa kończy się, gdy wszystkie karty z rysunkami zwierząt zostaną odwrócone. Wygrywa ten, kto zgromadził więcej kart.
- Dzieci kontynuują grę w parach. Aby przedłużyć grę, dzieci mogą wykorzystać dwa zestawy kart naraz.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Snap.* Opis gry w *Banku gier* na s. 14.

- Pokazuj kolejno karty wyrazowe z nazwami zwierząt z piosenki *I want to play*. Dzieci przypominają, jakimi zabawkami chciały bawić się zwierzęta z piosenki. np. ***I'm a*** *(goat)****. I'm going to get a*** *(doll)****.***
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 2., Lekcja 2.: ćw. 1–2, s. 17.

CD1 38 CD1 39 **- guided** CD1 40 **- karaoke**

I want to play

I'm a duck. I want to play. (dzieci machają rękami jak skrzydłami)
I'm going to get a ball. Hurray! (dzieci udają, że kozłują piłką, a następnie klaszczą)

I'm a sheep. I want to play. (dzieci wykonują koliste ruchy rękami, pokazując wełnę owcy)
I'm going to get a car. Hurray! (dzieci udają, że prowadzą samochód, kręcąc kierownicą, a następnie klaszczą)

I'm a cat. I want to play. (dzieci wyciągają ręce przed siebie jak łapki)
I'm going to get a bike. Hurray! (dzieci udają, że jadą rowerem, a następnie klaszczą)

I'm a goat. I want to play. (dzieci gładzą się po brodzie)
I'm going to get a doll. Hurray! (dzieci udają, że tulą lalkę, a następnie klaszczą)

CD1 41

1 *I'm a duck. I'm going to get a ball.*
2 *I'm a sheep. I'm going to get a car.*
3 *I'm a dog. I'm going to get a bike.*

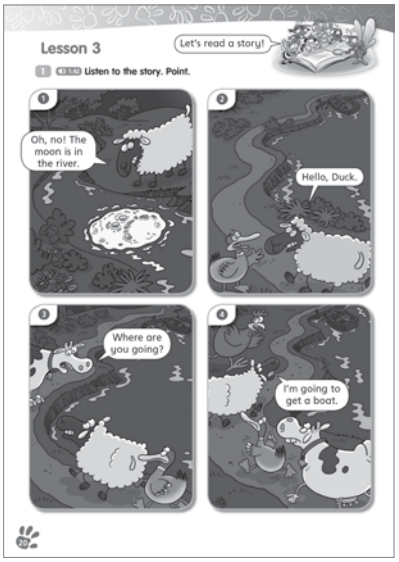
2 The moon is in the river

Lekcja 3

Cele:
słuchanie historyjki; pytanie o to, dokąd się idzie i udzielanie odpowiedzi; proszenie o dołączenie do kogoś i wyrażanie zgody; ocenianie historyjki

Główne słownictwo i struktury:
zwierzęta; *river, moon; Where are you going? I'm going to get a boat; Can I come with you? Yes, of course*; liczby 1–20

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów podręcznika i obrazkami zwierząt domowych; karty obrazkowe do historyjki 2.; *stoper; *maskotka Mrówka Annie



- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

- Wybierz w sekrecie jedną z kart z rysunkiem zwierzęcia. Podaj uczniom kilka podpowiedzi, np. ***I'm big. I'm black and white. I've got a pink nose.*** Dzieci zgadują, jakie zwierzę opisujesz: *A cow!* Powtórz zadanie, prosząc dzieci o odgadnięcie na podstawie opisu, o jakie zwierzę chodzi.
- CD1 38 Odtwórz piosenkę *I want to play.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 45.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Wstań, jeśli to prawda.* Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

1 Listen to the story. Point. strony 20–21

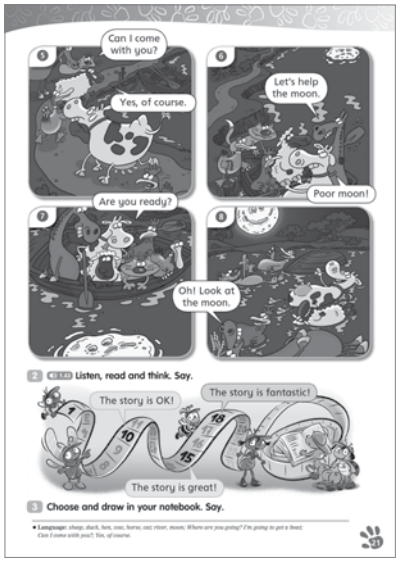
- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz: ***Three, two, one.*** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Poproś uczniów, aby otworzyli podręczniki. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż obrazek przedstawiający sześcioro bohaterów podręcznika, znajdujący się w prawym górnym rogu strony. Zapytaj: ***Who's this?*** *(the Bugs).* Poproś dzieci o opisanie obrazka po polsku lub po angielsku.
- Zachęć dzieci, aby usiadły w kręgu i pokaż kartę 1. do historyjki 2. lub poproś uczniów, aby popatrzyli na te same obrazki zamieszczone w podręczniku. Wskaż wówczas obrazek 1. z podręcznika.
- Powiedz: ***What animal is it?*** Dzieci odpowiadają: ***It's a sheep.*** Wskaż rzekę oraz księżyc i powiedz: ***It's the river and the moon. The moon is in the river.*** Zapytaj: ***Is the sheep happy?*** Uczniowie odpowiadają: *No.* Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: ***Guess what happens in the story.*** Dzieci odgadują po polsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- CD1 42 Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz nagranie i pokaż uczniom, że podczas słuchania powinni wskazywać odpowiednie obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki i zadawaj uczniom pytania oraz proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów (lub po polsku, jeśli to konieczne).
  Przykładowe pytania/zdania:
  1 ***Who is by the river?*** *(the sheep)* ***Is the sheep thirsty?*** *(yes)* ***The moon is in the*** *(river)****. Is the sheep worried about the moon?*** *(yes)* ***Is the moon really in the river?*** *(no)* ***The sheep is going to get a*** *(boat).*
  2 ***The sheep meets*** *(the duck)****. The duck asks 'Can I come*** *(with you)?'* ***The sheep says 'Yes*** *(of course)****'.***
  3 ***The sheep and the duck are going to get*** *(a boat)****. They meet*** *(the cow)****. The cow asks 'Can I*** *(come with you)****?' The sheep says*** *'(Yes, of course)'****. The animals say 'Poor*** *(moon)!'*
  4 ***The sheep, the duck and the cow meet*** *(the hen)****. Where are the animals going?*** *(to get a boat)* ***The hen asks 'Can I*** *(come with you)****?' The sheep says*** *'(Yes, of course)'****. The animals say 'Poor*** *(moon)****!'***
  5 ***The sheep, the duck, the cow and the hen meet*** *(the horse)* ***and*** *(the cat)****. Where are the animals going?*** *(to get a boat)* ***The horse and the cat ask 'Can I*** *(come with you)****?' The sheep says*** *'(Yes, of course)'****. The animals say 'Poor*** *(moon)****!'***
  6 ***Do the animals get a boat?*** *(yes)* ***The horse says 'Let's help*** *(the moon)****'. What animals row and row?*** *(the sheep, the duck, the cow, the hen, the horse, the cat)*
  7 ***The sheep says 'Here's the*** *(moon)****'. What do the animals do?*** *(They stand up)* ***What happens? The animals fall in the*** *(river)****.***
  8 ***Do the animals see the moon?*** *(yes)* ***Is it in the river?*** *(no)* ***Is it in the sky?*** *(yes)*

***DODATKOWY POMYSŁ**

Umieszczaj odpowiednie karty z obrazkami zwierząt w kolejności, w jakiej zwierzęta pojawiają się w historyjce. Poproś dzieci o pomoc: ***Number one is the …*** *(sheep).* Następnie, pracując w parach, jedno z dzieci odwraca się tyłem do tablicy i z pamięci wymienia sześć nazw zwierząt we właściwej kolejności, a drugie sprawdza odpowiedzi. Potem uczniowie zamieniają się rolami.

ZADANIE RUCHOWE

Umieść na tablicy karty z obrazkami zwierząt z historyjki w takiej kolejności, w jakiej pojawiają się w historyjce. Poproś uczniów, aby kolejno wymieniali zwierzęta: Uczeń 1.: *sheep*, Uczeń 2: *duck* – aż wymienionych będzie wszystkich sześcioro zwierząt. Uczeń 7. zaczyna znów od pierwszego zwierzęcia, tj. *sheep.* itd. Powiedz: ***Sheep, come to the river*** i zaproś dzieci, które powiedziały: *sheep* na środek klasy. Powiedz: ***Walk*** i zachęć te dzieci, aby chodziły w kółko. Kontynuuj, zapraszając kolejne grupy dzieci, aby dołączyły do kręgu. Kiedy wszyscy uczniowie są na środku sali, powiedz: ***Row the boat.*** Dzieci chodzą w koło udając, że wiosłują.



2 Listen, read and think. Say. strona 21

- Odlicz wspólnie z dziećmi od 1 do 20.
- CD1 43 Powiedz: ***Listen, point and say*** i odtwórz nagranie. Zachęć uczniów, aby mówili liczby razem z nagraniem i wskazywali kolejne liczby na centymetrze krawieckim. Zachęć dzieci także do odczytywania i powtarzania zdań.
- Zapytaj: ***Do you like the story?*** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak bardzo podoba im się historyjka. Wypowiadaj z odpowiednim natężeniem emocji kolejne zdania z zapisu nagrania: ***The story is OK/great/fantastic.*** Dzieci, które mają podobne zdanie, powtarzają je.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zachęć dzieci, aby w parach wspólnie spróbowały odliczyć od 20 do 1. Następnie możesz wykorzystać stoper lub zegar wskazówkowy i poprosić uczniów, aby sprawdzili, ile czasu zajmuje ich koledze lub koleżance policzenie od 20 do 1.

3 Choose and draw in your notebook. Say.

- Powiedz: ***Choose and draw two animals to take in your boat.*** Wyjaśnij po polsku, że każde dziecko ma za zadanie narysować i pokolorować tych dwoje zwierząt z historyjki, które wzięłoby do swojej łódki. Wyznacz limit czasowy na wykonanie zadania.
- Po upływie wyznaczonego czasu ochotnicy opisują rysunek: *There's a (horse) and a (sheep) in my boat.*
- W parach lub małych grupach dzieci pokazują narysowane przez siebie zwierzęta i opisują je.

***DODATKOWY POMYSŁ**

W parach lub małych grupach uczniowie wykonują dodatkowy rysunek do historyjki, przedstawiając nowe zwierzę, które napotykają bohaterowie. Następnie dzieci przygotowują scenkę z bohaterami historyjki wymyślonej na podstawie tego obrazka, np. *Goat: Hello, Sheep./Sheep: Hello, Goat./Goat: Where are you going?/Sheep: The moon is in the river. I'm going to get a boat./Goat: Oh dear. Poor moon! Can I come with you?/Sheep: Yes, of course, Goat* i odgrywają ją.

- Zapytaj dzieci o zwierzęta z historyjki: ***What animals are there in the story? Who is number (1)?*** Dzieci wymieniają zwierzęta we właściwej kolejności.
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 2., Lekcja 3.: ćw. 1, s. 18.

CD1 42 CD1 44

Danny: *Hey, Bug Detectives! Let's read a story!*
Bugs: *Yes! Brilliant! Great!*
Annie: *Look! It's about the moon ... a river ... and animals on the farm.*
Colin: *What happens?*
Lucy: *Let's listen and find out! Sshhh!*

Obrazek 1.
Narrator: *It's night time. The sheep is by the river. The **sheep** is very thirsty.*
Sheep: *Oh, no! The moon is in the river! I'm going to get a boat.*
Narrator: *The **sheep** walks and walks.*
Sheep: *Poor moon! Poor moon!*

Obrazek 2.
Duck: *Hello, Sheep.*
Sheep: *Hello, **Duck**.*
Duck: *Where are you going?*
Sheep: *The moon is in the river. I'm going to get a boat.*
Duck: *Oh dear. Poor moon! Can I come with you?*
Sheep: *Yes, of course, Duck.*
Narrator: *The **sheep** and the **duck** walk and walk.*
Sheep, Duck: *Poor moon! Poor moon!*

Obrazek 3.
Cow: *Hello, Sheep.*
Sheep: *Hello, **Cow**.*
Cow: *Where are you going?*
Sheep: *The moon is in the river. I'm going to get a boat.*
Cow: *Oh dear. Poor moon! Can I come with you?*
Sheep: *Yes, of course, Cow.*
Narrator: *The **sheep**, the duck and the **cow** walk and walk.*
Sheep, Duck, Cow: *Poor moon! Poor moon!*

Obrazek 4.
Hen: *Hello, Sheep.*
Sheep: *Hello, **Hen**.*
Hen: *Where are you going?*
Sheep: *The moon is in the river. I'm going to get a boat.*
Hen: *Oh dear. Poor moon! Can I come with you?*
Sheep: *Yes, of course, Hen.*
Narrator: *The **sheep**, the duck, the **cow** and the hen walk and walk.*
Sheep, Duck, Cow, Hen: *Poor moon! Poor moon!*

Obrazek 5.
Horse: Hello, Sheep.
Sheep: *Hello, **Horse**.*
Horse: *Where are you going?*
Sheep: *The moon is in the river. I'm going to get a boat.*
Horse: *Oh dear. Poor moon! Can I come with you?*
Sheep: *Yes, of course, Horse.*
Cat: *Miaow! Can I come with you, too?*
Sheep: *Yes, of course, Cat.*
Narrator: *The **sheep**, the duck, the cow, the **hen**, the horse and the **cat** walk and walk.*
All: *Poor moon! Poor moon!*

Obrazek 6.
Narrator: *The animals get a boat to rescue the moon.*
Sheep: *Come on!*
Duck: *Quick!*
Horse: *Let's help the moon.*
Narrator: *The **sheep**, the **duck**, the **cow**, the **hen**, the **horse** and the **cat** row and row.*
All: *Poor moon! Poor moon!*

Obrazek 7.
Sheep: *Here's the moon!*
Hen: *Stand up!*
Cow: *Are you ready?*
All: *Yes! Oh ... oh ... oh ...*
Narrator: *The animals fall in the river.*

Obrazek 8.
Sheep: *Oh! Look at the moon! It isn't in the river! It's in the sky!*

CD1 43

One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ... eight ... nine ... ten ... eleven ... twelve ... thirteen ... fourteen ... fifteen ... sixteen ... seventeen ... eighteen ... nineteen ... twenty! The story is OK! (pauza) *The story is great!* (pauza) *The story is fantastic!*

2 The moon is in the river

Lekcja 4

Cele:
słuchanie historyjki; rozpoznawanie i nazywanie zwierząt domowych; śpiewanie piosenki; ćwiczenie wymowy głoski /k/

Główne słownictwo i struktury:
zwierzęta; *Where are you going? I'm going to get a boat, Can I come with you? Yes, of course (duck).*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu, obrazkami zwierząt domowych; karty obrazkowe do historyjki 2.; karty wyrazowe z nazwami zwierząt domowych; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

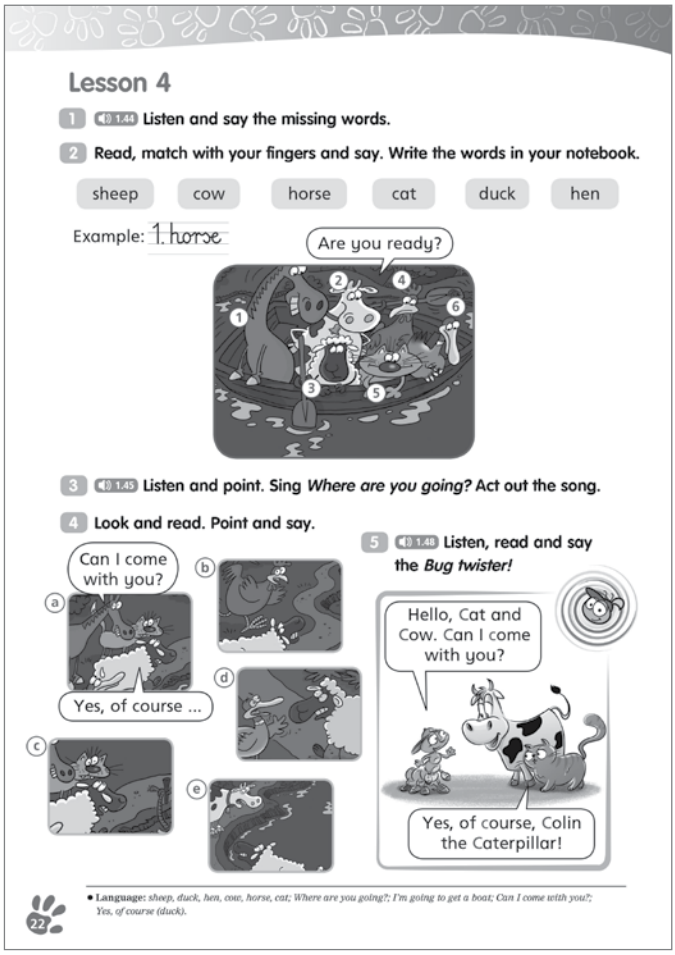
- Pokazuj na ułamek sekundy karty wyrazowe z nazwami zwierząt. Uczeń, który jako pierwszy zauważy, co to za wyraz, zgłasza się. Jeśli odpowie poprawnie, otrzymuje tę kartę i staje przy swojej ławce. Kiedy rozdasz wszystkie osiem kart, zapytaj: ***Are you in 'The moon is in the river' story?*** Dzieci trzymające karty odpowiadają: *yes* lub *no* (osoby z kartami: *goat* i *dog* powinny powiedzieć *no).*
- CD1 38 Odtwórz piosenkę *I want to play.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 45.).

1 Listen and say the missing words.

- Powiedz: ***Think about The moon is in the river story.*** Zaproś ośmioro ochotników na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś pozostałych uczniów, aby pomogli ochotnikom ustawić się w kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie wołają np.: *Patryk – one, Kalina – six.* Umieść karty na tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsca.
- Powiedz: ***Listen to the story and say the missing words.*** Wyjaśnij po polsku, że w nagraniu historyjki brakuje niektórych słów. Zadaniem dzieci jest śledzić historyjkę na kartach lub w podręczniku i podawać brakujące słowa, kiedy tylko usłyszą sygnał.
- CD1 44 Odtwórz nagranie. Dzieci podają brakujące słowa. Zatrzymuj nagranie przy każdym brakującym słowie, aby dać dzieciom czas na dopowiedzenie go (patrz słowa zapisane pogrubioną czcionką w scenariuszu nagrania na s. 47).

2 Read, match with your fingers and say. Write the words in your notebook. strona 22

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- Wskaż obrazek i zapytaj: ***What can you see?*** *(animals)* Powiedz: ***Read and match with your fingers*** i pokaż, że dzieci powinny połączyć palcami każdy wyraz z wizerunkami zwierząt oznaczonymi na obrazku cyframi 1–6. Wskaż



pierwszy wyraz i zachęć dzieci, aby go odczytały oraz połączyły go palcami z właściwym rysunkiem zwierzęcia. Dzieci wykonują zadanie samodzielnie.
- Sprawdź odpowiedzi, wskazując kolejne wyrazy, prosząc uczniów o odczytanie ich i pytając: ***What number is it in the picture?*** Dzieci odpowiadają na pytania.
- Powiedz: ***Write the words in your notebook*** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Podkreśl, że dzieci powinny w zeszycie zapisywać nazwy zwierząt w kolejności rysunków, a nie wyrazów. Sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's number (1)?*** (1 *horse,* 2 *cow,* 3 *sheep,* 4 *hen,* 5 *cat,* 6 *duck*).
- W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę wymieniają nazwy wybranych zwierząt lub podają numery, np.: *hen/number 4,* a pozostałe osoby łączą palcami wyrazy z obrazkami zwierząt i odpowiadają, np. *number 4/hen.*

***DODATKOWY POMYSŁ**

Rozdaj sześciorgu uczniom karty wyrazowe z nazwami zwierząt z historyjki. Poproś, aby umieścili je na tablicy w kolejności, w jakiej zwierzęta pojawiają się w historyjce. Zachęć resztę klasy do pomocy: ***Number 1 is …?*** *(the sheep)*

ZADANIE RUCHOWE

Rozmieść karty obrazkowe z rysunkami zwierząt z historyjki w różnych miejscach klasy. Zapytaj: ***What's your favourite animal in the story?*** Dzieci wstają i podchodzą do karty z obrazkiem ulubionego zwierzęcia z historyjki. Kiedy wszystkie dzieci staną w wybranych przez siebie miejscach, policz z całą klasą, ile osób wybrało poszczególne zwierzę. Każda grupa ma za zadanie klasnąć oraz powtórzyć nazwę wybranego zwierzęcia tyle razy, ilu członków liczy, np. jeśli troje dzieci wybrało krowę, klaszczą trzy razy wołając: *Cow, cow, cow.*

3 Listen and point. Sing *Where are you going?* Act out the song. strona 22

- CD1 45 Powiedz: ***Ding-dong.*** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Wskaż obrazki w zad. 4. Powiedz: ***Listen to the Where are you going? song and point.*** Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują odpowiedni obrazek pasujący do danej zwrotki. Zatrzymuj nagranie po każdej zwrotce i pytaj o oznaczenie obrazka (pierwsza – *d,* druga – *e,* trzecia – *b,* czwarta – *a,* piąta – *c*).
- Umieść karty obrazkowe z rysunkami zwierząt z piosenki na tablicy. Powiedz: ***Listen and sing.*** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką *Nauki piosenek krok po kroku* (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Narysuj na tablicy jedno ze zwierząt z kart obrazkowych ręką, którą normalnie nie piszesz, np. lewą jeśli jesteś praworęczny. Dzieci zgadują, co to może być za zwierzę. Podziel klasę na pary i poproś, aby uczniowie narysowali wybrane zwierzę, także używając drugiej ręki niż zazwyczaj, a następnie zgadywali, co narysował kolega lub koleżanka.

4 Look and read. Point and say. strona 22

- Wskaż obrazek *a* i zapytaj: ***What does the horse say?***. Zachęć klasę do odczytania pytania. Następnie powiedz: ***What does the sheep say?*** Dzieci odczytują odpowiedź, uzupełniając ją nazwą zwierzęcia (*Horse*). Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami, prosząc dzieci o powiedzenie podobnych dialogów, jak w przypadku obrazka *a* (pytanie *Can I come with you?,* odpowiedzi: a *Yes, of course, Horse,* b *Yes, of course, Hen,* c *Yes, of course, Cat,* d *Yes, of course, Duck,* e *Yes, of course, Cow*).
- W parach uczniowie przeprowadzają dialogi, na zmianę odgrywając role owcy i napotykanych przez nią zwierząt.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Dzieci wybierają jedno ze zwierząt z historyjki i albo zapisują jego nazwę w zeszycie, albo mówią koledze lub koleżance z pary, jakie zwierzę wybrali. Powiedz: ***I'm the sheep. I'm going to get a boat.*** Zachęć wszystkich, aby chórem zadali pytanie: *Can I come with you?* Wylosuj jedną z kart obrazkowych przedstawiającą zwierzę i powiedz: ***Yes, of course, (Cow).*** Wszystkie dzieci, które wcześniej wybrały dane zwierzę, wstają. Kontynuuj zadanie, aż wszystkie dzieci wstaną. Ochotnik może przejąć twoją rolę.

5 Listen, read and say the *Bug twister!* strona 22

- Powiedz: ***One, two, three. Listen to me.*** Wskaż obrazek i zapytaj: ***What animals can you see?*** *(Colin the Caterpillar, a cow, a cat)* Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /k/ – w słowie *cat* i jako osobny dźwięk. Powiedz: ***Repeat.*** Dzieci powtarzają głoskę i słowo. Pokaż dzieciom, że w wyrazie ta głoska jest zapisana literą *c,* jak zaznaczono na czerwono w dialogu zapisanym na obrazku.
- CD1 48 Powiedz: ***Listen and read the Bug twister! Point*** oraz wyjaśnij, że dzieci usłyszą wyliczankę z głoską /k/ i powinny wskazywać odpowiednie postacie na obrazku. Odtwórz nagranie.
- Powiedz: ***Say the Bug twister!*** Dzieci powtarzają dialog razem z nagraniem.
- W parach uczniowie na zmianę odczytują dialog w dymkach, zwracając uwagę na prawidłową wymowę głoski /k/. Druga osoba, jeśli to konieczne, pomaga w odczytaniu dialogu.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Brakujące karty.* Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

- Pokaż dzieciom karty obrazkowe z rysunkami zwierząt i zapytaj: ***Which animals are in the Where are you going song?*** (*horse, hen, duck, cat, cow)* ***Which animal is number (1) in the song?*** Uczniowie wymieniają zwierzęta w kolejności, w jakiej te pojawiają się w piosence (*duck, cow, hen, horse, cat*).
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 2., Lekcja 4.: ćw. 1–2, s. 19.; *Work-out*: ćw. 1., s. 25.

CD1 45 CD1 46 - guided CD1 47 - karaoke

Where are you going?

Where are you going? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)
I'm going to get a boat. (dzieci udają, że wiosłują)
Can I come with you? (dzieci udają, że biorą kogoś pod ramię)
Yes, of course, Duck! (dzieci potakują i wskazują na tablicy kartę obrazkową z odpowiednim zwierzęciem)

Where are you going? (jw.)
I'm going to get a boat. (jw.)
Can I come with you? (jw.)
Yes, of course, Cow! (jw.)

Where are you going? (jw.)
I'm going to get a boat. (jw.)
Can I come with you? (jw.)
Yes, of course, Hen! (jw.)

Where are you going? (jw.)
I'm going to get a boat. (jw.)
Can I come with you? (jw.)
Yes, of course, Horse! (jw.)

Where are you going? (jw.)
I'm going to get a boat. (jw.)
Can I come with you? (jw.)
Yes, of course, Cat! (jw.)

CD1 48

Hello, Cat and Cow. Can I come with you? Yes, of course, Colin the Caterpillar! (x3)

2 The moon is in the river

Lekcja 5

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie potomstwa zwierząt; mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:
chick, calf, foal, lamb, duckling, kitten, puppy; *The cat has got a (kitten); Do you like (puppies)? Yes, I do./No, I don't.*

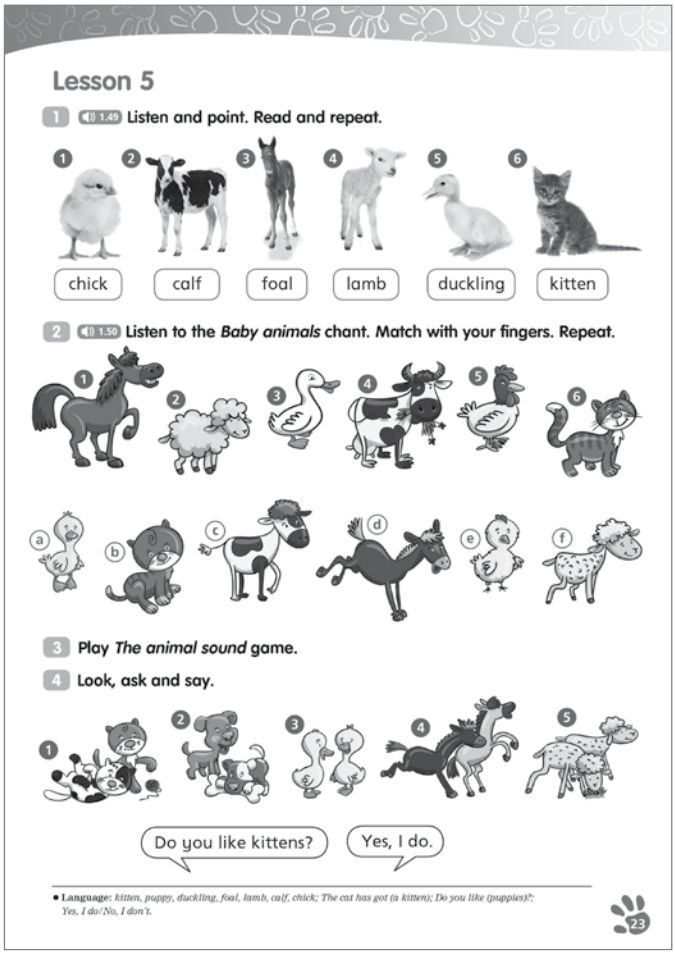
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu, obrazkami zwierząt domowych oraz ich potomstwa (kurczak, cielę, źrebak, jagnię, kaczątko, kocię); karty wyrazowe z nazwami zwierząt domowych oraz ich potomstwa (*chick, calf, foal, lamb, duckling, kitten*); *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

- Zapytaj: ***Who remembers the Bug twister!?*** i rozejrzyj się po klasie. Dzieci zgłaszają się i wspólnie przypominają dialog z ostatniej lekcji.
- Potasuj wspólnie karty z obrazkami i nazwami zwierząt. Poproś ochotnika, aby w dowolnym momencie powiedział: *Stop.* Przerwij tasowanie, dyskretnie sprawdź, jaki obrazek lub nazwa zwierzęcia znajduje się na karcie na wierzchu stosu i naśladuj to zwierzę za pomocą gestów lub dźwięków. Dzieci zgadują, co to za zwierzę. Kiedy odgadną, pokaż im kartę. Kontynuuj zabawę, prosząc różne dzieci o mówienie: *Stop.* Ochotnicy mogą także przejąć twoją rolę.
- CD1 45 Odtwórz piosenkę *Where are you going?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s.49.).

1 Listen and point. Read and repeat. strona 23

- Pokaż dzieciom karty obrazkowe z potomstwem zwierząt, mówiąc: ***Baby animals.*** Pokazuj pojedynczo karty, a dzieci zgadują, czyje to dziecko, np. *horse!* Następnie poproś uczniów, aby po angielsku lub po polsku powiedzieli nazwy potomstwa zwierząt, jeśli je znają. Umieść karty na tablicy.
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- CD1 49 Powiedz: ***Listen and point.*** Uczniowie słuchają nagrania i wskazują zdjęcia w kolejności, w jakiej występują w nagraniu.
- Powiedz: ***Listen, read and repeat.*** Zachęć uczniów, aby zwrócili uwagę na nazwy potomstwa zwierząt umieszczone pod zdjęciami i aby powtarzali słowa usłyszane w nagraniu. Odtwórz nagranie ponownie.
- Pokazuj karty wyrazowe z nazwami potomstwa zwierząt w przypadkowej kolejności. Uczniowie odczytują wyrazy, a ochotnicy umieszczają je na tablicy pod właściwymi kartami obrazkowymi.



***DODATKOWY POMYSŁ**

Zaproś sześcioro ochotników na środek klasy. Rozdaj im karty obrazkowe z rysunkami następujących zwierząt: kura, krowa, koń, owca, kaczka i kot. Uczniowie kolejno podnoszą otrzymane karty, a reszta klasy mówi odpowiednie nazwy zwierząt. Następnie rozdaj karty obrazkowe z postaciami potomstwa zwierząt innym uczniom, którzy kolejno wstają i mówią, wcielając się w rolę otrzymanego zwierzęcia: *I'm a (duckling).* Pozostałe dzieci mówią, do jakiego rodzica powinni podejść, np. *Go to the (duck).* Uczniowie stają przy odpowiednim "zwierzęciu".

2 Listen to the *Baby animals* chant. Match with your fingers. Repeat. strona 23

- Wskaż kolejno w obu rzędach ukazane na obrazkach wizerunki zwierząt dorosłych i ich potomstwa. Uczniowie nazywają zwierzęta. Zapytaj, jak po polsku naśladuje się dźwięki wydawane przez zwierzęta ukazane na obrazkach. Wyjaśnij, że po angielsku te dźwięki brzmią troszkę inaczej i dzieci poznają je w rymowance.
- CD1 50 Powiedz: ***Listen to the chant and match with your fingers.*** Dzieci słuchają rymowanki i łączą palcami rysunki dorosłych zwierząt z właściwymi dziećmi (1 *d,* 2 *f,* 3 *a,* 4 *c,* 5 *e,* 6 *b*). Sprawdź odpowiedzi, wymieniając dorosłe zwierzęta z obrazków, a uczniowie łączą palcami obrazki pasujące do siebie i podają nazwy dzieci zwierząt.
- CD1 50 Zachęć dzieci, aby zwróciły uwagę na dźwięki, jakie wydają zwierzęta "po angielsku". Powiedz: ***Listen.*** Odtwórz nagranie ponownie i zatrzymaj je po pierwszej zwrotce. Zapytaj: ***Which baby animal is it?*** (*a foal*) ***What animal is its mummy?*** (*a horse*). ***What sound do you hear?*** (*neigh*). Powtórz z pozostałymi zwrotkami.
- CD1 50 Powiedz: ***Listen, mime and repeat.*** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce. Dzieci

powtarzają zdania i odgrywają ich treść, naśladując twoje gesty. Odtwórz nagranie po raz trzeci, dzieci mówią i odgrywają rymowankę.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Zgadywankę.* Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają przy ławkach. Ochotnik losuje kartę przedstawiającą potomstwo jednego ze zwierząt i pokazuje klasie. Powiedz: ***Run like a*** ..., a dzieci kończą polecenie nazwą wylosowanego zwierzęcia: ***kitten!*** Uczniowie, stojąc w miejscu, naśladują ruchy danego zwierzęcia. Powtarzaj zadanie, prosząc ochotników o losowanie różnych zwierząt. Zmieniaj komendy, np. ***Stand, walk, fly, eat like, make a … sound*** itp.

3 Play *The animal sound* game.

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!*
- Naśladuj dźwięk jednego z potomstwa zwierząt z rymowanki w zad. 2., np. *baa-baa*. Dzieci podają nazwę zwierzęcia, np. *It's a lamb.* Mogą dodatkowo powiedzieć nazwę rodzica. Ochotnicy przejmują twoją rolę.
- W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę naśladują dźwięki zwierząt i odgadują ich nazwy.

4 Look, ask and say. strona 23

- Wskaż na pierwszym obrazku pary zwierząt i zapytaj: ***What animals are they?*** Odpowiedz: ***kittens*** i zachęć dzieci do powtórzenia odpowiedzi. Pokaż różnicę między *kitten* a *kittens*, np. wyciągając odpowiednią liczbę palców i mówiąc, ***One kitten. Two kittens.*** Wskaż obrazek 2. i przypomnij słowo *puppy*, poznane przez dzieci w *Bugs Team 1*. Powiedz: ***One puppy. Two …*** i zachęć dzieci do powiedzenia: *puppies.* Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami.
- Poproś dwoje ochotników o odczytanie dymków w zadaniu. Upewnij się, że uczniowie rozumieją znaczenie pytania: *Do you like …?* Wymień odpowiedzi: ***Yes, I do*** i ***No, I don't***, aby, posługując się gestami, np. wyciągniętym kciukiem i kciukiem zwróconym w dół, lub potakując i kiwając przecząco głową, przekazać znaczenie odpowiedzi.
- Zapytaj klasę: ***Do you like kittens?*** Zachęć uczniów, którzy chcą odpowiedzieć twierdząco, aby wstali i powiedzieli chórem: *Yes, I do.* Te dzieci, które chcą zaprzeczyć, zostają na miejscach i na twój sygnał mówią: *No, I don't.* Policz, ilu uczniów stoi i ogłoś wyniki, np. ***Ten children like kittens.*** Powtórz zadanie, pytając o pozostałe zwierzęta z obrazków. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę, a cała klasa pomaga w liczeniu odpowiedzi twierdzących.
- W parach uczniowie na zmianę zadają sobie pytania i udzielają odpowiedzi na temat tego, czy lubią poszczególne zwierzęta ukazane na obrazkach.

- Zapytaj: ***Do you remember all the baby animals and their parents?*** Uczniowie wymieniają z pamięci sześć nazw potomstwa zwierząt poznanych na zajęciach oraz ich rodziców.
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 2., Lekcja 5.: ćw. 1–2, s. 20.

CD1 49

1 *chick,* **2** *calf*, **3** *foal*, **4** *lamb*, **5** *duckling*, **6** *kitten*
(pauza)
calf, foal, chick, kitten, duckling, lamb
(pauza)
duckling, kitten, chick, lamb, foal, calf

CD1 50

Baby animals
The horse has got a foal. (dzieci przykładają dłonie do głowy, naśladując końskie uszy)
Listen to it say: (dzieci przykładają rękę do ucha)
Neigh, neigh, neigh
Every day. (dzieci wyciągają ręce do góry w geście radości)

The sheep has got a lamb. (dzieci wykonują koliste ruchy rękami, aby pokazać wełnę owcy)
Listen to it say: (jw.)
Baa, baa, baa
Every day. (jw.)

The duck has got a duckling. (dzieci machają rękami, naśladując skrzydła kaczki)
Listen to it say: (jw.)
Quack, quack, quack
Every day. (jw.)

The cow has got a calf. (dzieci przykładają dłonie do skroni, pokazując krótkie rogi krowy)
Listen to it say: (jw.)
Moo, moo, moo
Every day. (jw.)

The hen has got a chick. (dzieci pokazują palcami dziób i udają, że dziobią ziarno jak kura)
Listen to it say: (jw.)
Cheep, cheep, cheep
Every day. (jw.)

The cat has got a kitten. (dzieci wyciągają przed siebie ręce, naśladując przeciągającego się kota)
Listen to it say: (jw.)
Miaow, miaow, miaow
Every day. (jw.)

2 The moon is in the river

Lekcja 6

Cele:
rozwijanie umiejętności podawania powodów

Główne słownictwo i struktury:
potomstwo zwierząt; *cow, goat, duck, hen, sheep; milk, eggs, wool; calf, chick, duckling, lamb; We get (eggs) from (hens); The (cow)'s got a (calf).*

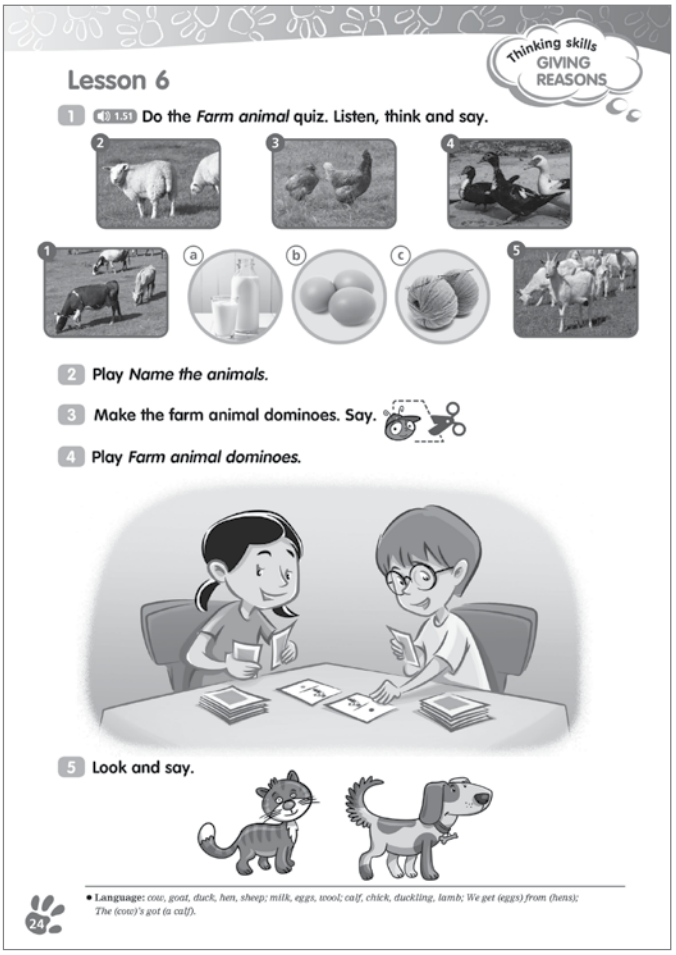
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu, obrazkami zwierząt domowych i ich potomstwa; karty wyrazowe z nazwami zwierząt domowych i ich potomstwa; *domino z *Zeszytu ćwiczeń* z obrazkami zwierząt domowych i produktów, jakie uzyskuje się dzięki nim; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

- Zaproś sześcioro dzieci na środek klasy i rozdaj im karty z obrazkami zwierząt: kurą, krową, koniem, owcą, kaczką i kotem. Wszyscy uczniowie nazywają zwierzęta. Uczniom siedzącym w ławkach rozdaj karty z obrazkami ukazującymi potomstwo zwierząt. Wskaż pierwszą osobę spośród stojących na środku i powiedz: ***The (hen) has got a …*** Cała klasa podaje nazwę dziecka danego zwierzęcia, np. *chick.* Uczeń trzymający kartę z rysunkiem kurczęcia wstaje z miejsca i podchodzi do osoby trzymającej kartę z rysunkiem kury. Kontynuuj, prosząc dzieci o dopasowanie pozostałych par zwierząt. Zachęć wszystkich, aby razem z tobą mówili pełne zdania, np. ***The horse has got a (foal).*** Powtórz zadanie z kartami wyrazowymi, zapraszając inne osoby na środek klasy.
- CD1 50 Odtwórz rymowankę *Baby animals.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 51.).

1 Do the *Farm animal quiz.* Listen, think and say. strona 24

- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji poprzez różne gry i zadania dzieci będą ćwiczyć umiejętność podawania powodu, tj. tłumaczenia, dlaczego coś się dzieje. Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- Wskaż kolejno zdjęcia 1–5 i zapytaj: ***What animals are they?*** (1 *cows,* 2 *sheep,* 3 *hens,* 4 *ducks,* 5 *goats*) Wskaż produkty na zdjęciach *a–c* i zapytaj uczniów: ***What's this?*** Wysłuchaj odpowiedzi po polsku lub po angielsku. Poproś uczniów o powtórzenie: *milk, eggs, wool.*
- CD1 51 Powiedz: ***Let's do the Farm animal quiz. Listen, think and say*** i wyjaśnij po polsku, że zadaniem uczniów jest podać powody, dla których trzymamy zwierzęta w gospodarstwie, wskazując produkty na zdjęciach a–c. Podziel uczniów na cztery drużyny. Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym zdaniu zawierającym sygnał dźwiękowy. Przy pierwszym zestawie zdań wyjaśnij znaczenie słów: *Why do we keep (cows)? We get … from (cows).* Następnie



daj drużynom czas na konsultację i decyzję dotyczące produktu. Następnie poproś kolejno każdą drużynę o chóralną odpowiedź. Po udzieleniu odpowiedzi przez wszystkie drużyny wznawiaj nagranie. Uczniowie sprawdzają, czy udzielili poprawnych odpowiedzi.

Zadanie to może być również przeprowadzone z elementem rywalizacji – uczniowie w drużynach przeprowadzają konsultacje i ew. głosowanie, zapisują wybraną odpowiedź, a następnie reprezentanci poszczególnych grup przedstawiają odpowiedzi klasie. Za każdą prawidłową odpowiedź drużyny otrzymują punkt. Wygrywa drużyna z największą liczbą punktów.

2 Play *Name the animals!*

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Wymień jeden z produktów z zad. 1. (*milk, eggs, wool),* np. ***eggs.*** Dzieci reagują, mówiąc, które zwierzęta wytwarzają ten produkt, np. *We get eggs from hens/ducks.* Po kilku rundach twoją rolę przejmują ochotnicy.
- W parach lub małych grupach uczniowie grają w *Name the animals.*

ZADANIE RUCHOWE

Rozmieść pojedynczo karty obrazkowe z rysunkami: krowy, owcy, kury, kaczki i kozy w następujących miejscach w klasie: na krześle, na ławce, na podłodze, na tablicy, na ścianie za plecami dzieci. Mów nazwy zwierząt, a uczniowie odpowiednio reagują, w zależności od tego, gdzie dana karta się znajduje: siadają na swoim krześle, kładą ręce na ławce, kucają na podłodze, wskazują tablicę lub ścianę za nimi, mogą także do nich podchodzić, jeśli jest na to miejsce. Następnie wymień jeden z produktów: ***milk***, ***eggs*** lub ***wool***. Uczniowie mówią, które zwierzę jest hodowane dla danego produktu, np. ***Wool!*** – *We get wool from sheep* i wykonują odpowiedni ruch, np. jeśli karta z rysunkiem owcy znajduje się na podłodze – dzieci kucają. Kontynuuj zadanie, wymieniając różne produkty.

3 Make the farm animal dominoes. Say.

- Pokaż gotowe karty domina. Powiedz: ***Let's make the farm animal dominoes.*** Poproś dzieci, aby wyjęły szablon kart domina z *Zeszytu ćwiczeń* i pomóż im w ich wycinaniu.
  Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, poproś, aby samodzielnie wykonały karty domina, dzieląc je na pół i podpisując następująco (ew., rysując ilustracje zamiast wyrazów): *milk/duck, wool/cow, duckling/hen, lamb/goat, eggs/sheep, duck/calf, cow/eggs, hen/milk, goat/chick, sheep/milk, cow/eggs, hen/milk*
- Mów zdania związane z kartami, np. ***We get milk from cows, A cow has got a calf.*** Dzieci podnoszą dwie odpowiednie karty domina. Następnie unoś po dwie karty złożone razem, a uczniowie mówią odpowiadające im zdania.
- W grupach uczniowie mówią zdania, a pozostali członkowie grupy pokazują po dwie odpowiednie karty. W następnej kolejce pokazują po dwie karty domina, a pozostali członkowie grupy mówią zdania związane z kartami.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel klasę na dwie drużyny i zaproś ochotnika z pierwszej drużyny na środek klasy. Szepnij mu na ucho zdanie związane ze zwierzętami domowymi, np. ***We get eggs from hens***. Ochotnik rysuje na tablicy treść tego zdania, bez wydawania dźwięków ani pokazywania gestów, a jego drużyna próbuje odgadnąć, co to za zdanie. Wyznacz 2 minuty na rysowanie i odgadywanie. Jeśli zdanie zostanie odgadnięte, drużyna zdobywa punkt. Następnie do tego samego zadania przystępuje druga drużyna. Zapraszaj do zabawy różnych przedstawicieli drużyn. Ogłoś z góry, ile rund się odbędzie, np. trzy. Wygrywa drużyna z większą liczbą punktów.

4 Play *Farm animal dominoes.* strona 24

- Wskaż na obrazku dzieci i zapytaj: ***Who's this?*** *(Sam and Lia).* Przypomnij uczniom, że w tym zadaniu dzieci demonstrują grę z wycinanką.
- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Pokaż zasady gry, zapraszając na środek klasy ochotnika ze swoimi kartami domina. Każdy gracz trzyma dwie karty w dłoni, a pozostałe karty kładzie na ławce, zwracając je obrazkami w dół. Połóż na stoliku jedną kartę domina ze swojego zestawu. Drugi gracz dokłada kartę domina ze swojego zestawu pasującym obrazkiem, np. z rysunkiem mleka do obrazka karty leżącej na stoliku, np. z rysunkiem krowy i wyjaśnia powód, dla którego oba obrazki łączą się ze sobą, mówiąc, np. *We get milk from cows.* Jeśli nie ma w ręce karty z pasującym obrazkiem, dobiera jedną kartę ze swojego stosu. Jeśli żaden obrazek na dobranej karcie nie pasuje, uczeń traci swoją kolejkę, a przeciwnik dobiera ze swojego stosu kartę i sprawdza, czy ona pasuje do tej leżącej na stole. Kontynuujcie grę, na zmianę wykładając karty. Wygrywa osoba, która pierwsza pozbędzie się swoich kart domina.
- W parach uczniowie grają w domino, na zmianę wykładając karty z obrazkami i mówiąc zdania. W skróconej wersji gry dzieci mogą korzystać z jednego zestawu kart domina.

5 Look and say. strona 24

- Wskaż zwierzęta na obrazku i poproś dzieci o ich nazwanie *(cat, dog).* Zadawaj pytania: ***Why do we keep pets/dogs/cats?*** Dzieci zgłaszają się i udzielają osobistych odpowiedzi, np. *A dog/cat is friendly, funny, clever; I like dogs, I play with my dog,* itp.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Tajemnicze gesty.* Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

- Zapytaj dzieci o zwierzęta domowe z lekcji: ***Why do we keep (goats)?*** Uczniowie podają powody, np. *We get milk from goats.*
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 2., Lekcja 6.: ćw. 1–2, s. 21., *Work-out*: ćw. 2., s. 25.

CD1 51

1. Why do we keep cows on farms? We get ***beep*** from cows. (pauza) We get milk from cows.
2. Why do we keep sheep on farms? We get ***beep*** from sheep. (pauza) We get wool from sheep.
3. Why do we keep hens on farms? We get ***beep*** from hens. (pauza) We get eggs from hens.
4. Why do we keep ducks on farms? We get ***beep*** from ducks. (pauza) We get eggs from ducks.
5. Why do we keep goats on farms? We get ***beep*** from goats. (pauza) We get milk from goats.

2 The moon is in the river

Lekcja 7

Cele:
śpiewanie piosenki; odgrywanie dialogu; rozpoznawanie i nazywanie ras użytkowych zwierząt z Wielkiej Brytanii; budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych

Główne słownictwo i struktury:
cow, sheep, horse, duck, cat, dog, farm; Old Macdonald/ he's got a (farm); How do (sheep) go?; angielskie nazwy dźwięków wydawanych przez zwierzęta; *This is a (Shetland pony).*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu; *mapa Wielkiej Brytanii; *mapa Polski; *maskotka Mrówka Annie; *miękka piłka

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

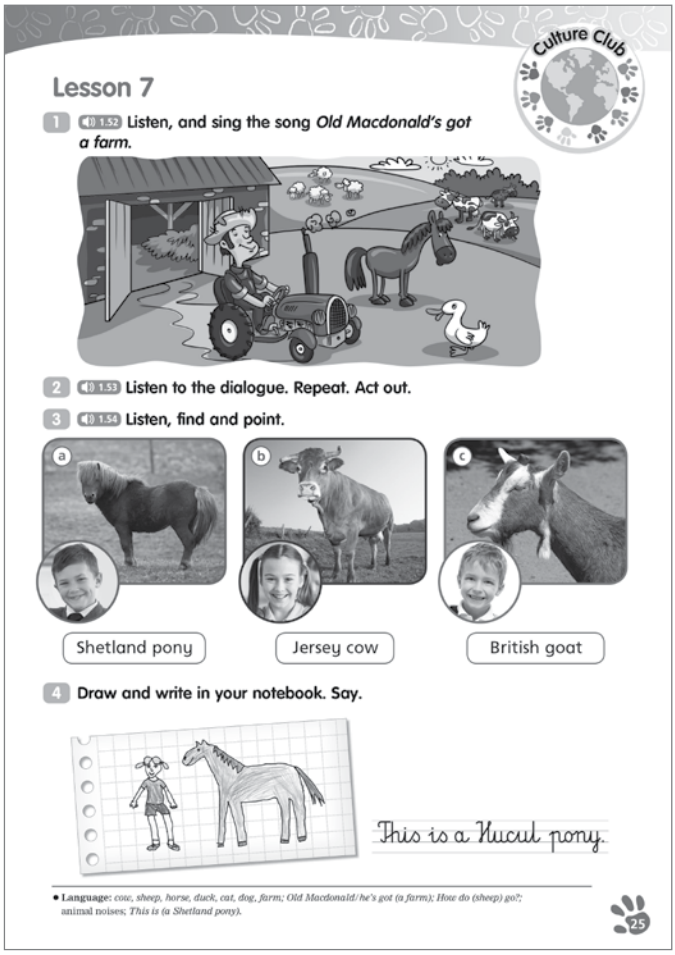
- Zapytaj: ***Why do we keep cows on farms?*** Dzieci odpowiadają: *We get milk from cows.* Kontynuuj zadawanie pytań o owce, kury, kozy i kaczki. Uczniowie podają nazwy produktów uzyskiwanych dzięki tym zwierzętom.
- CD1 50 Odtwórz rymowankę *Baby animals.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 51.).

1 Listen, and sing the song *Old Macdonald's got a farm.* strona 25

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji dzieci będą mogły porównać zwierzęta hodowane w Wielkiej Brytanii i w Polsce.
- Wskaż obrazek i powiedz: ***This is a farm. This man's name is Mr Macdonald.*** Zapytaj: ***What animals can you see?*** (*sheep*, *horse*, *cows*, *duck*). ***Do you remember the sounds they make?*** Zachęć dzieci, aby przypomniały dźwięki wydawane przez te zwierzęta w rymowance *Baby animals*, poznanej na lekcji 5. (patrz s. 51.).
- CD1 52 Powiedz: ***Listen to the song.*** Odtwórz nagranie i odgrywaj treść piosenki (patrz s. 55.). Zachęć dzieci do naśladowania twoich gestów.
- Powiedz: ***Sing the song.*** Odtwórz piosenkę, robiąc pauzę po każdej linijce, aby dzieci mogły ją powtórzyć. Odtwórz nagranie po raz trzeci. Dzieci śpiewają piosenkę z nagraniem i odgrywają jej treść.

2 Listen to the dialogue. Repeat. Act out.

- Zapytaj dzieci: ***Do you know the dog and cat sounds in English?*** Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj. Wyjaśnij, że uczniowie sprawdzą swoje odpowiedzi, słuchając dialogu.
- CD1 53 Powiedz: ***Listen and check.*** Odtwórz nagranie, a dzieci sprawdzają swoje odpowiedzi.


Culture Club

Lesson 7

1 1.52 Listen, and sing the song *Old Macdonald's got a farm.*

2 1.53 Listen to the dialogue. Repeat. Act out.

3 1.54 Listen, find and point.

a Shetland pony

b Jersey cow

c British goat

4 Draw and write in your notebook. Say.

This is a Kucul pony.

• Language: cow, sheep, horse, duck, cat, dog, farm; Old Macdonald/he's got (a farm); How do (sheep) go?; animal noises; This is (a Shetland pony).

25

- Powiedz: ***Listen and repeat.*** Podziel klasę na dwie grupy i każdej z grup przydziel inną rolę: *teacher* i *child.* Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce. Sprawdź zrozumienie dialogu i pokaż grupom, że powinny powtarzać kwestie przydzielonej im postaci. Powtórz zadanie, prosząc grupy o zamienienie się rolami.
- Powiedz: ***Tick tock.*** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: ***Act out the dialogue,*** wspomagając się gestami. Odegraj z ochotnikiem przykładowy dialog. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobny dialog.
- W parach uczniowie odgrywają dialog, na zmianę przyjmując role rodzica i dziecka.

ZADANIE RUCHOWE

Ustaw dzieci w kręgu. Rzuć miękką piłeczką do jednej osoby i zapytaj: *How do (horses) go in English?* Dziecko odpowiada. Jeśli nie pamięta odpowiedzi z piosenki w zad. 1. i wcześniejszych lekcji, robi obrót, a reszta klasy wydaje prawidłowy dźwięk. Następnie to samo dziecko rzuca piłeczką do dowolnej osoby i zadaje pytanie o inne zwierzę. Upewnij się, że każdy ma szansę rzucić i złapać piłkę, np. osoby mogą zgłaszać się, jeśli jeszcze nie odpowiadały. W dużej klasie można utworzyć dwa kręgi, tak aby dwie grupy grały jednocześnie.

3 Listen, find and point strona 25

- Wyjaśnij, że zdjęcia przedstawiają zwierzęta hodowlane pochodzące z różnych części Wielkiej Brytanii.
- CD1 54 Powiedz: ***Listen, find and point.*** Uczniowie słuchają wypowiedzi z nagrania oraz odnajdują w podręczniku pasujące zdjęcia i wskazują je (1 *b,* 2 *a,* 3 *c*). Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym zdaniu i wyjaśniając trudniejsze zwroty: *It's from the island of Jersey, the Shetland Isles in Scotland, It's got horns, Cheviot hills in England.* Jeśli masz mapę Wielkiej Brytanii, wskaż regiony wymienione w nagraniu.

- Mów kwestie postaci zgodnie z kolejnością zdjęć, np. ***Hello, I'm Seb. This is …*** Zachęć uczniów, aby dokończyli nazwę i opis wyglądu danego zwierzęcia zgodnie z wypowiedzią w nagraniu, wspomagając się zdjęciami, np. … *a Shetland pony. It's very small.*

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zapytaj o zwierzęta z zad. 3.: ***Why do people keep (Jersey cows)?*** Dzieci zgadują odpowiedzi, np. *We get milk from Jersey cows.* Wysłuchaj odpowiedzi uczniów po polsku lub po angielsku. Wyjaśnij po polsku, że obecnie kuce szetlandzkie służą głównie dzieciom do przejażdżek, ale w przeszłości były często wykorzystywane jako zwierzęta pociągowe i juczne – przenoszące towary, gdyż mimo małego wzrostu są bardzo silne. Kozy pochodzące z rejonu Cheviot są rzadką rasą, obecnie głównie żyją dziko. Krowy rasy Jersey są chowane głównie dla ich mleka, nie mięsa.

4 Draw and write in your notebook. Say.

- Powiedz, że tak jak Wielka Brytania ma rasy zwierząt wymienione w zad. 3., tak w Polsce też mamy swoje rasy zwierząt hodowlanych. Wskaż w podręczniku rysunek i zapytaj: ***Do you know Hucul ponies?*** Podaj polską nazwę: koń huculski i powiedz: ***They are from the Carpathian Mountains.*** Wyjaśnij po polsku, że konie huculskie pochodzą z terenu Karpat Wschodnich, których część znajduje się w południowo-wschodniej części Polski. Jeśli masz mapę Polski, pokaż dzieciom odpowiedni region.
- Zapytaj, jakie inne, hodowlane i dzikie, zwierzęta zamieszkują Polskę. Wysłuchaj odpowiedzi dzieci po polsku lub po angielsku. Podpowiedz kilka ras zwierząt z Polski, np. *the Konik/Polish primitive horse/*konik polski, *the Polish Red cow/*krowa polska czerwona, *the Polish Tatra Sheepdog/* owczarek podhalański. Jeśli masz dostęp do Internetu, pokaż zdjęcia powyższych ras i zapisz ich nazwy na tablicy.
- Powiedz: ***Draw an animal from Poland.*** Wyjaśnij, że dzieci powinny narysować zwierzę zamieszkujące Polskę oraz odpowiednio podpisać rysunek. Może to być zwierzę hodowlane lub dzikie. Dzieci mogą podać tylko gatunek, ale także mogą wybrać konkretną rasę, np. z tych wymienionych na wcześniejszym etapie zadania. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i zadawaj dzieciom pytania o ich prace. Możesz także zadać pracę do domu i poprosić, aby uczniowie dowiedzieli się więcej o wybranym przez siebie zwierzęciu.
- Ochotnicy pokazują swoje rysunki całej klasie i opowiadają o nich, np. *It's the Polish Tatra Sheepdog. It is big and white, It's from the Tatra mountains.* W licznej klasie dzieci pokazują swoje rysunki i opisują je w grupach.

- Unieś podręcznik i zapytaj: ***What animals from the UK do you remember?*** Uczniowie podają nazwy ras zwierząt, które zapamiętały. Zapytaj: ***How do dogs/cats go in English?*** (*Woof! Woof, Miaow! Miaow!)*
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 2., Lekcja 7.: ćw. 1–2, s. 22.

CD1 52

Old Macdonald's got a farm

Old Macdonald's got a farm. (dzieci tańczą w rytm piosenki)
E-I-E-I-O
And on the farm he's got a cow. (dzieci przykładają palce do skroni, pokazując krótkie rogi krowy)
E-I-E-I-O
With a moo-moo here, and a moo-moo there. (dzieci obracają się na prawo i lewo)
Here a moo, there a moo, (jw.)
Everywhere a moo, moo. (dzieci robią pełen obrót)
Old Macdonald's got a farm. (dzieci tańczą w rytm piosenki)
E-I-E-I-O

Old Macdonald's got a farm. (jw.),
E-I-E-I-O
And on the farm he's got a sheep. (dzieci wykonują koliste ruchy rękami, aby pokazać wełnę owcy)
E-I-E-I-O
With a baa-baa here, and a baa-baa there. (jw.)
Here a baa, there a baa, (jw.)
Everywhere a baa, baa. (jw.)
Old Macdonald's got a farm (jw.)
E-I-E-I-O

Old Macdonald's got a farm. (jw.)
E-I-E-I-O
And on the farm he's got a horse. (dzieci przykładają dłonie do głowy, naśladując uszy konia)
E-I-E-I-O
With a neigh-neigh here, and a neigh-neigh there. (jw.)
Here a neigh, there a neigh, (jw.)
Everywhere a neigh, neigh. (dzieci robią pełen obrót)
Old Macdonald's got a farm (jw.)
E-I-E-I-O

Old Macdonald's got a farm. (jw.)
E-I-E-I-O
And on the farm he's got a duck. (dzieci machają rękami, naśladując skrzydła kaczki)
E-I-E-I-O
With a quack-quack here, and a quack-quack there. (jw.)
Here a quack, there a quack, (jw.)
Everywhere a quack, quack. (jw.)
Old Macdonald's got a farm (jw.)
E-I-E-I-O

CD1 53

Teacher: *How do dogs go in English?*
Child: *Woof! Woof!*
Teacher: *How do cats go in English?*
Child: *Miaow! Miaow!*

CD1 54

1 *Hello, I'm Vera. This is a Jersey cow. It's brown. It's from the island of Jersey.*
2 *Hello, I'm Seb. This is a Shetland pony. It's very small. It's from the Shetland Isles in Scotland.*
3 *Hello, I'm Max. This is a British goat. It's got horns. It's from the Cheviot hills in England.*

2 The moon is in the river

Lekcja 8

Cele:
powtórzenie materiału z rozdziału 2.

Główne słownictwo i struktury:
zwierzęta domowe; potomstwo zwierząt; *Where are you going? I'm going to get a boat, Can I come with you? Yes, of course, (Cat); A (sheep) has got a (lamb).*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu, obrazkami zwierząt domowych i ich potomstwa; karty wyrazowe z nazwami zwierząt domowych i ich potomstwa; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

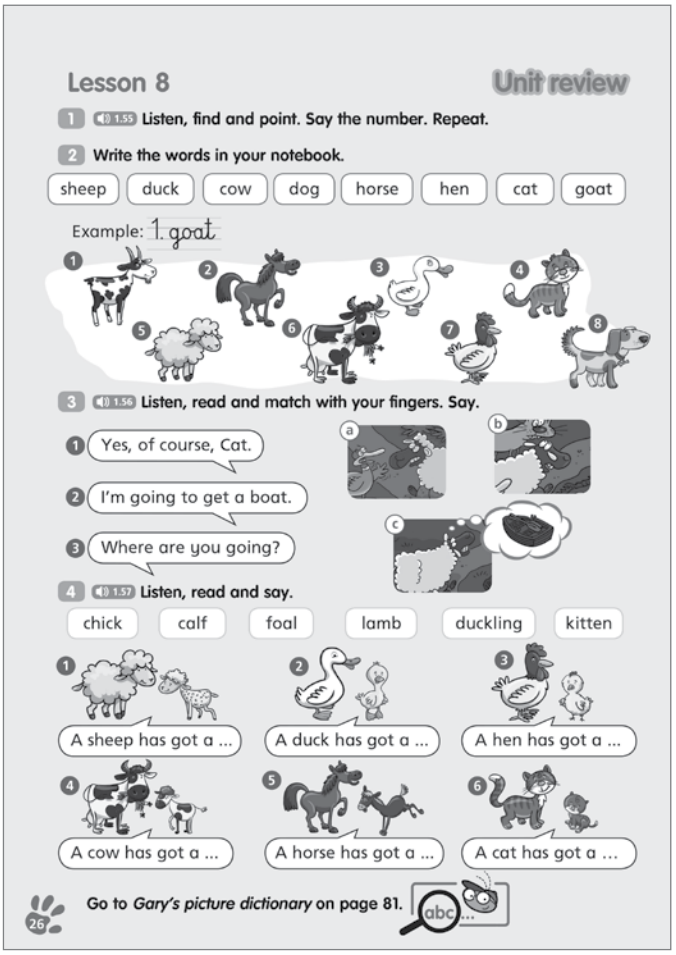
- Pokazuj karty z obrazkami zwierząt domowych. Zachęć uczniów, aby pytali: *How do (horses) go in English?* i odpowiadali *(Neigh! Neigh!)*.
- CD1 52 Odtwórz piosenkę *Old Macdonald's got a farm.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 55.).

1 Listen, find and point. Say the number. Repeat. strona 26

- Powoli wysuwaj zza podręcznika pojedyncze karty z obrazkami zwierząt. Uczniowie podają nazwę zwierzęcia, kiedy tylko rozpoznają je po widocznym fragmencie.
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż zwierzęta w zad. 2. i pytaj: ***What animal is this?*** Dzieci nazywają zwierzęta (1 *goat,* 2 *horse,* 3 *duck,* 4 *cat,* 5 *sheep,* 6 *cow,* 7 *hen,* 8 *dog*).
- CD1 55 Powiedz: ***Listen, find and point.*** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę w miejscu, w którym w pierwszej wypowiedzi padnie nazwa zwierzęcia. Dzieci wskazują właściwą ilustrację. Powiedz: ***Say the number.*** Uczniowie mówią: *It's number 5.* Wznów nagranie, aby dzieci sprawdziły swoją odpowiedź. Kontynuuj zadanie z pozostałymi wypowiedziami.
- Powiedz: ***Repeat.*** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają zdania.
- W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę wcielają się w zwierzęta, np. *I'm the hen* i zgadują, który to numer obrazka, np. *It's number 7.*

***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel klasę na pary. W każdej parze jedno dziecko wykonuje fragment rysunku wybranego zwierzęcia domowego, np. ogon konia, rogi krowy, dziób kaczki itp. Druga osoba zgaduje, co to za zwierzę. Następnie zamieniają się rolami.



2 Write the words in your notebook. strona 26

- Wskaż wyrazy oraz zwierzęta i powiedz: ***Read and match with your fingers.*** Pokaż, że dzieci powinny połączyć palcami rysunki zwierząt oznaczone cyframi 1–8 z wyrazami. Zapytaj: *What's number 1?,* a dzieci mówią: *goat.* Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami.
- Powiedz: ***Write the words in your notebook*** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Podkreśl, że dzieci powinny w zeszycie zapisywać wyrazy w kolejności rysunków, a nie wyrazów. Sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's number (1)?*** (1 *goat,* 2 *horse,* 3 *duck,* 4 *cat,* 5 *sheep,* 6 *cow,* 7 *hen,* 8 *dog*).

ZADANIE RUCHOWE

Pokazuj karty wyrazowe z nazwami zwierząt i poproś, aby dzieci podały "angielskie" dźwięki, jakie wydają te zwierzęta. Następnie uczniowie stają w kręgu. Szepnij każdemu na ucho nazwę zwierzęcia z rozdziału 2. Upewnij się, że nazwę przydzieliłeś przynajmniej dwóm osobom. Poproś dzieci, aby chodziły po klasie, wydając dźwięk przydzielonego zwierzęcia. Zadaniem uczniów jest znaleźć zwierzęta swojego gatunku. W tym celu, kiedy rozpoznają znajomy dźwięk, pytają: *Are you a (horse)?* Jeśli otrzymają odpowiedź twierdzącą, chodzą po klasie razem. Zakończ zabawę, kiedy wszyscy utworzą grupy. W licznej klasie zamiast wydawania dźwięków uczniowie mogą pokazywać zwierzęta za pomocą gestów.

3 Listen, read and match with your fingers. Say. strona 26

- Zapytaj: ***Do you remember the Moon is in the river story?*** Wskaż postacie na obrazkach i zapytaj: ***What animal is this?*** (a *Sheep, Duck,* b *Sheep, Cat,* c *Sheep*)

- CD1 56 Powiedz: ***Listen, read and match with your fingers. Say the animal.*** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest połączyć zdania z wypowiadającymi je postaciami ukazanymi na rysunkach. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po pierwszej wypowiedzi. Dzieci łączą palcami pytanie z właściwym obrazkiem i podają odpowiedzi (1 *b*, 2 *c*, 3 *a*). Kiedy dzieci znajdą pasujący do pytania obrazek i podadzą odpowiednią literę, zapytaj, kto może wypowiadać usłyszaną kwestię. Wysłuchaj odpowiedzi dzieci, a następnie wznów odtwarzanie nagrania, aby dzieci mogły sprawdzić swoją odpowiedź (1 *Sheep*, 2 *Sheep*, 3 *Duck*).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi kartami obrazkowymi z rysunkami zwierząt domowych w *Kontury* prosząc o budowanie pełnych zdań: *It's a goat.* Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

4 Listen, read and say. strona 26

- Zapytaj: ***Do you remember the baby animals?*** Pokaż karty z rysunkami potomstwa zwierząt, a uczniowie przypominają nazwy zwierząt. Wręcz sześciorgu ochotnikom karty z obrazkami potomstwa zwierząt, a pasujące karty wyrazowe sześciu innym osobom. Poproś klasę, aby połączyła karty w pary: obrazek – wyraz, mówiąc, kto powinien stanąć obok kogo, np. ***Julia i Maciek***. Powtórz zadanie, tym razem rozdając karty obrazkowe z rysunkami potomstwa i rodziców.
- CD1 57 Wskaż w podręczniku zdania znajdujące się pod obrazkami par zwierząt i powiedz: ***Listen, read and say.*** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest dokończyć zdania, podając nazwę potomstwa danego zwierzęcia. Odtwórz nagranie, robiąc pauzę przed nazwą potomstwa, uczniowie podają odpowiedź. Wznów nagranie, aby dzieci mogły sprawdzić swoje odpowiedzi.

Go to *Gary's picture dictionary* on page 81.

- Przypomnij, że na końcu *Książki ucznia* znajduje się słowniczek obrazkowy – *Gary's picture dictionary* – z najważniejszymi słowami z danego rozdziału. Powiedz: ***Guess the words.*** Dzieci zgadują, jakie słowa pojawią się w słowniczku. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj.
- Powiedz: ***Look at page 81*** i zapisz numer strony na tablicy. Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Wykonaj z klasą dwa dowolne ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym z *Banku gier* na s. 12.

- Unieś podręcznik i zapytaj: ***How many (animals and baby animals) do you remember?*** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danych kategorii.
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 2., Lekcja 8.: ćw. 1–3, s. 23.

CD1 55

Hello. I'm a sheep. (pauza) *It's number 5.*
Hello. I'm a dog. (pauza) *It's number 8.*
Hello. I'm a duck. (pauza) *It's number 3.*
Hello. I'm a cow. (pauza) *It's number 6.*
Hello. I'm a horse. (pauza) *It's number 2.*
Hello. I'm a hen. (pauza) *It's number 7.*
Hello. I'm a cat. (pauza) *It's number 4.*
Hello. I'm a goat. (pauza) *It's number 1.*

CD1 56

1 *Yes of course, Cat.* (pauza) *Sheep.*
2 *I'm going to get a boat.* (pauza) *Sheep.*
3 *Where are you going?* (pauza) *Duck.*

CD1 57

1 *A sheep has got a* (pauza) *lamb.*
2 *A duck has got a* (pauza) *duckling.*
3 *A hen has got a* (pauza) *chick.*
4 *A cow has got a* (pauza) *calf.*
5 *A horse has got a* (pauza) *foal.*
6 *A cat has got a* (pauza) *kitten.*

2 The moon is in the river

Cumulative review

Cele:
powtórzenie materiału z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–2.

Główne słownictwo i struktury:
materiał z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–2.

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty obrazkowe i wyrazowe z rozdziałów: *Welcome back!*, oraz 1–2.; minutnik; *maskotka Mrówka Annie

i

Sekcję *Cumulative review* można przeprowadzić na tej samej lekcji, na której uczniowie piszą test z rozdziału 2.

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

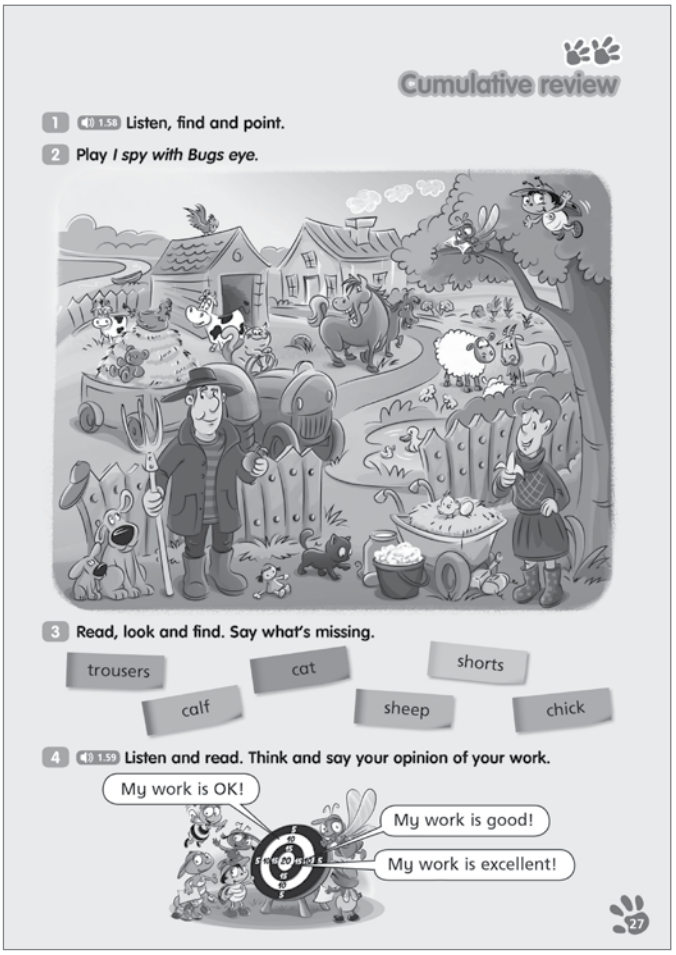
- Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: ***How many (animals) can you name in (10) seconds?*** W podpowiedzi możesz wydawać odpowiednie dźwięki lub pokazywać słowa za pomocą gestów. Wybieraj różnych uczniów, aby wymieniali słowa z pamięci. Włącz minutnik, licz podane słowa i po upływie przeznaczonego na zadanie czasu zawołaj: ***Stop!***
- CD1 45 Odtwórz piosenkę *Where are you going?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 49.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Przeprowadź quiz z poznanego materiału. Podziel klasę na dwie drużyny, np.: *Horses* i *Ducks*. Na zmianę wyznaczaj drużynom różne zadania:

1 Pokazuj karty obrazkowe z poznanych zakresów słownictwa, pytając: ***What's this?*** lub prosząc o uzupełnienie zdań, np.: ***The cat has got a*** *(kitten)*.
2 Pokazuj karty wyrazowe z poznanych zakresów słownictwa, prosząc o odczytanie wyrazów i ułożenie z nimi zdania, np.: *We get milk from cows.*
3 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich we właściwej kolejności lub o uzupełnienie dialogu dotyczącego danej karty, np.: ***I'm going to*** *(get a boat)*.
4 Proś o podanie lub pokazanie na kartach par pasujących do siebie słów lub zdań, np.: *The sheep has got a lamb.*
5 Umieść karty obrazkowe na tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś dzieci o podanie numeru karty obrazkowej pasującej do karty wyrazowej.
6 Odtwórz nagranie karaoke wybranej piosenki i poproś o odśpiewanie jednej zwrotki lub zacznij mówić rymowankę, a dzieci podają kolejną linijkę.

Wyznaczaj różnych przedstawicieli drużyn do odpowiedzi. Możesz przyznawać punkty każdej drużynie, drużyny mogą też wspólnie zbierać punkty na nagrodę dla całej klasy, np. po osiągnięciu wyznaczonej liczby punktów wszyscy zagrają w ulubioną grę.



1 Listen, find and point. strona 27

- Przypomnij, że na tej lekcji dzieci będą powtarzały materiał, którego się uczyły od początku roku. Z każdą taką sekcją ilość materiału będzie się zwiększała.
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Zapytaj: ***What can you see in the picture?*** Zachęć dzieci do wymieniania po angielsku nazw zwierząt, ich potomstwa, postaci, ubrań, kolorów, jedzenia, zabawek i drobnych przedmiotów.
- CD1 58 Powiedz: ***Listen, find and point.*** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym zdaniu lub dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują właściwe elementy obrazka i wskazują je. Odtwórz nagranie po raz drugi, bez zatrzymywania go i zachęć dzieci, aby oprócz słuchania i wskazywania elementów na obrazku próbowały mówić kwestie z nagraniem.

2 Play *I spy with Bugs eye!* strona 27

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game.* Podziel dzieci na pary i pokaż, że powinny mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Powiedz: ***I spy with Bugs eye ... (a goat),*** przykładając do oka dłonie złożone na kształt lunety i patrząc na obrazek zamieszczony w podręczniku. Dzieci odnajdują na ilustracji wymienione zwierzę lub przedmiot i je wskazują. Wygrywa to dziecko, które jako pierwsze z pary wskaże właściwy element. Powtórz grę kilka razy.
- Uczniowie kontynuują grę w trzyosobowych grupach, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye …*, a pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element obrazka.

ZADANIE RUCHOWE

Rozdaj karty wyrazowe, po jednej na ucznia. Przyjmując kartę, uczeń odczytuje słowo i pokazuje je za pomocą gestów. Wydawaj klasie polecenia, wspomagając przekaz gestami: ***Line up from the shortest to the longest word, (Baby animal) words – stand together. Words with letter 'c' – jump on your left leg*** itp.

3 Read, look and find. Say what's missing.

strona 27

- Zachęć dzieci do odczytania wyrazów po cichu. Następnie podawaj kolory tła w ramkach, a uczniowie chórem odczytują wyrazy umieszczone na danym tle, np. ***Purple?*** – *sheep.*
- Wskaż obrazek w zad. 2. i powiedz: ***Look and find. Five things are in the picture. One isn't.*** Uczniowie odnajdują pasujące elementy obrazka i wskazują je. Zapytaj: ***What isn't in the picture? What's missing?*** Dzieci odpowiadają: *shorts.*

4 Listen and read. Think and say your opinion of your work.

strona 27

- Wskaż obrazek i zapytaj: ***Who's this?*** Dzieci nazywają postacie. Wyjaśnij, że uczniowie będą oceniać swoją pracę nad materiałem dotychczas omówionym w rozdziałach podręcznika.
- CD1 59 Powiedz: ***Listen, read and repeat.*** Zachęć dzieci, aby podczas słuchania mówiły kolejne liczby oraz odczytywały zdania i powtarzały je.
- Zapytaj: ***What do you think of your work?*** i zachęć dzieci po polsku, aby zdecydowały, jak oceniają własną pracę, wybierając sobie po cichu jedno ze zdań, które przed chwilą powtórzyły. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: ***My work is OK/good/excellent.***

***DODATKOWY POMYSŁ**

Umieść na tablicy 12 kart obrazkowych wybranych z dotychczas poznanych kategorii. Ponumeruj karty 1–12. Podziel klasę na pary. Jedno dziecko mówi zdanie na temat wybranej karty, np. *A horse has got a foal.* Drugi uczeń zgaduje, z którą kartą to zdanie jest związane i podaje jej numer. Następnie uczniowie zamieniają się rolami.

- Zapytaj: ***What day is it today? What's the weather like? What season is it? What am I wearing? Do you like kittens? What baby has a duck got?*** Dzieci zgłaszają się i odpowiadają.
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 2., *Build-up*, ćw. 1, s. 24.

CD1 58

1 *I'm going to get a boat.*
2 *I can see a calf.*
3 *I'm wearing a red coat.*
4 *There's a sheep on the farm.*
5 *Where's the duckling? Here!*
6 *I'm wearing a green skirt.*
7 *What's this? It's a purple cap.*
8 *Where are the shoes? Here!*
9 *There's a horse on the farm.*
10 *Where are you going? I'm going to get a boat.*
11 *Can I come with you? Yes, of course, duck.*
12 *What's this? It's a chick.*

CD1 59

One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ... eight ... nine ... ten ... eleven ... twelve ... thirteen ... fourteen ... fifteen ... sixteen ... seventeen ... eighteen ... nineteen ... twenty! My work is OK! (pauza) *My work is good!* (pauza) *My work is excellent!*

Units 1 and 2 Review

Cele:
powtórzenie materiału z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–2.

Główne słownictwo i struktury:
materiał z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–2.

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1 i CD2; karty obrazkowe z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–2.; karty wyrazowe z rozdziałów: 1–2; kostka do gry; po sześć papierowych prostokątów ok. 1x2 cm dla każdego ucznia, *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

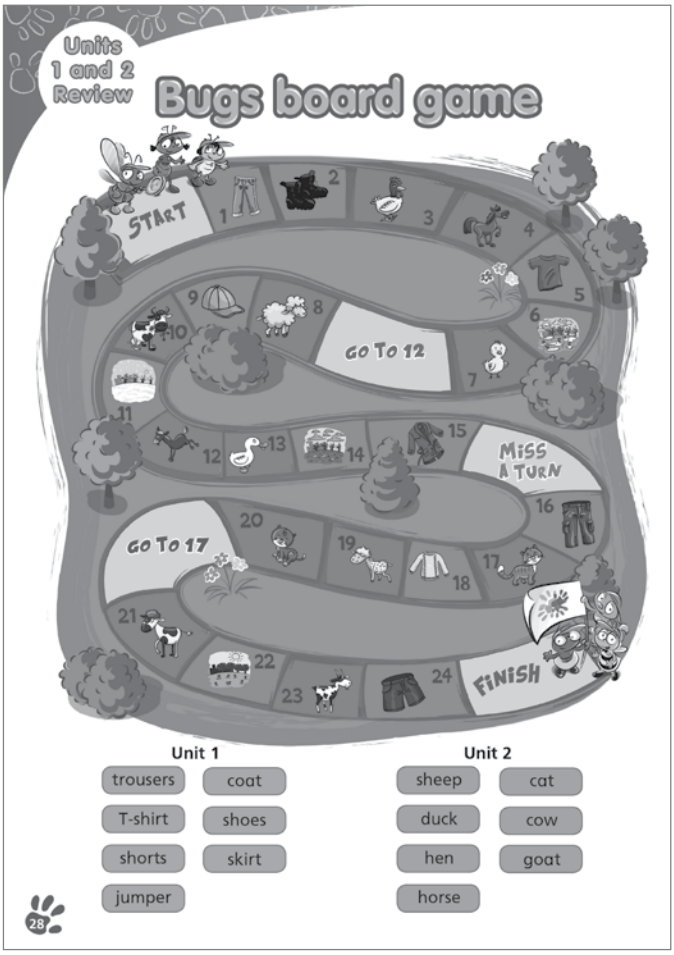
- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji uczniowie powtórzą materiał, który poznali na lekcjach od początku roku. Podawaj kategorie słów poznanych dotychczas przez dzieci, np.: ***Clothes.*** Dzieci pojedynczo mówią słowa z danej kategorii. Kiedy dzieci wymienią słowa, ty umieszczaj na tablicy odpowiadające im karty wyrazowe. Następnie rozdaj różnym uczniom karty obrazkowe z tej samej kategorii i powiedz: ***Match the words and the pictures.*** Dzieci umieszczają karty obok pasujących do nich wyrazów.
- CD1 25 Odtwórz rymowankę *It's spring*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 33.).

1 Find and say.

- Podziel klasę na sześć grup i każdej z nich przydziel liczbę 1–6. Poproś, aby uczniowie przygotowali podręczniki, w których na różnych stronach będą szukać odpowiedzi na twoje pytania.
- Powiedz: ***Listen and find.*** Zadawaj pytania dotyczące materiału z pierwszych rozdziałów podręcznika. Zapisuj na tablicy numery stron i wspomagaj się gestami, aby wyjaśnić znaczenie pytań.
- Dawaj uczniom 30–60 sekund na znalezienie odpowiedzi, następnie rzucaj kostką. Podawaj liczbę, która wypadła, np.: ***Three.*** Odpowiada przedstawiciel grupy o tym numerze. Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, klasa zdobywa punkt; jeśli nie, inna grupa podaje prawidłową odpowiedź, ale to ty zdobywasz punkt. Jeśli na koniec gry dzieci zdobędą więcej punktów, niż ty, wygrywają.

Przykładowe pytania:

1 ***How many Bugs are there in Bugs Team on pages 4 and 5?*** (*4 – Colin, Gary, Bella, Lucy*)
2 ***What animal is Annie?*** *(an ant)*
3 ***What does Annie lose in the story in Welcome back!?*** *(a necklace)*
4 ***How many Bugs are there in Bugs Team in picture 8 on page 7?*** *(6 – Colin, Gary, Bella, Lucy, Danny, Annie)*



5 ***What colour is Annie's coat on page 8?*** *(yellow)*
6 ***What is Mr Beetle wearing in picture 4 on page 10?*** *(a green T-shirt and orange trousers)*
7 ***Who says 'I'm sorry' in the 'Mr Beetle's new clothes' story on pages 10–11?*** *(Mr Beetle)*
8 ***What's the season in picture c on page 13?*** *(winter)*
9 ***What's the weather like in picture a on page 13?*** *(sunny)*
10 ***Which animal says 'I'm going to get a doll' on page 19?*** *(the goat)*
11 ***Who says 'The moon is in the river' in picture 1 on page 20?*** *(a sheep)*
12 ***How many animals are there in 'The moon is in the river' story?*** *(6 – a sheep, a horse, a duck, a goat, a cat, a hen)*
13 ***How many ducklings are there on page 23?*** *(4)*
14 ***What baby animals can you see in activity 4 on page 23?*** *(kittens, puppies, ducklings, foals, lambs)*
15 ***What game do Sam and Lia play on page 24?*** *(Farm animal dominoes)*

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają obok ławek. Pokaż im trzy odpowiedzi i odpowiadające im gesty: *Yes* – podskok, *I don't know* – kucnięcie, *No* – skłon i dotknięcie rękami podłogi. Dzieci naśladują twoje ruchy. Mów prawdziwe lub fałszywe zdania dotyczące treści początkowych rozdziałów podręcznika, np.: ***I'm wearing a blue jumper. Mr Beetle likes new clothes. It's summer now. A baby cat is a foal. We get eggs from cows.*** Dzieci odpowiednio reagują za pomocą gestów. Po zdaniach prawdziwych, osoby, które kucnęły lub wykonały skłon, powtarzają prawidłowe zdania i podskakują. Po zdaniach fałszywych, ochotnicy wybrani spośród osób, które wykonały skłon, zmieniają fałszywe zdania tak, aby stały się prawdziwe.

2 Make the Bug counters. Play the Bugs board game. strona 28

- Pokaż gotowe papierowe pionki do gry wykonane wg opisu poniżej. Powiedz: ***Let's make the Bug counters.*** Rozdaj uczniom po sześć papierowych prostokącików. Poproś dzieci, aby wzdłuż każdego z nich napisały imię innej postaci: *Colin, Lucy, Bella, Gary, Annie* i *Danny.* Zapisz te imiona na tablicy jako wzór.
- Zamiast imion uczniowie mogą narysować symbole zwierzątek z Bugs Team, np. nogę Gąsienicy Colina, skrzydełka Biedronki Lucy, paski Pszczółki Belli, światełko Świetlika Gary'ego, czułki Mrówki Annie i lupę Ważki Detektywa Danny'ego.
- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel dzieci na sześć grup nazwanych imionami bohaterów podręcznika: *Colin, Lucy, Bella, Gary. Annie, Danny.* Powiedz: ***Open your books on page 28*** i zapisz na tablicy numer strony.
- Wyjaśnij po polsku zasady gry: każdy uczeń kładzie na planszy w swoim podręczniku pionek z odpowiednią postacią przydzieloną jego grupie. Wyrzucaj kostką oczka kolejno dla każdej grupy i mów, o ile pól członkowie grupy powinni się przemieścić, np.: ***Danny – two.*** Kiedy dana grupa stanie na odpowiednim polu, wybierz jej przedstawiciela, aby po skonsultowaniu się z resztą grupy powiedział, co znajduje się na obrazku, np. *shoes*. Ten sam uczeń także sprawdza, czy pasujące słowo znajduje się pod planszą na odpowiedniej liście wyrazów. Dla ułatwienia: pasujące wyrazy są na takim samym tle jak ilustracje: z rozdziału 1. na niebieskim, a z rozdziału 2. na różowym. Za prawidłowe nazwanie elementu ukazanego na obrazku, grupa przesuwa się o jedno pole do przodu. Za prawidłową odpowiedź na pytanie: czy słowo na obrazku znajduje się na liście pod planszą: (*It's (not)*) *here*, grupa przesuwa się o dwa pola do przodu. Za każdym razem wybieraj do odpowiedzi innych przedstawicieli grup. Wyjaśnij, co oznaczają pola: *Go to (12)* i *Miss a turn.* Wygrywa ta grupa, która jako pierwsza stanie na polu końcowym.
- Możesz przeprowadzić drugą kolejkę gry, utrudniając zadania, np. prosząc o odpowiedź na temat ubrania lub zwierzęcia ukazanego na obrazku udzieloną pełnym zdaniem: ***What's this?*** *(It's a … / They're …)* lub zachęcając uczniów do opisania ilustracji, np. *The horse is brown.*
- Uczniowie grają w grę planszową w parach lub grupach.

3 Sing a song from Unit 1 or Unit 2.

CD1 13 CD1 20 CD1 38 CD1 45

- Unieś książkę i pokaż pierwsze strony rozdziałów 1. i 2. Zapytaj: ***What songs do you know from Units 1 and 2?*** Przypomnij główne piosenki z rozdziałów: *I'm wearing a yellow jumper* (patrz s. 27.), *Look at me today* (patrz s. 31.), *I want to play* (patrz s. 45.), *Where are you going* (patrz s. 49.).
- Poproś uczniów, aby, głosując przez podniesienie ręki, wybrali, piosenkę którą chcą zaśpiewać. Policz głosy i odtwórz nagranie piosenki wybranej przez większość klasy. Powiedz: ***Sing and act out the song.*** Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Memory*. Opis gry w Banku gier na s. 16.

- Rozdaj wybrane karty obrazkowe z początkowych rozdziałów podręcznika kilkorgu dzieciom. Poproś, aby nikomu nie pokazywały swojej karty. Dzieci kolejno mówią prawdziwe lub fałszywe zdanie na temat obrazka znajdującego się na swojej karcie, np.: *I'm wearing a skirt. I'm a duck.* Reszta klasy próbuje odgadnąć, czy zdanie jest prawdziwe, czy fałszywe, mówiąc: *true* lub *false.* Uczeń następnie pokazuje kartę i wszyscy sprawdzają swoje odpowiedzi
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Powtórzenie – rozdziały 1. i 2., ćw. 1–3, s. 26.

CLIL. Our world: A world of sounds

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie źródła dźwięków; naśladowanie odgłosów zwierzęcia

Główne słownictwo i struktury:
sound, guitar, drum, clock, bell; What's this sound?; It's (a bell).

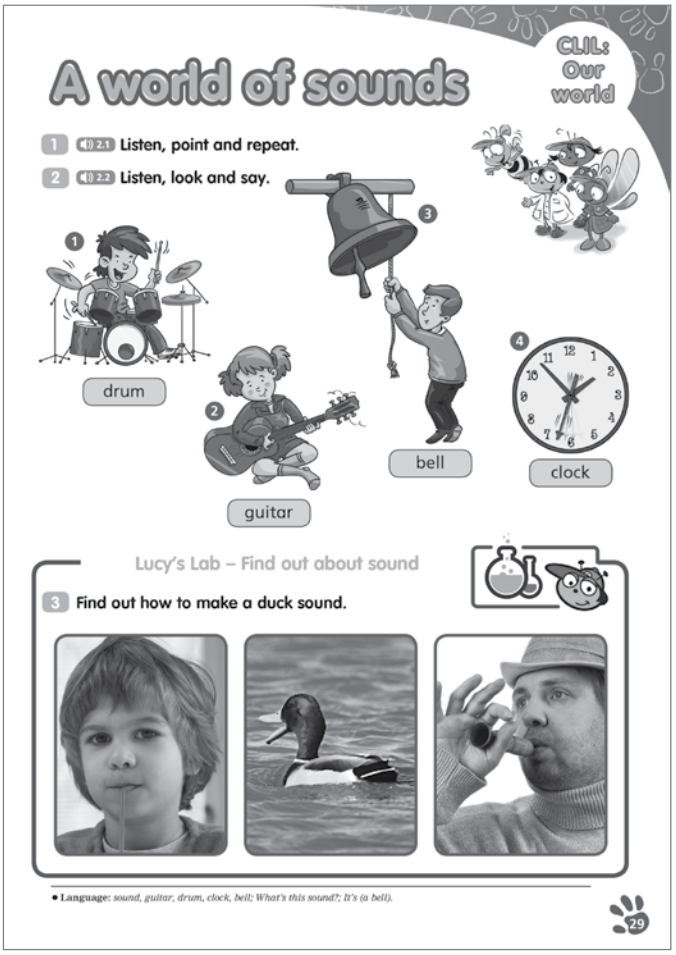
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD1; karty z obrazkami zwierząt; plastikowe słomki do napojów dla wszystkich uczniów; *miska; *folia spożywcza; *blacha na ciasto; *chochla; *garść ryżu; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).

- Pokaż karty z obrazkami zwierząt zwrócone obrazkami do ciebie. Dzieci podają z pamięci nazwy zwierząt. Umieszczaj wymienione karty na tablicy.
- CD1 52 Odtwórz piosenkę *Old Macdonald's got a farm* (patrz s. 55.), robiąc pauzę po nazwie każdego nowego zwierzęcia. Dzieci wskazują odpowiednie zwierzę na obrazku umieszczonym na tablicy i podają, jaki odgłos wydaje to zwierzę "po angielsku". Wznów nagranie, by uczniowie mogli sprawdzić swoje odpowiedzi. Wyjaśnij, że tematem dzisiejszej lekcji będą dźwięki.

1 Listen, point and repeat. strona 29

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wyjaśnij znaczenie nagłówka: *A world of sounds*. Wskaż obrazki ukazane w zad. 2. i zapytaj: ***Which objects can you say in English?*** Dzieci odpowiadają. Następnie wskazuj kolejno przedmioty ukazane na obrazkach, podawaj ich nazwy oraz pokazuj je za pomocą gestów, udając, że grasz na perkusji, gitarze, dzwonisz dzwonkiem, pokazując za pomocą dłoni wskazówki zegara. Uczniowie powtarzają słowa i naśladują twoje gesty.
- Wyjaśnij dzieciom po polsku, że dźwięk to wibracje, czyli drgania, które tworzą fale dźwiękowe. Te wędrują przez powietrze do naszego ucha, które odbiera je jako dźwięk. Poproś dzieci, aby zamruczały, jednocześnie dotykając swoich gardeł. Zapytaj, czy odczuwają wibracje. Podobnie jest z odgłosami wydawanymi przez zwierzęta, instrumenty i niektóre przedmioty.
- CD2 1 Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają, odszukują odpowiednie źródła dźwięku ukazane na obrazkach i wskazują je. Powiedz: ***Listen and repeat.*** Odtwórz nagranie, odgrywając treść rymowanki (patrz s. 63). Pauzuj po każdej linijce. Dzieci powtarzają tekst rymowanki i odgrywają jej treść, naśladując twoje gesty.
- Odtwórz nagranie po raz trzeci, zachęcając uczniów, aby powiedzieli rymowankę razem z nagraniem i by odegrali jej treść.



***DODATKOWY POMYSŁ**

Postaw na biurku miskę. Przykryj ją folią spożywczą. Upewnij się, że folia jest bardzo mocno napięta, tak aby przypominała membranę bębna. Następnie wysyp na folię garść ryżu. Poproś ochotnika, aby wziął blachę na ciasto i, trzymając ją blisko miski, uderzył w jej spód chochlą. Dźwięk, czyli powstałe w ten sposób wibracje, sprawi, że rozsypany na folii ryż będzie „podskakiwał". W ten sposób, dzieci będą mogły nie tylko usłyszeć, ale i „zobaczyć" dźwięk.

2 Listen, look and say. strona 29

- CD2 2 Wskaż zwierzątka ukazane na obrazku po prawej oraz źródła dźwięku przedstawione na obrazkach 1–4. Poproś uczniów o nazwanie postaci na obrazku. Powiedz: ***Lucy asks questions about sounds. Listen, look and say.*** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po pierwszym pytaniu. Uczniowie identyfikują źródło dźwięku i nazywają je. Wznów nagranie, aby dzieci mogły porównać swoje odpowiedzi. Kontynuuj zadanie z wszystkimi czynnościami.
- Następnie powiedz: ***What's that sound?*** i naśladuj dźwięki przedmiotów z nagrania lub z innych źródeł, których nazwy dzieci znają po angielsku, np. zegara, bębna, psa, kota, samochodu. Dzieci zgadują i odpowiadają, np.: *It's (a drum).*
- W małych grupach lub parach uczniowie na zmianę zadają pytanie: ***What's that sound?*** i naśladują wybrany dźwięk, a pozostałe osoby zgadują, co to takiego. Uczniowie mogą także odwracać się tyłem do osoby pytającej, a ta osoba tworzy dźwięki za pomocą różnych przedmiotów, np. szeleści kartkami, klika długopisem, pisze ołówkiem. Dzieci zgadują, co to za przedmiot, np.: *It's a book.*

***DODATKOWY POMYSŁ**

Poproś dwoje ochotników, aby stanęli na środku sali, tyłem do reszty klasy. Za pomocą gestów pokaż źródło dźwięku, o którym mowa w zad. 2., np. gitarę, i w sekrecie wskaż jednego ucznia. Wybrana osoba głośno nazywa źródło dźwięku pokazane przez ciebie, np. *guitar*. Ochotnicy odwracają się i zgadują, czyj to był głos.

ZADANIE RUCHOWE

Ustaw uczniów w dwóch równych rzędach w odległości ok. dwóch metrów od siebie. Wskaż jeden rząd i powiedz: ***Guitar*** i drugi, mówiąc: ***Drums.*** Dzieci, które lubią dźwięk instrumentu, w którego grupie się znalazły, pozostają na swoich miejscach, a te, które wolą inny dźwięk, przechodzą do drugiego rzędu. Dzieci, które lubią oba instrumenty jednakowo albo nie mają na ten temat zdania, stają pomiędzy rzędami. Kiedy wszyscy się ustawią, wskaż skrajne rzędy ponownie, a dzieci niech podadzą nazwę przydzielonego tej grupie instrumentu. Powtarzaj zadanie, nazywając rzędy różnymi źródłami dźwięku, np.: *Car/Train, Wind/Rain, Clock/Bee, Dog/Cat, Tiger/Cow, Look at me today* ***song****/Where are you going song, Hip hop/Pop,* itp.

3 Find out how to make a duck sound. strona 29

- Wskaż Biedronkę Lucy z fiolkami i przeczytaj na głos nagłówek: *Lucy's Lab – Find out about sound.* Wyjaśnij, że w tej sekcji podręcznika uczniowie będą wykonywać proste eksperymenty, ucząc się nowych rzeczy z różnych dziedzin poprzez doświadczenia.
- Wskaż zdjęcie kaczki i zapytaj: ***What's this?*** Dzieci mówią: *It's a duck.* Wskaż pierwsze zdjęcie i powiedz: ***Today we will make a duck sound.***
- Rozdaj dzieciom słomki do napojów (proste lub zaginane) i poproś, aby przygotowały nożyczki. Poproś dzieci, aby sprasowały w dłoniach całą słomkę, a szczególnie ten jej koniec, który będą wkładały do ust. Pokaż, jak przyciąć ten koniec na kształt trójkąta, a następnie w niego dmuchnąć, aby wydać odgłos kaczki.
- Dzieci mogą także stopniowo przycinać drugi koniec słomki i sprawdzać to, jak różni się dźwięk w zależności od długości słomki, oraz która długość słomki daje dźwięk najbardziej przypominający kwakanie kaczki.
- Wskaż trzecie zdjęcie i wyjaśnij po polsku, że myśliwi mają specjalne piszczałki, zwane wabikami, które naśladują odgłosy wydawane przez kaczki.
- W parach lub małych grupach uczniowie demonstrują wykonane przez siebie "instrumenty" do naśladowania odgłosów wydawanych przez kaczki.

- Wydawaj dźwięki lub pokazuj za pomocą gestów źródła dźwięków omawiane na lekcji, np. gitarę, dzwon itp. Dzieci mówią, jakie źródło demonstrujesz.
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

CLIL. *A world of sounds:* ćw. 1–2, s. 27.

CD2 1

Sounds are vibrations

Sounds are vibrations. (dzieci pokazują drgania dłońmi)
Clap your hands with me. (dzieci klaszczą)
What can you hear? (dzieci przykładają dłoń do ucha)
Sshh. Listen quietly. (dzieci kładą palec na ustach)

I can hear a guitar. (dzieci naśladują granie na gitarze)
Sshh. Listen quietly. (dzieci kładą palec na ustach)

Sounds are vibrations. (jw.)
Clap your hands with me. (jw.)
What can you hear? (jw.)
Sshh. Listen quietly. (jw.)

I can hear a clock. (dzieci układają ręce na kształt wskazówek zegara)
Sshh. Listen quietly. (dzieci kładą palec na ustach)

Sounds are vibrations. (jw.)
Clap your hands with me. (jw.)
What can you hear? (jw.)
Sshh. Listen quietly. (jw.)

I can hear a bell. (dzieci naśladują dzwonienie dzwonkiem)
Sshh. Listen quietly. (dzieci kładą palec na ustach)

Sounds are vibrations. (jw.)
Clap your hands with me. (jw.)
What can you hear? (jw.)
Sshh. Listen quietly. (jw.)

I can hear a drum. (dzieci naśladują grę na bębnie)
Sshh. Listen quietly. (dzieci kładą palec na ustach)

Sounds are vibrations. (jw.)
Clap your hands with me. (jw.)
What can you hear? (jw.)
Sshh. Listen quietly. (jw.)

CD2 2

1 **Lucy:** *What's this sound? It's a ...*
Annie: *Clock!*

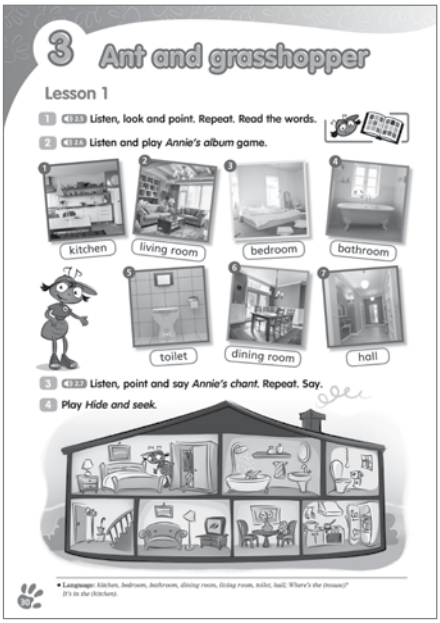
2 **Lucy:** *What's this sound? It's a ...*
Danny: *Guitar!*

3 **Lucy:** *What's this sound? It's a ...*
Bella: *Bell!*

4 **Lucy:** *What's this sound? It's a ...*
Gary: *Drum!*

3 Ant and grasshopper

Lekcja 1



Cele:
rozpoznawanie i nazywanie pomieszczeń w domu; rozpoznawanie wyrazów; mówienie rymowanki; pytanie, gdzie się coś znajduje i udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:
kitchen, living room, bedroom, bathroom, toilet, dining room, hall; Where's the (mouse)? It's in the (kitchen); ◯ nazwy zwierząt; kolory

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD2; karta z wizerunkiem Mrówki Annie; karty z obrazkami zwierząt domowych, pomieszczeń w domu (kuchnia, salon, sypialnia, łazienka, toaleta, jadalnia, przedpokój); karty wyrazowe z nazwami pomieszczeń w domu (*kitchen, living room, bedroom, bathroom, toilet, dining room, hall*); *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Powiedz: ***Let's listen to a song*** i przyłóż dłoń do ucha. Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci słuchają piosenki i odgrywają jej treść razem z tobą, naśladując twoje gesty (patrz s. 65.).

- Umieść karty z obrazkami zwierząt domowych na tablicy i ponumeruj je 1–9. Powiedz, że masz jedno pytanie dotyczące każdej karty i, jeśli dzieci odpowiedzą na nie prawidłowo, karta zostanie zdjęta z tablicy. Jeżeli w ciągu pięciu minut wszystkie karty znikną z tablicy, klasa wygrywa grę. Jeśli nie, wygrywasz ty. Ochotnik wybiera numer karty, mówiąc np. *Number 3*. Zadaj jedno z następujących pytań na temat tej karty, np. : ***What animal is it? What do you call a baby (sheep)? How do (sheep) go?*** Ochotnik odpowiada, może także konsultować odpowiedź z resztą klasy. Kiedy odpowie prawidłowo, usuń kartę. Kontynuuj zabawę, wybierając różne osoby do odpowiedzi. Zakończ zabawę po pięciu minutach lub wcześniej, jeśli znikną wszystkie karty, i ogłoś wynik.
- CD1 38 Odtwórz piosenkę *I want to play.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 45.).

1 Listen, look and point. Repeat. Read the words. strona 30

- Umieść na tablicy kartę z wizerunkiem Mrówki Annie. Pokaż dzieciom karty z rysunkami pomieszczeń zwrócone obrazkami do ciebie i powiedz: ***These are Annie's cards***. Wyjaśnij, że przedstawiają one pomieszczenia domu. Powiedz: ***Guess the rooms in the house*** i wyjaśnij znaczenie polecenia lub narysuj na tablicy rzut domu i wskaż różne pomieszczenia. Dzieci wymieniają ich nazwy po polsku lub po angielsku. Kiedy podają nazwy pomieszczeń z kart, mów: ***Very good, (dining room)*** i przypinaj karty do tablicy w kolejności, w jakiej występują w nagraniu.
- CD2 5 Powiedz: ***Listen, look and point***. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają go i wskazują kolejne karty. Powiedz: ***Repeat***. Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają słowa jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Pokaż pomieszczenia na migi, podając ich nazwy, np. udawaj, że mieszasz w garnku (*kitchen*); przełączasz kanały w telewizorze (*living room*); kładziesz się spać (*bedroom*); bierzesz prysznic (*bathroom*); spuszczasz wodę (*toilet*); jesz coś (*dining room*); zakładasz buty (*hall*). Dzieci naśladują twoje gesty i powtarzają nazwy pomieszczeń.
- Umieść karty z obrazkami pomieszczeń na tablicy. Wskazuj kolejne karty, zachęcając dzieci, aby nazywały ukazane pomieszczenia i pokazywały je za pomocą gestów.
- Pokaż jedną kartę wyrazową z nazwą pomieszczenia i przeczytaj wyraz na głos. Następnie powiedz: ***Read.*** Dzieci odczytują wyraz na głos. Ochotnik umieszcza daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Powtórz zadanie z pozostałymi kartami wyrazowymi.
  *Możesz poprosić dzieci, aby, zamiast kart obrazkowych i wyrazowych, wskazywały obrazki i odczytywały podpisy pod nimi w *Książce ucznia*. strona 30

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Brakujące karty*. Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

2 Listen and play *Annie's album* game. strona 30

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wymieniaj nazwy kolejnych pomieszczeń: ***Find the (kitchen),*** a dzieci wskazują je na zdjęciach.
- Wymieniaj nazwy pomieszczeń w przypadkowej kolejności i poproś uczniów, aby podawali kolor ramki odpowiednich obrazków, np. słysząc słowo: *dining room,* uczniowie odnajdują pasujący obrazek i mówią: *orange.* Następnie mów kolory ramek, a dzieci podają pasujące nazwy pomieszczeń.
- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podnieś kartę z wizerunkiem Mrówki Annie i powiedz: ***Let's play Annie's album game!***
- CD2 6 Odtwórz nagranie rymowanki i zakreśl palcem koło nad obrazkami w podręczniku. Na koniec zatrzymaj palec na jednym z obrazków tak, aby uczniowie nie widzieli, na którym. Powiedz: ***I can see a …*** i wybieraj ochotników, aby zgadywali, który obrazek wybrałeś. Jeśli nie zgadną w trzech próbach, nazwij w podpowiedzi kolor ramki danego obrazka, a cała klasa podaje wtedy nazwę odpowiedniego pomieszczenia.
- Powtórz zabawę, zachęcając dzieci, aby także zakreślały koło palcem nad obrazkami w swoim podręczniku. Następnie zapraszaj pojedynczo ochotników na środek klasy, aby przejęli twoją rolę.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Dzieci przyglądają się obrazkom przez 30 sekund, a następnie zamykają książki. Podawaj kolory ramek

w przypadkowej kolejności, a uczniowie wymieniają z pamięci powiązane z nimi pomieszczenia. Zabawa może być też przeprowadzona w parach, gdy jedno dziecko trzyma otwartą książkę i wymienia kolory ramek, a drugie podaje z pamięci nazwy odpowiednich pomieszczeń. Dzieci mogą także wymieniać pomieszczenia w kolejności, w której te pojawiają się w podręczniku.

ZADANIE RUCHOWE

Umieść karty obrazkowe na tablicy, w pewnej odległości od siebie. Podziel klasę na dwie drużyny i poproś, aby każda ustawiła się w kolejce, z pierwszą osobą stojącą ok. dwóch metrów od tablicy. Wręcz pierwszym osobom z każdej drużyny miękką piłkę lub zgniecioną w kulkę gazetę. Pokaż jedną z kart wyrazowych z nazwami pomieszczeń za plecami pierwszych uczniów. Reszta klasy odczytuje wyraz na głos. Pierwsi z kolejki rzucają jak najszybciej piłkami lub kulkami papieru w pasującą kartę obrazkową. Osoba, która rzuci najbliżej tej karty, zdobywa punkt dla swojej drużyny.

3 Listen, point and say *Annie's chant.* Repeat. Say. strona 30

- Zapytaj: ***What rooms can you see?*** Uczniowie nazywają pomieszczenia domu ukazane na obrazku. Następnie zapytaj: ***Where's Annie?*** *(In the kitchen)* ***What animal is in the bathroom?*** *(a mouse)* Dzieci udzielają odpowiedzi.
- CD2 7 Powiedz: ***Listen to Annie's chant and point.*** Dzieci słuchają rymowanki i wskazują na obrazku mysz znajdującą się w odpowiednich pomieszczeniach domu. Powtórz zadanie, odgrywając treść piosenki i robiąc pauzę przed nazwą pomieszczenia pojawiającą się w trzeciej linijce każdej zwrotki. Uczniowie wskazują pomieszczenie i podają jego nazwę. W podpowiedzi pokazuj gesty związane z danym pomieszczeniem. Wznów odtwarzanie nagrania i kontynuuj odgrywanie treści rymowanki. Dzieci naśladują twoje gesty.
- Powiedz: ***Say and act out the chant.*** Dzieci mówią całą rymowankę jednocześnie z nagraniem i odgrywają jej treść.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Dzieci mówią rymowankę bez nagrania, odgrywają jej treść i dodają nowe zwrotki o następujących pomieszczeniach: *toilet, hall, living room.*

4 Play *Hide and seek.* strona 30

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Oderwij malutki kawałeczek papieru, pokaż go uczniom i powiedz: ***It's a mouse. Let's play Hide and seek***; przetłumacz nazwę gry na język polski. Połóż karteczkę na jednym z pomieszczeń przedstawionych na obrazku w książce i zasłoń podręcznik np. zeszytem. Zapytaj: ***Where's the mouse?*** Dzieci zgłaszają się i zgadują: *It's in the (bathroom*). Odpowiadaj: ***Yes*** lub: ***No***. Kiedy zgadną prawidłowo, odsłoń zeszyt. Powtórz zabawę, zapraszając ochotnika, aby przejął twoją rolę.
- Pracując w parach uczniowie zasłaniają swoje książki przed sobą wzajemnie i grają w *Hide and seek,* na zmianę chowając „mysz" na obrazku ze swojej książki i zgadując, gdzie "mysz" się schowała.

- W sekrecie przed pozostałymi uczniami rozdaj ochotnikom karty z rysunkami pomieszczeń i poproś wybranych uczniów, aby ochotnicy wstali. Reszta klasy zgaduje, kto trzyma jakie karty. Kiedy dana karta zostanie odgadnięta, trzymający ją ochotnik siada. Zakończ zabawę, kiedy wszyscy usiądą.

- CD2 4 Powiedz: ***Let's listen to a song***. Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone.* Dzieci słuchają piosenki. Zachęć je, aby odgrywały treść piosenki razem z tobą (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 3., Lekcja 1.: ćw. 1–2, s. 28.

CD2 3

Today
What day is it today? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)
Today is … (dzieci wypowiadają angielską nazwę dnia, w którym odbywa się lekcja i pokazują na palcach, który to dzień tygodnia)
It's a great day for English. (dzieci unoszą ręce w geście zwycięstwa)
Let's study and play! (dzieci udają, że czytają książkę i klaszczą)

CD2 5 - zwykłym tonem/szeptem/głośno

1 *kitchen*, **2** *living room*, **3** *bedroom*, **4** *bathroom*, **5** *toilet*, **6** *dining room*, **7** *hall*

CD2 6

Annie's album
What's my word? – One, two, three.
Choose a colour. – What can you see?

CD2 7

Annie's chant
Where's the mouse? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)
One, two, three. (dzieci liczą na palcach)
It's in the kitchen. (dzieci udają, że mieszają zupę w garnku)
Can you see? (dzieci podnoszą ręce do oczu i układają je na kształt lornetki)

Where's the mouse? (jw.)
One, two, three. (jw.)
It's in the bedroom. (dzieci udają, że kładą się spać)
Can you see? (jw.)

Where's the mouse? (jw.)
One, two, three. (jw.)
It's in the bathroom. (dzieci udają, że biorą prysznic)
Can you see? (jw.)

Where's the mouse? (jw.)
One, two, three. (jw.)
It's in the dining room. (dzieci udają, że jedzą coś)
Can you see? (jw.)

CD2 4

Bye-bye everyone!
We love English. (dzieci kładą rękę na sercu)
We always have fun. (dzieci unoszą ręce w geście radości)
But it's time to go now. (dzieci wskazują na nadgarstek w miejsce zegarka)
Bye-bye everyone! (dzieci machają do wszystkich wokół)

3 Ant and grasshopper

Lekcja 2

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie pomieszczeń w domu; śpiewanie piosenki; opisywanie miejsca położenia przedmiotów; pytanie, czy coś gdzieś się znajduje i udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:
pomieszczenia w domu*; Is there a (shoe) in the (dining room)?, Yes, there is./No, there isn't; It's (in, on, under) the box;* ◯ *garden*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD2; karty z obrazkami pomieszczeń w domu (kuchnia, sypialnia, łazienka, jadalnia, salon, toaleta, przedpokój, ◯ ogród); karty wyrazowe z nazwami pomieszczeń w domu (*kitchen, bedroom, bathroom, dining room, living room, toilet, hall,* ◯ *garden*); *minikarty z obrazkami pomieszczeń domu z *Zeszytu ćwiczeń;* *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

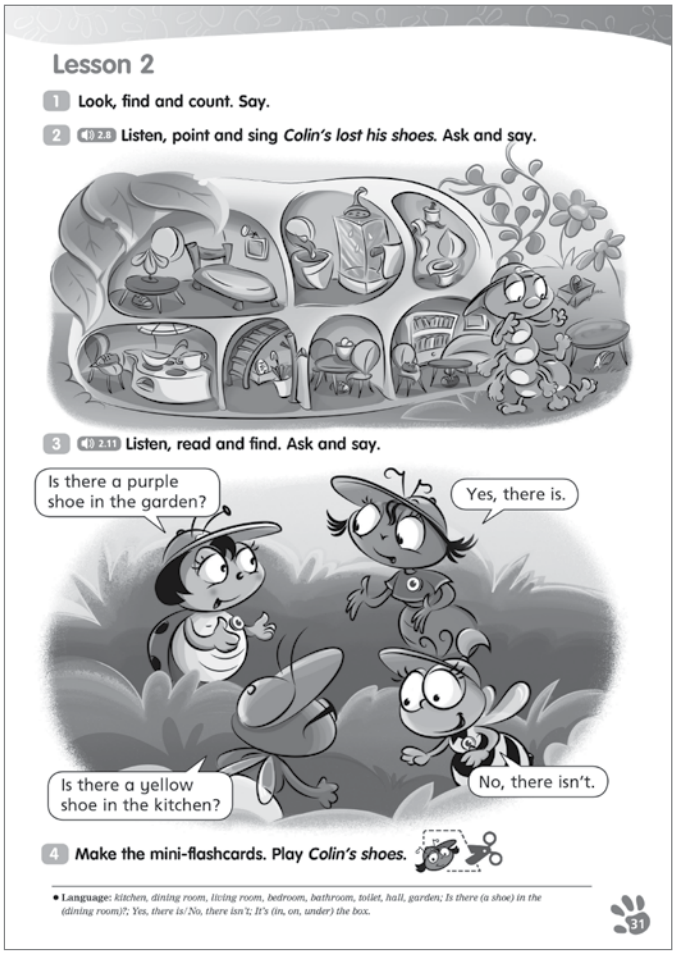
- Narysuj na tablicy duży kształt piętrowego domu z 7 pomieszczeniami. Ponumeruj pomieszczenia 1–7. Unieś karty z obrazkami pomieszczeń i poproś dzieci, aby pomogły ci "zaprojektować" dom na tablicy. Wskaż cyfrę 1 na obrazku i zapytaj: ***Number one – What is it?*** Ochotnik mówi, jakie pomieszczenie powinno znaleźć się w tym miejscu, np. *a hall.* Umieść kartę z rysunkiem danego pomieszczenia w odpowiednim miejscu. Zakończ zabawę, kiedy wszystkie karty znajdą się na rysunku.
- CD2 7 Odtwórz rymowankę *Annie's chant.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zapytaj: ***Do you remember Hide and seek game?*** Dzieci przypominają po polsku zasady gry z poprzedniej lekcji. Wyjaśnij, że dzieci zagrają w tę samą grę z wykorzystaniem tablicy. Umieść karty obrazkowe na tablicy i powiedz: ***Close your eyes.*** Schowaj małą karteczkę – „mysz" – pod jedną z kart i powiedz: ***Open your eyes.*** Dzieci zgadują, gdzie znajduje się mysz: *It's in the (kitchen).* Kiedy miejsce ukrycia myszy zostanie odgadnięte, ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

1 Look, find and count. Say. strona 31

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskazuj na obrazku pomieszczenia, a dzieci mówią ich nazwy. Uwaga – do kluczowego zestawu słownictwa dodane jest słowo *garden,* poznane w *Bugs Team 1.*
- Wskaż na obrazku Colina i powiedz: ***Colin's lost his shoes***, przekazując znaczenie zdania za pomocą gestów. Powiedz: ***Look, find and count.*** Dzieci szukają na obrazku butów i liczą je. Zapytaj: ***How many shoes can you see?*** *(eight)*



How many purple/blue/yellow/green shoes can you see? *(two* – w każdym kolorze) ***Where are they?*** *(in the bedroom, kitchen, hall, dining room, living room, garden)* ***Where are the purple shoes?****(in the garden and the living room)* ***What colour are the shoes in the living room?*** *(purple and green)* itp. Uczniowie odpowiadają na pytania.

- W parach uczniowie na zmianę podają nazwę pomieszczenia i mówią, ile butów i w jakim kolorze w nim się znajduje, np. – *In the kitchen? One blue shoe.*

2 Listen, point and sing *Colin's lost his shoes*. Ask and say. strona 31

- Wskaż w klasie lub na obrazku stolik, krzesło i pudełko i zapytaj: ***What's this?*** Uczniowie odpowiadają po polsku lub po angielsku. Wymień angielskie nazwy tych przedmiotów, a uczniowie je powtarzają.
- CD2 8 Powiedz: ***Ding-dong.*** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: ***Listen and point to the shoes.*** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej zwrotce. Dzieci wskazują but i powtarzają, gdzie on się znajduje, np. *in the box*. Zachęć dzieci, aby za pomocą gestów pokazały przestrzeń wyrażającą się przyimkami: *in, on, under,* np. wkładając ręce do tornistra, kładąc ręce na stół i pod stołem, itp. Wyjaśnij znaczenie pytań i odpowiedzi: *Is there a (shoe) in the (hall)*? *Yes, there is.*
- Powiedz: ***Sing Colin's lost his shoes.*** Odtwarzaj nagranie piosenki etapami, zgodnie z techniką *Nauki piosenek krok po kroku* (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.
- Zadawaj pytania o buty pokazane na obrazku, upewniając się, że odpowiedź będzie twierdząca, np. ***Is there a shoe in the hall?*** *(Yes, there is. It's in the box).*
- W parach uczniowie na zmianę zadają pytania o wszystkie buty pokazane na obrazku i udzielają odpowiedzi.

ZADANIE RUCHOWE

Umieść karty z obrazkami i nazwami pomieszczeń w różnych miejscach klasy, na takiej wysokości, aby dzieci mogły ich dosięgnąć. Podziel klasę na dwie grupy i jednej przydziel karty obrazkowe, a drugiej wyrazowe. Obie grupy ustawiają się w pociąg. Wydawaj polecenia: ***Go to the (bedroom).*** Pociągi kierują się odpowiednio do karty obrazkowej lub wyrazowej z rysunkiem/nazwą danego pomieszczenia. Pierwszy uczeń dotyka karty i przechodzi na koniec pociągu. Kontynuuj zadanie przez kilka minut. Możesz także w trakcie zabawy poprosić grupy o zamianę na rodzaj kart (wyrazowe lub obrazkowe).

3 Listen, read and find. Ask and say. strona 31

- Wskaż bohaterów podręcznika rozmawiających o obrazku z zad. 2. Powiedz: ***The bugs are talking about the house in the picture.***
- CD2 11 Powiedz: ***Listen, read and find,*** wskazując dymki ze zdaniami. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym dialogu. Uczniowie odnajdują pomieszczenia, których nazwy padły w pytaniach i sprawdzają, czy faktycznie w tych pomieszczeniach znajdują się buty. Odtwórz nagranie ponownie, robiąc przerwy i zachęcając dzieci do powtórzenia pytań i odpowiedzi.
- Zadaj pytania o różne pomieszczenia pokazane na obrazku: ***Is there a shoe in the (toilet)?*** Zachęć uczniów do odpowiedzi: *Yes, there is* lub: *No, there isn't,* zgodnie z prawdą. Następnie podziel klasę na dwie grupy. Jedna zadaje pytania, a druga udziela odpowiedzi. Podpowiedz nazwę pomieszczenia grupie zadającej pytania, np. *in the bathroom.* Grupa ta pyta drugą grupę: *Is there a shoe in the bathroom?* i słucha odpowiedzi. Po kilku pytaniach grupy zamieniają się rolami.
- W parach uczniowie na zmianę pytają o to, czy buty znajdują się w różnych pomieszczeniach, i udzielają sobie odpowiedzi.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Dzieci pracują w parach. Jedno przez 30 sek. przygląda się obrazkowi z zad. 2. i zamyka książkę. Drugie zadaje mu pytania, np.: *Is there a shoe in the dining room?* Pierwsze dziecko odpowiada z pamięci, a osoba zadająca pytanie sprawdza z obrazkiem poprawność odpowiedzi.

4 Make the mini-flashcards. Play *Colin's shoes*.

- Pokaż gotowe minikarty z obrazkami pomieszczeń. Powiedz: ***Let's make the mini-flashcards.*** Poproś uczniów, aby wyjęli szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń,* i pomóż im w jego wycinaniu.
  Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają osiem kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują symbol pomieszczenia, wybranego spośród poznanych w rozdziale 3., np. garnek (kuchnia), buty (przedpokój), łóżko (sypialnia) itp.
- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel uczniów na pary i pokaż im, że każdy powinien rozłożyć swoje karty obrazkami do góry. Uczniowie odgradzają się książką i chowają dwie karty z butami Colina – każdą pod kartą z innym pomieszczeniem. Zadaniem uczniów jest na zmianę zadawać pytania o miejsce schowania butów: *Is there a shoe in the toilet? Yes, there is/No, there isn't.* Wygrywa osoba, która jako pierwsza zgadnie, gdzie znajdują się buty w zestawie kart przeciwnika. Przed grą zademonstruj zasady z ochotnikiem.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Strusi taniec.* Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

- Pokazuj kolejno karty wyrazowe z nazwami pomieszczeń. Uczniowie zadają chórem pytania, np.: *Is there a shoe in the hall?* Zachęć ich, aby z pamięci udzielili odpowiedzi na temat obrazka domu z zad. 2., a następnie sprawdzili poprawność odpowiedzi.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 3., Lekcja 2.: ćw. 1–2, s. 29.

CD2 8 CD2 9 - guided CD2 10 - karaoke

Colin's lost his shoes

Colin's lost his shoes.
Colin's lost his shoes. (dzieci pochylają się i dotykają swoich stóp)
E-I-E-I Colin's lost his shoes. (jw.)

Is there a shoe in the hall?
Is there a shoe in the hall? (jw.)
Yes, there is.
It's in the box. (dzieci kiwają głową potakująco i rysują w powietrzu pudełko, a następnie wkładają w nie dłoń)

Is there a shoe in the kitchen?
Is there a shoe in the kitchen? (jw.)
Yes, there is.
It's on the chair! (dzieci kiwają głową potakująco i udają, że siadają na krześle)

Is there a shoe in the bedroom?
Is there a shoe in the bedroom? (jw.)
Yes, there is.
It's under the table. (dzieci kiwają głową potakująco i zaglądają pod ławki)

CD2 11

Is there a purple shoe in the garden? Yes, there is.
Is there a yellow shoe in the kitchen? No, there isn't.

3 Ant and grasshopper

Lekcja 3

Cele:
słuchanie historyjki; opisywanie miejsca położenia przedmiotów; pytanie, czy coś gdzieś się znajduje i udzielanie odpowiedzi; ocenianie historyjki

Główne słownictwo i struktury:
pomieszczenia w domu*; Is there an acorn in the (kitchen)? Yes, there is, It's (in, on, under) the (fridge);* ↻ liczby 1–20

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD2; karty z obrazkami pomieszczeń w domu; karty obrazkowe do historyjki 3.; *karty wyrazowe z nazwami pomieszczeń w domu; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

- Wybierz w tajemnicy przed uczniami jedną kartę z obrazkiem pomieszczenia i podnieś ją wysoko zwróconą obrazkiem do ciebie. Zadaj pytanie: ***Is there a shoe in the …?,*** a nazwę pomieszczenia powiedz bezgłośnie, np. ***dining room.*** Uczniowie próbują odczytać ją z ruchu twoich warg. Kiedy odgadną prawidłowo, odwróć kartę w ich stronę. Unieś podręcznik otwarty na stronie 31. i zapytaj: ***In Colin's house, is there a shoe in the (dining room)?*** Poproś uczniów, aby podali odpowiedź z pamięci, przypominając sobie obrazek z poprzedniej lekcji. Powtórz zadanie z kilkoma kartami obrazkowymi.
- CD2 8 Odtwórz piosenkę *Colin's lost his shoes.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 67.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w Gdzie jest karta?. Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

1 Listen to the story. Point. strony 32–33

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz: ***Three, two, one.*** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Poproś dzieci, aby usiadły w kręgu i pokaż kartę 1. do historyjki 3. lub poproś uczniów, aby otworzyli podręczniki. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż w podręczniku obrazek 1.
- Powiedz: ***This is Ant. This is Grasshopper. These are acorns*** i upewnij się, czy uczniowie rozpoznają, co to za gatunki zwierzątek oraz jakie to owoce drzewa. Zapytaj: ***Is Ant tired? Is Grasshopper playing?*** i pokaż znaczenie wypowiedzi za pomocą gestów. Wysłuchaj odpowiedzi dzieci, ale im nie zaprzeczaj ani ich nie potwierdzaj. Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: ***Guess what happens in the story.*** Dzieci odgadują po polsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- CD2 12 Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz nagranie i pokaż uczniom, że podczas słuchania powinni wskazywać odpowiednie obrazki.

- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki i zadawaj uczniom pytania oraz proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów (lub po polsku, jeśli to konieczne). Przykładowe pytania/zdania:
  1 ***Is it winter?*** *(no)* ***Ant is collecting acorns for the*** *(winter).* ***Is Grasshopper collecting acorns too?*** *(no)*
  2 ***Is it summer?*** *(no)* ***Is Ant happy?*** *(yes)* ***Are the acorns delicious?*** *(yes)* ***Grasshopper is*** *(hungry).*
  3 ***Grasshopper goes to Ant's house and takes the*** *(acorns).* ***Grasshopper hides the acorns in his*** *(house).*
  4 ***Ant goes to the Bug*** *(Detectives).* ***She says 'Can you*** *(help me)**?' Danny says 'Yes,*** *(of course)**.'***
  5 ***In Grasshopper's house the Bug Detectives look for*** *(acorns).* ***Is there an acorn in the kitchen?*** *(Yes, there is)* ***Is it in the fridge?*** *(yes)*
  6 ***Is there an acorn in the bedroom?*** *(Yes, there is)* ***Where is it?*** *(It's under the bed)*
  7 ***Is there an acorn in the living room?*** *(Yes, there is)* ***Where is it?*** *(It's on the chair)*
  8 ***Ant says 'We can all have food for*** *(winter)* ***now.' Can Grasshopper have Ant's acorns too?*** *(yes)* ***Is Grasshopper sorry?*** *(yes)* ***Is he going to collect acorns next summer?*** *(yes)* ***Is everyone happy?*** *(yes)*

***DODATKOWY POMYSŁ**

Umieść na tablicy karty obrazkowe do historyjki. Wyjaśnij, że wybrałeś jeden z obrazków, a zadaniem uczniów jest zgadnąć, który. W tym celu muszą pytać o elementy obrazka i drogą eliminacji odgadnąć prawidłową ilustrację, np. *Is there Lucy/Grasshopper/an acorn in the picture?* Odpowiadaj: ***Yes, there is*** lub ***No, there isn't*** aż uczniowie zgadną, który to obrazek. Ochotnik może przejąć twoją rolę.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają obok ławek. Wydawaj polecenia z przyimkami: *in, on, under,* np.: ***Put your book on the chair. Put a pencil in your schoolbag. Put your ruler under your table.*** itp. Dzieci wykonują polecenia. Dla utrudnienia dodaj sposób, w jaki dzieci powinny wykonać zadanie, np. ***slowly, fast, quietly, loudly*** – pokaż znaczenie tych wyrazów modulując głos, np. mówiąc powoli, szybko, itp.

2 Listen, read and think. Say. strona 33

- Odlicz wspólnie z dziećmi od 1 do 20.
- CD2 13 Powiedz: ***Listen, point and say*** i odtwórz nagranie. Zachęć uczniów, aby wypowiadali liczby razem z nagraniem i wskazywali kolejne liczby na centymetrze krawieckim. Zachęć dzieci także do odczytywania i powtarzania zdań.
- Zapytaj: ***Do you like the story?*** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak bardzo podoba im się historyjka. Wypowiadaj z odpowiednim natężeniem emocji kolejne zdania z zapisu nagrania: ***The story is OK/great/fantastic.*** Dzieci, które mają podobne zdanie, powtarzają je.

3 Choose and draw in your notebook. Say.

- Powiedz: ***Choose and draw your favourite Bug in the story***. Wyjaśnij, że każde dziecko ma za zadanie narysować swoją ulubioną postać z historyjki i pokolorować ją. Wyznacz limit czasowy na wykonanie zadania.
- Po upływie wyznaczonego czasu ochotnicy opisują rysunek, np: *I like Ant.* Mogą dodać krótkie uzasadnienie po polsku lub po angielsku, np.: *I like Ant. She is nice. She works a lot.*
- W parach lub małych grupach dzieci pokazują narysowane przez siebie postacie i opisują je.

***DODATKOWY POMYSŁ**

W parach lub małych grupach uczniowie rysują dodatkowy rysunek do historyjki, pokazujący jeszcze inne pomieszczenie w domu Konika Polnego, w którym ten ukrył żołędzie. Następnie, na podstawie tego obrazka, przygotowują scenkę z bohaterami historyjki i odgrywają ją, np. *Danny: Is there an acorn in the hall? Lucy: Yes, there is. Look. It's under the table. Danny: Great.*

- Zapytaj o miejsce ukrycia żołędzi w historyjce: ***Where is the acorn in the (kitchen)?*** Dzieci podają odpowiedzi, wspomagając się obrazkami z podręcznika.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 3., Lekcja 3.: ćw. 1–2, s. 30.

CD2 12 CD2 14

Obrazek 1.
Narrator: *It's summer. Ant is collecting acorns for the winter. Grasshopper is playing.*
Ant: *I need food for winter.*
Grasshopper: *Hey, hey, hey! This is fun!*

Obrazek 2.
Narrator: *It's winter.*
Ant: *Mmm. I'm happy. I've got lots of acorns. They're delicious!*
Grasshopper: *I'm hungry.*

Obrazek 3.
Narrator: *Grasshopper goes to Ant's house and takes the acorns.*
Grasshopper: *Ha, ha. I've got lots of acorns. I'm going to hide them in my house – in the bedroom, the bathroom, the kitchen, the dining room, the living room and the hall.*

Obrazek 4.
Narrator: *Ant goes to the Bug Detectives.*
Ant: *Can you help me, please?*
Danny: *Yes, of course.*

Obrazek 5.
Narrator: *The Bug Detectives go to Grasshopper's house. They look everywhere for the acorns.*
Danny: *Is there an acorn in the kitchen?*
Colin: *Yes, there is. Look. It's in the fridge.*
Danny: *Great!*

Obrazek 6.
Annie: *Is there an acorn in the bedroom?*
Gary: *Yes, there is. Look. It's under the bed.*
Annie: *Brilliant!*

Obrazek 7.
Bella: *Is there an acorn in the living room?*
Lucy: *Yes, there is. Look. It's on the chair.*
Bella: *Fantastic!*

Obrazek 8.
Danny: *Look. Here are your acorns, Ant.*
Ant: *Oh, thank you. Look. We can all have food for winter now. And you too, Grasshopper!*
Grasshopper: *Oh, thank you, Ant. I'm sorry. Next summer I'm going to collect acorns for winter too.*
Everyone: *Hurray! Great! Good for you, Grasshopper!*

CD2 13

One … two … three … four … five … six … seven … eight … nine … ten … eleven … twelve … thirteen … fourteen … fifteen … sixteen … seventeen … eighteen … nineteen … twenty! The story is OK! (pauza) *The story is great!* (pauza) *The story is fantastic!*

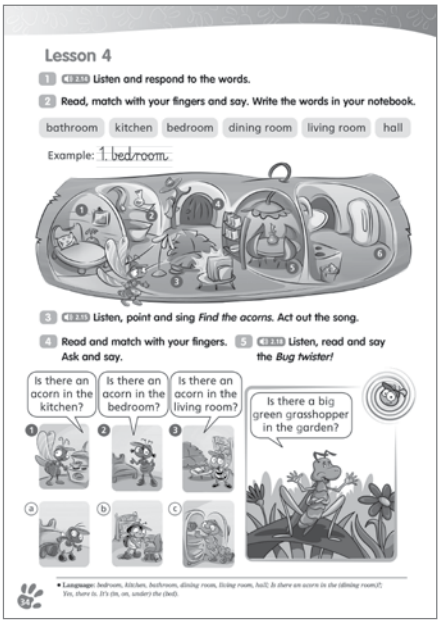
3 Ant and grasshopper

Lekcja 4

Cele:
słuchanie historyjki; opisywanie miejsca położenia przedmiotów; pytanie, czy coś gdzieś się znajduje i udzielanie odpowiedzi; śpiewanie piosenki; ćwiczenie wymowy głoski /g/

Główne słownictwo i struktury:
pomieszczenia w domu; *Is there an acorn in the (dining room)? Yes, there is. It's (in, on, under) the (bed).*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD2; karty z obrazkami pomieszczeń w domu; karty obrazkowe do historyjki 3.; *karty wyrazowe z nazwami pomieszczeń w domu; *maskotka Mrówka Annie


Lesson 4

1 CD2 3 Listen and respond to the words.

2 Read, match with your fingers and say. Write the words in your notebook.

bathroom | kitchen | bedroom | dining room | living room | hall

Example: 1 bedroom

3 CD2 3 Listen, point and sing *Find the acorns.* Act out the song.

4 Read and match with your fingers. Ask and say.

5 CD2 14 Listen, read and say the *Bug twister!*

Is there an acorn in the kitchen?

Is there an acorn in the bedroom?

Is there an acorn in the living room?

Is there a big green grasshopper in the garden?

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

- Poproś dzieci o wymienienie ośmiu poznanych w tym rozdziale nazw pomieszczeń domu. Kiedy uczniowie wymieniają słowa, ty przypinaj do tablicy odpowiednie karty obrazkowe. Następnie poproś ośmioro uczniów o podanie ci właściwych kart z tablicy, np.: ***Nela, bring me the living room card, please.*** Zapytaj: ***Do you remember the Ant and Grasshopper story? Which rooms are there in Grasshopper's house?*** *(living room, bedroom, kitchen, dining room, bathroom, hall)*
- CD2 8 Odtwórz piosenkę *Colin's lost his shoes.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 67.).

1 Listen and respond to the words.

- Powiedz: ***Think about the Ant and Grasshopper story.*** Zaproś ośmioro ochotników na środek poznanych w tym rozdziale nazw klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś pozostałych uczniów, aby pomogli ochotnikom ustawić się w kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie wołają np.: *Patryk – one, Kalina – six.* Umieść karty na tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsca.
- Unieś kartę 1. do historyjki, wskaż na niej Mrówkę i powiedz: ***Ant***. Zachęć dzieci, aby zareagowały na to słowo, odpowiadając rytmicznie: *work, work, work.* Następnie wskaż Konika Polnego, powiedz: ***Grasshopper*** i zachęć dzieci, aby powiedziały: *play, play, play.* Na koniec wskaż żołądź/żołędzie, powiedz: ***acorn/acorns*** i poproś uczniów, aby powiedzieli: *yum, yum, yum,* masując się po brzuchu. Przećwicz zabawę kilkukrotnie, wymieniając słowa: *ant, grasshopper* i *acorn/acorns* na zmianę, a klasa niech odpowiednio reaguje.
- Powiedz: ***Listen to the story and respond to the words.*** Wyjaśnij po polsku, że kiedy w historyjce padają słowa: *ant, grasshopper* i *acorn/acorns,* zadaniem dzieci jest odpowiednio reagować, tak jak przed chwilą.
- CD2 14 Odtwórz nagranie. W nagraniu są sygnały dźwiękowe i pauzy po słowach, na które mają reagować dzieci (patrz słowa podkreślone w zapisie nagrania na s. 69.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Odczytaj kwestie pasujące do wybranego obrazka historyjki (patrz s. 69.), zmieniając treść, np: *I've got lots of shoes* zamiast: *I've got lots of acorns.* Zadaniem uczniów jest słuchać w skupieniu i poprawiać błędy.

2 Read, match with your fingers and say. Write the words in your notebook.

strona 34

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- Wskaż obrazek i powiedz: ***This is Grasshopper's house.*** Wskaż Danny'ego i zapytaj: ***Who's this?*** (*Danny).* ***He's looking for acorns.*** Powiedz: ***Read and match with your fingers*** i pokaż, że dzieci powinny połączyć palcami każdy wyraz z wybranym rysunkiem pomieszczenia 1–6. Wskaż pierwszy wyraz i zachęć dzieci, aby go odczytały oraz połączyły go palcami z właściwym rysunkiem pomieszczenia. Dzieci wykonują zadanie samodzielnie.
- Sprawdź odpowiedzi, wskazując kolejne wyrazy, prosząc o odczytanie ich i pytając: ***What number is the (bathroom)?*** Dzieci odpowiadają na pytania.
- Powiedz: ***Write the words in your notebook*** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Podkreśl, że powinny w zeszycie zapisywać odpowiedzi w kolejności rysunków, a nie wyrazów. Sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's number (1)?*** (1 *bedroom*, 2 *bathroom*, 3 *living room*, 4 *hall*, 5 *dining room*, 6 *kitchen*)
- W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę wymieniają nazwy wybranych pomieszczeń lub podają ich numery, np.: *dining room/number 5,* a pozostałe osoby łączą palcami wyrazy z obrazkami pomieszczeń i odpowiadają, np. *number 4/hall.*

ZADANIE RUCHOWE

Podziel dzieci na sześć grup i każdej z nich przydziel innego bohatera podręcznika, tworząc np.: *Annie's group, Lucy's group, Colin's group* itp. W różnych miejscach klasy rozmieść karty z obrazkami pomieszczeń. Powiedz: ***You're in Grasshopper's house. You're looking for acorns.*** Wydawaj polecenia grupom, np.: ***Bella's group – go to the kitchen. The acorn is in the fridge.*** Wywołana grupa podchodzi do odpowiedniej karty i odgrywa poszukiwanie żołędzia za pomocą gestów, np. uczniowie udają, że otwierają lodówkę i wyjmują żołędzie. Wydawaj polecenia w szybkim tempie, a grupy odpowiednio reagują.

3 Listen, point and sing *Find the acorns*. Act out the song. strona 34

- CD2 15 Powiedz: ***Ding-dong.*** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Wskaż obrazki w zad. 4. Powiedz: ***Listen to the Find the acorns song and point.*** Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują kolejno obrazki 1–3, kiedy słyszą kolejne zwrotki. Odtwórz nagranie ponownie i zachęć dzieci, aby odnalazły i wskazały pasujący obrazek a–c. Zatrzymuj nagranie po każdej zwrotce i pytaj o oznaczenie pasującego obrazka (pierwsza – *c*, druga – *a*, trzecia – *b*).
- Następnie powiedz: ***Listen and sing.*** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką *Nauki piosenek krok po kroku* (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Powiedz: ***I'm looking for acorns.*** Udawaj, że szukasz w klasie żołędzi, a następnie znajdujesz jeden z nich w wybranym przez siebie miejscu, które pokażesz odpowiednimi gestami, np.: sięgając do tornistra jednego z uczniów. Zadaniem dzieci jest odgadnąć zdanie pokazywane przez ciebie gestami, np. *It's in the school bag.* Dzieci zgłaszają się i próbują odgadnąć całe zdanie. Zaproś na środek klasy osobę, która odgadła prawidłowo. Szepnij jej kolejne zdanie na ucho, np.: *It's under the chair.* Uczeń odgrywa zdanie, a klasa je zgaduje. Kontynuuj zabawę przez kilka rund z różnymi osobami odgrywającymi scenki – zdania na środku klasy.

4 Read and match with your fingers. Ask and say. strona 34

- Wskaż pierwszy obrazek i poproś ochotnika o odczytanie zdania wypowiadanego przez postać. Zachęć klasę do odnalezienia pasującego obrazka, połączenia ich dwoma palcami i podania odpowiedzi: *Yes, there is. It's in the fridge*. Poproś uczniów, aby samodzielnie zastanowili się nad pozostałymi obrazkami. Następnie sprawdź odpowiedzi, prosząc ochotników o odczytywanie pytań, a resztę klasy o podawanie pasującego oznaczenia obrazka oraz lokalizacji żołędzi (1 *c It's in the fridge*, 2 *a It's under the bed*, 3 *b It's under the chair).*
- W parach uczniowie na zmianę zadają pytania wypowiadane przez postacie na obrazkach 1–3, wskazują pasujące obrazki a–c oraz udzielają odpowiedzi.

5 Listen, read and say the *Bug twister!* strona 34

- Powiedz: ***One, two, three. Listen to me***. Wskaż obrazek i zapytaj: ***What can you see?*** *(a green grasshopper in the garden)* Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /g/ – w słowie; *green* i jako osobny dźwięk. Powiedz: ***Repeat.*** Dzieci powtarzają głoskę i słowo. Pokaż dzieciom, że w wyrazie ta głoska jest zapisana literą *g,* jak zaznaczono na czerwono w zdaniu zapisanym na obrazku.
- CD2 18 Powiedz: ***Listen and read the Bug twister! Point*** i wyjaśnij, że dzieci usłyszą pytanie z głoską /g/ i powinny wskazywać odpowiednie elementy obrazka (konika polnego i ogród). Odtwórz nagranie.
- Powiedz: ***Say the Bug twister!*** Dzieci powtarzają pytanie razem z nagraniem.
- W parach uczniowie na zmianę odczytują pytanie w dymku, zwracając uwagę na prawidłową wymowę głoski /g/. Druga osoba, jeśli to konieczne, pomaga w odczytaniu pytania.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Gdzie jest karta?.* Opis gry w *Banku gier* na s. 12.

- Pokaż dzieciom karty z obrazkami pomieszczeń rozłożone w wachlarz i zapytaj: ***Which rooms are not in the Find the acorns song?*** *(bathroom, toilet, dining room, hall, garden)*
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 3., Lekcja 4.: ćw. 1–2, s. 31.; *Work-out*: ćw. 1., s. 37.

CD2 15 CD2 16 - guided CD2 17 - karaoke

Find the acorns

Find the acorns. (dzieci układają dłonie w koszyczek)
Look everywhere. (dzieci rozglądają się)
Where are the acorns? (dzieci rozkładają ręce pytająco)
Where? Oh, where? (dzieci rozglądają się)

Is there an acorn (dzieci robią daszek z dłoni nad oczami i rozglądają się)
In the kitchen? (dzieci udają, że mieszają w garnku)
Yes, there is. (dzieci unoszą kciuki)
It's in the fridge. (dzieci udają, że otwierają lodówkę)

Find the acorns. (jw.)
Look everywhere. (jw.)
Where are the acorns? (jw.)
Where? Oh, where? (jw.)

Is there an acorn (jw.)
In the bedroom? (dzieci udają, że kładą się spać)
Yes, there is. (jw.)
It's under the bed. (dzieci pochylają się i udają, że zaglądają pod łóżko)

Find the acorns. (jw.)
Look everywhere. (jw.)
Where are the acorns? (jw.)
Where? Oh, where? (jw.)

Is there an acorn (jw.)
In the living room? (dzieci udają, że przełączają kanały w telewizorze)
Yes, there is. (jw.)
It's on the chair. (dzieci udają, że siadają)

Find the acorns. (jw.)
Look everywhere. (jw.)
Where are the acorns? (jw.)
Where? Oh, where? (jw.)

CD2 18

Is there a big green grasshopper in the garden? (x3)

3 Ant and grasshopper

Lekcja 5

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie elementów wyposażenia domu; opisywanie, że coś się znajduje w danym pomieszczeniu; mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:
pomieszczenia w domu; *fridge, cupboard, shelf, shower, desk, lamp; Is there a (shelf) in the (bedroom)? Yes, there is/No, there isn't.*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD2; karty z obrazkami pomieszczeń i elementami wyposażenia domu (lodówki, szafki, półki, prysznica, biurka, lampy); karty wyrazowe z nazwami pomieszczeń i elementów wyposażenia domu (*fridge, cupboard, shelf, shower, desk, lamp)*; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

- Zapytaj: ***Who remembers the Bug twister!?*** i rozejrzyj się po klasie. Dzieci zgłaszają się i wspólnie wypowiadają pytanie z ostatniej lekcji.
- Rozdaj karty z obrazkami i nazwami pomieszczeń, po jednej na ucznia. Powiedz: ***Two minutes to find your partner!*** Dzieci szukają osoby z pasującą kartą i dobierają się w pary. Każda para chórem nazywa pomieszczenia widniejące na swoich kartach.
- CD2 15 Odtwórz piosenkę *Find the acorns.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 71.).

1 Listen and point. Read and repeat. strona 35

- Pokaż dzieciom karty z obrazkami elementów wyposażenia domu, mówiąc: ***Objects in the house.*** Poproś, aby dzieci nazwały przedmioty po polsku lub podały ich angielskie nazwy, jeśli je znają. Po wysłuchaniu odpowiedzi dzieci podaj angielską nazwę każdego przedmiotu.
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- CD2 19 Powiedz: ***Listen and point.*** Uczniowie słuchają nagrania i wskazują zdjęcia w kolejności, w jakiej występują w nagraniu.
- Powiedz: ***Listen, read and repeat.*** Zachęć uczniów, aby zwrócili uwagę na nazwy przedmiotów pod zdjęciami i aby powtarzali słowa usłyszane w nagraniu. Odtwórz nagranie ponownie.
- Pokazuj karty wyrazowe z nazwami przedmiotów w przypadkowej kolejności. Uczniowie odczytują wyrazy, a ochotnicy umieszczają je na tablicy je pod właściwymi kartami obrazkowymi.

2 Listen to the chant *There's a fridge in the kitchen*. Match with your fingers. Repeat. strona 35

- Wskaż kolejno przedmioty na obrazkach 1–6, pytając: ***What's this?*** Uczniowie odpowiadają. Następnie wskaż rysunek domu i zapytaj: ***Which rooms can you see?*** Uczniowie nazywają widoczne pomieszczenia.
- CD2 20 Powiedz: ***Listen to the chant and match with your fingers.*** Dzieci słuchają rymowanki i łączą palcami przedmioty z właściwymi rysunkami pomieszczeń (odpowiedzi w treści piosenki). Sprawdź odpowiedzi, wymieniając przedmioty z obrazków, np. ***There's a fridge;*** dzieci łączą palcami pasujące obrazki z rysunkami pomieszczeń i podają, zgodnie z treścią rymowanki, pełne zdania z nazwami odpowiednich pomieszczeń, np. *There's a fridge in the kitchen.*
- Powiedz: ***Listen.*** Odtwórz nagranie ponownie i zatrzymaj po pierwszej linijce. Zapytaj: ***Which object is it?*** (1 *fridge*) ***Where is it?*** *(in the kitchen)* ***What colour is the object?*** *(white),* ***Have you got a fridge in your kitchen?*** Zachęć dzieci do odpowiedzi po angielsku. Wyjaśnij znaczenie zwrotu: *And that's not all.*
- Powiedz: ***Listen, mime and repeat.*** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania i odgrywają ich treść, naśladując twoje gesty. Odtwórz nagranie po raz trzeci, dzieci recytują rymowankę i odgrywają ją.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi we *Wskazywanie.* Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają obok ławek. Pokazuj karty z rysunkami elementów wyposażenia domu oraz pomieszczeń i mów na ich temat prawdziwe lub fałszywe zdania, np. *The lamp is yellow. There's a fridge in the kitchen.* Jeśli zdanie jest prawdziwe, uczniowie robią krok do przodu, jeśli fałszywe, krok do tyłu. Jeśli ktoś potrafi poprawić fałszywe zdanie, cała klasa podskakuje.

3 Play *The house memory game*. strona 35

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Daj uczniom 30 sekund na zapamiętanie szczegółów domu z zad. 2., a następnie poproś o zamknięcie książek.
- Wyjaśnij, że będziesz zadawać pytania, a uczniowie mają trzy próby odpowiedzi na każde z nich. Jeśli prawidłowo odpowiedzą, zdobywają punkt dla całej klasy, jeśli nie, ty sam zdobywasz punkt. Maksymalnie można zdobyć 6 punktów. Wymień nazwę jednego z elementów wyposażenia domu z zad. 2., np. *a red lamp.* Uczniowie zgłaszają się i mówią: *There's a red lamp in the (hall)*. Kontynuuj grę ze wszystkimi elementami wyposażenia ukazanymi na obrazkach 1–6 w zad. 2. Na koniec ogłoś wynik. Gra może być także przeprowadzona w dwóch drużynach odpowiadających na twoje pytania na zmianę. Drużyny mają tylko jedną próbę odpowiedzi na każde pytanie. Jeśli odpowiedzą błędnie, druga drużyna może odpowiedzieć na to samo pytanie i zdobyć punkt.
- Uczniowie mogą kontynuować grę w parach, podając zdania z pamięci.

4 Look, ask and say. strona 35

- Wskaż przedmioty na obrazkach 1–5 i zapytaj: ***What's this?*** Uczniowie nazywają elementy wyposażenia na obrazkach.
- Poproś dwoje ochotników o odczytanie dialogu zapisanego w dymkach w zadaniu. Zapytaj, jak by wyglądała odpowiedź, gdyby biurko było w pokoju osoby odpowiadającej (*Yes, there is).* Podziel klasę na pary. Wyjaśnij, że w każdej parze jedna osoba zadaje pytanie o to, czy przedmioty z obrazków znajdują się w wybranych pomieszczeniach domu kolegi lub koleżanki, a druga odpowiada: *Yes, there is* lub: *No, there isn't*. Następnie uczniowie zamieniają się rolami. Zademonstruj wykonanie zadania z ochotnikiem.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Powtórz zabawę z zad. 4., prosząc uczniów, aby spróbowali zadać ci tylko takie pytania, na które odpowiesz: ***Yes, there is,*** np.: *Is there a table in your living room.* Następnie powtórz zabawę, prosząc uczniów o zadawanie tylko takich pytań, na które odpowiesz: ***No, there isn't,*** np.: *Is there a desk in your toilet?* Uczniowie mogą potem powtórzyć zabawę w parach.

- Zapytaj: ***Do you remember all the objects in the house from today's lesson? What are they?*** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci i, kiedy uczniowie wymieniają nazwy danych przedmiotów, pokazuj pasujące karty obrazkowe. Zapytaj kilkoro uczniów o przedmioty w ich domu: ***Is there a (chair) in your (kitchen)?*** Wskazane dzieci udzielają odpowiedzi.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 3., Lekcja 5.: ćw. 1–2, s. 32.

CD2 19

1 *fridge*, **2** *cupboard*, **3** *shelf*, **4** *shower*, **5** *desk*, **6** *lamp*
(pauza)
desk, *lamp*, *shower*, *cupboard*, *fridge*, *shelf*
(pauza)
cupboard, *shelf*, *desk*, *lamp*, *fridge*, *shower*

CD2 20

There's a fridge in the kitchen
There's a fridge in the kitchen. (dzieci udają, że otwierają lodówkę i drżą z zimna)
There's a cupboard in the bedroom. (dzieci udają, że otwierają drzwi szafki obiema rękami)
There's a shelf in the hall. (dzieci robią półkę z dłoni)
But that's not all! (dzieci kiwają przecząco głową)

There's a shower in the bathroom. (dzieci udają, że biorą prysznic)
There's a desk in the living room. (dzieci udają, że piszą coś przy biurku)
There's a lamp in the hall. (dzieci udają, że zapalają lampę)
And that is all! (dzieci kiwają głową potakująco)

3 Ant and grasshopper

Lekcja 6

Cele:
rozwijanie umiejętności twórczego myślenia

Główne słownictwo i struktury:
pomieszczenia w domu; elementy wyposażenia domu; *castle, treehouse, houseboat; In my (castle) there's a (bedroom); There's a (cupboard) in the (living room).*

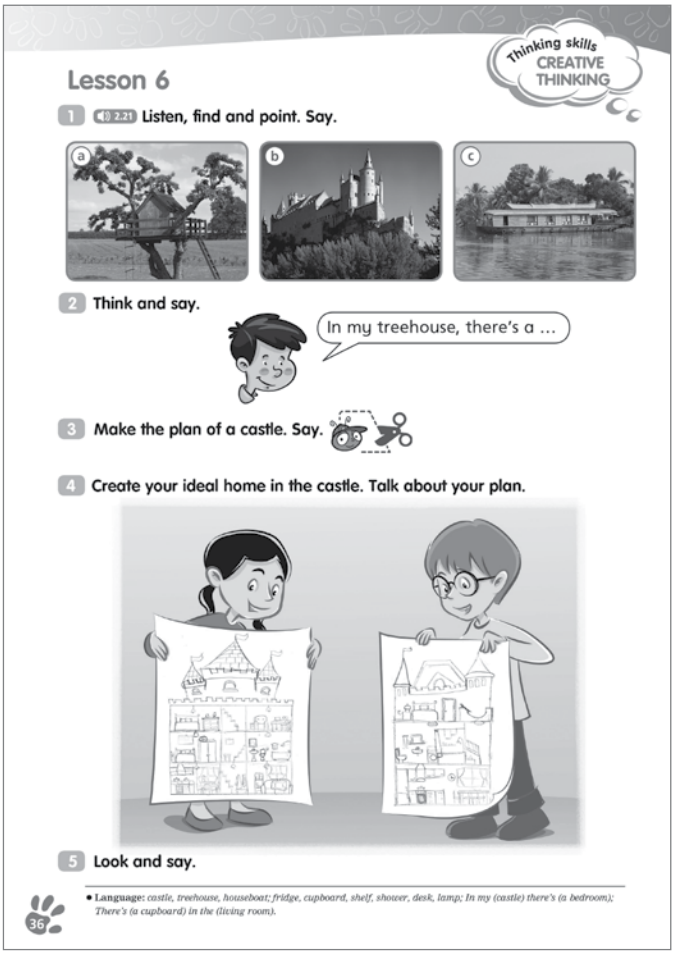
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD2; karty z obrazkami pomieszczeń i elementów wyposażenia domu; *karty wyrazowe z nazwami pomieszczeń i elementów wyposażenia domu; *szablon zamku z *Zeszytu ćwiczeń*; *nożyczki; *klej; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

- Umieść na tablicy karty z obrazkami pomieszczeń. Dzieci nazywają pomieszczenia. Pokaż pojedynczo karty z obrazkami elementów wyposażenia domu. Wybieraj zgłaszających się uczniów, aby powiedzieli, gdzie te elementy znajdują się w ich domu, np. *There's a shower in the bathroom, There's a desk in the bedroom,* itp.
- CD2 20 Odtwórz rymowankę *There's a fridge in the kitchen*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 73.).

1 Listen, find and point. Say. strona 36

- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji poprzez różne gry i zadania dzieci będą ćwiczyć umiejętność twórczego myślenia, czyli wymyślania czegoś nowego. Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- Wskaż kolejno obrazki i powiedz: ***Look at these houses!*** Wyjaśnij po polsku, że są to wymarzone domy dzieci, które w nagraniu opowiedzą, jak te domy wyglądają też w środku. Wskaż obrazek domku na drzewie i powiedz: ***It's a treehouse.*** Zachęć dzieci do powtórzenia zdania. Porozmawiaj z uczniami po polsku o tym, czy kiedyś widzieli domek na drzewie, jak on wyglądał i czy wchodzili do środka. Powtórz zadanie, wprowadzając nazwy domów z pozostałych zdjęć: *a castle* i *a houseboat.*
- CD2 21 Powiedz: ***Listen, find and point.*** Poproś uczniów, aby wysłuchali opisu każdego domu i zdecydowali, do którego obrazka pasuje dany opis. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym opisie. Dzieci mówią, której ilustracji dotyczy dany opis. Odtwórz nagranie ponownie, robiąc pauzę po każdym zdaniu. Sprawdzaj, czy uczniowie zrozumieli to zdanie, np. prosząc o pokazanie pomieszczeń i mebli za pomocą gestów. Wyjaśnij znaczenie słów: *big, small, tiny.*
- Zapytaj: ***Which house do you like?*** Ochotnicy odpowiadają, np. ***I like the castle.*** Poproś wszystkich uczniów o wybranie ze zdjęć jednego domu, w którym chcieliby mieszkać.



Mów zdania: ***I want to live in a treehouse/castle/ houseboat.*** Kiedy uczniowie słyszą zdanie według nich prawdziwe, wstają i powtarzają je za tobą. Policzcie wspólnie po angielsku, ile osób wybrało dany dom.

2 Think and say. strona 36

- Poproś ochotnika o odczytanie treści z dymka. Wyjaśnij po polsku, że zadaniem dzieci jest wyobrazić sobie ulubiony dom, który wybrały w zad. 1., i pomyśleć o jego wnętrzu. Następnie będą go opisywać w podobny sposób jak w nagraniu, kończąc zdanie z dymka, ew. tylko zmieniając typ domu. Wyznacz kilka minut na przygotowanie się do zadania.
- Poproś kilkoro uczniów o opisanie wybranego domu: pomieszczeń i elementów wyposażenia. Pomagaj, zachęcając uczniów do ciekawych opisów, np. ***What colour is the lamp? Is the dining room big or small?***
- W parach uczniowie na zmianę opisują wybrane domy.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci siadają na krzesłach w kręgu. Krzeseł jest o jedno mniej niż uczniów. Ochotnik staje na środku i mówi jedno zdanie na temat swojego wymarzonego domu, np.: *In my dream house there's a big living room.* Pozostali uczniowie wstają i zmieniają miejsce, jeśli to zdanie jest prawdziwe również na temat ich wymarzonego domu. Ochotnik mówiący zdanie stara się zająć zwolnione miejsce. Osoba, której nie udało się zająć miejsca, staje na środku i mówi inne prawdziwe zdanie na temat swojego domu. Zakończ zabawę po ok. dziesięciu zdaniach.

3 Make the plan of a castle. Say.

- Pokaż gotowy plan zamku. Powiedz: ***We want to live in a castle. Let's make the plan of a castle. Cut out the castle, the objects and the words.*** Poproś dzieci, aby z *Zeszytu ćwiczeń* wyjęły szablon zamku razem z rysunkami mebli i napisami, a następnie pomóż im w ich wycinaniu.
  Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, poproś, aby samodzielnie narysowały na dużej kartce zarys zamku.
- Wymieniaj nazwy pomieszczeń oraz elementów wyposażenia domu. Dzieci powtarzają wyrazy i podnoszą odpowiednie części wycinanki.

4 Create your ideal home in the castle. Talk about your plan. strona 36

- Wskaż dzieci ukazane na obrazku i zapytaj: ***Who's this?*** *(Sam and Lia)* ***What have they got?*** *(plans of a castle).* Wyjaśnij, że w tym zadaniu Sam i Lia pokazują zadanie z wycinanką.
- Powiedz: ***Draw your ideal home in the castle.*** Pokaż, że dzieci powinny wyciąć nazwy pomieszczeń i przykleić je w wybranych przez siebie miejscach planu. Powinny też dowolnie umieścić na planie elementy wyposażenia domu. Nie muszą wykorzystywać wszystkich elementów wycinanki. Mogą także dorysować inne elementy, pokolorować rysunek, itp.
- Kiedy dzieci skończą pracę, ty opisz swój własny plan zamku, np.: ***In my castle, there's a big kitchen. There's a fridge in the kitchen.*** Następnie poproś ochotnika, by wyszedł na środek klasy i podobnie opisał swój rysunek.
- W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę opisują swoje plany.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel klasę na pary, upewniając się, że dzieci będą pracować z innymi osobami niż z tymi przy zad. 4. Uczniowie siadają naprzeciw siebie, odgradzając swoje plany książką. Jedna osoba zadaje pięć pytań na temat rysunku drugiej osoby, np.: *Is there a shower in your bathroom?* Za każdym razem, kiedy uczniowie usłyszą: *Yes, there is,* zdobywają punkt. Następnie zamieniają się rolami. Wygrywa osoba, która zdobędzie więcej punktów. Uczniowie mogą zagrać drugą rundę, tym razem otrzymując po punkcie za każdą usłyszaną odpowiedź: *No, there isn't.*

5 Look and say.

- Zrób wystawę wszystkich prac, umieszczając je na ścianie lub układając na podłodze. Dzieci parami spacerują wśród prac i mówią, które prace im się podobają najbardziej oraz dlaczego, np.: *I like this castle. There's a big kitchen*.
- Dodatkowo możesz ponumerować prace i poprosić dzieci o przygotowanie jednej karteczki, na której zagłosują na ulubioną pracę. Zbierz karteczki, poproś ochotników o przeliczenie głosów i podaj wyniki głosowania.

- Uczniowie wstają. Każdy ma za zadanie powiedzieć jedno zdanie na temat wykonanego przez siebie planu zamku i usiąść. Zakończ, kiedy wszyscy będą siedzieli.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 3., Lekcja 6.: ćw. 1–2, s. 33. *Work-out*: ćw. 2., s. 37.

CD2 21

1 *I want to live in a treehouse. In my treehouse, there's a bedroom and a small bathroom. There's a desk in the bedroom and a shower in the bathroom.*
2 *I want to live in a castle. In my castle, there's a dining room and a kitchen. There's a big table in the dining room and a big cupboard in the kitchen.*
3 *I want to live in a houseboat. In my houseboat, there's a small living room and a tiny kitchen and a tiny bedroom.*

3 Ant and grasshopper

Lekcja 7

Cele:
mówienie rymowanki; odgrywanie dialogu; rozpoznawanie i nazywanie typów domów; pytanie o zagubione rzeczy i udzielanie odpowiedzi; budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych

Główne słownictwo i struktury:
pomieszczenia w domu; elementy wyposażenia domu; *wood, room, box, spider; In a dark house, there's a dark (room); Where's the (box)?, It's in the (cupboard); I live in a (flat).*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD2; karty z obrazkami pomieszczeń; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

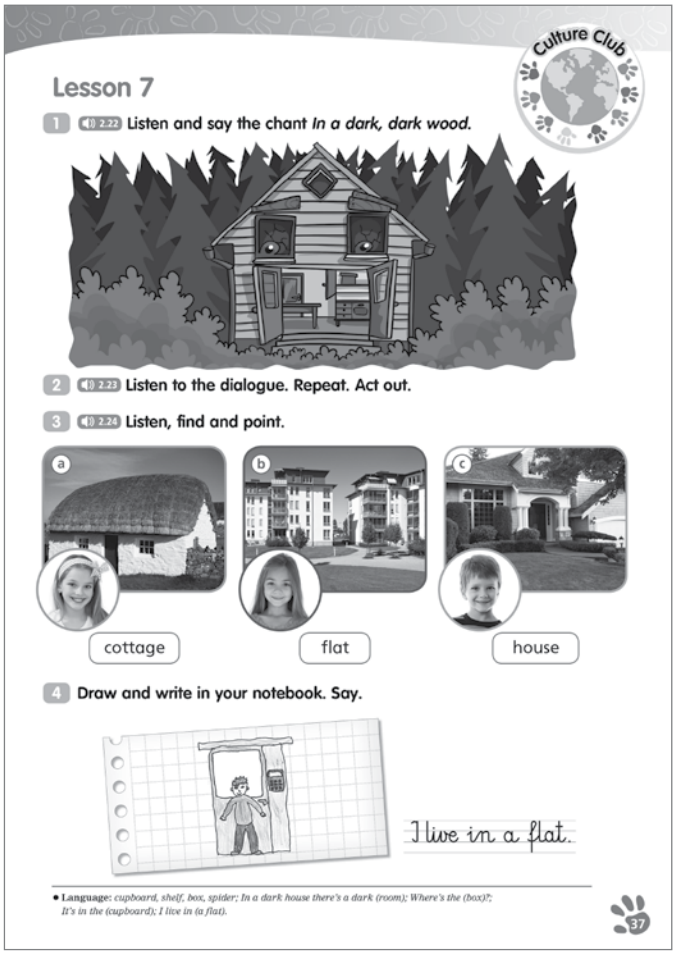
- Pokaż kartę obrazkową z rysunkiem pomieszczenia zwróconą rysunkiem do ciebie. Powiedz zdanie na temat pomieszczenia, np.: ***You sleep in this room***. Uczniowie zgadują, co to za pomieszczenie. Powtórz zgadywankę z pozostałymi kartami obrazkowymi.
- CD2 15 Odtwórz piosenkę *Find the acorns*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 71.).

1 Listen and say the chant *In a dark, dark wood*. strona 37

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji dzieci będą mogły porównać, w jakich domach mieszkają dzieci w Wielkiej Brytanii i w Polsce.
- Wskaż obrazek i zachęć dzieci, aby powiedziały, które jego elementy potrafią nazwać po angielsku. Następnie wskaż na rysunku las i powiedz: ***It's a dark wood.*** Wyjaśnij znaczenie zdania po polsku.
- CD2 22 Powiedz: ***Listen to the chant.*** Odtwórz nagranie i pokaż gestami treść rymowanki. Zachęć dzieci do naśladowania twoich gestów. Zatrzymaj nagranie przed ostatnim wyrazem i zapytaj: ***What's in the box? Guess.*** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci udzielonych po polsku lub po angielsku, a następnie wznów odtwarzanie nagrania, aby uczniowie mogli sprawdzić swoje przypuszczenia.
- Powiedz: ***Say the chant.*** Odtwórz rymowankę, robiąc pauzę po każdej linijce, aby dzieci mogły ją powtórzyć. Odtwórz nagranie po raz trzeci. Dzieci recytują rymowankę jednocześnie z nagraniem i odgrywają jej treść.

2 Listen to the dialogue. Repeat. Act out. strona 37

- CD2 23 Wyjaśnij, że uczniowie za chwilę wysłuchają wypowiedzi dziecka z Wielkiej Brytanii, które coś zgubiło w swoim domu. Zapytaj: ***Who helps the child? What object is it?***



Powiedz: ***Listen to the dialogue and check.*** Odtwórz nagranie, a dzieci sprawdzają swoje odpowiedzi. Powtórz pytania zadane przed nagraniem i wysłuchaj odpowiedzi (*Mum, the blue box).*

- Powiedz: ***Listen and repeat.*** Podziel klasę na dwie grupy i przydziel każdej z nich inną rolę: *Child* i *Mum.* Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce. Poproś grupy o powtórzenie kwestii przydzielonej im postaci. Powtórz zadanie, prosząc grupy o zamienienie się rolami.
- Powiedz: ***Tick tock.*** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: ***Act out the dialogue,*** wspomagając się gestami. Odegraj przykładowy dialog z ochotnikiem. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobny dialog. Dzieci mogą pytać o inny przedmiot oraz podawać inne miejsce niż w nagraniu. Możesz zasugerować przedmioty i miejsca, np. *green ball, shelf, living room* itp.
- Porozmawiaj z dziećmi po polsku o tym, kogo one proszą o pomoc, kiedy zgubią coś w swoim domu.
- Uczniowie odgrywają dialogi w parach, na zmianę przyjmując role rodzica i dziecka.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel klasę na pary, które będą siedzieć razem w jednej ławce. Poproś, aby jeden uczeń z pary zapamiętał wszystko, co znajduje się na ławce, a następnie odwrócił się tyłem. Druga osoba chowa jeden z przedmiotów z ławki, np. pod tornister, itp. Pierwsza osoba odwraca się, przypomina sobie, co zginęło i pyta, np.: *Where's the red notebook?,* a jego kolega lub koleżanka udziela odpowiedzi, np.: *It's under the school bag.*

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają przy ławkach. Wymieniaj nazwy pomieszczeń, np. *dining room.* Zadaniem dzieci jest pokazywać różne czynności kojarzące się z tym pomieszczeniem, np. jedzenie, siadanie przy stole itp. Kiedy zawołasz: *Freeze!,* dzieci natychmiast nieruchomieją w pozycji, w której były w trakcie wydania polecenia. Policz do 10. Jeśli zobaczysz, że ktoś się poruszył, zwolnij wszystkich z komendy, a osoba, która się poruszyła, musi zrobić przysiad. Kontynuuj zabawę, podając różne nazwy pomieszczeń. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

3 Listen, find and point strona 37

- Powiedz: ***These are children from the UK. The pictures show where the children live.*** Sprawdź zrozumienie wypowiedzi. Pokaż kolejne zdjęcia i upewnij się, że uczniowie rozumieją znaczenie słowa: *flat* (*mieszkanie*). W tym celu możesz naszkicować na tablicy blok i zacieniować kilka sąsiadujących okien na jednym piętrze oraz powiedzieć: ***It's a flat.***
- CD2 24 Powiedz: ***Listen, find and point.*** Uczniowie słuchają wypowiedzi w nagraniu oraz odnajdują pasujące do nich zdjęcia i wskazują je (1 *b*, 2 *c*, 3 *a*). Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Wyjaśnij znaczenia słów: *city* i *country.* Pokaż znaczenia słów: *noisy* i *quiet,* wydając głośne i ciche dźwięki lub pokazując je gestami, np. zakrywając uszy i kładąc palec na ustach.
- Odtwórz nagranie po raz trzeci i poproś uczniów, aby podnosili ręce, jeśli mieszkają w podobnym typie domu, co dzieci ukazane na zdjęciach.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zakryj uszy i zasygnalizuj, aby dzieci powiedziały: *noisy.* Połóż palec na ustach, a dzieci mówią: *quiet.* Potem wymień następujące miejsca: *a city, a wood, the country, a school,* dzieci mówią odpowiednio: *noisy* lub *quiet.*

4 Draw and write in your notebook. Say.

- Zapytaj: ***Where do you live?*** Ochotnicy zgłaszają się i udzielają odpowiedzi: *I live in a (flat).*
- Pokaż w podręczniku przykładowy rysunek i powiedz: ***Draw and write in your notebook where you live.*** Wyjaśnij, że dzieci powinny narysować siebie w swoim domu lub na jego tle oraz powinny odpowiednio podpisać rysunek. Wyjaśnij, że jeśli uczniowie wolą, to mogą narysować swój wymarzony dom i podpisać rysunek zdaniem: *I want to live in a (house).* Napisz na tablicy przykładowe zdanie do tej wersji zabawy. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i zadawaj dzieciom pytania o ich prace.
- Ochotnicy pokazują swoje rysunki całej klasie i opowiadają o nich, np.: *I live in a house. There's a big living room,* itp. W licznej klasie dzieci pokazują i opisują swoje rysunki w grupach.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Dzieci siadają w kręgu. Powiedz: ***In my dream house, there's a big kitchen.*** Wybierz jednego ucznia i poproś, aby powtórzył zdanie oraz dodał coś od siebie, np.: *In my dream house, there's a big kitchen and a big fridge.* Następnie kolejny uczeń powtarza całą sekwencję od początku, dodając kolejne pomieszczenie lub element wyposażenia. Kiedy ktoś się pomyli, cała klasa podpowiada. Gra kończy się, kiedy nikt nie potrafi powtórzyć całej sekwencji.

- Podnieś podręcznik i zapytaj: ***Where do the children in the photos live?*** Uczniowie podają typy domów z pamięci *(cottage, flat, house).*
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 3., Lekcja 7.: ćw. 1–2, s. 34.

CD2 22

In a dark, dark wood

In a dark, dark wood (dzieci wyciągają ręce w górę, udając, że są to drzewa)
There's a dark, dark house. (dzieci robią daszek z dłoni)
In the dark, dark house (jw.)
There's a dark, dark room. (dzieci robią kwadrat z dłoni)

In the dark, dark room (jw.)
There's a dark, dark cupboard. (dzieci udają, że otwierają drzwiczki szafki)
In the dark, dark cupboard (jw.)
There's a dark, dark shelf. (dzieci kładą dłoń płasko przed siebie)

On the dark, dark shelf (jw.)
There's a dark, dark box. (dzieci rysują w powietrzu kształt pudełka)
And in the dark, dark box (dzieci udają, że otwierają pudełko)
There's a … spider! (dzieci rozdzielają najdalej, jak mogą, palce dłoni, pokazując nogi pająka)

CD2 23

Child: Mum, where's the blue box?
Mum: It's in the cupboard, in the kitchen.
Child: Thanks, Mum!

CD2 24

1 *Hello, I'm Ela. I live in a flat in the city. It's noisy.*
2 *Hello, I'm Dave. I live in a house. We've got a small garden.*
3 *Hello, I'm Molly. I live in a cottage in the country. It's quiet.*

3 Ant and grasshopper

Lekcja 8

Cele:
powtórzenie materiału z rozdziału 3.

Główne słownictwo i struktury:
pomieszczenia w domu; elementy wyposażenia domu; *Is there a mouse in the (living room)? Yes, there is/No, there isn't; There's a (fridge) in the (kitchen).*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD2; karty z obrazkami pomieszczeń i elementów wyposażenia domu; karty wyrazowe z nazwami pomieszczeń i elementów wyposażenia domu; *maskotka Mrówką Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

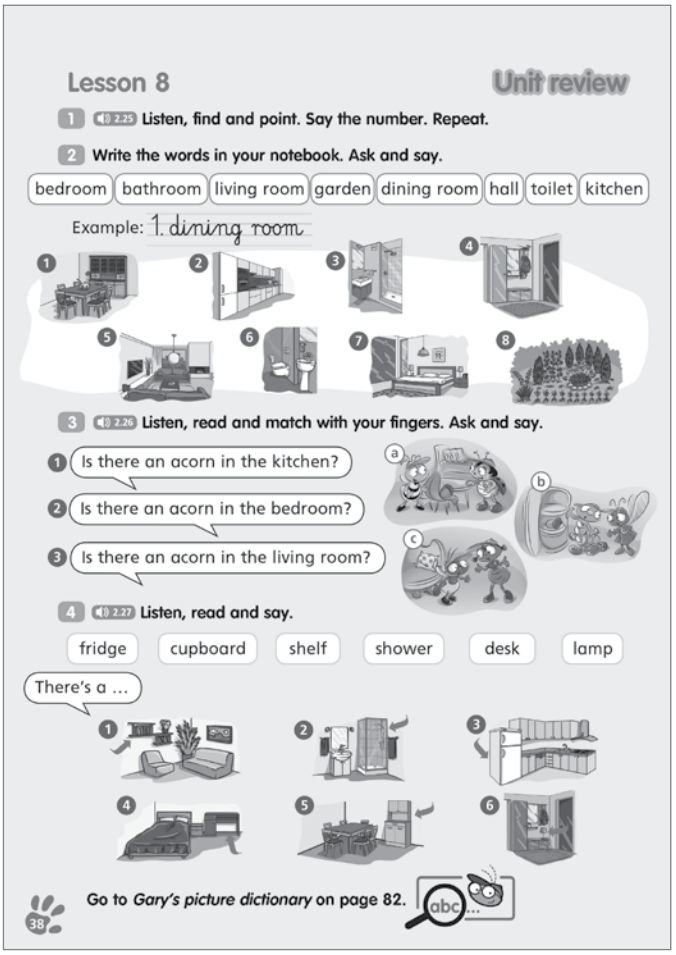
- Zadawaj pytania: ***Where do I live? In a house, a flat or a cottage? Is there a (dining room) in my (flat)? Is there a (shelf) in my (bedroom)?*** Zachęć dzieci do odgadywania czego?, a następnie zdradź prawdziwe odpowiedzi.
- CD2 22 Odtwórz rymowankę *In a dark, dark wood.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 77.).

1 Listen, find and point. Say the number. Repeat. strona 38

- Wybieraj pojedyncze karty z obrazkami lub nazwami pomieszczeń zwrócone obrazkami/nazwami do ciebie. Podawaj wyrazy kojarzące się z danym pomieszczeniem, np. ***fridge.*** Uczniowie zgadują, jakie to pomieszczenie. Kiedy uczniowie odgadną zagadkę prawidłowo, pokaż im kartę.
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż pomieszczenia z zad. 2. i pytaj: ***What room/ place is this?*** Dzieci odpowiadają (1 *dining room*, 2 *kitchen,* 3 *bathroom*, 4 *hall*, 5 *living room*, 6 *toilet*, 7 *bedroom*, 8 *garden*).
- CD2 25 Zapytaj: ***What animal can you see in the rooms?*** (*mouse)* Powiedz: ***Listen, find and point.*** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po pierwszym pytaniu. Dzieci szukają myszy w odpowiednim pomieszczeniu i wskazują właściwą ilustrację. Powiedz: ***Answer the question and say the number of the picture.*** Dzieci mówią: *No, there isn't. It's number 7.* Wznów nagranie, aby dzieci sprawdziły swoją odpowiedź. Kontynuuj zadanie z pozostałymi pytaniami.
- Powiedz: ***Repeat.*** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają pytania i odpowiedzi.
- W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę zadają pytania i udzielają odpowiedzi oraz podają numer obrazka.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel klasę na pary. W każdej parze jedno dziecko przez 30 sekund przygląda się obrazkom z zad. 2. i zamyka książkę. Następnie z pamięci mówi, gdzie znajduje się mysz, np.: *There's a mouse in the dining room* itp. Drugie dziecko sprawdza poprawność odpowiedzi.



2 Write the words in your notebook. Ask and say. strona 38

- Wskaż wyrazy oraz rysunki pomieszczeń i powiedz: ***Read and match with your fingers.*** Pokaż, że dzieci powinny połączyć palcami rysunek każdego pomieszczenia oznaczonego cyframi 1–8 z wyrazami. Zapytaj: *What's number 1?,* a dzieci niech powiedzą: *dining room.* Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami.
- Powiedz: ***Write the words in your notebook*** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Podkreśl, że wyrazy powinny być zapisane w zeszycie według kolejności występowania rysunków, a nie słów. Sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's number (1)?*** (1 *dining room*, 2 *kitchen*, 3 *bathroom*, 4 *hall*, 5 *living room*, 6 *toilet*, 7 *bedroom*, 8 *garden*)

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na dwie drużyny. Dzieci w każdej drużynie ustawiają się, jedno za drugim, twarzą do tablicy. Pierwsze osoby powinny stać ok. 2 metrów od tablicy. Umieść na tablicy uprzednio przemieszane karty z obrazkami pomieszczeń i elementów wyposażenia domu na takiej wysokości, aby dzieci mogły ich dosięgnąć. Powiedz, np.: ***There's a shelf in the hall.*** Wskaż pierwszego ucznia z jednej z drużyn, który powinien podbiec do tablicy i dotknąć jednocześnie obu kart, które nawiązują do treści zdania, np. półki i przedpokoju. Jeśli dotknie właściwych kart za pierwszym razem, zdobywa punkt dla swojej drużyny. Następnie idzie na koniec kolejki. Powiedz inne zdanie dla drugiej drużyny. Kontynuuj zadanie w szybkim tempie. Zdania mogą się powtarzać, mogą też być nietypowe, np.: ***There's a shower in the living room.*** Wygrywa drużyna z większą liczbą punktów.

3 Listen, read and match with your fingers. Ask and say. strona 38

- Zapytaj: ***Do you remember the Ant and Grasshopper story?*** Wskaż na obrazkach postacie, meble i żołędzie i zapytaj: ***Who's this? What's this?*** (a *Bella and Lucy, acorn, chair*; b *Colin and Danny, acorn, fridge*; c *Gary and Annie, acorn, bed*)
- CD2 26 Powiedz: ***Listen, read and match with your fingers. Say the name.*** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest połączyć pytania z obrazkami, do których te pytania się odnoszą. Odtwórz nagranie, zatrzymując pierwszą wypowiedź po pierwszym dialogu. Dzieci łączą palcami pytania z właściwymi obrazkami i podają imiona rozmawiających ze sobą postaci oraz oznaczenie obrazka. Wznów odtwarzanie nagrania, aby dzieci mogły sprawdzić swoją odpowiedź (1 *b Colin and Danny*, 2 *c Gary and Annie*, 3 *a Bella and Lucy*).

4 Listen, read and say. strona 38

- Zapytaj: ***Do you remember the six objects in the house?*** Dzieci odpowiadają z pamięci. Pokazuj pasujące karty obrazkowe. Wręcz karty z obrazkami elementów wyposażenia domu sześciorgu ochotnikom, a pasujące karty wyrazowe sześciu innym osobom. Poproś klasę, aby połączyła karty w pary: obrazek – wyraz, mówiąc, kto powinien stanąć obok kogo, np. *Maja i Tomek.*
- Wskaż w podręczniku wyrazy nad obrazkami elementów wyposażenia domu i powiedz: ***Match with your fingers***. Dzieci łączą wyrazy i obrazki, na których dany element wyposażenia jest zaznaczony strzałką (1 *shelf*, 2 *shower*, 3 *fridge*, 4 *desk*, 5 *cupboard*, 6 *lamp*).
- CD2 27 Wskaż zdanie w dymku i powiedz: ***Listen, read and say.*** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest dokończyć zdanie na temat kolejnych obrazków, wymieniając nazwę elementu wyposażenia domu zaznaczonego strzałką i nazwę pomieszczenia, w którym ten element się znajduje. Odtwórz pierwsze zdanie i zatrzymaj nagranie po fragmencie: *There's a …* Dzieci kończą zdanie. Wznów nagranie, aby uczniowie mogli sprawdzić swoje odpowiedzi.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Niepasujący wyraz.* Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

Go to *Gary's picture dictionary* on page 82.

- Przypomnij, że na końcu *Książki ucznia* znajduje się słowniczek obrazkowy – *Gary's picture dictionary* – z najważniejszymi słowami z danego rozdziału. Powiedz: ***Guess the words.*** Dzieci zgadują, jakie słowa pojawią się w słowniczku. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj.
- Powiedz: ***Look at page 82*** i zapisz numer strony na tablicy. Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Wykonaj z klasą dwa dowolne ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym z *Banku gier* na s. 12.

- Unieś podręcznik i zapytaj: ***How many rooms house and objects (in the house) do you remember?*** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danych kategorii.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 3., Lekcja 8.: ćw. 1–3, s. 35.

CD2 25

Is there a mouse in the bedroom? (pauza) *No, there isn't.* (pauza) *It's number 7.*
Is there a mouse in the bathroom? (pauza) *Yes, there is.* (pauza) *It's number 3.*
Is there a mouse in the living room? (pauza) *No, there isn't.* (pauza) *It's number 5.*
Is there a mouse in the dining room? (pauza) *Yes, there is.* (pauza) *It's number 1.*
Is there a mouse in the hall? (pauza) *Yes, there is.* (pauza) *It's number 4.*
Is there a mouse in the toilet? (pauza) *No, there isn't.* (pauza) *It's number 6.*
Is there a mouse in the garden? (pauza) *No, there isn't.* (pauza) *It's number 8.*
Is there a mouse in the kitchen? (pauza) *Yes, there is.* (pauza) *It's number 2.*

CD2 26

1 *Is there an acorn in the kitchen? Yes, there is. It's in the fridge.* (pauza) *It's Danny and Colin.*
2 *Is there an acorn in the bedroom? Yes, there is. It's under the bed.* (pauza) *It's Annie and Gary.*
3 *Is there an acorn in the living room? Yes, there is. It's on the chair.* (pauza) *It's Bella and Lucy.*

CD2 27

1 *There's a* (pauza) *shelf in the living room.*
2 *There's a* (pauza) *shower in the bathroom.*
3 *There's a* (pauza) *fridge in the kitchen.*
4 *There's a* (pauza) *desk in the bedroom.*
5 *There's a* (pauza) *cupboard in the dining room.*
6 *There's a* (pauza) *lamp in the hall.*

3 Ant and grasshopper

Cumulative review

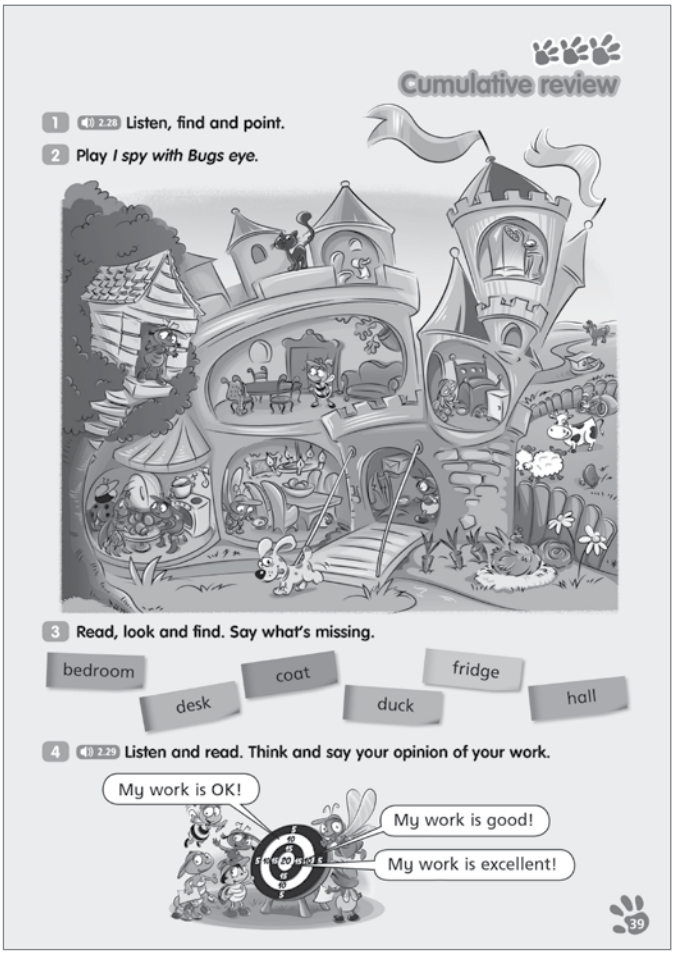
Cele:
powtórzenie materiału z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–3.

Główne słownictwo i struktury:
materiał z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–3.

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD2; karty obrazkowe i wyrazowe z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–3.; minutnik; *po jednym pasku papieru na ucznia; *maskotka Mrówka Annie

i

Sekcję *Cumulative review* można przeprowadzić na tej samej lekcji, na której uczniowie piszą test z rozdziału 3.



- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

- Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: ***How many rooms (in the house) can you name in (10) seconds?*** W podpowiedzi możesz wydawać różne dźwięki lub pokazywać słowa za pomocą gestów. Wybieraj różnych uczniów, aby wymieniali słowa z pamięci. Włącz minutnik, licz podane słowa i po upływie przeznaczonego na zadanie czasu zawołaj: ***Stop!***
- CD2 15 Odtwórz piosenkę *Find the acorns*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 71.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Przeprowadź quiz z poznanego materiału. Podziel klasę na dwie drużyny, np.: *Shelves* i *Lamps.* Na zmianę wyznaczaj drużynom różne zadania:
1 Pokazuj karty obrazkowe z poznanych zakresów słownictwa, pytając: ***What's this?*** lub prosząc o uzupełnienie zdań, np.: ***There's a shower in the*** *(bathroom).*
2 Pokazuj karty wyrazowe z poznanych zakresów słownictwa, prosząc o odczytanie wyrazów i ułożenie z nimi pytania, np.: *Is there a shelf in the bathroom?*
3 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich we właściwej kolejności lub o uzupełnienie dialogu dotyczącego danej karty, np.: ***Is there an acorn in the*** *(kitchen)?*
4 Proś o podanie lub pokazanie na kartach par pasujących do siebie słów i umieszczenie ich w zdaniu, np.: *fridge – kitchen, There's a fridge in the kitchen.*
5 Umieść karty obrazkowe na tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś dzieci o podanie numeru karty obrazkowej pasującej do karty wyrazowej.
6 Odtwórz nagranie karaoke wybranej piosenki i poproś o odśpiewanie jednej zwrotki lub zacznij mówić rymowankę, a dzieci podają kolejną linijkę.

Wyznaczaj do odpowiedzi różnych przedstawicieli drużyn. Możesz przyznawać punkty każdej drużynie, drużyny mogą też wspólnie zbierać punkty na nagrodę dla całej klasy, np. po osiągnięciu wyznaczonej liczby punktów wszyscy zagrają w ulubioną grę.

1 Listen, find and point. strona 39

- Przypomnij, że na tej lekcji dzieci będą powtarzały materiał, którego się uczyły od początku roku. Z każdą taką sekcją ilość materiału będzie się zwiększała.
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Zapytaj: ***What can you see in the picture?*** Zachęć dzieci do podawania po angielsku nazw zwierząt, ich potomstwa, postaci, ubrań, kolorów, jedzenia, zabawek, pomieszczeń i elementów wyposażenia domu.
- CD2 28 Powiedz: ***Listen, find and point.*** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym zdaniu lub dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują i wskazują właściwe elementy obrazka. Odtwórz nagranie po raz drugi, bez zatrzymywania, i zachęć dzieci, aby oprócz słuchania i wskazywania elementów na obrazku próbowały mówić kwestie jednocześnie z nagraniem.

2 Play *I spy with Bugs eye.* strona 39

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game.* Podziel dzieci na pary i pokaż, że powinny mieć wspólnie otwartą jedną książkę.
- Powiedz: ***I spy with Bugs eye ... (a lamp),*** przykładając do oka dłonie złożone na kształt lunety i patrząc na obrazek w podręczniku. Dzieci odnajdują wymieniony przedmiot lub postać na ilustracji i ją/go wskazują. Dziecko, które wskaże prawidłowy element jako pierwsze z pary, wygrywa. Powtórz grę kilka razy.
- W grupach trzyosobowych uczniowie kontynuują grę, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye …*, a pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element obrazka.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na cztery grupy i nadaj im nazwy kolorów, np: *red, orange, yellow, green*. Rozłóż w różnych miejscach klasy karty obrazkowe z dotychczas poznanych kategorii. Następnie wydaj polecenie, np.: ***Orange group! Please find all the rooms in the house.*** Uczniowie z danej grupy rozpraszają się po klasie i szukają odpowiednich kart. W tym czasie pozostałym grupom wyznaczaj inne kategorie. Kiedy wszystkie karty zostaną zebrane, powtórz zabawę z kartami wyrazowymi, prosząc te same grupy o znalezienie kart z innych kategorii niż w pierwszej rundzie.

3 Read, look and find. Say what's missing. strona 39

- Zachęć dzieci do odczytania wyrazów po cichu. Następnie podawaj kolory tła w ramkach, a uczniowie chórem odczytują wyrazy umieszczone na danym tle, np. ***Blue?*** – *desk.*
- Wskaż obrazek z zad. 2. i powiedz: ***Look and find. Five things are in the picture. One isn't.*** Uczniowie odnajdują pasujące elementy obrazka i wskazują go. Zapytaj: ***What isn't in the picture? What's missing?*** Dzieci odpowiadają: *desk.*

4 Listen and read. Think and say your opinion of your work. strona 39

- Wskaż obrazek i zapytaj: ***Who's this?*** Dzieci nazywają postacie. Wyjaśnij, że uczniowie będą oceniać swoją pracę nad materiałem dotychczas omówionym w rozdziałach podręcznika.
- CD2 29 Powiedz: ***Listen, read and repeat.*** Zachęć dzieci, aby podczas słuchania mówiły kolejne liczby oraz odczytywały zdania i powtarzały je.
- Zapytaj: ***What do you think of your work?*** i zachęć dzieci po polsku, aby zdecydowały, jak oceniają własną pracę, wybierając sobie po cichu jedno ze zdań, które przed chwilą powtórzyły. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: ***My work is OK/good/excellent.***

***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel dzieci na czteroosobowe grupy. Na tablicy napisz zdanie: *There's a ... in the ...* Rozdaj dzieciom po jednym pasku papieru. Zadaniem dzieci jest przepisać zdanie i uzupełnić je tak, aby było zgodne z obrazkiem z zad. 2., np.: *There's a bee in the living room.* Wszyscy w grupie pokazują sobie napisane zdania i sprawdzają, czy są one poprawne oraz zgodne z obrazkiem. Pomóż dzieciom, jeśli okaże się to konieczne. Następnie grupy wymieniają się paskami ze zdaniami. Każdy uczeń w grupie losuje po jednym pasku, w sekrecie czyta zapisane na nim zdanie, a następnie pokazuje je pozostałym członkom swojej grupy za pomocą gestów i ew. dźwięków. Grupa próbuje odgadnąć treść zdania, w razie potrzeby szukając podpowiedzi na obrazku.

- Zadaj pytania, wybierając z następujących: ***What day is it today? What's the weather like? What season is it? What am I wearing? Do you like puppies? What baby has a sheep got? Is there a desk in your bedroom? Is there a dining room in your house? Is there a book on the shelf in the classroom?*** Dzieci zgłaszają się i odpowiadają.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 3., *Build-up*, ćw. 1, s. 36.

CD2 28

1 *Is there a bedroom in the castle? Yes, there is.*
2 *Where's the duck? It's under the table in the dining room.*
3 *What's this? It's a shower.*
4 *Where's the coat? It's in the hall.*
5 *Is there a jumper on the chair? Yes, there is.*
6 *I can see a horse.*
7 *Look. There's a lamb.*
8 *Is there a toilet in the castle? Yes, there is.*
9 *I'm wearing a cap and a T-shirt.*
10 *There's a lamp in the dining room.*
11 *What's this? It's a skateboard.*
12 *Is there a fridge in the kitchen? Yes, there is.*

CD2 29

One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ... eight ... nine ... ten ... eleven ... twelve ... thirteen ... fourteen ... fifteen ... sixteen ... seventeen ... eighteen ... nineteen ... twenty! My work is OK! (pauza) *My work is good!* (pauza) *My work is excellent!*

4 Crocodile tears

Lekcja 1

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie części ciała; rozpoznawanie wyrazów; mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:
ear, tummy, tooth, neck, back, finger, toe; Keep moving; Touch your (tummy). ◯ *mouth, head, eyes, body, nose, arms, legs;* pomieszczenia w domu

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD2; karta z wizerunkiem Mrówki Annie; karty z obrazkami pomieszczeń w domu, częściami ciała (ucho, brzuch, ząb, szyja, plecy, palec u ręki, palec u stopy); karty wyrazowe z nazwami części ciała (*ear, tummy, tooth, neck, back, finger, toe*); *maskotka Mrówka Annie

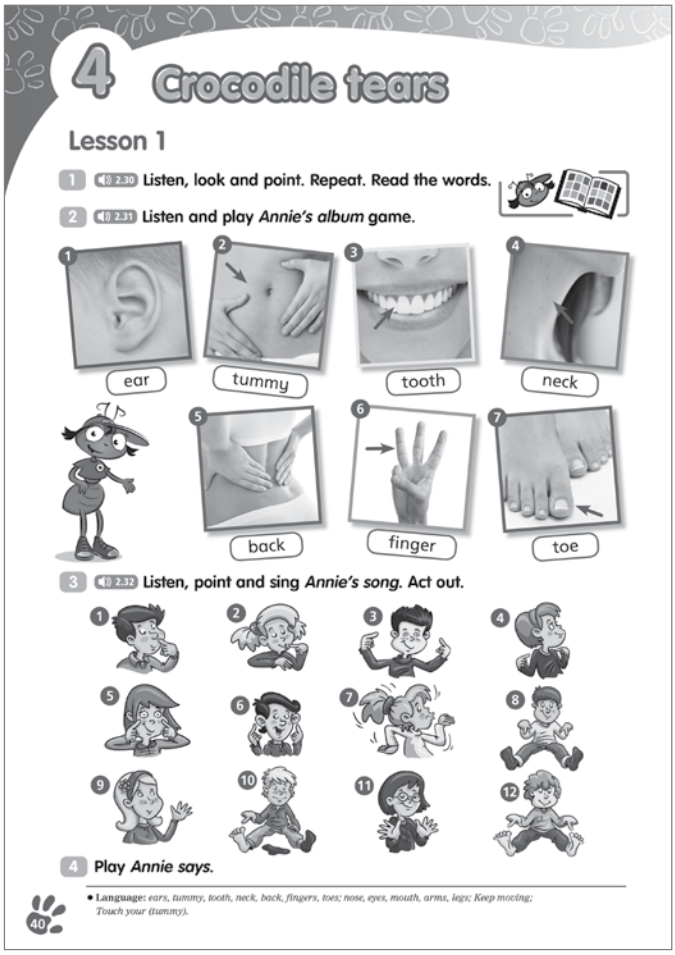
- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

- Unieś wybraną kartę z obrazkiem jakiegoś pomieszczenia w domu, nie odkrywając rysunku. Podaj kilka wskazówek dotyczących tego pomieszczenia, np.: ***There's a fridge. We've got food there.*** itp. Uczniowie zgadują, co to za pomieszczenie. Kiedy podadzą poprawną odpowiedź, odkryj obrazek znajdujący się na karcie. Powtórz czynności z pozostałymi kartami przedstawiającymi rysunki pomieszczeń.
- CD2 8 Odtwórz piosenkę *Colin's lost his shoes.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 67.).

1 Listen, look and point. Repeat. Read the words. strona 40

- Umieść na tablicy kartę z wizerunkiem Mrówki Annie. Pokaż karty z obrazkami przedstawiającymi części ciała zwrócone obrazkami do ciebie i powiedz: ***These are Annie's cards***. Wyjaśnij, że na kartach są przedstawione części ciała człowieka. Powiedz: ***Guess the body parts*** i wyjaśnij znaczenie polecenia, wskazując kilka części ciała. Dzieci wymieniają nazwy części ciała po polsku lub po angielsku. Kiedy podają nazwy części ciała z kart, mów: ***Very good, (tooth)*** i umieszczaj karty na tablicy w kolejności, w jakiej jest o nich mowa w nagraniu.
- CD2 30 Powiedz: ***Listen, look and point***. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują kolejne karty. Powiedz: ***Repeat***. Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają słowa jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Umieść na tablicy karty z obrazkami części ciała. Wskazuj kolejne karty, zachęcając dzieci, aby nazywały części ciała i pokazywały je za pomocą gestów.
- Pokaż jedną kartę wyrazową z nazwą części ciała i przeczytaj wyraz na głos. Następnie powiedz: ***Read.*** Dzieci odczytują wyraz na głos. Ochotnik umieszcza daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Powtórz zadanie z pozostałymi kartami wyrazowymi.

  *Możesz poprosić dzieci, aby, zamiast kart obrazkowych i wyrazowych, wskazywały obrazki i odczytywały podpisy pod nimi w *Książce ucznia*. strona 40


4 Crocodile tears

Lesson 1

1 2.30 Listen, look and point. Repeat. Read the words.

2 2.31 Listen and play *Annie's album* game.

ear tummy tooth neck back finger toe

3 2.32 Listen, point and sing *Annie's song.* Act out.

4 Play *Annie says.*

• Language: *ears, tummy, tooth, neck, back, fingers, toes; nose, eyes, mouth, arms, legs; Keep moving; Touch your (tummy).*

40

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Pierwsze litery*. Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

2 Listen and play *Annie's album* game. strona 40

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wymieniaj nazwy kolejnych części ciała: ***Find the (ear),*** żeby dzieci wskazały je na zdjęciach.
- Wymieniaj nazwy części ciała w przypadkowej kolejności i poproś uczniów, aby podawali kolor ramki odpowiednich obrazków, np. słysząc słowo *back,* uczniowie odnajdują pasujący obrazek i mówią: *pink.* Następnie nazywaj kolory ramek, a dzieci niech podają odpowiadające im nazwy części ciała.
- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podnieś kartę z wizerunkiem Mrówki Annie i powiedz: ***Let's play Annie's album game!***
- CD2 31 Odtwórz nagranie rymowanki i zakreśl palcem koło nad obrazkami zamieszczonymi w podręczniku. Na koniec zatrzymaj palec na jednym z obrazków tak, aby uczniowie nie widzieli, na którym. Powiedz: ***I can see a …*** i wybieraj ochotników, aby zgadywali, który obrazek wybrałeś/wybrałaś. Jeśli nie zgadną w trzech próbach, podaj w podpowiedzi kolor ramki danego obrazka, a cała klasa niech poda wtedy nazwę odpowiedniej części ciała.
- Powtórz zabawę, zachęcając dzieci, aby także zakreślały koło palcem nad obrazkami ze swojego podręcznika. Następnie zapraszaj pojedynczo ochotników na środek klasy, aby przejęli twoją rolę.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Rozmieść karty wyrazowe z nazwami części ciała w różnych miejscach klasy. Wskazuj w milczeniu różne części ciała z kart na sobie, np. nos, a dzieci niech podadzą odpowiednią nazwę, np. *nose* oraz wskazują pasującą kartę.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu na środku klasy. Przypomnij nazwy wszystkich części ciała, które dzieci poznały w tej lekcji oraz te z *Bugs Team 1: head, body, arms, legs, nose, mouth, eyes*. Poproś wszystkich, aby razem klasnęli trzy razy. Wskaż jedno dziecko, które wymieni nazwę dowolnej część ciała, np. *legs.* Reszta dzieci wskazuje odpowiednią część ciała na sobie i znów klaszcze trzy razy. Dziecko, stojące z lewej strony dziecka wcześniej wskazanego, podaje nazwę innej część ciała, itd.

3 Listen, point and sing *Annie's song*. Act out.

strona 40

- Wskaż ilustracje i zapytaj: ***What body parts do the children show?*** Uczniowie nazywają części ciała. Przypomnij dzieciom nazwy części ciała poznane w *Bugs Team 1: nose, mouth, head, arms, legs, body, eyes.* Przypomnij zasadę dodawania *s,* jeśli mówimy o kilku rzeczach, w tym o dwóch częściach ciała, np. *one ear – two ears.*
- CD2 32 Powiedz: ***Listen to Annie's song and point.*** Dzieci słuchają piosenki i wskazują kolejne obrazki. Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdych wymienionych dwóch częściach ciała. Dzieci powtarzają nazwy tych części ciała i wskazują je na sobie.
- Powiedz: ***Sing and act out the song.*** Dzieci wstają i śpiewają całą piosenkę jednocześnie z nagraniem. Poproś dzieci, aby również jednocześnie odgrywały treść piosenki, naśladując twoje gesty.

4 Play *Annie says*.

strona 40

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podnieś kartę z wizerunkiem Mrówki Annie i wyjaśnij, że dzieci powinny wykonywać polecenia tylko wtedy, kiedy polecenie jest uprzejme, tj. towarzyszy mu słowo *please,* np. słysząc ***Touch your back, please***, uczniowie dotykają własnych pleców. Kiedy polecenie nie zawiera słowa *please*, uczniowie pozostają w bezruchu. Kto się pomyli, robi pajacyka. Wydawaj polecenia, wymieniając nazwy części ciała zobrazowanych na kartach oraz części ciała poznane w *Bugs Team 1*, przypomniane w zad. 3. Po kilku rundach ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.
- W małych grupach jeden uczeń wydaje polecenia, a reszta osób odpowiednio na nie reaguje. Po kilku poleceniach uczniowie zamieniają się rolami.

- Rozdaj ochotnikom w tajemnicy karty z obrazkami przedstawiającymi części ciała. Poproś ich, aby wstali i kolejno dotknęli tych swoich części ciała, które są przedstawione na ich karcie. Reszta klasy zgaduje, jakie polecenie wykonuje każdy ochotnik i jaką kartę trzyma, mówiąc: *Touch your (ears) please.* Kiedy dana karta zostanie odgadnięta, trzymający ją ochotnik siada. Zakończ zabawę, kiedy wszyscy uczniowie usiądą.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 4., Lekcja 1.: ćw. 1–2, s. 38.

CD2 30

1 *ear*, **2** *tummy*, **3** *tooth*, **4** *neck*, **5** *back*, **6** *finger*, **7** *toe;* (szeptem)
1 *ear*, **2** *tummy*, **3** *tooth*, **4** *neck*, **5** *back*, **6** *finger*, **7** *toe;* (głośno)
1 *ear*, **2** *tummy*, **3** *tooth*, **4** *neck*, **5** *back*, **6** *finger*, **7** *toe*

CD2 31

Annie's album
What's my word?
One, two, three.
Choose a colour.
What can you see?

CD2 32

Annie's song
One nose, one mouth, one head, one neck. (dzieci wskazują własne części ciała)
Keep moving, keep moving. (dzieci maszerują w miejscu)
Two eyes, two ears, two arms, two legs. (jw.)
Keep moving, keep moving. (jw.)
Five fingers, five toes, ten fingers, ten toes. (jw.)
Keep moving, keep moving. (jw.)
We move our bodies like this! (dzieci maszerują w miejscu, a na koniec raz klaszczą.)

One nose, one mouth, one head, one neck. (dzieci wskazują własne części ciała)
Keep moving, keep moving. (dzieci maszerują w miejscu)
Two eyes, two ears, two arms, two legs. (jw.)
Keep moving, keep moving. (jw.)
Five fingers, five toes, ten fingers, ten toes. (jw.)
Keep moving, keep moving (jw.)
We move our bodies like this! (jw.)
Yeah!

4 Crocodile tears

Lekcja 2

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie części ciała i dolegliwości z nimi związanych; śpiewanie piosenki; pytanie o powód złego samopoczucia i opisywanie dolegliwości

Główne słownictwo i struktury:
części ciała; *earache, tummy ache, toothache, neck ache, backache, headache; What's the matter? I've got a (back) ache; My (finger) hurts;* ◯ *head*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD2; karty z obrazkami części ciała (ucho, brzuch, ząb, szyja, plecy, palec u ręki, palec u stopy, ◯ głowa); karty wyrazowe z nazwami części ciała (*ear, tummy, tooth, neck, back, finger, toe,* ◯ *head*); *minikarty z rysunkami części ciała z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

- Trzymaj w ręce karty z obrazkami lub nazwami części ciała tak, aby uczniowie nie widzieli obrazków/nazw. Wybierz jedną kartę i powiedz: ***I've got two …*** Dzieci zgadują po liczbie, co to może być za część ciała, np. *ears.* Kiedy wymienią poprawną nazwę, pokaż im kartę i odłóż ją na bok. Kontynuuj zadanie z pozostałymi kartami.
- CD2 32 Odtwórz piosenkę *Annie's song.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 83.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Dzieci pracują w sześcioosobowych grupach. Każde dziecko przygotowuje czystą kartkę i podpisuje ją swoim imieniem. Wyjaśnij, że uczniowie będą rysować postać i jej części ciała, ale kolejno tylko te, które wymienisz. Powinny to robić szybko. Powiedz: ***Draw a nose.*** Dzieci rysują nos. Po 10 sekundach, powiedz: ***Stop*** i poproś uczniów, aby przekazali swoje rysunki kolejnej osobie w swojej grupie. Wydaj kolejne polecenie, np. ***Draw a head.*** Uczniowie muszą tak narysować głowę, aby znalazł się w niej wcześniej narysowany nos. Po 10 sekundach uczniowie ponownie przekazują rysunki dalej. Zakończ grę, gdy cała postać będzie kompletna. Rysunki postaci wracają do osób, które podpisały daną kartkę. W tych samych grupach uczniowie pokazują swoje postacie i opisują je, wypowiadając się w ich imieniu, np. *I've got a nose.*

1 Look, find and say. strona 41

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż obrazek i poproś uczniów, aby powiedzieli, za jaką część ciała trzyma się każde dziecko (1 *back*, 2 *tooth*, 3 *head*, 4 *tummy*, 5 *neck*, 6 *ear).* Uwaga – do kluczowego zestawu słownictwa dodane jest słowo *head,* poznane w *Bugs Team 1.*

- Wskaż na obrazku pielęgniarkę i zapytaj, wcielając się w jej rolę: ***What's the matter?*** Zachęć dzieci, aby odgadły znaczenie pytania. Następnie, zgodnie z kolejnością przedstawioną na obrazku, odegraj za pomocą gestów bóle różnych części ciała, jednocześnie mówiąc: ***My (back) hurts. I've got a (backache).*** Zachęć uczniów do naśladowania twoich gestów.
- Powiedz: ***Find the (boy) with (an earache).*** Dzieci podają odpowiedzi, np. *(He)'s here. It's number (6).* Kiedy zrobią to prawidłowo, zachęć je do powtórzenia za tobą nazwy danej dolegliwości, np. ***headache*** (1 *backache*, 2 *toothache*, 3 *headache*, 4 *tummy ache*, 5 *neck ache*, 6 *earache*).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel klasę na pary. Poproś, aby każda para miała jedną książkę otwartą przed sobą. Wymieniaj dolegliwości, np. ***headache.*** Uczniowie jak najszybciej starają się położyć palec wskazujący na właściwej postaci na obrazku. W każdej parze punkt zdobywa osoba, która dotknie właściwej postaci jako pierwsza. Wygrywa uczeń z większą liczbą punktów.

2 Listen, point and sing *What's the matter?* Say. strona 41

- CD2 33 Powiedz: ***Ding-dong.*** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: ***Listen and point to the children.*** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej zwrotce. Uczniowie wskazują na obrazku postać, która ma daną dolegliwość (zwrotka 1. – *postać 2.,* zwrotka 2. – *postać 4.,* zwrotka 3. – *postać 1.,* zwrotka 4. – *postać 6.*).
- Powiedz: ***Sing*** ***What's the matter?*** Odtwarzaj nagranie piosenki etapami, zgodnie z techniką *Nauki piosenek krok po kroku* (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.
- Wskazuj kolejne dzieci na obrazku i zadawaj pytanie: ***What's the matter?*** Zachęcaj uczniów do odpowiedzi

pełnym zdaniem, np. *My back hurts. I've got a backache.* W przypadku dolegliwości postaci 3. i 5., które nie są wspomniane w piosence, zachęć klasę do odgadnięcia, jak można opisać te dolegliwości, np.: *My head/neck hurts. I've got a headache/neck ache.*

- W parach uczniowie na zmianę pytają: *What's the matter?* i opisują dolegliwości osób przedstawionych na obrazku.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają obok ławek. Wydawaj polecenia: ***Touch your chair/desk/schoolbag/book with your (toes).*** Uczniowie wykonują polecenia. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę i wydawać polecenia.

3 Read, ask and say. Listen and check. strona 41

- Wskaż postacie na obrazku i powiedz: ***This is a doctor. The child has got a problem.***
- CD2 36 Poproś ochotnika o przeczytanie pytania lekarza ukazanego na pierwszym obrazku. Zachęć uczniów do odgadnięcia odpowiedzi chłopca. Powiedz: ***Listen and check.*** Odtwórz pierwszy dialog, aby uczniowie sprawdzili swoje odpowiedzi. Daj uczniom czas na zastanowienie się nad pozostałymi obrazkami i powtórz czynności (odpowiedzi w scenariuszu nagrania). Możesz poprosić uczniów, aby też dodatkowo odpowiadali: *My (tummy) hurts*, jak w piosence w zad. 2.
- W parach uczniowie na zmianę odgrywają role lekarza i dzieci ukazanych na obrazkach.

4 Make the mini-flashcards. Play *What's the matter?*

- Pokaż gotowe minikarty z obrazkami części ciała. Powiedz: ***Let's make the mini-flashcards.*** Poproś uczniów, aby wyjęli z *Zeszytu ćwiczeń* szablon kart, i pomóż im w ich wycinaniu. Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają osiem kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują po jednej części ciała z zad. 2. w lekcji 1. oraz dodatkowo wykonują rysunek głowy.
- Wymieniaj nazwy dolegliwości związanych z częściami ciała przedstawionymi na kartach: ***I've got an earache/tummy ache/toothache/neck ache/backache/headache*** i ***My (ear) hurts;*** uczniowie podnoszą odpowiednie karty. Wyjaśnij, że w przypadku bólu palca u ręki lub nogi, mówimy tylko: ***My finger/toe hurts.***
- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel uczniów na pary i pokaż im, jak każdy uczeń w parze powinien potasować swój zestaw minikart i ułożyć go na stole obrazkami do dołu.
- Pokaż zasady gry z pomocą pary ochotników. Najpierw oboje biorą po pierwszej karcie z góry swojego stosu, trzymając ją obrazkiem w dół. Razem pytają: *What's the matter?* i odwracają trzymane karty. Jeśli obrazki są różne, każdy opisuje dolegliwość na swoim obrazku, np.: *I've got a headache, My finger hurts* i odkładają swoje obrazki na bok. Natomiast jeśli obrazki są identyczne, osoba, która pierwsza zawoła *Snap!*, zabiera parę identycznych kart. Kiedy zostaną odkryte wszystkie karty ze stosu, uczniowie tasują wcześniej odłożone karty, układają je w stos i kontynuują zabawę. Wygrywa osoba, która zgromadzi więcej par kart.
- W parach uczniowie grają w *What's the matter?*

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Układanie w szeregu bez słów.* Opis gry w *Banku gier* na s. 14.

- Poproś dzieci, aby wymieniły z pamięci wszystkie dolegliwości dzieci, czekających w poczekalni na obrazku w zad. 2. oraz odegrały te dolegliwości.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 4., Lekcja 2.: ćw. 1–2, s. 39.

CD2 33 CD2 33 - guided CD2 34 - karaoke

What's the matter?
What's the matter? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)
Are you OK? (dzieci unoszą kciuk)
No, my tooth hurts. (dzieci łapią się za policzek)
I've got a toothache today. (dzieci ze smutną miną kiwają głową na boki)

What's the matter? (jw.)
Are you OK? (jw.)
No, my tummy hurts. (dzieci łapią się za brzuch)
I've got a tummy ache today. (jw.)

What's the matter? (jw.)
Are you OK? (jw.)
No, my back hurts. (dzieci łapią się za plecy)
I've got a backache today. (jw.)

What's the matter? (jw.)
Are you OK? (jw.)
No, my ear hurts. (dzieci łapią się za ucho)
I've got an earache today. (jw.)

CD2 36

1
Man: What's the matter?
Boy: I've got a tummy ache.
2
Man: What's the matter?
Girl: I've got a backache.
3
Man: What's the matter?
Boy: I've got an earache.
4
Man: What's the matter?
Girl: I've got a toothache.

4 Crocodile tears

Lekcja 3

Cele:
słuchanie historyjki; pytanie o powód złego samopoczucia i opisywanie dolegliwości; ocenianie historyjki

Główne słownictwo i struktury:
części ciała; dolegliwości; *crocodile, turtle, mouse, frog, monkey; What's the matter? I've got (a toothache);* ↻ liczby 1–20

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD2; karty z obrazkami i nazwami części ciała; karty obrazkowe do historyjki 4.; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

- Rozdaj dzieciom karty z obrazkami i nazwami części ciała. Zachęć całą klasę do zadawania pytania: *What's the matter?*; kolejne osoby trzymające karty opisują dolegliwość związaną z częścią ciała ukazaną na swojej karcie, np.: *I've got a tummy ache. My toe hurts.*
- CD2 33 Odtwórz piosenkę *What's the matter?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 85.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Czytanie z ruchu warg.* Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

1 Listen to the story. Point. strony 42–43

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz: ***Three, two, one.*** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Poproś uczniów, aby otworzyli podręczniki. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż obrazek w prawym górnym rogu strony przedstawiający sześcioro bohaterów podręcznika. Zapytaj: ***Who's this?*** *(the Bugs).* Poproś dzieci o opisanie obrazka po polsku lub po angielsku *(zwierzątka wspólnie czytają historyjkę*).
- Zachęć dzieci, aby usiadły w kręgu i pokaż kartę 1. do historyjki 4. lub poproś uczniów, aby popatrzyli na te same obrazki w podręczniku. Wskaż wówczas obrazek 1.
- Powiedz: ***It's a crocodile. The crocodile is hungry*** i wskaż odpowiednie zwierzę oraz złap się za brzuch. Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenie wypowiedzi. Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: ***Guess what happens in the story.*** Dzieci odgadują po polsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- CD2 37 Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz nagranie i powiedz uczniom, że podczas słuchania powinni wskazywać odpowiednie obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki i zadawaj uczniom pytania oraz proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów (lub po polsku, jeśli to konieczne). Na koniec odczytaj tytuł rozdziału/historyjki: *Crocodile tears.* Porozmawiaj z dziećmi o tym, że polskie i angielskie wyrażenie: „krokodyle łzy" oznacza fałszywe łzy, czyli nieszczery żal. Powiedzenie to wzięło się z dawnego przekonania, że krokodyl roni łzy przed pożarciem ofiary. Krokodyle mają gruczoły łzowe i nawilżają oczy łzami, ale nie ma to nic wspólnego z okazywaniem emocji.

Przykładowe pytania/zdania:

1 ***Is it hot and sunny?*** *(yes)* ***Is the crocodile happy?*** *(no)* ***Is he hungry?*** *(yes)* ***What animal does the crocodile see?*** *(a frog)*
2 ***The frog asks 'What's*** *(the matter?)'* ***The crocodile says 'I've got a*** *(headache).'* ***The frog goes near and the crocodile goes*** *('snap')!* ***Do you think the crocodile has really got a headache?*** *(no)*
3 ***What animal does the crocodile see?*** *(a turtle)* ***He says 'Mmm*** *(Delicious)'.*
4 ***The turtle asks 'What's*** *(the matter?)'* ***Crocodile says 'I've got*** *(a tummy ache).'* ***The turtle says 'Oh*** *(dear)'* ***The turtle goes near and the crocodile goes*** *('snap')!* ***Do you think the crocodile has really got a tummy ache?*** *(no)*
5 ***What animal does the crocodile see?*** *(a mouse)* ***He says 'Mmm*** *(Delicious)'.*
6 ***The mouse asks*** *('What's the matter?')* ***Crocodile says 'I've got*** *(an earache).'* ***Oh, help me. Come*** *(here, please)!* ***The mouse goes near and the crocodile goes*** *('snap')!* ***Do you think the crocodile has really got an earache?*** *(no)*
7 ***What animal does the crocodile see?*** *(a monkey)* ***The monkey asks*** *('What's the matter?')* ***The crocodile says 'I've got*** *(a toothache).'* ***Do you think the crocodile has really got a toothache?*** *(no)*
8 ***Does the crocodile eat the monkey?*** *(no)* ***Does the monkey tickle the crocodile?*** *(yes)* ***Who jumps out of the crocodile's mouth?*** *(the frog, the turtle and the mouse)*

***DODATKOWY POMYSŁ**

Trzymaj w ręce przemieszane karty obrazkowe do historyjki; zwróć je obrazkiem do siebie. Poproś ochotnika o wybranie jednej karty. Odwróć tę kartę i zapytaj uczniów, czy pamiętają, co mówią postacie ukazane na tym obrazku. Dzieci podają te wypowiedzi, które pamiętają. Powtórz zadanie z pozostałymi obrazkami.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel uczniów na czteroosobowe grupy. Powiedz: ***You're a strange animal*** i wyjaśnij znaczenie treści zdania. Zadaniem grup jest pokazać żądaną przez ciebie liczbę części ciała,

np.: ***You've got four heads/six arms.*** Liczba ta musi być możliwa do pokazania przez cztery osoby razem. W przypadku wskazywania palców liczby nie powinny przekraczać 20. Dzieci ustawiają się w drużyny i wskazują na sobie lub wyciągają przed siebie żądaną liczbę części ciała, chowając pozostałe za siebie lub za plecami innych osób.

2 Listen and count. Read, think and say. strona 43

- CD2 38 Powiedz: ***Listen and count.*** Zachęć dzieci, aby wspólnie liczyły od 1 do 20 w rytmie wyznaczonym w nagraniu przez werbel oraz by dopowiedziały zdania, które pojawiły się w nagraniu do tego zadania w rozdziałach 1–3: *The story is OK/great/fantastic.*
- Zapytaj: ***Do you like the story?*** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak bardzo podoba im się historyjka. Wypowiadaj z odpowiednim natężeniem emocji kolejne zdania: ***The story is OK/great/fantastic.*** Dzieci, które mają podobne zdanie, powtarzają je.

3 Choose and draw in your notebook. Say.

- Powiedz: ***Choose and draw your favourite animal in the story***. Dzieci rysują ulubioną postać z historyjki i kolorują ją. Wyznacz limit czasowy na wykonanie zadania.
- Po upływie wyznaczonego czasu ochotnicy opisują swój rysunek, np.: *I like Monkey.* Mogą dodać krótkie uzasadnienie po polsku lub po angielsku, np. *I like Monkey. She's funny.*
- W parach lub małych grupach dzieci pokazują narysowane przez siebie postacie i opisują je.

***DODATKOWY POMYSŁ**

W parach lub małych grupach uczniowie wykonują dodatkowy rysunek do historyjki, pokazując jeszcze inną dolegliwość krokodyla i inne napotkane przez niego zwierzę. Następnie przygotowują scenkę z bohaterami historyjki na podstawie tego obrazka, np.: *Parrot: What's the matter? Crocodile: I've got a toothache. Parrot: Oh, dear. Crocodile: Oh, help me. Come here, please!* i odgrywają ją.

- Zapytaj, jakie dolegliwości miał krokodyl w historyjce. Dzieci podają odpowiedzi, wspomagając się obrazkami z podręcznika (*headache, tummy ache, earache*).
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 4., Lekcja 3.: ćw. 1–2, s. 40.

CD2 37 CD2 39

Danny: *Hey, Bug detectives! Let's read a story!*
Bugs: *Yes! Brilliant! Great!*
Annie: *Look! It's about a crocodile ... . He's hungry!*
Colin: *What happens?*
Lucy: *Let's listen and find out! Sshhh!*

Obrazek 1.
Narrator: *It's hot and sunny. The crocodile wants his breakfast.*
Crocodile: *I'm hungry. Ha, ha. Here's Frog. Mmm. Delicious!*

Obrazek 2.
Frog: *Hello, Crocodile.*
Crocodile: *Hello, Frog.*
Frog: *What's the matter?*
Crocodile: *I've got a headache!*
Frog: *Oh, dear ...*
Crocodile: *Oh, help me. Come here, please!*
Narrator: *The frog goes near and the crocodile goes 'snap'!*

Obrazek 3.
Crocodile: *Ha, ha. Here's Turtle. Mmm. Delicious!*

Obrazek 4.
Turtle: *Hello, Crocodile.*
Crocodile: *Hello, Turtle.*
Turtle: *What's the matter?*
Crocodile: *I've got a tummy ache.*
Turtle: *Oh, dear ...*
Crocodile: *Oh, help me. Come here, please!*
Narrator: *The turtle goes near and the crocodile goes 'snap'!*

Obrazek 5.
Crocodile: *Ha, ha. Here's Mouse. Mmm. Delicious!*

Obrazek 6.
Mouse: *Hello, Crocodile.*
Crocodile: *Hello, Mouse.*
Mouse: *What's the matter?*
Crocodile: *I've got an earache.*
Mouse: *Oh, dear ...*
Crocodile: *Oh, help me. Come here, please!*
Narrator: *The mouse goes near and the crocodile goes 'snap'!*

Obrazek 7.
Monkey: *Hello, Crocodile.*
Crocodile: *Hello, Monkey. Oh ...*
Monkey: *What's the matter?*
Crocodile: *I've got a toothache.*
Monkey: *Oh, dear ...*
Crocodile: *Oh, help me. Come here, please!*

Obrazek 8.
Narrator: *The monkey goes near ...*
Monkey: *Tickle, tickle, tickle.*
Narrator: *... and all the animals appear!*

CD2 38

One, two, three ... The story is ...

4 Crocodile tears

Lekcja 4

Cele:
słuchanie historyjki; pytanie o powód złego samopoczucia i opisywanie dolegliwości; śpiewanie piosenki; ćwiczenie wymowy głoski /t/

Główne słownictwo i struktury:
części ciała; dolegliwości; *What's the matter? I've got (a tummy) ache.*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD2; karty z obrazkami i nazwami części ciała; karty obrazkowe do historyjki 4.; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

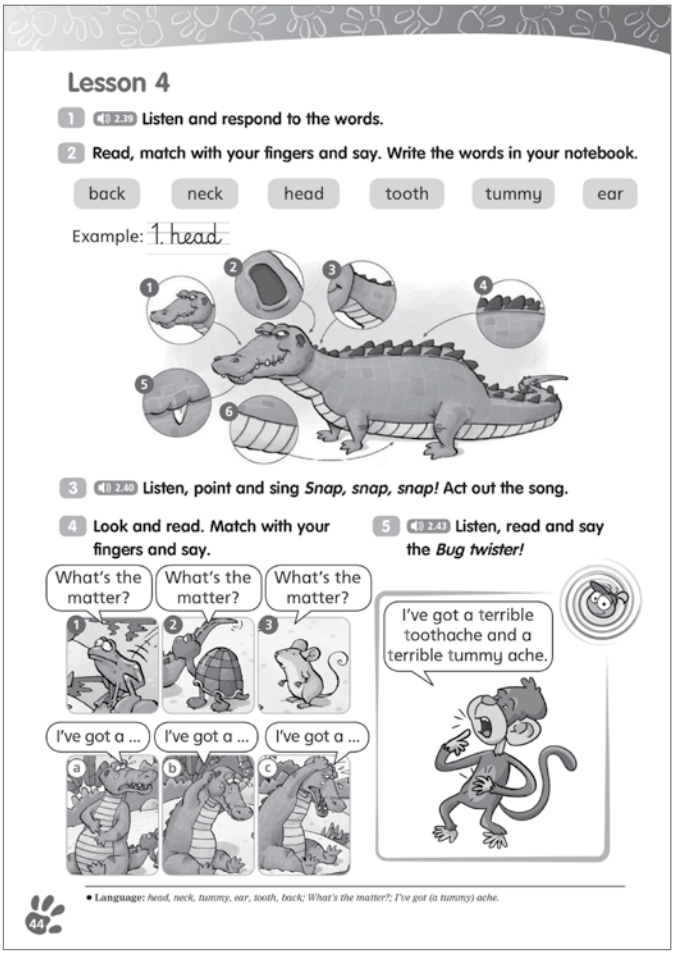
- Pokazuj karty z obrazkami lub nazwami części ciała i poproś, aby dzieci nazwały związane z nimi dolegliwości, np.: *I've got a headache, My toe hurts,* itd. Zapytaj: ***Do you remember the Crocodile tears story? What problems has the crocodile got in the story?*** *(headache, tummy ache, earache)*
- CD2 33 Odtwórz piosenkę *What's the matter?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 85.).

1 Listen and respond to the words.

- Powiedz: ***Think about the Crocodile tears story.*** Zaproś ośmioro ochotników na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś resztę uczniów, aby pomogli ochotnikom ustawić się w kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie wołają np.: *Patryk – one, Kalina – six.* Umieść karty na tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsca.
- Unieś kartę 1. do historyjki, wskaż na niej krokodyla i powiedz: ***Crocodile.*** Zachęć dzieci, aby zareagowały na to słowo, odpowiadając rytmicznie: *snap, snap, snap.* Następnie nazwij dolegliwości wymienione w historyjce: *headache, tummy ache* i *earache* i odegraj je. Poproś dzieci, aby zareagowały na powyższe słowa, mówiąc: *Ahhh, poor you!* Przypomnij znaczenie tego wyrażenia poznanego przez dzieci w *Bugs Team 1.*
- Powiedz: ***Listen to the story and respond to the words.*** Wyjaśnij po polsku, że kiedy w historyjce padają słowa: *crocodile* oraz *headache, tummy ache* i *earache,* zadaniem dzieci jest odpowiednio reagować (*snap, snap*, *snap* oraz *Ahh, poor you!*)
- CD2 39 Odtwórz nagranie. Po słowach, na które dzieci mają reagować, w nagraniu słychać sygnały dźwiękowe a po nich następują pauzy (patrz podkreślone słowa w zapisie nagrania na s. 87.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Odczytaj kwestie do wybranego obrazka historyjki (patrz s. 87.). Zastępuj nazwy zwierząt i dolegliwości innymi, np. ***backache*** zamiast ***tummy ache***. Uczniowie słuchają w skupieniu i poprawiają twoje pomyłki.



2 Read, match with your fingers and say. Write the words in your notebook. strona 44

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- Wskaż obrazek i zapytaj: ***What animal is it?*** Uczniowie odpowiadają: *It's a crocodile.* Powiedz: ***Look at the body parts*** i wskaż obrazki 1–6. Następnie powiedz: ***Read and match with your fingers*** i pokaż, że dzieci powinny połączyć palcami każdy wyraz z rysunkiem części ciała oznaczonej na obrazku numerem 1–6. Wskaż pierwszy wyraz i zachęć dzieci, aby go odczytały oraz połączyły go palcami z rysunkiem właściwej części ciała. Dzieci wykonują zadanie samodzielnie.
- Sprawdź odpowiedzi, wskazując kolejne wyrazy, prosząc o odczytanie ich i pytając: ***What number is the (back)?*** Dzieci odpowiadają na pytania.
- Powiedz: ***Write the words in your notebook*** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Podkreśl, że wyrazy powinny być zapisane w zeszycie w kolejności występowania rysunków, a nie wyrazów. Sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's number (1)?*** (1 *head*, 2 *ear*, 3 *neck*, 4 *back*, 5 *tooth*, 6 *tummy*)
- W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę wymieniają nazwy wybranych części ciała lub podają ich numery, np. *tummy/number 6,* a pozostałe osoby łączą palcami wyrazy z obrazkami części ciała i odpowiadają, np. *number 6/head.*

ZADANIE RUCHOWE

Umieść karty z obrazkami i nazwami części ciała na tablicy. Podziel uczniów na dwie drużyny i poproś, żeby dzieci ustawiły się w dwóch rzędach, jedno za drugim, zwrócone twarzą do tablicy. Przejdź na koniec rzędów. Dotknij ramienia ostatniej osoby. Gdy uczeń odwróci się do ciebie, szepnij mu na ucho zdanie, np.: ***I've got a toothache.***

Uczeń następnie odwraca się, klepie w ramię ucznia przed sobą i pokazuje mu treść usłyszanego od ciebie zdania za pomocą gestów. Ta czynność jest powtarzana, aż wiadomość dotrze do dziecka stojącego przy tablicy. Uczeń ten ma za zadanie dotknąć kartę z obrazkiem i nazwą części ciała związanej z daną dolegliwością. Powtórz tę czynność z drugą drużyną tak, aby w miarę możliwości obie drużyny odgrywały swoje zdania równocześnie. Możesz powtórzyć zadanie, wymieniając osoby stojące na początku i końcu każdego rzędu.

3 Listen, point and sing *Snap, snap, snap!* Act out the song. strona 44

- CD2 40 Powiedz: ***Ding-dong.*** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Wskaż obrazki w zad. 4. i poproś uczniów o nazwanie zwierząt oraz dolegliwości krokodyla przedstawionych na ilustracjach. Powiedz: ***Listen to the Snap, snap, snap! song and point.*** Odtwórz nagranie. Podczas słuchania kolejnych zwrotek nagrania dzieci wskazują obrazki 1–3. Odtwórz nagranie ponownie i zachęć dzieci do odnalezienia pasującego obrazka a–c i wskazania go. Zatrzymuj nagranie po każdej zwrotce i pytaj o oznaczenie obrazka pasującego do zwrotki (pierwsza – *c*, druga – *a*, trzecia – *b*).
- Następnie powiedz: ***Listen and sing.*** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką *Nauki piosenek krok po kroku* (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Wyjaśnij, że uczniowie dodadzą nowe zwrotki do piosenki z zad. 3. Zachęć dzieci, aby podały nazwy 2 lub 3 innych zwierząt oraz nazwy dolegliwości, które nie zostały wymienione w piosence. Następnie do nowych zwrotek wybierz pary: zwierzę – dolegliwość i zapisz je na tablicy. Uczniowie śpiewają dodatkowe zwrotki, np. *What's the matter, Crocodile? Ouch, ouch, I've got a toothache. Oh, help me Snake, please come here. The snake goes near ... And snap, snap, snap.*

4 Look and read. Match with your fingers and say. strona 44

- Wskaż pierwszy obrazek i poproś ochotnika o odczytanie pytania wypowiadanego przez postać. Zachęć klasę do odnalezienia pasującego obrazka, zgodnie z treścią historyjki. Uczniowie powinni połączyć oba obrazki palcami i podać odpowiedź: *I've got a headache.* Poproś uczniów, aby samodzielnie zastanowili się nad pozostałymi obrazkami. Następnie sprawdź odpowiedzi, prosząc ochotników o odczytywanie pytań, a resztę klasy o podawanie numeru pasującego obrazka oraz nazwy dolegliwości krokodyla (1 *c I've got a headache*, 2 *a I've got a tummy ache*, 3 *b I've got an earache*).
- W parach uczniowie na zmianę zadają pytania postaci ukazanej na obrazkach 1–3, wskazują pasujące obrazki a–c oraz udzielają odpowiedzi.

5 Listen, read and say the *Bug twister!* strona 44

- Powiedz: ***One, two, three. Listen to me***. Wskaż obrazek i zapytaj: ***What can you see?*** *(a monkey with a toothache and tummy ache)* Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /t/ – w słowie *toothache* i jako osobny dźwięk. Powiedz: ***Repeat.*** Dzieci powtarzają głoskę i słowo. Pokaż dzieciom, że w wyrazie ta głoska jest zapisana literą *t,* jak zaznaczono na czerwono w zdaniu zapisanym na obrazku.
- CD2 43 Powiedz: ***Listen and read the Bug twister!. Point*** i wyjaśnij, że kiedy dzieci usłyszą zdanie z głoską /t/, powinny wskazać odpowiednie elementy obrazka. Odtwórz nagranie. Wyjaśnij znaczenie słowa *terrible.*
- Powiedz: ***Say the Bug twister!*** Dzieci powtarzają zdanie jednocześnie z nagraniem.
- W parach uczniowie na zmianę odczytują zdanie w dymku, zwracając uwagę na prawidłową wymowę głoski /t/. Druga osoba, jeśli to konieczne, pomaga w odczytaniu zdania.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Muzyczne karty.* Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

- Zapytaj: ***What animals are there in the Snap, snap, snap song? What problems has the crocodile got in the song?*** Dzieci odpowiadają zgodnie z treścią piosenki.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 4., Lekcja 4.: ćw. 1–2, s. 41.; *Work-out*: ćw. 1., s. 47.

CD2 40 CD2 41 - guided CD2 42 - karaoke

Snap, snap, snap!
What's the matter, Crocodile? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)
Ouch, ouch, I've got a headache. (dzieci łapią się za głowę)
Oh, help me Frog, please come here. (dzieci wyciągają błagalnie ręce)
The frog goes near ... (dzieci podskakują jak żaba)
And snap, snap, snap! (dzieci robią szczęki z wyciągniętych rąk i "łapią" nimi)

What's the matter, Crocodile? (jw.)
Ouch, ouch, I've got a tummy ache. (dzieci łapią się za brzuch)
Oh, help me Turtle, please come here. (jw.)
The turtle goes near ... (dzieci kulą się jak żółw)
And snap, snap, snap! (jw.)

What's the matter, Crocodile? (jw.)
Ouch, ouch, I've got an earache. (dzieci łapią się za uszy)
Oh, help me Mouse, please come here. (jw.)
The mouse goes near ... (dzieci przebierają nogami jak mysz)
And snap, snap, snap! (jw.)

CD2 43
I've got a terrible toothache and a terrible tummy ache. (x3)

4 Crocodile tears

Lekcja 5

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie rodzajów samopoczucia; pytanie o powód złego samopoczucia i udzielanie odpowiedzi; mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:
części ciała; *tired, hot, cold, hungry, thirsty, bored; What's the matter? I'm (tired). My (head) hurts*; ↻ *legs*

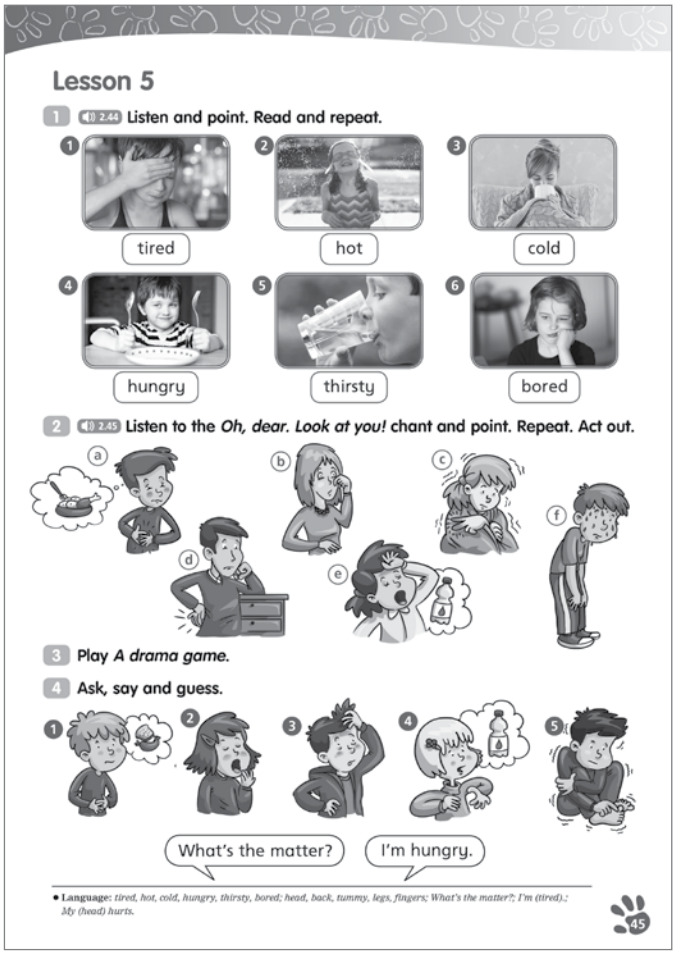
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD2; karty z obrazkami części ciała; karty z obrazkami rodzajów samopoczucia (zmęczony, zgrzany, zmarznięty, głodny, spragniony, znudzony); karty wyrazowe z nazwami rodzajów samopoczucia *(tired, hot, cold, hungry, thirsty, bored*); *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

- Zapytaj: ***Who remembers the Bug twister!?*** i rozejrzyj się po klasie. Dzieci zgłaszają się i wspólnie wygłaszają zdanie z ostatniej lekcji.
- Rozdaj karty z obrazkami części ciała ośmiorgu dzieciom i poproś, żeby dzieci wstały. Zacznij pisać na tablicy nazwę jednej z pasujących części ciała, robiąc pauzę po każdej literze. Reszta klasy zgaduje, co to za wyraz i wywołuje imię osoby, która trzyma pasującą kartę obrazkową, np. *hand – Wojtek!*
- CD2 40 Odtwórz piosenkę *Snap, snap, snap.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 89.).

1 Listen and point. Read and repeat. strona 45

- Pokaż dzieciom karty obrazujące rodzaju samopoczucia, mówiąc: ***Feelings.*** Poproś uczniów, aby powiedzieli po polsku lub po angielsku, jak się czują osoby przedstawione na kartach. Upewnij się, że dzieci prawidłowo rozpoznają samopoczucie każdej osoby. Po wysłuchaniu odpowiedzi dzieci nazwij po angielsku odczucia przedstawione na każdej karcie.
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- CD2 44 Powiedz: ***Listen and point.*** Uczniowie słuchają nagrania i wskazują zdjęcia w kolejności, w jakiej pojawiają się w nagraniu.
- Powiedz: ***Listen, read and repeat.*** Zachęć uczniów, aby zwrócili uwagę na podpisy pod zdjęciami i aby powtarzali słowa usłyszane w nagraniu. Odtwórz nagranie ponownie.
- Pokazuj karty z nazwami rodzajów samopoczucia w przypadkowej kolejności. Uczniowie odczytują wyrazy, a ochotnicy przyczepiają je pod właściwymi kartami obrazkowymi na tablicy.



***DODATKOWY POMYSŁ**

Zaproś dwoje ochotników na środek klasy i poproś ich, aby stanęli twarzą do pozostałych uczniów. Stań za ochotnikami i pokaż jedną kartę z nazwą rodzaju samopoczucia, a cała klasa pokazuje je za pomocą gestów, np. w reakcji na słowo *cold* wszyscy trzęsą się z zimna. Ochotnicy odgadują, co to za słowo. Powtórz zabawę kilkukrotnie, zapraszając różne osoby na środek klasy.

2 Listen to the *Oh, dear. Look at you!* chant and point. Repeat. Act out. strona 45

- Wskaż kolejno osoby na obrazkach a–f, pytając: ***What's the matter?*** Uczniowie nazywają rodzaj samopoczucia osoby przedstawionej na każdym obrazku oraz nazywają części ciała, które bolą osoby na obrazkach (a *hungry/tummy,* b *tired/eyes*, c *cold/fingers*, d *bored/back*, e *thirsty/head*, f *hot/legs).*
- CD2 45 Powiedz: ***Listen to the chant and point.*** Dzieci słuchają rymowanki i wskazują na obrazkach właściwe osoby. Sprawdź odpowiedzi, wymieniając dolegliwości z obrazków, np. ***My fingers hurt,*** dzieci wskazują odpowiedni obrazek i podają samopoczucie tej samej postaci, np. *I'm cold*. Wyjaśnij, że przy bólu jednej części ciała, np. *eye* mówimy: *hurts*, a kiedy bolą dwie części ciała, np. *eyes,* mówimy: *hurt.*
- Powiedz: ***Listen.*** Odtwórz nagranie ponownie i zatrzymaj je po pierwszym opisie samopoczucia. Zachęć dzieci, aby pokazały je za pomocą gestów i zapytaj: ***Who's tired?*** Te dzieci, które mają podobne samopoczucie, odpowiadają: ***I'm tired.*** Wznów odtwarzanie nagrania, zatrzymując je po opisie dolegliwości, poproś uczniów o wskazanie danej części ciała i zapytaj: ***Whose eyes hurt?*** Dzieci, które odczuwają podobną dolegliwość, odpowiadają: *My eyes hurt.* Kontynuuj zadanie z pozostałymi zwrotkami.

- Powiedz: ***Listen, mime and repeat.*** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania i odgrywają ich treść, naśladując twoje gesty. Odtwórz nagranie po raz trzeci, żeby dzieci powiedziały rymowankę i odegrały ją. Możesz podzielić klasę na dwie drużyny. W jednej zwrotce jedna drużyna mówi dwie pierwsze linijki, a druga drużyna odpowiada. W kolejnej zwrotce uczniowie zamieniają się rolami.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Podaj dalej* kartami z obrazkami dolegliwości oraz z wykorzystaniem zwrotów: *I'm (cold), My (back) hurts.* Opis gry w *Banku gier* na s. 15

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w parach naprzeciw siebie. Poproś uczniów, aby wyobrazili sobie, że jeden z nich jest lustrem drugiego. Podczas gdy jedna osoba odgrywa rodzaj samopoczucia lub dolegliwość, druga naśladuje jej gesty w lustrzanym odbiciu i zgaduje, co jest pokazywane, np. *I'm cold, My eyes hurt.* Kiedy odpowie prawidłowo, uczniowie zamieniają się rolami.

3 Play *A drama game.*

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!*
- Wydaj instrukcję: ***You're hungry.*** Dzieci odgrywają dany rodzaj samopoczucia za pomocą gestów. Kontynuuj zabawę wydając różne polecenia związane z samopoczuciem i dolegliwościami, np.: ***You're (tired), Your (nose) hurts, You've got a (backache).*** Uczniowie udają dolegliwości, mogą także dodawać dźwięki. Ochotnicy przejmują twoją rolę.
- Uczniowie kontynuują grę w parach: jedno wydaje polecenia, a drugie je wykonuje. Następnie zamieniają się rolami.

4 Ask, say and guess. strona 45

- Wskaż osoby na obrazkach 1–5 i zapytaj: ***What's the matter?*** Uczniowie opisują samopoczucie i dolegliwość każdej osoby ukazanej na obrazku (1 *I'm hungry/My tummy hurts*, 2 *I'm bored/My tooth hurts*, 3 *I'm hot/My head hurts*, 4 *I'm thirsty/My finger hurts*, 5 *I'm cold/My toe hurts*).
- Poproś dwoje ochotników o odczytanie dialogu w dymkach w zadaniu. Zachęć klasę do odgadnięcia, w osobę z którego obrazka wcielił się uczeń udzielający odpowiedzi: *I'm hungry.* Uczniowie odpowiadają: *Number 1.* Podziel klasę na pary. Wyjaśnij, że w każdej parze jedna osoba zadaje pytanie o samopoczucie, a druga udziela odpowiedzi, wcielając się w postać z dowolnego obrazka. Osoba zadająca pytania zgaduje numer pasującego do sytuacji obrazka. Następnie dzieci zamieniają się rolami.

- Zapytaj: ***Do you remember the feelings from today's lesson? What are they****?* Wysłuchaj odpowiedzi dzieci i pokazuj pasujące karty obrazkowe lub wyrazowe, kiedy uczniowie wymieniają nazwy rodzajów samopoczucia.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 4., Lekcja 5.: ćw. 1–2, s. 42.

CD2 44

1 *tired*, **2** *hot*, **3** *cold*, **4** *hungry*, **5** *thirsty*, **6** *bored*
(pauza)
hungry, *tired*, *bored*, *cold*, *thirsty*, *hot*
(pauza)
thirsty, *hot*, *tired*, *bored*, *cold*, *hungry*

CD2 45

Oh dear. Look at you!
Oh, dear. Look at you! (dzieci łapią się za głowę)
What's the matter? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)
I'm tired and my eyes hurt too. (dzieci zwieszają ramiona i wskazują oczy)

Oh, dear. Look at you! (jw.)
What's the matter? (jw.)
I'm hot and my legs hurt too. (dzieci ocierają pot z czoła i wskazują nogi)

Oh, dear. Look at you! (jw.)
What's the matter? (jw.)
I'm thirsty and my head hurts too. (dzieci łapią się za gardło i wskazują głowę)

Oh, dear. Look at you! (jw.)
What's the matter? (jw.)
I'm hungry and my tummy hurts too. (dzieci łapią się za brzuch i wskazują brzuch)

Oh, dear. Look at you! (jw.)
What's the matter? (jw.)
I'm cold and my fingers hurt too. (dzieci udają, że drżą z zimna i wyciągają przed siebie palce)

Oh, dear. Look at you! (jw.)
What's the matter? (jw.)
I'm bored and my back hurts too. (dzieci udają, że ziewają i wskazują plecy)

4 Crocodile tears

Lekcja 6

Cele:
rozwijanie umiejętności właściwego reagowania

Główne słownictwo i struktury:
rodzaje samopoczucia; *juice; What's the matter? I'm (hungry); Have a (banana); Put on your (jumper); Have a rest; Read a book; banana, apple, jumper, coat, bed, eyes, shorts, cap, book, game, water*

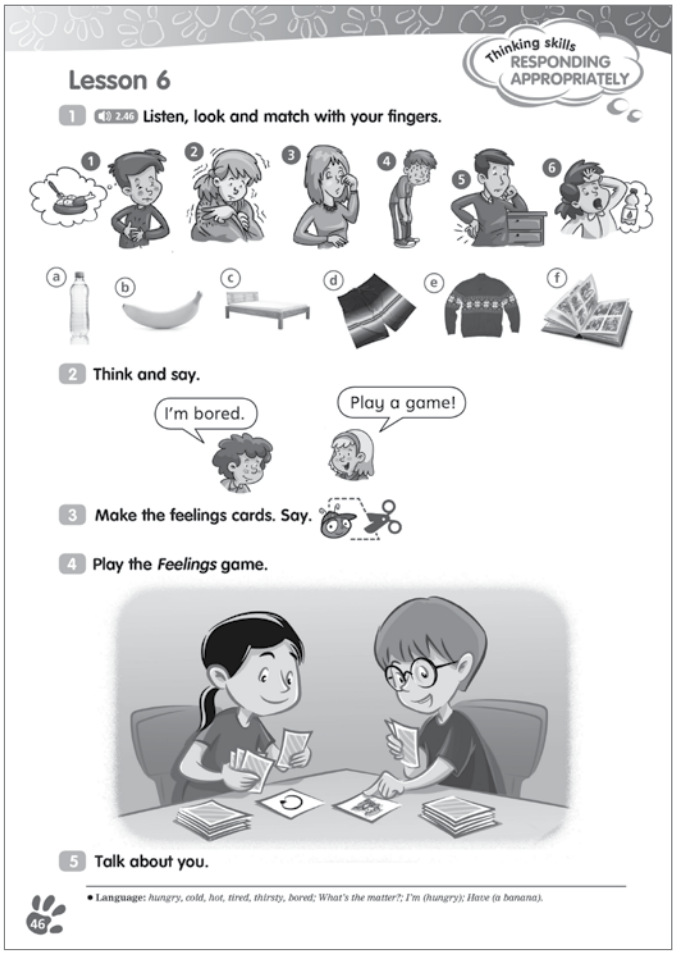
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD2; karty z obrazkami i nazwami rodzajów samopoczucia; *szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

- Wszyscy wstają. Podziel klasę na drużyny A i B i poproś, aby stanęły w dwóch rzędach naprzeciw siebie. Stań za plecami uczniów w drużynie A i pokaż drużynie B kartę z nazwą rodzaju samopoczucia, np. *bored.* Drużyna B demonstruje pokazane słowo za pomocą dźwięków, np. głośno ziewa. Drużyna A zgaduje, co to za słowo. Następnie powtórz zadanie, stając za plecami uczniów w drużynie B. Kontynuuj zadanie, pokazując pozostałe karty z nazwami rodzajów samopoczucia.
- CD2 45 Odtwórz rymowankę *Oh, dear. Look at you!* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 91.).

1 Listen, look and match with your fingers. strona 46

- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji, poprzez różne gry i zadania, dzieci będą ćwiczyć umiejętność właściwego reagowania, np. wybierania właściwego rozwiązania problemu. Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- Wskaż obrazki 1–6 i powiedz: ***Look at the people. What's the matter?*** Dzieci opisują samopoczucie (bez dolegliwości) osób na obrazkach. Następnie wskaż przedmioty na obrazkach a–f i zapytaj: ***What's this?*** Dzieci odpowiadają po polsku lub po angielsku. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj. Wyjaśnij, że słuchając nagrania, sprawdzą, czy prawidłowo nazwały samopoczucie i przedmioty ukazane na ilustracjach.
- CD2 46 Powiedz: ***Listen, look and match with your fingers.*** Odtwórz pierwszy dialog i zatrzymaj nagranie. Uczniowie łączą obrazek 1. z właściwym rozwiązaniem. Zapytaj, wskazując pierwszy obrazek: ***What's the matter?*** (*I'm hungry.*), a następnie powiedz: ***Have a …*** *(banana).* Dzieci odpowiadają, kończą zdanie i wskazują właściwą parę obrazków (1 *b*). Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami. Przy dialogu 3. wyjaśnij znaczenie zwrotu: *Have a rest* oraz razem z dziećmi nazwij mebel pokazany na obrazku: *bed* (odpowiedzi: 1 *b*, 2 *e*, 3 *c*, 4 *d*, 5 *f*, 6 *a*).
- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdej linijce i prosząc dzieci o powtórzenie dialogów.



2 Think and say. strona 46

- Poproś ochotników o odczytanie treści dymków. Umieść na tablicy karty obrazkowe przedstawiające rodzaje samopoczucia. Wyjaśnij po polsku, że zadaniem dzieci jest wybrać sobie dowolną kartę z obrazkiem rodzaju samopoczucia. Zaproś ochotnika na środek klasy. Wszystkie dzieci pytają go: *What's the matter?*, a ochotnik odpowiada, np.: *I'm hot.* Pozostali uczniowie zgłaszają się i odpowiednio reagują, podając rozwiązania z zad. 1. lub inne, np. *Put on your shorts, Put on your T-shirt, Open the window,* itp. Powtórz zadanie z kilkoma różnymi ochotnikami.

ZADANIE RUCHOWE

Wprowadź znaczenie słów: *very* i *a little.* Wydawaj dzieciom polecenia, np.: ***You're very tired, You're a little bored.*** Dzieci odgrywają samopoczucie okazując je odpowiednim natężeniem. Możesz także wydawać inne polecenia różnym grupom uczniów, np. ***Children in blue trousers – you're very thirsty, The rest – you're a little thirsty.***

3 Make the feelings cards. Say.

- Pokaż gotowe zestawy kart. Powiedz: ***Let's make the feelings and the solutions cards.*** Poproś dzieci, aby z *Zeszytu ćwiczeń* wyjęły szablony kart, a następnie pomóż im w ich wycinaniu.

  Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, poproś, aby samodzielnie wykonały jeden zestaw sześciu kart, na których napiszą nazwy rodzajów samopoczucia, oraz drugi zestaw sześciu kart, na który przerysują przedmioty z obrazków a–f z zad. 1.
- Wymieniaj rodzaje samopoczucia. Dzieci powtarzają słowa i pokazują odpowiednie karty. Następnie upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenia wszystkich słów z kart z rozwiązaniami. Wypowiadaj wyrazy z kart z rozwiązaniami, np. ***water,*** dzieci podnoszą odpowiednie karty. Zapytaj

o pełne zdanie sugerujące rozwiązanie, zawierające to słowo, np.: *Have some water.* Powtórz zadanie z pozostałymi kartami z rozwiązaniami. W przypadku karty z łóżkiem dzieci mogą powiedzieć: *Go to bed* lub, jak w zad. 1.: *Have a rest.*

***DODATKOWY POMYSŁ**

Wymieniaj różne rozwiązania z kart, np. ***Have some water.*** Dzieci podają problem, do którego pasuje podane rozwiązanie, np. *I'm thirsty.* Kontynuuj, podając rozwiązania z kart oraz stosując słownictwo znane dzieciom z *Bugs Team 1* i *2*, np. ***Draw a picture, Have a carrot, Go to the garden, Play with your dog.***

4 Play the *Feelings* game. strona 46

- Wskaż dzieci na obrazku i zapytaj: ***Who's this?*** *(Sam and Lia)* ***What have they got?*** *(cards)* Wyjaśnij, że w tym zadaniu Sam i Lia pokazują zadanie z wycinanką.
- Powiedz: ***Play the Feelings game.*** Pokaż z pomocą ochotnika zasady gry. W jednej ręce trzymacie swoje zestawy kart z obrazkami przedstawiającymi rodzaje samopoczucia, a w drugiej zestawy kart z rozwiązaniami problemu. Kładziecie je na stole zwrócone obrazkiem do dołu. Zapytaj ucznia: ***What's the matter?*** Uczeń wybiera jedną z kart przedstawiającą rodzaje sampoczucia i mówi, np.: *I'm thirsty.* Odwróć pierwszą kartę z rozwiązaniami ze swojego stosu. Jeśli jest to rozwiązanie pasujące do problemu ucznia, np. karta z wodą, powiedz: ***Have some water*** i włóż tę kartę na spód stosu. Uczeń odkłada na bok kartę z danym rodzajem samopoczucia. Jeśli karta ze stosu z odpowiedziami nie pasuje, np. *(Put on your) coat,* karta także jest chowana na spód, ale przeciwnik nie może odłożyć swojej karty przedstawiającej samopoczucie. Następnie zamieniacie się rolami. Wygrywa ta osoba, która pierwsza odłoży wszystkie swoje karty z ukazanym samopoczuciem, czyli uzyska właściwe odpowiedzi na swoje problemy.
- Uczniowie grają w *Feelings game* w parach.

***DODATKOWY POMYSŁ**

W parach uczniowie grają jednym zestawem 18 kart z *Zeszytu ćwiczeń* w *Memory*. Karty są rozłożone obrazkami w dół. Zadaniem dzieci jest na zmianę odwracać trzy karty i znaleźć komplet: kartę obrazującą samopoczucie i karty z dwoma możliwymi rozwiązaniami, np. *thirsty, water, juice.* Osoba, która odkryje trzy pasujące karty, odkłada je na bok. Jeśli karty nie pasują do siebie, wracają w poprzednie miejsce. Wygrywa ta osoba, która zgromadzi więcej kompletów kart.

5 Talk about you.

- Dowiedz się, jakiego samopoczucia uczniowie najbardziej nie lubią, np. powiedz: ***I don't like it when …*** i poproś różnych uczniów o dokończenie zdania, np. *I'm hungry/tired/hot.*
- Poproś różne dzieci o podanie sposobów na złe samopoczucie, które same stosują, np. *When I'm hungry I eat … (a banana, cheese), When I'm bored, I … (listen to music).*

- Udawaj złe samopoczucie, np. powiedz uczniom: ***I'm cold.*** Zachęć ich do podania różnych rozwiązań. Powtórz sytuację, udając kilka razy różne samopoczucie.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 4., Lekcja 6.: ćw. 1–2, s. 43. *Work-out*: ćw. 2., s. 47.

CD2 46

1
Woman: *What's the matter?*
Boy: *I'm hungry.*
Woman: *Have a banana!*
2
Woman: *What's the matter?*
Girl: *I'm cold.*
Woman: *Put on your jumper!*
3
Woman 1: *What's the matter?*
Woman 2: *I'm tired.*
Woman 1: *Have a rest!*
4
Woman: *What's the matter?*
Boy: *I'm hot.*
Woman: *Put on your shorts!*
5
Woman: *What's the matter?*
Girl: *I'm bored.*
Woman: *Read a book!*
6
Woman: *What's the matter?*
Girl: *I'm thirsty.*
Woman: *Have some water!*

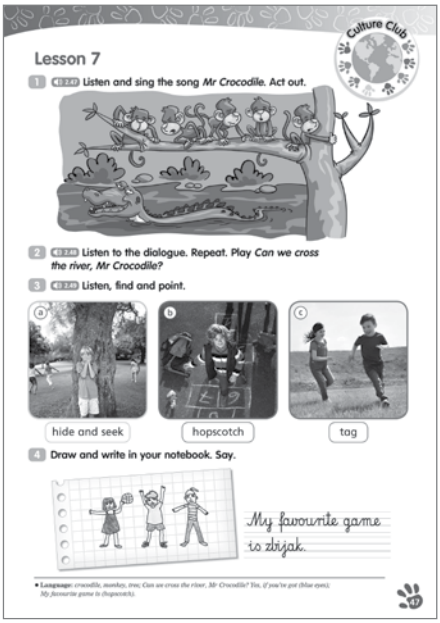
4 Crocodile tears

Lekcja 7

Cele:
mówienie rymowanki; odgrywanie dialogu w grze; rozpoznawanie i nazywanie gier podwórkowych; wybieranie ulubionej gry; budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych

Główne słownictwo i struktury:
rodzaje samopoczucia; *crocodile, monkey, tree; Can we cross the river, Mr Crocodile? Yes, if you've got (blue eyes); My favourite game is (hopscotch).*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD2; karty z obrazkami rodzajów samopoczucia; *karty z nazwami rodzajów samopoczucia; *moneta; *maskotka Mrówka Annie



- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

- Rozdaj karty z obrazkami przedstawiającymi rodzaje samopoczucia ośmiorgu uczniom. Klasa pyta ich kolejno: *What's the matter?* Uczniowie odpowiadają, np.*: I'm tired.* Reszta dzieci sugeruje rozwiązania, np.: *Have a rest!*
- CD2 40 Odtwórz piosenkę *Snap, snap, snap!*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 89.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Pokazuj kolejno karty z nazwami rodzajów samopoczucia, a cała klasa odgrywa odpowiednie samopoczucie za pomocą gestów. Zrób zdjęcie każdej inscenizacji np. za pomocą telefonu. Następnie pokaż uczniom, np. na ekranie komputera, zdjęcia w różnej kolejności. Uczniowie mówią, jakie samopoczucie odgrywały osoby na każdym zdjęciu.

1 Listen and sing the song *Mr Crocodile*. Act out. strona 47

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji dzieci będą mogły porównać, w jakie zabawy bawią się dzieci w Wielkiej Brytanii, a w jakie w Polsce.
- Wskaż na obrazku zwierzęta i zapytaj: ***What animals can you see?*** Uczniowie odpowiadają: *One crocodile and five monkeys.* Powiedz: ***They're little monkeys*** i pokaż znaczenie za pomocą gestów. Wskaż drzewo i zapytaj: ***What's this?*** Uczniowie odpowiadają: *a tree.*
- CD2 47 Powiedz: ***Listen to the song.*** Odtwórz nagranie i odgrywaj treść piosenki. Zachęć dzieci do naśladowania twoich gestów. Wyjaśnij znaczenie słów i zwrotów: *You can't catch me, quiet* oraz: *You missed me.*
- Powiedz: ***Sing and act out the song.*** Odtwórz piosenkę, robiąc pauzę po każdej linijce, aby dzieci mogły ją powtórzyć i odegrać za pomocą gestów. Odtwórz nagranie po raz trzeci. Dzieci śpiewają piosenkę z nagraniem i odgrywają jej treść.

2 Listen to the dialogue. Repeat. Play *Can we cross the river, Mr Crocodile?* strona 47

- CD2 48 Wyjaśnij, że za chwilę uczniowie wysłuchają rozmowy dzieci z osobą odgrywającą rolę krokodyla w grze znanej w Wielkiej Brytanii. Powiedz: ***Listen to the dialogue.*** Odtwórz nagranie i zatrzymaj je po pierwszej wypowiedzi. Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Powtarzaj czynności z resztą dialogu.
- Powiedz: ***Listen and repeat.*** Podziel klasę na dwie grupy i przydziel każdej z grup inną rolę: *Children* i *Mr Crocodile.* Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce. Poproś grupy o powtórzenie kwestii przydzielonej im postaci. Powtórz zadanie, prosząc grupy o zamienienie się rolami.
- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game.* Przesuń ławki, aby zrobić w klasie dużo miejsca. Zademonstruj zasady gry w próbnej rundzie. Wciel się w rolę krokodyla i stań na środku sali. Ustaw wszystkie dzieci pod jedną ścianą i wskazując podłogę, powiedz: ***It's the river.*** Zachęć dzieci, aby chórem zapytały: *Can we cross the river, Mr Crocodile?* Powiedz: ***Yes, if you've got brown eyes.*** Wyjaśnij, że wszystkie dzieci o brązowych oczach mogą spokojnie przejść na drugą stronę rzeki, tj. dojść do przeciwnej ściany. Kiedy to zrobią, reszta dzieci próbuje szybko przejść koło ciebie, wołając *OK. Quick*! *You can't catch me!* Dzieciom nie wolno przebiegać, mogą tylko przechodzić. Dziecko które dotkniesz w ramię, musi się zatrzymać. Powiedz: ***You're Mr Crocodile now.***
- Dzieci kontynuują zabawę, zamieniając się rolą krokodyla, kiedy tylko uda się im kogoś dotknąć przy przechodzeniu przez rzekę. Krokodyl podaje dowolne kryteria przechodzenia przez rzekę, ale związane z częściami ciała, np. kolorem oczu (*You've got ...),* samopoczuciem *(You're ...),* ubraniami (*You're wearing ...)*, ulubionym jedzeniem *(You like ...)* itp. Podpowiadaj krokodylom, jeśli wymagają pomocy.
- Zapytaj dzieci, czy grały kiedyś w tę grę oraz czy jest ona popularna także w Polsce.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Wybierz dwoje ochotników do odegrania dialogu z nagrania z zad. 2. W tajemnicy pokaż każdemu z nich inną kartę z nazwą samopoczucia. Uczniowie prowadzą dialog, pokazując jednocześnie, jak się czują, np. osoba z kartą *tired* jest przygarbiona, przeciera czoło i oczy. Reszta klasy ogląda scenkę i zgaduje, jakie samopoczucie pokazywał dany ochotnik. Powtórz zadanie kilkukrotnie z różnymi parami ochotników.

ZADANIE RUCHOWE

Zagraj w inną wersję gry *Can we cross the river, Mr Crocodile?* Uczniowie stoją pod ścianą i zadają chórem pytanie: *Can we cross the river, Mr Crocodile?* Odpowiedz: ***Yes, if you can show 'tired'/can touch your arm with your toes.*** Dzieci odgrywają żądane słowo za pomocą gestów lub wykonują odpowiedni ruch i robią krok do przodu. Jeśli nie potrafią wykonać jakiegoś zadania, stoją w miejscu. Zakończ grę, kiedy pierwsza osoba dojdzie do przeciwnej ściany.

3 Listen, find and point strona 47

- Powiedz: ***These are children from the UK. The pictures show the games the children play in the garden or in the park.*** Sprawdź zrozumienie wypowiedzi. Wskaż kolejne zdjęcia i zwróć uwagę dzieci na podpisy. Zapytaj dzieci, jak te gry nazywają się po polsku i jakie są ich zasady.
- CD2 49 Powiedz: ***Listen, find and point.*** Uczniowie słuchają wypowiedzi z nagrania oraz odnajdują i wskazują pasujące do nich zdjęcia (1 *b*, 2 *c*, 3 *a*). Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Wyjaśnij znaczenie słów: *My favourite game is ..., It's fun.*
- Odtwórz nagranie ponownie i poproś uczniów, aby podnosili ręce, jeśli zgadzają się ze zdaniem osób w nagraniu. Następnie porozmawiaj z dziećmi o tym, czy wspomniane gry są popularne w Polsce i w jakie jeszcze inne gry podwórkowe sami grają.

4 Draw and write in your notebook. Say.

- Zapytaj: ***What's your favourite game that you can play in the garden or the park?*** Ochotnicy zgłaszają się i udzielają odpowiedzi, podając nazwy gier po angielsku lub po polsku.
- Pokaż przykładowy rysunek w podręczniku i powiedz: ***In your notebook draw and write about your favourite game.*** Wyjaśnij, że dzieci powinny narysować siebie samych grających z kolegami w ulubioną grę podwórkową. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i zadawaj dzieciom pytania o ich prace.
- Ochotnicy pokazują swoje rysunki całej klasie i opowiadają o nich, np. *My favourite game is hide and seek. I play hide and seek with my brother and my friends,* itp. W dużej klasie dzieci opisują swoje rysunki w grupach.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Ułóż na podłodze karty obrazkowe z lekcji 5. w rozbudowaną planszę gry w klasy. Uczniowie stają w kolejce, pierwsza osoba ok. 1,5 metra od planszy. Wręcz pierwszemu dziecku monetę. Zadaniem dziecka jest rzucić monetę tak, aby wylądowała na jednym z obrazków. Jeśli uczeń trafi, nazywa rzecz zilustrowaną na karcie, np. *ear*, karta zostaje usunięta, a dziecko idzie na koniec kolejki. Jeśli nie trafi, też idzie na koniec kolejki, ale karta zostaje na miejscu. Następna osoba próbuje rzucić monetę na dowolną kartę. Gra jest kontynuowana do czasu, gdy wszystkie karty zostaną usunięte. Następnie powtórz grę, rozkładając karty na nowo i prosząc dzieci o budowanie pełnych zdań z wyrazami powiązanymi z kartami, np. *I've got two ears/I've got an earache/My ear hurts.*

- Podnieś podręcznik i zapytaj: ***What games do children play in the UK?*** Uczniowie podają typy zabaw z pamięci *(hide and seek, hopscotch, tag).*
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 4., Lekcja 7.: ćw. 1–2, s. 44.

CD2 47

Mr Crocodile

Five little monkeys (dzieci unoszą pięć palców)
Sitting in a tree (dzieci kucają)
Say to Mr. Crocodile: (dzieci machają ręką)
'You can't catch me!' (dzieci kręcą przecząco głową)
Along comes Mr Crocodile (dzieci stąpają w miejscu)
As quiet as he can be (dzieci kładą palec na ustach)
SNAP! (dzieci „kłapią" rękami jak paszczą krokodyla)

Four little monkeys (dzieci unoszą cztery palce)
Sitting in a tree (jw.)
Say to Mr. Crocodile: (jw.)
'You can't catch me!' (jw.)
Along comes Mr Crocodile (jw.)
As quiet as he can be (jw.)
SNAP! (jw.)

Three little monkeys (dzieci unoszą trzy palce)
Sitting in a tree (jw.)
Say to Mr. Crocodile: (jw.)
'You can't catch me!' (jw)
Along comes Mr Crocodile (jw.)
As quiet as he can be (jw.)
SNAP! (jw.)

Two little monkeys (dzieci unoszą dwa palce)
Sitting in a tree (jw.)
Say to Mr. Crocodile: (jw.)
'You can't catch me!' (jw.)
Along comes Mr Crocodile (jw.)
As quiet as he can be (jw.)
SNAP! (jw.)

One little monkey (dzieci unoszą jeden palec)
Sitting in a tree (jw.)
Says to Mr. Crocodile: (jw.)
'You can't catch me!' (jw.)
Along comes Mr Crocodile (jw.)
As quiet as he can be (jw.)
Ha, ha, ha! You missed me! (dzieci trzymają się za brzuch ze śmiechu)

CD2 48

Children: *Can we cross the river, Mr Crocodile?*
Child as crocodile: *Yes, if you've got blue eyes.*
Child: *OK. Quick! You can't catch me!*

CD2 49

1 *Hello, I'm Shaun. My favourite game is hopscotch. It's great.*
2 *Hello, I'm Angela. I love tag. It's fun.*
3 *Hello, I'm Rick. My favourite game is hide and seek.*

4 Crocodile tears

Lekcja 8

Cele:
powtórzenie materiału z rozdziału 4.

Główne słownictwo i struktury:
części ciała; dolegliwości; rodzaje samopoczucia; *I've got a (tummy ache); I'm (tired)*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD2; karty z obrazkami ukazującymi części ciała i rodzaje samopoczucia; karty wyrazowe z nazwami części ciała i rodzajów samopoczucia; *minikarty z obrazkami części ciała z lekcji 2.; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

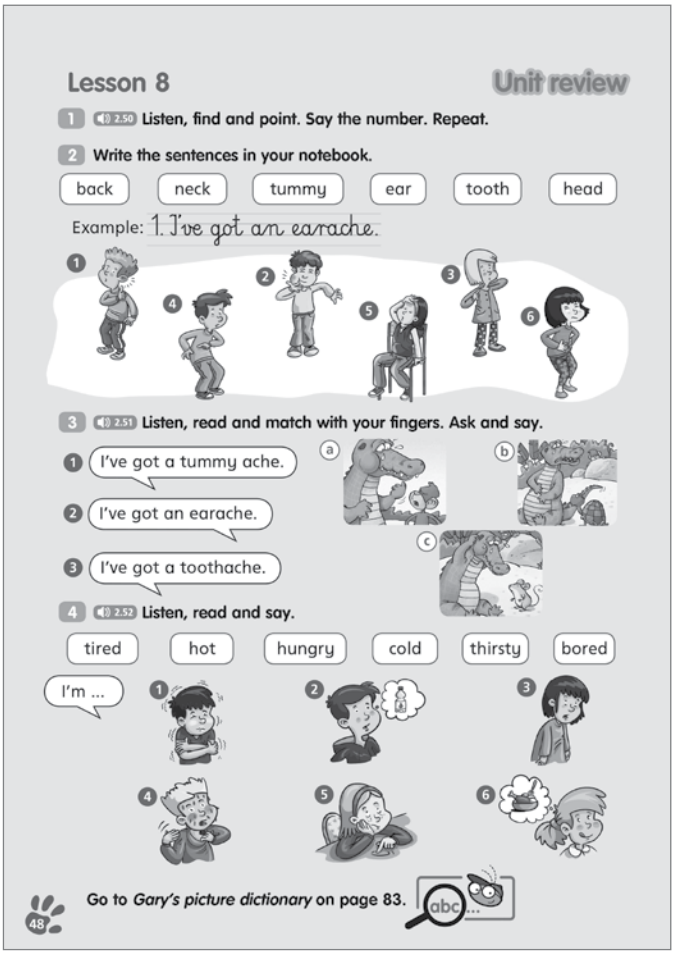
- Zadawaj pytania: ***What games from the UK do you remember? What is your favourite game?*** Zachęć dzieci do wymieniania z pamięci nazw gier poznanych na poprzedniej lekcji i opowiadania o tym, jaka jest ich ulubiona gra.
- CD2 47 Odtwórz piosenkę *Mr Crocodile.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 95.).

1 Listen, find and point. Say the number. Repeat. strona 48

- Pokaż karty z obrazkami części ciała. Dzieci nazywają części ciała. Zapytaj: ***What's the matter?*** i pokaż karty ponownie. Dzieci wymieniają dolegliwości związane z każdą częścią ciała przedstawioną na obrazkach, np. *I've got a toothache.*
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż postacie w zad. 2. i zapytaj: ***What's the matter?*** Dzieci odpowiadają (1 *earache*, 2 *toothache*, 3 *neck ache*, 4 *backache*, 5 *headache*, 6 *tummy ache*).
- CD2 50 Powiedz: ***Listen, find and point.*** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po pierwszym dialogu. Dzieci wskazują właściwą ilustrację. Powiedz: ***Say the number of the picture.*** Dzieci mówią: *It's number 3.* Wznów nagranie, aby dzieci sprawdziły swoją odpowiedź. Kontynuuj zadanie, wykorzystując pozostałe dialogi.
- Powiedz: ***Repeat.*** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają pytania i odpowiedzi.
- W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę zadają pytania i udzielają odpowiedzi oraz podają numer obrazka.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel klasę na pary. Jedno dziecko z pary przygląda się obrazkom z zad. 2. przez 30 sekund i zamyka książkę. Następnie z pamięci mówi, jakie dolegliwości mają osoby na obrazkach. Drugie dziecko sprawdza poprawność odpowiedzi.



2 Write the sentences in your notebook. strona 48

- Wskaż wyrazy oraz postacie i powiedz: ***Read and match with your fingers.*** Pokaż, jak uczniowie powinni połączyć palcami dziecko doświadczające jakiejś dolegliwości ukazane na obrazkach 1–6 z odpowiednimi wyrazami. Zapytaj: ***What's number 1?*** Dzieci mówią: *ear.* Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami (1 *ear*, 2 *tooth*, 3 *neck*, 4 *back*, 5 *head*, 6 *tummy).* Następnie poproś, aby dzieci wymieniły nazwy dolegliwości, jakie przytrafiły się dzieciom i ich częściom ciała ukazanym na obrazkach.
- Powiedz: ***Write the sentences in your notebook*** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Podkreśl, że uczniowie powinni pełnym zdaniem zapisać, co mówi swojemu lekarzowi każda postać ukazana na obrazku. W tym celu muszą zacząć zdanie od: *I've got a …* i do nazwy części ciała zapisanej w ramce na górze dodać końcówkę *ache.* Podpowiedz, że tylko w przypadku *earache* wcześniejszy wyraz to *an,* a tylko *tummy ache* i *neck ache* piszemy osobno, reszta nazw dolegliwości jest pisana z *ache* jako jeden wyraz. Sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's sentence number (1)?*** (1 *I've got an earache*, 2 *I've got a toothache*, 3 *I've got a neck ache*, 4 *I've got a backache*, 5 *I've got a headache*, 6 *I've got a tummy ache*)

ZADANIE RUCHOWE

Poproś dzieci, aby przygotowały minikarty z lekcji 2. Powiedz: ***Put the (toe) card on your (toes).*** Wyjaśnij, że, w zależności od instrukcji, zadaniem dzieci jest umieścić właściwą kartę na danej części ciała, i utrzymać ją w ten sposób przez 5 sekund. Odliczaj czas na głos. Kontynuuj zabawę z pozostałymi minikartami z narysowanymi częściami ciała.

3 Listen, read and match with your fingers. Ask and say. strona 48

- Zapytaj: ***Do you remember the Crocodile tears story?*** Wskaż postaci na obrazkach i zapytaj: ***Who's this? What's the matter with the crocodile?*** (a *The crocodile and the monkey. (The crocodile has got) a toothache,* b *The crocodile and the turtle. (The crocodile has got) a tummy ache,* c *The crocodile and the mouse. (The crocodile has got an earache*).
- CD2 51 Powiedz: ***Listen, read and match with your fingers. Say who it is.*** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest połączyć zdania z obrazkami, do których zdania się odnoszą. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po pierwszym dialogu. Dzieci łączą palcami dialog z właściwym obrazkiem i podają imiona postaci przeprowadzających ten dialog oraz oznaczenie obrazka. Wznów odtwarzanie nagrania, aby dzieci mogły sprawdzić swoją odpowiedź (1 *b It's the crocodile and the turtle*, 2 *c It's the crocodile and the mouse*, 3 *a It's the crocodile and the monkey*).

4 Listen, read and say. strona 48

- Zapytaj: ***Do you remember the six feelings?*** Dzieci odpowiadają z pamięci. Pokazuj pasujące karty obrazkowe. Wręcz karty z obrazkami przedstawiającymi rodzaje samopoczucia sześciorgu ochotnikom, a pasujące karty wyrazowe sześciu innym osobom. Poproś klasę, aby połączyła karty w pary: obrazek – wyraz, mówiąc, kto powinien stanąć obok kogo, np. *Roksana i Miłosz.*
- Wskaż w podręczniku wyrazy i obrazki postaci, mających różne samopoczucie. Powiedz: ***Match with your fingers.*** Dzieci łączą wyrazy i obrazki (1 *cold*, 2 *thirsty*, 3 *tired*, 4 *hot*, 5 *bored*, 6 *hungry*).
- CD2 52 Wskaż zdanie w dymku i powiedz: ***Listen, read and say.*** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest dokończyć zdanie wyrazem nazywającym samopoczucie danej osoby, wcielając się w nią na podstawie obrazka. Odtwórz pierwsze zdanie i zatrzymaj nagranie po fragmencie: *I'm …* Dzieci kończą zdanie. Wznów nagranie, aby uczniowie mogli sprawdzić swoje odpowiedzi.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Brakujące karty.* Opis gry w *Banku gier* na s. 12.

Go to *Gary's picture dictionary* on page 83.

- Przypomnij, że na końcu *Książki ucznia* znajduje się słowniczek obrazkowy – *Gary's picture dictionary* – z najważniejszymi słowami z danego rozdziału. Powiedz: ***Guess the words.*** Dzieci zgadują, jakie słowa pojawią się w słowniczku. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj.
- Powiedz: ***Look at page 83*** i zapisz numer strony na tablicy. Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Wykonaj z klasą dwa dowolne ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym z *Banku gier* na s. 12.

- Unieś podręcznik i zapytaj: ***How many (body parts and feelings) do you remember?*** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danych kategorii.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 4., Lekcja 8.: ćw. 1–3, s. 45.

CD2 50

What's the matter? I've got a neck ache. (pauza)
It's number 3.
What's the matter? I've got a tummy ache. (pauza)
It's number 6.
What's the matter? I've got an earache. (pauza)
It's number 1.
What's the matter? I've got a backache. (pauza)
It's number 4.
What's the matter? I've got a toothache. (pauza)
It's number 2.
What's the matter? I've got a headache. (pauza)
It's number 5.

CD2 51

1 *What's the matter? I've got a tummy ache.* (pauza)
It's the crocodile and the turtle.
2 *What's the matter? I've got an earache.* (pauza)
It's the crocodile and the mouse.
3 *What's the matter? I've got a toothache.* (pauza)
It's the crocodile and the monkey.

CD2 52

1 *I'm* (pauza) *cold.*
2 *I'm* (pauza) *thirsty.*
3 *I'm* (pauza) *tired.*
4 *I'm* (pauza) *hot.*
5 *I'm* (pauza) *bored.*
6 *I'm* (pauza) *hungry.*

4 Crocodile tears

Cumulative review

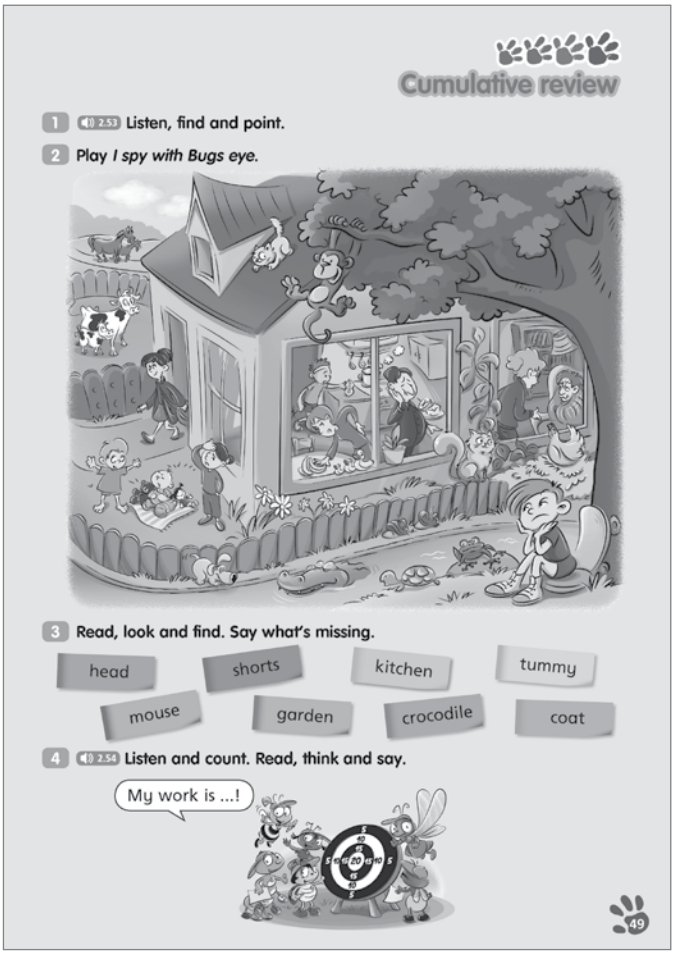
Cele:
powtórzenie materiału z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–4.

Główne słownictwo i struktury:
materiał z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–4.

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD2, karty obrazkowe i wyrazowe z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–4.; minutnik; *miękka piłka; *maskotka Mrówka Annie

i

Sekcję *Cumulative review* można przeprowadzić na tej samej lekcji, na której uczniowie piszą test z rozdziału 4.



- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

- Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: ***How many (body parts) can you name in (10) seconds?*** W podpowiedzi możesz wydawać odpowiednie dźwięki lub pokazywać słowa za pomocą gestów. Wybieraj różnych uczniów, aby wymieniali słowa z pamięci. Włącz minutnik, licz podane słowa i po upływie przeznaczonego na zadanie czasu zawołaj: ***Stop!***
- CD2 40 Odtwórz piosenkę *Snap, snap, snap!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 89.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Przeprowadź quiz z poznanego materiału. Podziel klasę na dwie drużyny, np.: *Fingers* i *Toes.* Na zmianę wyznaczaj drużynom różne zadania:

1 Pokazuj karty obrazkowe z poznanych zakresów słownictwa, pytając: ***What's this?*** lub prosząc o uzupełnienie zdań, np.: ***I've got a*** *(headache)***.**
2 Pokazuj karty wyrazowe z poznanych zakresów słownictwa, prosząc o odczytanie wyrazów i ułożenie z nimi dialogu, np.: *What's the matter? My tummy hurts.*
3 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich we właściwej kolejności lub o uzupełnienie dialogu dotyczącego danej karty, np.: ***Oh, help me. Come*** *(here, please)!*
4 Proś o podanie lub pokazanie na kartach par słów, które mogą do siebie pasować i umieszczenie ich w zdaniu, np.: *tired – eyes, I'm tired and my eyes hurt.*
5 Umieść karty obrazkowe na tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś dzieci o podanie numeru karty obrazkowej pasującej do karty wyrazowej.
6 Odtwórz nagranie karaoke wybranej piosenki i poproś o odśpiewanie jednej zwrotki lub zacznij mówić rymowankę, a dzieci podają kolejną linijkę.

Wyznaczaj do odpowiedzi różnych przedstawicieli drużyn. Możesz przyznawać punkty każdej drużynie, drużyny mogą też wspólnie zbierać punkty na nagrodę dla całej klasy, np. po osiągnięciu wyznaczonej liczby punktów wszyscy zagrają w ulubioną grę.

1 Listen, find and point. strona 49

- Przypomnij, że na tej lekcji dzieci będą powtarzały materiał, którego się uczyły od początku roku. Z każdą taką sekcją ilość materiału będzie się zwiększała.
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Zapytaj: ***What can you see in the picture?*** Zachęć dzieci do wymieniania po angielsku nazw zwierząt, ich potomstwa, postaci, części ciała, dolegliwości, ubrań, kolorów, jedzenia, zabawek, pomieszczeń i elementów wyposażenia mieszkań.
- CD2 53 Powiedz: ***Listen, find and point.*** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym zdaniu lub dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują właściwe elementy obrazka i wskazują je. Odtwórz nagranie po raz drugi, bez zatrzymywania, i zachęć dzieci, aby oprócz słuchania i wskazywania elementów obrazka próbowały mówić kwestie jednocześnie z nagraniem.

2 Play *I spy with Bugs eye!* strona 49

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game.* Podziel dzieci na pary i pokaż, że powinny mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Powiedz: ***I spy with Bugs eye ... (a turtle),*** przykładając do oka dłonie złożone na kształt lunety i patrząc na obrazek zamieszczony w podręczniku. Dzieci odnajdują wymieniony przedmiot lub postać pokazane na ilustracji i ją/go wskazują. Każde dziecko z pary, które wskaże prawidłowy element jako pierwsze, wygrywa. Powtórz grę kilka razy.
- Uczniowie kontynuują grę w trzyosobowych grupach, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye …*, a pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element obrazka.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu na środku klasy. Daj jednemu z uczniów miękką piłkę. Podaj nazwę kategorii, np. ***body parts.*** Dziecko rzuca piłkę innemu uczniowi, wymieniając dowolną część ciała. Osoba, która złapała piłkę, rzuca ją dalej, podając nazwę innej części ciała. Jeśli ktoś nie potrafi podać słowa lub wymieni słowo wypowiedziane przez jednego z poprzedników, robi przysiad. Po kilku rzutach zmień kategorię. Kontynuuj zabawę przez kilka minut zmieniając kategorie.

3 Read, look and find. Say what's missing. strona 49

- Zachęć dzieci do odczytania wyrazów po cichu. Następnie podawaj kolory tła w ramkach, aby uczniowie chórem odczytali wyrazy umieszczone na danym tle, np. ***Pink?*** – *crocodile.*
- Wskaż obrazek z zad. 2. i powiedz: ***Look and find. Seven things are in the picture. One isn't.*** Uczniowie odnajdują pasujące elementy obrazka i wskazują go. Zapytaj: ***What isn't in the picture? What's missing?*** Dzieci odpowiadają: *mouse.*

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Niepasujący wyraz*. Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

4 Listen and count. Read, think and say. strona 49

- Wskaż obrazek i zapytaj: ***Who's this?*** Dzieci nazywają postacie. Wyjaśnij, że uczniowie będą oceniać swoją pracę nad materiałem dotychczas omówionym w rozdziałach podręcznika.
- CD2 54 Powiedz: ***Listen and count.*** Zachęć dzieci, aby wspólnie liczyły od 1 do 20 w rytmie wyznaczonym w nagraniu przez werbel oraz by dopowiedziały zdania, które pojawiły się w nagraniu do tego zadania w rozdziałach 1–3: *My work is OK, My work is good, My work is excellent.*
- Zapytaj: ***What do you think of your work?*** i zachęć dzieci po polsku, aby zdecydowały, jak oceniają własną pracę, wybierając po cichu jedno ze zdań, które przed chwilą wspólnie powiedziały. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: ***My work is OK/good/ excellent.***

***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel dzieci na czteroosobowe grupy. Dwie osoby w każdej grupie siadają tyłem do tablicy. Na tablicy umieść wybraną kartę obrazkową lub wyrazową z poznanym przez dzieci słownictwem. Zadaniem uczniów patrzących na tablicę jest opisać słowo znajdujące się na karcie tak, aby dzieci siedzące tyłem zgadły, co to takiego. W tym celu uczniowie mogą podawać definicje, np. *It's a body part. You've got ten.,* wykorzystywać gesty i naśladować dźwięki. Uczeń, który pierwszy odgadnie słowo, dostaje punkt. Kiedy 5 słów zostanie odgadniętych, wygrywa osoba z większą liczbą punktów. Następnie pary zamieniają się rolami i osoby zgadujące teraz podają definicje.

- Zadaj wybrane pytania z następujących: ***What day is it today? What's the weather like? What season is it? What am I wearing? Do you like puppies? What baby has a sheep got? Is there a desk in your bedroom? Is there a dining room in your house? Is there a book on the shelf in the classroom? Have you got a headache? How many ears have you got? Are you tired?*** Dzieci zgłaszają się i odpowiadają.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 4., *Build-up*, ćw. 1, s. 46.

CD2 53

1 *What's the matter? I'm tired and I've got a headache.*
2 *Is there a crocodile in the river? Yes, there is.*
3 *Look. I'm wearing a red jumper and blue trousers.*
4 *Where's the puppy? It's in the garden.*
5 *What's the matter? I've got a toothache.*
6 *Look. I've got ten fingers and ten toes.*
7 *I'm wearing a skirt and a coat.*
8 *Is there a monkey in the tree? Yes, there is.*
9 *Where's the cow? It's here.*
10 *Where are you going? I'm going to the kitchen.*
11 *What's this? It's a horse.*
12 *What's the matter? I'm hungry and I've got a backache.*

CD2 54

One ... two ... three ... My work is ...

Units 3 and 4 Review

Cele:
powtórzenie materiału z rozdziałów 3–4.

Główne słownictwo i struktury:
materiał z rozdziałów 3–4.

Materiały (*opcjonalne):
płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe i wyrazowe z rozdziałów 3–4.; kostka do gry; papierowe pionki z wizerunkami bohaterów podręcznika wykonane w rozdziale powtórzeniowym *Units 1 and 2 Review*; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

- Powiedz: ***Today we repeat the words from Units 3 and 4.*** Podawaj kategorie słów poznane przez dzieci, np. ***Rooms in the house.*** Dzieci pojedynczo mówią słowa z danej kategorii. Gdy dzieci wymienią odpowiadające im słowa, ty umieszczaj na tablicy karty wyrazowe. Następnie rozdaj różnym uczniom karty obrazkowe z tej samej kategorii i powiedz: ***Match the words and the pictures***. Dzieci umieszczają karty obok pasujących wyrazów.
- CD2 45 Odtwórz rymowankę *Oh, dear. Look at you!* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 91.).

1 Find and say.

- Podziel klasę na sześć grup i każdej z nich przydziel liczbę 1–6. Poproś, aby wszyscy uczniowie przygotowali podręczniki, w których na różnych stronach będą szukać odpowiedzi na twoje pytania.
- Powiedz: ***Listen and find.*** Zadawaj pytania dotyczące materiału z rozdziałów 3. i 4. podręcznika. Zapisuj numery stron na tablicy i wspomagaj się gestami, aby wyjaśnić znaczenie pytań.
- Dawaj uczniom 30–60 sekund na znalezienie odpowiedzi, a następnie rzucaj kostką. Podawaj liczbę, która wypadła, np.: ***Three.*** Odpowiedź podaje przedstawiciel grupy o tym numerze. Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, klasa zdobywa punkt; jeśli nie, inna grupa podaje prawidłową odpowiedź, ale to ty zdobywasz punkt. Jeśli na koniec gry dzieci zdobędą więcej punktów niż ty, wygrywają.
  Przykładowe pytania:
  1 ***Where is the yellow lamp on page 30?*** (*in the living room*)
  2 ***Where is Annie in the house on page 30?*** *(in the bedroom)*
  3 ***Where is the blue shoe in the kitchen on page 31?*** *(on the chair)*
  4 ***Is there Colin's purple shoe in the garden on page 31?*** *(Yes, there is.)*
  5 ***In the 'Ant and grasshopper' story, what food has the ant got?*** *(acorns)*
  6 ***Where's the blue desk in the house on page 35?*** *(in the living room)*
  7 ***Where's the dark house on page 37?*** *(in a dark, dark wood)*
  8 ***What type of house is there on page 39?*** *(a castle)*
  9 ***What does the girl in a blue jumper on page 41 say?*** *(I've got a tootache.)*
  10 ***What fours problems has the crocodile got in the 'Crocodile tears' story?*** *(a headache, a tummy ache, an earache, a toothache)*
  11 ***What animals are there in the 'Crocodile tears' story?*** *(a crocodile, a frog, a turtle, a mouse, a monkey)*
  12 ***What does the boy in picture f on page 45 say?*** *(I'm hot and my legs hurt, too.)*
  13 ***What six feelings are there on page 45?*** *(tired, hot, cold, hungry, thirsty, bored)*
  14 ***What games do the children in the UK play in Lesson 7?*** *(hide and seek, hopscotch and tag)*

ZADANIE RUCHOWE

Rozłóż na podłodze w dużym kręgu karty obrazkowe z rozdziałów 3. i 4. Włącz dowolną piosenkę wybraną z tych rozdziałów. Dzieci chodzą wokół kręgu, śpiewając piosenkę i poruszając się w rytm muzyki. Kiedy zatrzymasz muzykę, zawołaj: ***Touch a room in the house.*** Dzieci szukają karty z danej kategorii, kucają przy niej i jej dotykają. Kilka osób może dotknąć tej samej karty. Kiedy każdy wykona zadanie, poproś wszystkie dzieci dotykające danej karty, aby wspólnie powiedziały, co znajduje się na dotykanej przez nie ilustracji, np.: *It's a kitchen.* Wznów odtwarzanie muzyki. Powtórz zadanie, podając uprzednio inną kategorię, kolor lub cechę wspólną dla kilku różnych kart. Uczniowie odnajdują odpowiednie karty.

2 Play the Bugs board game. strona 50

- Poproś dzieci, aby wyjęły papierowe pionki do gry przedstawiające bohaterów podręcznika, wykonane w rozdziale powtórzeniowym *Units 1 and 2 Review.*
- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel dzieci na sześć grup nazwanych imionami bohaterów podręcznika: *Colin, Lucy, Bella, Gary. Annie, Danny.* Powiedz: ***Open your books on page 50*** i zapisz numer strony na tablicy.
- Wyjaśnij po polsku zasady gry: każdy uczeń kładzie na planszy w swoim podręczniku pionek z odpowiednią postacią przydzieloną jego grupie. Wyrzucaj kostką oczka kolejno dla każdej grupy i mów, o ile pól członkowie grupy powinni się przemieścić, np. ***Bella – five.*** Kiedy dana grupa stanie na odpowiednim polu, wybierz jej przedstawiciela, aby odczytał wyraz znajdujący się na tym polu oraz sprawdził, czy na planszy znajduje się ilustracja tego wyrazu. Uczeń może konsultować odpowiedź z resztą swojej grupy. Za prawidłową odpowiedź na pytanie, czy na planszy jest pasująca ilustracja: *(The living room) is (not) here*, grupa przesuwa się o pole do przodu. Jeśli dodatkowo uczeń potrafi ułożyć pełne zdanie z tym wyrazem, np.: *There is a lamp in the living room,* grupa przesuwa się o dwa pola do przodu. Za każdym razem wybieraj do odpowiedzi innych przedstawicieli grup. Poproś dzieci o przypomnienie, co oznaczają pola: *Go to (12)* i *Miss a turn.* Wygrywa ta grupa, która pierwsza stanie na polu końcowym.
- Możesz przeprowadzić drugą kolejkę gry, utrudniając zadania, np. prosząc o odpowiedź na temat pomieszczenia, mebla, części ciała lub rodzaju samopoczucia udzieloną pełnym zdaniem: ***Where's the desk?*** *(It's in the ...)* ***What's the matter?*** *(I'm ... /My ... hurts).*
- Uczniowie grają w grę planszową w parach lub grupach.

3 Sing a song from Unit 3 or Unit 4.

CD2 8 CD2 15 CD2 33 CD2 40

- Unieś książkę i pokaż pierwsze strony rozdziałów 3. i 4. Zapytaj: ***What songs do you know from Units 3 and 4?*** Przypomnij główne piosenki z rozdziałów: *Colin's lost his shoes* (patrz s. 67.), *Find the acorns* (patrz s. 71.)*, What's the matter?* (patrz s. 85.)*, Snap, snap, snap* (patrz s. 89.)*.*
- Poproś uczniów, aby, głosując przez podniesienie ręki, wybrali piosenkę którą chcą zaśpiewać. Policz głosy i odtwórz nagranie piosenki wybranej przez większość klasy. Powiedz: ***Sing and act out the song.*** Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Klasyfikowanie*. Opis gry w Banku gier na s. 16.

- Rozdaj wybrane karty wyrazowe z rozdziałów: 3. i 4. podręcznika kilkorgu dzieciom. Uczniowie w sekrecie sprawdzają wyrazy na kartach, a następnie pokazują je za pomocą gestów. Reszta klasy zgaduje, jakie to słowa.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Powtórzenie – rozdziały 3. i 4., ćw. 1–3, s. 48.

CLIL. Our world: A world of healthy living

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie czynności związanych ze zdrowym stylem życia; poznanie metody mierzenia pulsu

Główne słownictwo i struktury:
eat well, sleep well, do exercise, drink water; We need to (drink water) every day; heart; liczby 1–10

Materiały (*opcjonalne):
płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe i wyrazowe z nazwami rodzajów samopoczucia; plastikowe słomki do napojów dla wszystkich uczniów; plastelina; taśma malarska; minutnik; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

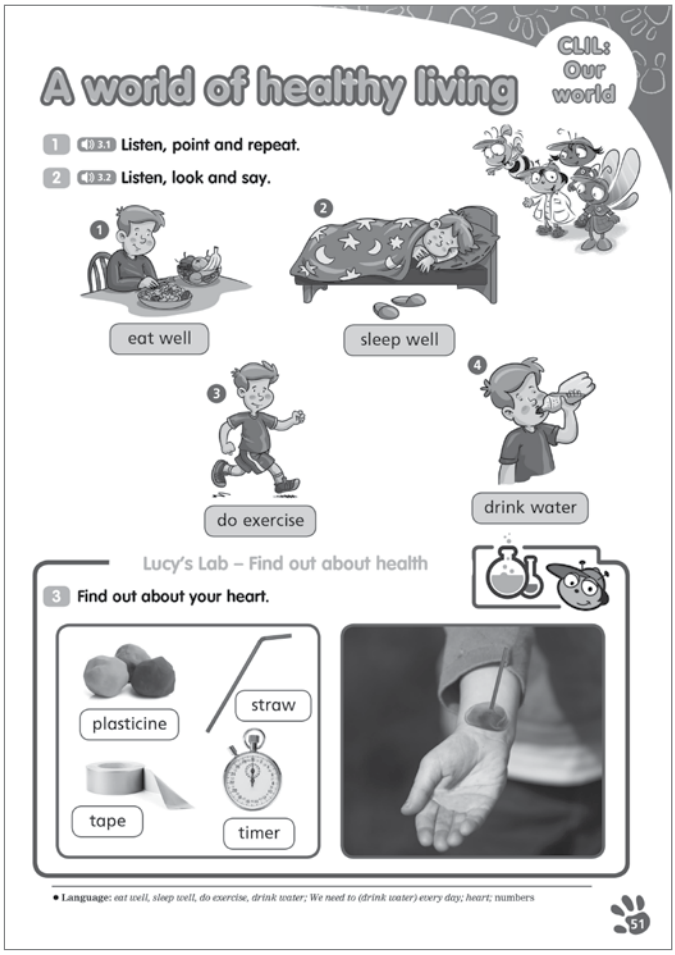
- Umieść na tablicy karty z obrazkami ilustrującymi różne samopoczucie człowieka. Dzieci nazywają rodzaje samopoczucia przedstawione na ilustracjach. Rozdaj wybranym uczniom w tajemnicy karty wyrazowe pasujące do kart obrazkowych. Uczniowie odgrywają słowa ze swoich kart za pomocą gestów. Reszta klasy zgaduje, co to za uczucia. Następnie uczniowie umieszczają na tablicy trzymane przez siebie karty wyrazowe pod właściwymi obrazkami.
- CD2 45 Odtwórz rymowankę *Oh, dear. Look at you!* (patrz s. 91.). Uczniowie mówią rymowankę i odgrywają jej treść. Porozmawiaj z dziećmi po polsku, co należy robić, żeby żyć zdrowo i nie doświadczać problemów, o jakich jest mowa w rymowance. Wysłuchaj odpowiedzi dzieci udzielonych po polsku lub po angielsku. Wyjaśnij, że dzisiejsza lekcja będzie dotyczyła zdrowego stylu życia, i że dzieci będą mogły porównać swoje odpowiedzi z informacjami zawartymi w podręczniku.

1 Listen, point and repeat. strona 51

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wyjaśnij znaczenie nagłówka: *A world of healthy living.* Wskaż obrazki w zad. 2. i powiedz: ***Look at healthy activities.*** Za pomocą gestów pokazuj te same czynności co na obrazkach i nazywaj je. Uczniowie powtarzają słowa i naśladują twoje gesty.
- Wyjaśnij dzieciom po polsku, że kiedy regularnie wykonują czynności z obrazków, są zdrowe i mają dobre samopoczucie.
- CD3 1 Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają, odszukują na obrazkach odpowiednie czynności i wskazują je. Powiedz: ***Listen and repeat.*** Odtwórz nagranie, odgrywając treść rymowanki. Zatrzymuj nagranie po każdej linijce. Dzieci powtarzają tekst rymowanki i odgrywają jej treść, naśladując twoje gesty.
- Odtwórz nagranie po raz trzeci, zachęcając uczniów, aby wygłosili rymowankę razem z nagraniem i odegrali jej treść.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Wymieniaj nazwy czynności, napojów i rodzajów żywności, które dzieci znają po angielsku. Słysząc słowa, które



sprzyjają zdrowemu stylowi życia, dzieci wstają i wykrzykują: *Healthy!*. Przy pozostałych słowach uczniowie milczą i pozostają w miejscach, np.: ***Banana!*** *(Healthy!),* ***Swim!*** *(Healthy!),* ***Use a tablet!*** (nic).

2 Listen, look and say. strona 51

- CD3 2 Wskaż czynności ukazane na obrazkach i poproś dzieci, aby odczytały podpisy. Powiedz: ***Lucy asks questions about healthy living. Listen, look and say.*** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po słowach: *need to.* Uczniowie patrzą na obrazek 1. i kończą zdanie, podając nazwę odpowiedniej czynności. Wznów nagranie, aby dzieci mogły porównać swoje odpowiedzi. Kontynuuj zadanie z wszystkimi czynnościami.
- Następnie powiedz: ***What's that activity?*** i pokazuj czynności z obrazków za pomocą gestów. Dzieci zgadują i odpowiadają, np.: *eat well.* Możesz rozszerzyć listę czynności o czynności podane przez uczniów na początku lekcji, np. *wash, brush teeth* itp.
- W małych grupach lub parach uczniowie na zmianę zadają pytanie: ***What's that activity?*** i pokazują czynności za pomocą gestów, a pozostałe osoby zgadują, co to takiego.
- Porozmawiaj z uczniami po polsku o tym, co oznacza zdrowe odżywianie (regularne posiłki, dużo warzyw, unikanie słodyczy) zdrowy sen (dzieci powinny spać ponad osiem godzin dziennie i unikać korzystania z urządzeń elektronicznych przed snem), o tym, że należy pić wodę, a nie słodkie napoje oraz o tym, że ćwiczenia fizyczne należy wykonywać codziennie i że mogą to być różne rodzaje ruchu: szybki marsz, jazda na rowerze, gry zespołowe, itp.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają obok ławek. Powiedz: ***If you sleep well, clap your hands.*** Te dzieci, które śpią dobrze każdej nocy, klaszczą. Kontynuuj, wymieniając czynności sprzyjające

zdrowemu stylowi życia, ukazane w zad. 1 oraz inne, znane dzieciom. Proś o wykonanie różnych ruchów, które za każdym razem sam demonstruj, np. ***If you …, stamp your feet, jump, move your arms up, turn around, sit on the floor,*** itp. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

3 Find out about your heart. strona 51

- Wskaż Biedronkę Lucy z fiolkami i przeczytaj na głos nagłówek: *Lucy's Lab – Find out about health.* Przypomnij, że w tej sekcji podręcznika uczniowie wykonują proste eksperymenty, ucząc się nowych rzeczy z różnych dziedzin poprzez doświadczenia.
- Narysuj na tablicy serce i zapytaj: ***What's this?*** Dzieci podają odpowiedź po polsku lub po angielsku. Poproś dzieci o powtórzenie słowa: *heart.* Porozmawiaj z dziećmi o tym, że tak naprawdę serce jako organ ma inny kształt niż taki z pocztówek. Powiedz: ***Today we will find out about your pulse.*** Wyjaśnij po polsku, że puls to liczba uderzeń serca w ciągu minuty i że różne osoby mają różny puls, ale zwykle wynosi on od 60 do 100 uderzeń na minutę. Powiedz, że dzisiaj dzieci nauczą się mierzyć własny puls.
- Rozdaj dzieciom plastelinę, słomki do napojów, taśmę klejącą i minutniki. Uczniowie także mogą dzielić się tymi przedmiotami i wykonywać ćwiczenie jeden po drugim, a nie jednocześnie.
- Pokaż dzieciom, jak odnaleźć puls na lewej ręce, na wewnętrznej stronie nadgarstka, poniżej kciuka. W tym miejscu dzieci powinny przyłożyć plastelinę i przymocować ją do nadgarstka za pomocą taśmy, nie zaciskając zbyt mocno. W plastelinie dzieci powinny umieścić krótką słomkę, tak jak na zdjęciu w podręczniku. Poproś dzieci, aby wyprostowały rękę i oparły ją na stoliku. Następnie zachęć uczniów do zaobserwowania, jak słomka lekko się unosi z każdym uderzeniem serca. Jeśli słomka nie porusza się, należy ją przesunąć, aż trafi się na właściwe miejsce, w którym da się wyczuć puls.
- Dzieci mogą liczyć uderzenia w ciągu 10 sekund, a potem intensywnie pobiegać w miejscu i ponownie zmierzyć puls, aby sprawdzić, czy w wyniku wysiłku zmieniła się liczba uderzeń serca. Możesz pomóc uczniom pomnożyć wynik przez sześć, aby dowiedzieli się, jaką mają liczbę uderzeń serca na minutę.
- W parach uczniowie obliczają puls kolegi lub koleżanki, licząc, ile razy poruszyła się słomka w ciągu 10 sekund.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zapytaj: ***How many body parts can you name in English?*** Dzieci wymieniają nazwy części ciała. Pokaż nadgarstek i powiedz: ***You can find your pulse here. Where else can you find your pulse?*** i wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Wysłuchaj odpowiedzi dzieci udzielonych po polsku lub po angielsku. Następnie powiedz: ***You can find your pulse on your neck*** i pokaż na sobie, jak wyczuć puls w środkowej części szyi, lekko z boku, a następnie przy szczęce poniżej ucha. Potem dodaj: ***You can find your pulse on your head*** i pokaż, jak zmierzyć puls, przykładając palce do skroni. Puls można wyczuć także w innych miejscach, m. in. przy łokciu, na stopie czy za kolanem, ale jest to trudniejsze.

- Za pomocą gestów pokazuj poznane na zajęciach czynności związane ze zdrowym stylem życia. Uczniowie nazywają demonstrowane czynności i naśladują twoje gesty.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

CLIL. *A world of healthy living:* ćw. 1–2, s. 49.

CD3 1

Healthy living is easy, (dzieci podskakują w miejscu)
Healthy living is fun. (dzieci wyrzucają ręce do góry w geście radości)
Healthy living is good for you, (dzieci klaszczą)
And for everyone! (dzieci wskazują na wszystkich wokół)

We need to eat well hey, hey, hey. (dzieci udają, że jedzą)
We need to eat well every day. (jw.)

We need to do exercise hey, hey, hey. (dzieci udają, że ćwiczą podnoszenie ciężarów)
We need to do exercise every day. (jw.)

We need to drink water hey, hey, hey. (dzieci udają, że piją wodę)
We need to drink water every day. (jw.)

We need to sleep well hey, hey, hey. (dzieci przechylają głowę na bok, opierając się na dłoniach)
We need to sleep well every day. (jw.)

Healthy living is easy, (dzieci podskakują w miejscu)
Healthy living is fun. (dzieci wyrzucają ręce do góry w geście radości)
Healthy living is good for you, (dzieci klaszczą)
And for everyone! (dzieci wskazują na wszystkich wokół)

CD3 2

1 **Lucy:** *Healthy living is good for everyone. We need to do four things. We need to …*
Bella: *eat well!*

2 **Lucy:** *We need to …*
Colin: *sleep well!*

3 **Lucy:** *We need to …*
Bella: *do exercise!*

4 **Lucy:** *We need to …*
Gary: *drink water!*

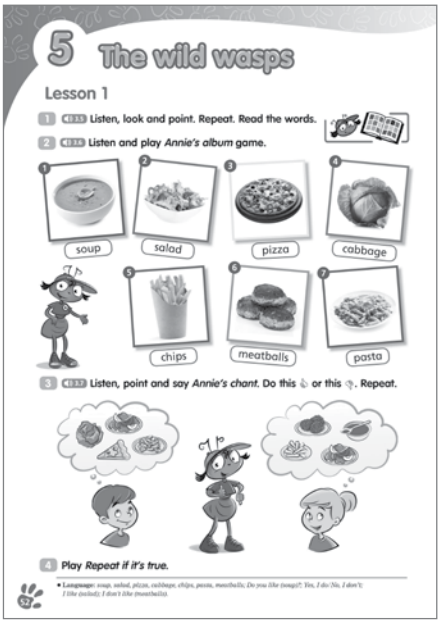
5 The Wild Wasps

Lekcja 1

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie potraw; rozpoznawanie wyrazów; mówienie rymowanki; wyrażanie upodobań i pytanie o upodobania

Główne słownictwo i struktury:
soup, salad, pizza, cabbage, chips, pasta, meatballs; części ciała; *Do you like (soup)?; Yes, I do; No, I don't; I like (salad); I don't like (meatballs).*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karta z wizerunkiem Mrówki Annie; karty wyrazowe z nazwami części ciała; karty z obrazkami potraw (zupa, sałatka, pizza, kapusta, frytki, makaron, kotlety mielone); karty wyrazowe z nazwami potraw (*soup, salad, pizza, cabbage, chips, pasta, meatballs*); *maskotka Mrówka Annie


5 The wild wasps
Lesson 1
1 CD3 5 Listen, look and point. Repeat. Read the words.
2 CD3 6 Listen and play Annie's album game.
soup
salad
pizza
cabbage
chips
meatballs
pasta
3 CD3 7 Listen, point and say Annie's chant. Do this or this . Repeat.
4 Play Repeat if it's true.

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Powiedz: ***Let's listen to a song*** i przyłóż dłoń do ucha. Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci słuchają piosenki i odgrywają jej treść (patrz s. 105.) razem z tobą, naśladując twoje gesty.

- Umieść na tablicy karty wyrazowe z nazwami części ciała. Powiedz: ***Touch your …*** i wskaż dowolną kartę wyrazową. Dzieci odczytują chórem wyraz i wskazują odpowiednią część ciała na sobie. Zwiększaj tempo wydawania poleceń. Zapraszaj ochotników do tablicy, aby przejęli twoją rolę.
- CD2 33 Odtwórz piosenkę *What's the matter?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 85.).

1 Listen, look and point. Repeat. Read the words.

- Umieść na tablicy kartę z wizerunkiem Mrówki Annie. Pokaż karty z obrazkami potraw zwrócone rysunkami do ciebie i powiedz: ***These are Annie's cards***. Wyjaśnij, że kryją one potrawy, które można zjeść w domu lub w restauracji. Narysuj na tablicy duży talerz, powiedz: ***Guess the food*** i wyjaśnij znaczenie polecenia. Dzieci wymieniają nazwy potraw po polsku lub po angielsku. Kiedy podają nazwy potraw z kart, mów: ***Very good, (chips)*** i umieszczaj karty na tablicy, wewnątrz konturów talerza, w takiej kolejności, w jakiej występują w nagraniu. Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenie wyrazów: *salad, chips* i *pasta* (sałatka, frytki i makaron), nie myląc ich z zieloną sałatą, czipsami i pastą do smarowania.
- CD3 5 Powiedz: ***Listen, look and point***. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania i wskazują kolejne karty. Powiedz: ***Repeat***. Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają słowa jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Wskaż pierwszą kartę zawieszoną na tablicy i powiedz: ***I like soup. Yummy!***, masując się się po brzuchu. Zachęć dzieci, aby powtórzyły zdanie i twoje gesty. Wskazuj kolejne karty i poproś dzieci, aby samodzielnie mówiły zdanie: *I like … Yummy!* i odgrywały je za pomocą gestów.
- Pokaż jedną kartę wyrazową z nazwą potrawy i przeczytaj wyraz na głos. Następnie powiedz: ***Read.*** Dzieci odczytują wyraz na głos. Ochotnik umieszcza daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Powtórz zadanie z pozostałymi kartami wyrazowymi.
  *Możesz poprosić dzieci, aby nie używały kart obrazkowych i wyrazowych, a skorzystały z *Książki ucznia* i by w niej wskazywały obrazki i odczytywały odpowiednie podpisy. strona 52

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Czytanie z ruchu warg*. Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

2 Listen and play *Annie's album* game. strona 52

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wymieniaj nazwy kolejnych potraw: ***Find the (meatballs)***, dzieci wskazują je na zdjęciach.
- Wymieniaj nazwy potraw w przypadkowej kolejności i poproś uczniów, aby podawali kolor ramki odpowiadający rysunkom, np. słysząc słowo *cabbage*, uczniowie odnajdują pasujący obrazek i mówią: *green.* Następnie mów kolory ramek, a dzieci podają pasujące do nich nazwy potraw.
- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podnieś kartę z wizerunkiem Mrówki Annie i powiedz: ***Let's play Annie's album game!***.
- CD3 6 Odtwórz nagranie rymowanki i zakreśl palcem koło nad obrazkami znajdującymi się w podręczniku. Na koniec zatrzymaj palec na jednym z obrazków tak, aby uczniowie nie widzieli, na którym. Powiedz: ***I can see a …*** i wybieraj ochotników, aby zgadywali, który obrazek wybrałeś. Jeśli nie zgadną w trzech próbach, podaj w podpowiedzi kolor ramki danego obrazka; cała klasa wypowiada nazwę odpowiedniej potrawy.
- Powtórz zabawę, zachęcając dzieci, aby także zakreślały koło palcem nad obrazkami zamieszczonymi w ich podręczniku. Następnie zapraszaj pojedynczo ochotników na środek klasy, aby przejęli twoją rolę.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Dzieci przyglądają się obrazkom przez 30 sekund, a następnie zamykają książki. Podawaj kolory ramek w przypadkowej kolejności, a uczniowie niech wymieniają z pamięci powiązane z nimi potrawy. Zabawa może być też przeprowadzona w parach, gdzie jedno dziecko trzyma otwartą książkę i wymienia kolory ramek, a drugie podaje z pamięci nazwy odpowiednich potraw. Dzieci mogą także wymieniać potrawy w kolejności, w jakiej te pojawiają się w podręczniku.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu. Jeden ochotnik podaje nazwę wybranej potrawy i inicjuje ruch, który wszyscy będą powtarzać trzykrotnie, np. mówi *chips* i klaszcze raz. Klasa powtarza: *chips* i klaszcze trzy razy. Kolejna osoba w kręgu wymienia inną potrawę i demonstruje inny gest, np. *meatballs* i podskakuje. Reszta dzieci mówi *meatballs* i podskakuje trzy razy. Nazwy potraw mogą się powtarzać, ale gesty nie. Kiedy ostatnia osoba zainicjuje sekwencję, wyraz i gest, wszyscy starają się odtworzyć od końca kolejne słowa i gesty wymienione w pierwszej rundzie.

3 Listen, point and say *Annie's chant*. Do this 👍 or this 👎. Repeat. strona 52

- Zapytaj: ***What food can you see?*** Uczniowie nazywają potrawy ukazane na obrazku w chmurkach.
- CD3 7 Powiedz: ***Listen to Annie's chant and point.*** Dzieci słuchają rymowanki i wskazują na obrazkach odpowiednie potrawy – pierwsza zwrotka odnosi się do pierwszej chmurki, a druga do drugiej. Powtórz zadanie, prosząc dzieci, aby wskazywały obrazki i unosiły kciuk, słysząc: *Yes, I do*, oraz by opuszczały kciuk, słysząc: *No, I don't.* Kiedy dzieci słyszą: *I love …*, podnoszą oba kciuki. Upewnij się, że dzieci pamiętają znaczenie pytań i odpowiedzi poznanych w *Bugs Team 1*.
- Dzieci słuchają rymowanki i odpowiednio reagują. Powtórz zadanie, zatrzymując nagranie po każdym pytaniu. Zachęć dzieci, aby podały odpowiedź z pamięci i pokazały ją za pomocą kciuków. Wznów odtwarzanie nagrania, aby dzieci mogły sprawdzić swoje odpowiedzi.
- Powiedz: ***Say and act out the chant.*** Dzieci mówią całą rymowankę jednocześnie z nagraniem, wskazują obrazki i odpowiednio reagują, unosząc lub opuszczając kciuki.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Dzieci stają przy ławkach. Rozdaj ochotnikom karty obrazkowe z rysunkami potraw. Ochotnicy kolejno zadają ci pytanie o potrawę ukazaną na ich karcie: *Do you like (pizza)?* Cała klasa, odpowiednio układając kciuk, zgaduje, jaka jest twoja prawdziwa odpowiedź. Zdradź swoją odpowiedź, mówiąc, np.: ***Yes, I do.*** Wszyscy, którzy nie odgadli muszą wykonać skłon i dotknąć palców u stóp – w tym celu wydaj polecenie: ***Touch your toes!***

4 Play *Repeat if it's true.* strona 52

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Powiedz: ***Let's play Repeat if it's true*** i przetłumacz nazwę gry na język polski. Powiedz jedno zdanie twierdzące na temat dowolnej potrawy, np.: ***I like cabbage*** i unieś kciuk. Wszystkie dzieci, które też lubią tę potrawę, powtarzają zdanie i gest. Następnie powiedz zdanie przeczące, np.: *I don't like meatballs* i opuść kciuk. Te dzieci, które też nie lubią tej potrawy, powtarzają zdanie i gest. Wyjaśnij, że jeśli zdanie jest dla uczniów nieprawdziwe, np. mówisz: ***I like cabbage***, a oni nie lubią kapusty, powinni siedzieć w milczeniu z założonymi rękami. Kontynuuj zabawę, wymieniając różne potrawy i mówiąc zdania przeczące oraz twierdzące na zmianę. Możesz dodawać nazwy produktów spożywczych znane dzieciom z *Bugs Team 1*: *chicken, yoghurt, ham, carrots, cheese, tomatoes, apples, bananas*. Zaproś ochotnika, aby przejął twoją rolę.
- W małych grupach uczniowie grają w *Repeat if it's true,* na zmianę mówiąc zdania i odpowiednio reagując.

- Powoli wysuwaj zza podręcznika karty obrazkowe przedstawiające potrawy. Kiedy tylko uczniowie dostrzegą po widocznym fragmencie, co to za potrawa, podają jej nazwę. Wtedy odkryj kartę i pokaż ją klasie.
- CD3 4 Powiedz: ***Let's listen to a song***. Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci słuchają piosenki. Zachęć je, aby razem z tobą odegrały treść piosenki (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 5., Lekcja 1.: ćw. 1–2, s. 50.

CD3 3

I'm ready
I've got my pen, (dzieci podnoszą długopisy)
my pencil and my book. (dzieci podnoszą ołówki i książki)
I'm ready for the lesson. (dzieci unoszą ręce w geście zwycięstwa)
Are you ready too? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)

CD3 5

1 *soup*, **2** *salad*, **3** *pizza*, **4** *cabbage*, **5** *chips*, **6** *meatballs*, **7** *pasta*
(szeptem)
1 *soup*, **2** *salad*, **3** *pizza*, **4** *cabbage*, **5** *chips*, **6** *meatballs*, **7** *pasta*
(głośno)
1 *soup*, **2** *salad*, **3** *pizza*, **4** *cabbage*, **5** *chips*, **6** *meatballs*, **7** *pasta*

CD3 6

Annie's album game
What's my word?
One, two, three.
Choose a colour.
What can you see?

CD3 7

Annie's chant
Do you like pizza? (dzieci wskazują potrawę na obrazku)
Yes, I do. (dzieci unoszą kciuk)
Do you like cabbage? (jw.)
No, I don't. (dzieci opuszczają kciuk)
Do you like pasta? (jw.)
Yes, I do. (jw.)
And I love salad too! (dzieci unoszą oba kciuki)

Do you like meatballs? (jw.)
Yes, I do. (jw.)
Do you like chips? (jw.)
No, I don't. (jw.)
Do you like soup? (jw.)
Yes, I do. (j.w.)
And I love salad too!

CD3 4

Wave goodbye
Close your books, pack your bags, (dzieci wskazują książki i tornistry)
clap your hands. (dzieci klaszczą)
Wave goodbye to Bugs Team (dzieci machają zwierzątkom z okładki podręcznika)
and all your friends. (dzieci machają do wszystkich w klasie)

5 The Wild Wasps

Lekcja 2

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie potraw; śpiewanie piosenki; wyrażanie prośby o różne potrawy i udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:
potrawy; *What's on the menu?; There's (soup and salad); Can I have some (chicken), please? Yes, of course.*; *chicken*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karty z obrazkami potraw (zupa, sałatka, pizza, kapusta, frytki, kotlety mielone, makaron, kurczak); karty wyrazowe z nazwami potraw (*soup, salad, pizza, cabbage, chips, pasta, meatballs, chicken)*; *minikarty z obrazkami potraw z *Zeszytu ćwiczeń;* *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

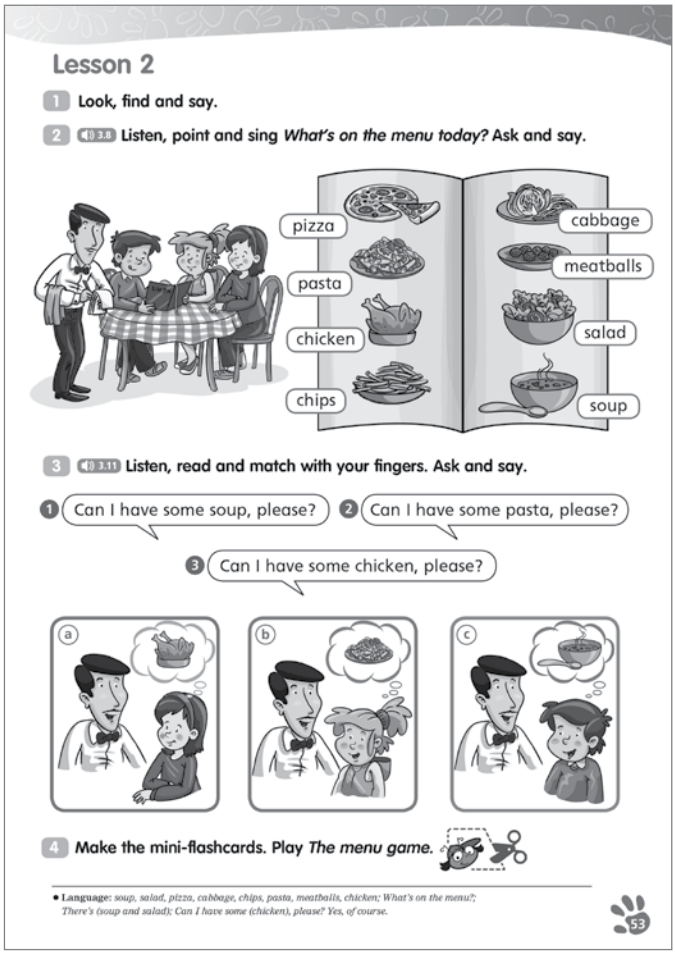
- Umieść na tablicy karty z rysunkami potraw (zwrócone rysunkami do tablicy), ułożone kolumnami, w kolejności od potrawy, którą lubisz najbardziej, do tej, którą lubisz najmniej. Ponumeruj karty, zaczynając od ulubionej przez ciebie potrawy. Wyjaśnij ten układ dzieciom po polsku. Następnie powiedz: ***Guess*** i zachęć dzieci do odgadywania, która potrawa kryje się pod którym numerem, np.: *Number seven is cabbage.* Kiedy uczniowie odgadną prawidłowo, odwracaj kartę na tablicy obrazkiem do klasy. Zachęć ochotnika do ułożenia kart w podobny sposób, a klasa niech odgaduje jego kulinarne wybory.
- CD3 7 Odtwórz rymowankę *Annie's chant.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

1 Look, find and say. strona 53

- Podnieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż postacie na obrazku po lewej i powiedz: ***They're in a restaurant. This is a waiter. The boy has got a menu.*** Sprawdź zrozumienie przez uczniów treści wypowiedzi. Poproś uczniów, aby po polsku wyjaśnili, co to jest *menu.* Wskaż menu na obrazku po prawej i powiedz: ***This is the menu***. Zapytaj: ***What food can you see?*** Dzieci nazywają potrawy ukazane na ilustracji. Uwaga – do kluczowego zestawu słownictwa dodane jest słowo *chicken,* poznane w *Bugs Team 1.*
- Powiedz: ***Look, find and say.*** Wymieniaj potrawy z menu w przypadkowej kolejności, np.: ***Find chips.*** Dzieci szukają na obrazku odpowiedniej potrawy, wskazują ją i powtarzają jej nazwę, np.: *Chips!*
- W parach uczniowie na zmianę mówią: *Find (chicken)* i wskazują odpowiednie potrawy w menu.

2 Listen, point and sing *What's on the menu today?* Ask and say. strona 53

- Wskaż postacie na obrazku po lewej i zadaj pytania: ***Where are they?*** *(in a restaurant)* ***What's this in the boy's hands?*** *(a menu)* Dzieci udzielają odpowiedzi.



- CD3 8 Powiedz: ***Ding-dong.*** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: ***Listen to the What's on the menu today? song.*** Wyjaśnij tytuł piosenki. Powiedz: ***Point to the food.*** Odtwórz nagranie, a dzieci niech wskazują na obrazku potrawy, o których mowa w piosence. Upewnij się, że dzieci rozumieją treść dialogu: *Can I have some (soup), please? Yes, of course. Right away.*
- Powiedz: ***Sing What's on the menu today?*** Odtwarzaj nagranie piosenki etapami, zgodnie z techniką *Nauki piosenek krok po kroku* (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść. W tym celu umieść karty z obrazkami potraw na tablicy.
- Pokaż kolejno rysunki potraw wymienionych w zwrotkach piosenki. Zachęć dzieci do powtórzenia pytań i odpowiedzi z piosenki, np.: ***Can I have some soup, please? Yes, of course. Right away.***
- W parach uczniowie na zmianę zadają pytania o potrawy z piosenki: *Can I have some …, please?* oraz o pozostałe menu pokazane na obrazku i udzielają odpowiedzi: *Yes, of course. Right away*. Przećwicz próbny dialog z ochotnikiem.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Odtwórz nagranie karaoke piosenki *What's on the menu today?* Dzieci śpiewają dodatkowe zwrotki, w których padają nazwy potraw pokazywanych przez ciebie nakartach obrazkowych: *cabbage, pizza, chips, salad, meatballs.*

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu. Zachęć ochotnika, aby poprosił osobę stojącą obok o wybraną potrawę, np.: *Can I have some pizza, please?* Ta osoba odpowiada: *Yes, of course. Right away* i udaje, że ostrożnie podaje rękami dużą pizzę. Następnie osoba podająca pizzę, odwraca się do kolejnego ucznia

i powtarza prośbę, którą wcześniej usłyszała. Nowy uczeń odpowiada i udaje, że podaje daną potrawę. Gra jest kontynuowana w szybkim tempie, aż wszyscy zadadzą sobie to samo pytanie i "przekażą potrawę". Powtórz zabawę z innymi potrawami. W licznej klasie ustaw dzieci w małe kręgi lub angażuj uczniów do poproszenia o kolejne potrawy, gdy jeszcze poprzednia potrawa jest podawana w dalszej części kręgu.

3 Listen, read and match with your fingers. Ask and say. strona 53

- Wskaż postacie na obrazkach. Zapytaj: ***Where are they?*** *(in a restaurant)* ***Who's this?*** *(a waiter)* ***What food can you see?*** *(chicken, pasta, soup).*
- CD3 11 Powiedz: ***Listen, read and match with your fingers,*** wskazując dymki ze zdaniami oraz obrazki. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym dialogu. Uczniowie łączą palcami pytania w dymkach z właściwymi obrazkami (1 *c*, 2 *b*, 3 *a*). Odtwórz nagranie ponownie, robiąc przerwy i zachęcając dzieci do powtórzenia pytań i odpowiedzi.
- Podziel klasę na dwie grupy. Jedna mówi prośby z dymków, a druga udziela odpowiedzi. Grupie proszącej podpowiadaj nazwy potraw, także tych spoza obrazków pokazanych w zadaniu, np. ***chips.*** Grupa ta zadaje pytania uczniom z drugiej grupy: *Can I have some chips, please* i słucha odpowiedzi. Po kilku pytaniach grupy zamieniają się rolami.
- W parach uczniowie na zmianę proszą o różne potrawy i udzielają odpowiedzi.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Rozłóż karty z obrazkami lub nazwami potraw w różnych miejscach klasy. Wywołuj różne osoby i proś je o wybrane potrawy, np. ***Wojtek. Can I have some chicken, please?*** Poproszone dzieci szukają właściwej karty i przynoszą ją tobie, mówiąc: *Yes, of course.* Ochotnicy przejmują twoją rolę.

4 Make the mini-flashcards. Play *The menu game.*

- Pokaż gotowe minikarty z obrazkami potraw. Powiedz: ***Let's make the mini-flashcards.*** Poproś uczniów, aby wyjęli szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń,* i pomóż im w wycinaniu go.
  Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają osiem kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują po jednej potrawie z obrazka zad. 2.
- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel uczniów na pary i powiedz im, że każdy powinien wybrać cztery dowolne karty i, nie ujawniając rysunków, powinien ułożyć je w wachlarz. Pierwszy uczeń zadaje pytanie o dowolną potrawę, np.: *Can I have some pizza, please?* Jeśli druga osoba trzyma wśród swoich wybranych czterech kart kartę z daną potrawą, to oddaje tę kartę i mówi: *Yes, of course.* Jeśli nie ma tej karty, mówi: *No, sorry.* Po trzech pytaniach uczniowie zamieniają się rolami. Runda kończy się, kiedy każdy z uczniów zada po trzy pytania. Rundę wygrywa osoba z większą liczbą odebranych koledze lub koleżance kart. Dzieci rozgrywają kilka rund. Przed rozpoczęciem zademonstruj zasady gry z ochotnikiem.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Grę planszową.* Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

- Trzymaj karty z obrazkami potraw (obrazkami zwrócone do ciebie) rozłożone w wachlarz. Zapytaj: ***What's on the menu today?*** Dzieci wymieniają z pamięci wszystkie potrawy z kart. Kiedy dzieci wymieniają nazwę danej potrawy, ty pokazuj właściwą kartę.
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 5., Lekcja 2.: ćw. 1–2, s. 51.

CD3 8 CD3 9 - guided CD3 10 - karaoke

What's on the menu today?
What's on the menu today? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)
Soup, salad, pizza, pasta, meatballs, chicken, cabbage and chips! Hurray! (dzieci wskazują odpowiednie karty obrazkowe z potrawami i wyrzucają ręce do góry w geście radości)

I'm hungry today. (dzieci masują się po brzuchu)
Can I have some soup, please? (dzieci wskazują właściwą kartę obrazkową)
Yes, of course. Right away. (dzieci kłaniają się)

I'm hungry today. (jw.)
Can I have some pasta, please? (jw.)
Yes, of course. Right away. (jw.)

I'm hungry today? (jw.)
Can I have some chicken, please? (jw.)
Yes, of course. Right away. (jw.)

What's on the menu today? (jw.)
Soup, salad, pizza, pasta, meatballs, chicken, cabbage and chips! Hurray! (jw.)

CD3 11

1
Boy: *Can I have some soup, please?*
Waiter: *Yes, of course. Right away.*
2
Girl: *Can I have some pasta, please?*
Waiter: *Yes, of course. Right away.*
3
Girl: *Can I have some chicken, please?*
Waiter: *Yes, of course. Right away.*

5 The Wild Wasps

Lekcja 3

Cele:
słuchanie historyjki; zamawianie jedzenia w restauracji; podawanie jedzenia i dziękowanie; ocenianie historyjki

Główne słownictwo i struktury:
potrawy; *Can I have some (chicken)? Yes, of course, Here you are; Thank you;* liczby 1–20.

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karty z obrazkami potraw; karty obrazkowe do historyjki 5.; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

- Rozdaj w sekrecie ośmiorgu uczniom karty z rysunkami potraw i poproś, aby wstali. Pozostałe dzieci zgłaszają się i zadają pytania wybranym przez siebie osobom, próbując zgadnąć, jaką kartę one trzymają, np.: *Marta. Can I have some (meatballs), please?* Jeśli zgadną, dziecko trzymające kartę odpowiada: *Yes, of course,* pokazuje swoją kartę i siada. Jeśli nie zgadną, uczeń trzymający kartę mówi: *No, sorry.*
- CD3 8 Odtwórz piosenkę *What's on the menu today?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 107.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Kontury.* Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

1 Listen to the story. Point. strony 54-55

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz: ***Three, two, one.*** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Poproś dzieci, aby usiadły w kręgu i pokaż kartę 1. do historyjki 5. lub poproś uczniów, aby otworzyli podręczniki. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż w podręczniku obrazek 1.
- Powiedz: ***This is the Bugs Team. The Bugs are reading a newspaper. In the picture, there are wasps.*** Pokaż treść wypowiedzi za pomocą gestów i upewnij się, że uczniowie rozpoznają gatunek owadów ukazanych na obrazku w gazecie. Wyjaśnij znaczenie słów *Wild Wasps.*
- Zapytaj: ***Are the Bugs happy?*** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci. Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: ***Guess what happens in the story.*** Dzieci odgadują po polsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- CD3 12 Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz nagranie i powiedz uczniom, że podczas słuchania powinni wskazywać odpowiednie obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki i zadawaj uczniom pytania oraz proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów (lub po polsku, jeśli to konieczne).

Przykładowe pytania/zdania:

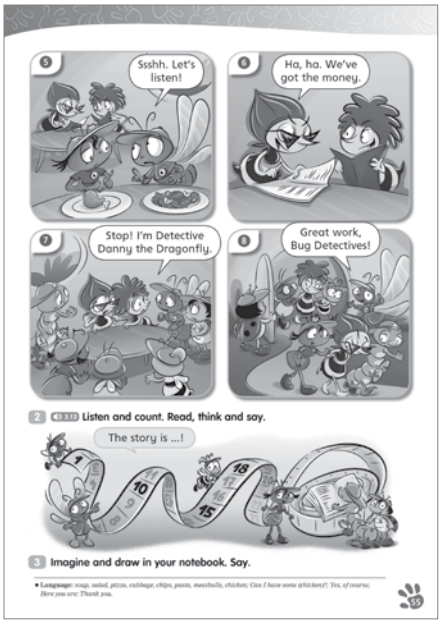
1 ***Are the Wild Wasps bank robbers?*** *(yes)* ***Are they dangerous?*** *(yes)* ***Who wants to find the Wild Wasps?*** *(Annie)* ***Who says 'Let's have lunch'?*** *(Danny)*
2 ***Do the Bugs go to the Bug Bistro?*** *(yes)* ***Who asks 'Are you ready to order?'*** *(the waiter)* ***Danny says 'Can I have some soup and*** *(salad),* ***please?' Lucy says 'Can I*** *(have some)* ***meatballs and*** *(cabbage),* ***please?' Bella says 'Can I have some chicken and*** *(chips),* ***please?'***
3 ***Who wants pasta and salad?*** *(Colin)* ***Gary says 'Can I have some soup and*** *(pizza),* ***please' Annie says '***(Can I have some) ***chicken and cabbage****,(please)****?' The waiter says 'Yes, of course.*** *(Right away)****.'***
4 ***Who brings the food?*** *(the waiter)* ***He says 'Here*** *(you are)****.' Colin says 'Mmm*** *(Thank you)****.'***
5 ***Who is in the Bug Bistro?*** *(The Wild Wasps)* ***Are they in disguise?*** *(yes)*
6 ***One Wild Wasp says 'We've got the*** *(money)****.' Are the wasps rich?*** *(yes)*
7 ***Who says 'Stop'?*** *(Danny)* ***Are the Wasps under arrest?*** *(yes)* ***Are the Wasps happy?*** *(no)*
8 ***Are the Bugs happy?*** *(yes)* ***Have they got the Wild Wasps?*** *(yes)*

***DODATKOWY POMYSŁ**

Umieść na tablicy karty obrazkowe 2. i 3. do historyjki. Odtwórz nagranie do tych obrazków, zatrzymując je po każdym zamówieniu, np. *Can I have some soup and salad, please?* Uczniowie zgłaszają się, jeśli zamówiliby w restauracji podobne potrawy.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają obok ławek. Pokaż ochotnikowi karty z obrazkami potraw zwrócone obrazkami do ciebie i powiedz: ***Choose the food.*** Ochotnik losuje kartę, np. z obrazkiem makaronu i pokazuje ją całej klasie. Powiedz: ***Let's make some (pasta).*** Wyjaśnij, że dzieci będą pokazywać przygotowanie danego dania za pomocą gestów. Pokazuj gesty, a dzieci je naśladują. Możesz dodać do nich instrukcje, np. ***Open the packet. Put the pasta in the pot*** itd. Następnie uczniowie pracują w grupach. Jedno z dzieci w grupie wybiera danie, mówi, np.: ***Let's make some chips*** i pokazuje jego wykonanie za pomocą gestów, a reszta członków grupy naśladuje jego ruchy.



2 Listen and count. Read, think and say. strona 55

- CD3 13 Powiedz: ***Listen and count.*** Zachęć dzieci, aby wspólnie liczyły od 1 do 20 w rytmie wyznaczonym w nagraniu przez werbel oraz by dopowiedziały zdania, które pojawiły się w nagraniu do tego zadania w rozdziałach 1–3: *The story is OK/great/fantastic.*
- Zapytaj: ***Do you like the story?*** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak bardzo podoba im się historyjka. Wypowiadaj z odpowiednim natężeniem emocji kolejne zdania: ***The story is OK/great/ fantastic.*** Dzieci, które mają podobne zdanie, powtarzają je.

3 Imagine and draw in your notebook. Say.

- Powiedz: ***Imagine and draw in your notebook your own bug bank robbers***. Wyjaśnij, że każde dziecko ma za zadanie wymyślić innego owada, który będzie rabusiem, podobnie jak osy w historyjce, narysować go i pokolorować.
- Po upływie wyznaczonego czasu ochotnicy opisują rysunek, np: *This is Wild Beetle. It's a bank robber.*
- W parach lub małych grupach dzieci pokazują narysowane przez siebie postacie i opisują je.

***DODATKOWY POMYSŁ**

W parach lub małych grupach uczniowie wykonują dodatkowy rysunek do historyjki, pokazujący, co dzikie pszczoły zamawiają w restauracji. Następnie, na podstawie tego obrazka, uczniowie przygotowują scenkę z bohaterami historyjki przedstawionej na obrazku i odgrywają ją, np.: *Waiter: Are you ready to order? Wild Wasp 1: Yes. Can I have some salad and chips, please? Waiter: Yes, of course. Right away.*

- Poproś, aby uczniowie spróbowali zgadnąć, na podstawie zamówień złożonych przez postacie występujące w historyjce, jakie jest pełne menu The Bug Bistro. Dzieci podają odpowiedzi, wspomagając się obrazkami z podręcznika (wszystkie potrawy przedstawione na kartach obrazkowych).
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 5., Lekcja 3.: ćw. 1–2, s. 52.

CD3 12 CD3 14

Obrazek 1.
Colin: *Look! They're the Wild Wasps!*
Lucy: *They're bank robbers!*
Gary: *They're clever ...*
Bella: *... and dangerous.*
Annie: *How can we find them?*
Danny: *Mmm. Let's have lunch and think.*

Obrazek 2.
Narrator: *The Bugs go to the new Bug Bistro.*
Danny: *Mmm. What's on the menu today?*
Waiter: *Are you ready to order?*
Danny: *Yes. Can I have some soup and salad, please?*
Lucy: *Can I have some* ***meatballs and cabbage, please?***
Bella: *Can I have some* ***chicken and chips, please?***
Waiter: *Yes, of course.*

Obrazek 3.
Colin: *Can I have some pasta and salad, please?*
Gary: ***Can I have some soup*** *and pizza, please?*
Annie: ***Can I have some chicken*** *and cabbage, please?*
Waiter: *Yes,* ***of course****. Right away.*

Obrazek 4.
Waiter: *Here you are! Soup and* ***salad*** *..., meatballs and* ***cabbage*** *..., chicken and* ***chips*** *..., pasta and* ***salad*** *..., soup and* ***pizza*** *..., chicken and* ***cabbage****.*
Colin: *Mmm.* ***Thank you!***
Annie: *It looks delicious!*

Obrazek 5.
Danny: *Look! I think they're the* ***Wild Wasps.***
Annie: *Oh, yes. They're in disguise!*
Danny: *Ssshh. Let's listen!*

Obrazek 6.
Wild Wasp 1: *Ha, ha. We've got* ***the money****.*
Wild Wasp 2: *Ha, ha. Yes, we're rich.*

Obrazek 7.
Danny: *Stop! I'm Detective* ***Danny the Dragonfly****. You're under arrest.*
Wild Wasps: *Oh, no!*

Obrazek 8.
Annie: *Hurray! We've got the* ***Wild Wasps!***
Colin: *Well done, Detective Danny!*
Danny: *Great work, Bug Detectives!*
Everyone: *Hurray!*

CD3 13

One, two, three ... The story is ...

5 The Wild Wasps

Lekcja 4

Cele:
słuchanie historyjki; zamawianie jedzenia w restauracji; podawanie jedzenia i dziękowanie; śpiewanie piosenki; ćwiczenie wymowy głoski /w/

Główne słownictwo i struktury:
potrawy; *Can I have some (soup), please?, Here you are, Thank you.*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karty z obrazkami potraw; karty obrazkowe do historyjki 5.; *karty wyrazowe z nazwami potraw; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

- Zapytaj: ***Do you remember The Wild Wasps story? What food do the Bugs order in the Bug Bistro?*** Uczniowie podają nazwy wszystkich potraw przedstawionych na kartach obrazkowych.
- CD3 8 Odtwórz piosenkę *What's on the menu today?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 107.).

1 Listen and say the missing words.

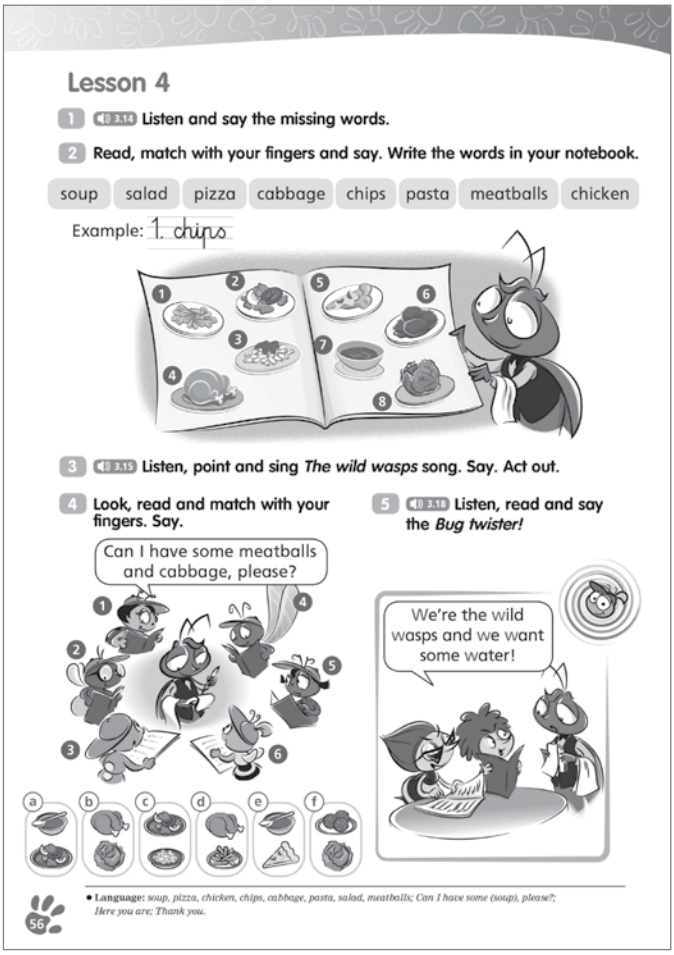
- Powiedz: ***Think about The Wild Wasps story.*** Zaproś ośmioro ochotników na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś pozostałych uczniów, aby pomogli ochotnikom ustawić się w takiej kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie wołają np.: *Patryk – one, Kalina – six.* Umieść karty na tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsca.
- Powiedz: ***Listen to the story and say the missing words.*** Wyjaśnij po polsku, że w nagraniu historyjki brakuje niektórych słów. Zadaniem dzieci jest śledzić historyjkę na kartach lub w podręczniku i podawać brakujące słowa, kiedy tylko usłyszą sygnał.
- CD3 14 Odtwórz nagranie. Dzieci podają brakujące słowa. W nagraniu sygnały dźwiękowe i pauzy są przed brakującymi słowami. Zatrzymuj nagranie po sygnale dźwiękowym, aby dać dzieciom czas na wypowiedzenie brakujących słów (patrz słowa zapisane pogrubioną czcionką w scenariuszu nagrania na s. 109.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Odczytuj kwestie z historyjki w przypadkowej kolejności. Dzieci mówią, która postać wypowiada w historyjce daną kwestię.

2 Read, match with your fingers and say. Write the words in your notebook. strona 56

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.



- Wskaż obrazek i zapytaj: ***Who's this?*** *(the waiter),* ***What's this?*** *(the menu).* Powiedz: ***Read and match with your fingers*** i pokaż, że dzieci powinny połączyć palcami każdy wyraz z rysunkiem potrawy oznaczonym na obrazku cyframi 1–8. Wskaż na obrazku pierwszą potrawę i zachęć dzieci, aby połączyły ją palcami z właściwym wyrazem oraz go odczytały. Dzieci wykonują resztę zadania samodzielnie.
- Sprawdź odpowiedzi, wskazując kolejne wyrazy, prosząc o odczytanie ich i pytając: ***What number is the (pasta)?*** Dzieci odpowiadają na pytania.
- Powiedz: ***Write the words in your notebook*** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Podkreśl, że powinny w zeszycie zapisywać odpowiedzi w kolejności występowania rysunków, a nie wyrazów. Sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's number (1)?*** (1 *chips*, 2 *salad*, 3 *pasta*, 4 *chicken*, 5 *pizza*, 6 *meatballs*, 7 *soup*, 8 *cabbage*)
- W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę wymieniają nazwy wybranych potraw lub podają ich numery, np.: *soup/number 7,* a pozostałe osoby łączą palcami wyrazy z obrazkami potraw i odpowiadają, np. *number 4/chicken.*

ZADANIE RUCHOWE

Rozdaj w tajemnicy karty obrazkowe i wyrazowe różnym uczniom, tak aby każdy miał jedną kartę. W większej klasie podziel uczniów na pary i wręcz każdej parze jedną kartę. Uczniowie chodzą po klasie, pytając napotkane osoby o tę samą potrawę, którą mają na swojej karcie, np.: *Can I have some pizza, please?* Napotkana osoba mówi: *No, sorry,* jeśli nie ma pasującej karty wyrazowej lub obrazkowej. Jeśli ma pasującą kartę, mówi: *Yes, of course* i stają razem. Kiedy wszyscy stoją w parach lub czteroosobowych grupach, każda para lub grupa "odgrywa swoje danie" tylko za pomocą gestów, np. udaje, że kroi pizzę i unosi kawałek pizzy do ust. Pozostali uczniowie zgadują, co to za potrawa.

3 Listen, point and sing *The Wild Wasps* song. Say. Act out. strona 56

- CD3 15 Powiedz: ***Ding-dong.*** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Wskaż w zad. 4. obrazki przedstawiające potrawy. Powiedz: ***Listen to The Wild Wasps song and point.*** Odtwórz nagranie. Dzieci odnajdują pasujące do zamówień obrazki a–f i wskazują je. Zatrzymuj nagranie po każdej linijce z zamówieniem i pytaj o oznaczenie pasującego obrazka (*meatballs and cabbage f, chicken and chips d, soup and salad a, salad and pasta c, soup and pizza e, chicken and cabbage b*).
- Następnie powiedz: ***Listen and sing.*** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką *Nauki piosenek krok po kroku* (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść. Do odegrania piosenki potrzebne są karty z obrazkami potraw przypięte do tablicy. Upewnij się, że uczniowie pamiętają z historyjki znaczenie słów *in disguise*.
- Odtwórz piosenkę, zatrzymując ją po słowach: *Can I have some meatballs and cabbage? Zapytaj:* ***Who says it in the song?*** Dzieci odpowiadają: *Lucy*. Umieść karty z rysunkami odpowiednich potraw na tablicy i poproś dwoje ochotników o odegranie scenki między Lucy a kelnerem: *Can I have some meatballs and cabbage, please?/Yes, of course*. Kontynuuj w podobny sposób z pozostałymi zamówieniami z piosenki.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel klasę na pary. W każdej parze jeden uczeń jest klientem restauracji, a drugi kelnerem. Zachęć uczniów, aby odegrali scenkę w restauracji. Odegraj przykładową scenkę z ochotnikiem: *Customer: Can I have ..., please? Waiter: Yes, of course. Here you are. Customer: Thank you.* Uczniowie mogą udawać, że podręcznik jest menu, mogą także zamawiać potrawy, które nie pojawiły się w podręczniku. Po każdej scence uczniowie zamieniają się rolami.

4 Look, read and match with your fingers. Say. strona 56

- Wskaż pierwszą postać – Lucy i poproś ochotnika o odczytanie wypowiadanego przez nią zdania. Zachęć klasę do odnalezienia obrazka pasującego do zdania w dymku, jak również do połączenia ich dwoma palcami i podania odpowiedzi: *Here you are.* Sprawdź, czy dzieci prawidłowo połączyły obrazki i zdania, prosząc je o podanie oznaczenia obrazka (1 *f*). Poproś uczniów, aby samodzielnie zastanowili się nad tym, co zamawiała każda postać występująca w historyjce i w piosence. Jeśli to konieczne, odtwórz nagranie piosenki ponownie, aby uczniowie mogli przypomnieć sobie dzięki głosom postaci w nagraniu, kto zamawiał poszczególne dania. Następnie sprawdź odpowiedzi, prosząc ochotników o składanie zamówień w imieniu kolejnych postaci z obrazka, a resztę klasy o podawanie pasującego oznaczenia obrazka (1 *f*, 2 *e*, 3 *c*, 4 *a*, 5 *b*, 6 *d*).
- W parach uczniowie na zmianę składają zamówienia postaci 1–6, wskazują pasujące obrazki a–f oraz udzielają odpowiedzi kelnera i mu dziękują. Przeprowadź przykładowy dialog z ochotnikiem.

5 Listen, read and say the *Bug twister!*

- Powiedz: ***One, two, three. Listen to me***. Wskaż obrazek i zapytaj: ***What can you see?*** *(the Wild Wasps, the waiter)* Zademonstruj, jak się wymawia głoskę /w/ – w słowie *wasps* i jako osobny dźwięk. Powiedz: ***Repeat.*** Dzieci powtarzają głoskę i słowo. Pokaż dzieciom, że w wyrazie ta głoska jest zapisana literą *w,* jak zaznaczono na czerwono w zdaniu zapisanym na obrazku.
- CD3 18 Powiedz: ***Listen and read the Bug twister! Point*** i wyjaśnij, że dzieci usłyszą zdanie z głoską /w/, a potem powinny wskazać odpowiednią postać lub postacie, które ją wypowiadają (dzikie osy). Odtwórz nagranie.
- Powiedz: ***Say the Bug twister!*** Dzieci powtarzają zdanie jednocześnie z nagraniem.
- W parach uczniowie na zmianę odczytują zdanie napisane w dymku, zwracając uwagę na prawidłową wymowę głoski /w/. Druga osoba, jeśli to konieczne, pomaga w odczytaniu zdania. Podkreśl, że sposób złożenia zamówienia przez osy jest nieuprzejmy i poproś dzieci, aby go zmieniły (*Can we have some water, please?*).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Niepasujący wyraz.* Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

- Naszkicuj jedną z potraw na tablicy. Uczniowie zgadują, co narysowałeś i z pamięci podają, która postać lub postacie z historyjki zamawiały tę potrawę.
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 5., Lekcja 4.: ćw. 1–2, s. 53.; *Work-out*: ćw. 1., s. 59.

CD3 15 CD3 16 - guided CD3 17 - karaoke

The Wild Wasps

Look at the Wild Wasps. (dzieci machają skrzydełkami, robiąc groźną minę)
They're in disguise. (dzieci udają, że poprawiają peruki)
Here are the Bugs. (dzieci przybijają piątkę z osobami obok)
Surprise, surprise! (dzieci zakrywają usta w geście zdziwienia)

Can I have some meatballs and cabbage, please? (dzieci wskazują odpowiednie karty obrazkowe)
Can I have some chicken and chips, please? (jw.)
Can I have some soup and salad, please? (jw.)
Yes, of course, of course, of course. (dzieci potakują)

Can I have some salad and pasta, please? (jw.)
Can I have some soup and pizza, please? (jw.)
Can I have some chicken and cabbage, please? (jw.)
Yes, of course, of course, of course. (jw.)

Look at the Wild Wasps. (jw.)
They're in disguise. (jw.)
Here are the Bugs. (jw.)
Surprise, surprise! (jw.)

CD3 18

We're the Wild Wasps and we want some water. (x3)

5 The Wild Wasps

Lekcja 5

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie posiłków; opisywanie, co jemy na dany posiłek; mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:
potrawy; *breakfast, lunch, tea, dinner, snack*; *I eat (eggs) for (breakfast)*; ◯ *yogurt, apple, banana*

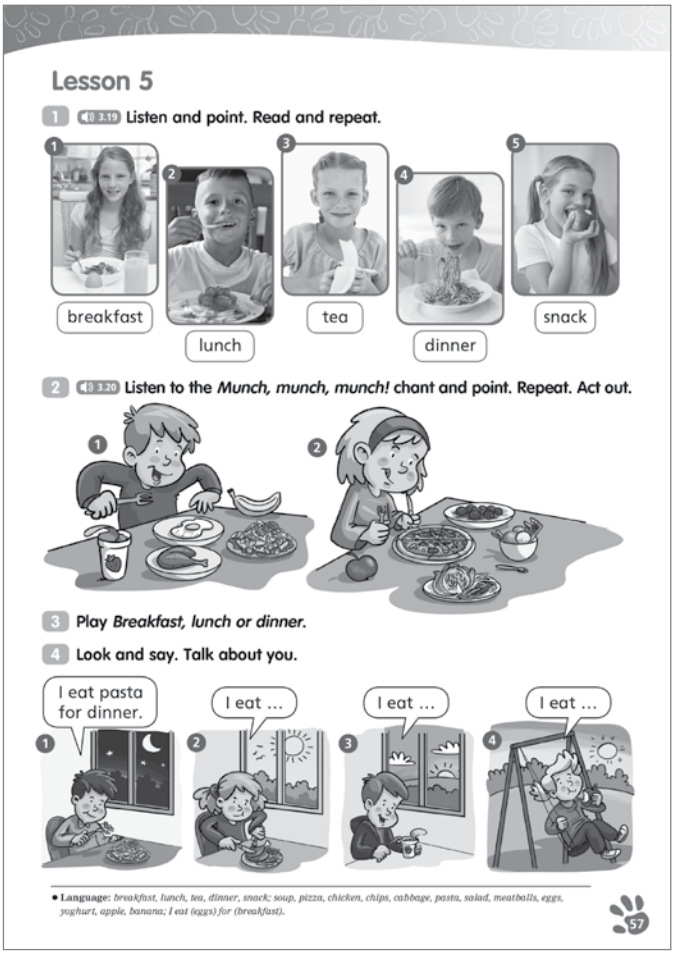
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karty z obrazkami potraw i posiłków (śniadanie, obiad, podwieczorek, obiadokolacja, przekąska); karty wyrazowe z nazwami potraw i posiłków (*breakfast, lunch, tea, dinner, snack*); *miękka piłka; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

- Zapytaj: ***Who remembers the Bug twister!?*** i rozejrzyj się po klasie. Dzieci zgłaszają się i wspólnie mówią zdanie z ostatniej lekcji. Następnie poproś uczniów, aby powiedzieli uprzejmiejszą wersję tego zdania: *Can we have some water, please?*
- Wszyscy wstają. Rozdaj w tajemnicy pasujące do siebie karty obrazkowe i wyrazowe z nazwami potraw, po jednej na ucznia. Uczniowie zapamiętują potrawę ukazaną na swojej karcie i odkładają kartę na ławkę. Rzuć miękką piłką do ucznia, który pyta całą klasę o potrawę na swojej karcie: *Can I have some (salad), please?* Osoba trzymająca pasującą kartę obrazkową lub wyrazową mówi: *Yes, of course. Here you are!* i siada. Ochotnik zadający wcześniej pytanie rzuca piłką do innej stojącej osoby, a sam siada. Uczeń, który złapał piłkę, zadaje pytanie o danie znajdujące się na jego karcie, itd. Zakończ zabawę, kiedy wszyscy uczniowie siedzą. Jeśli w klasie jest więcej dzieci niż kart, podziel uczniów na dwie grupy i przeprowadź dwie rundy gry.
- CD3 15 Odtwórz piosenkę *The wild wasps.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 111.).

1 Listen and point. Read and repeat. strona 57

- Pokaż dzieciom karty z obrazkami posiłków, mówiąc: ***Meals.*** Pokazuj karty pojedynczo i mów angielską nazwę każdego posiłku oraz jej polski odpowiednik. Wyjaśnij, że w Wielkiej Brytanii *lunch* to obiad jedzony np. w szkole wczesnym popołudniem, a *dinner* to obiadokolacja spożywana późnym popołudniem. Porozmawiaj z uczniami po polsku o tym, jak polskie posiłki różnią się od brytyjskich pod względem godzin i tego, czy w ich trakcie podaje się dania na ciepło, czy nie. Wyjaśnij także, że słowo: *tea,* które uczniowie mogą znać jako: *herbata* oznacza także podwieczorek, a: *snack* to przekąska jedzona o różnych porach dnia.
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- CD3 19 Powiedz: ***Listen and point.*** Uczniowie słuchają nagrania i wskazują zdjęcia w takiej kolejności, w jakiej występują w nagraniu.



- Powiedz: ***Listen, read and repeat.*** Zachęć uczniów, aby zwrócili uwagę na nazwy posiłków widniejące pod zdjęciami i aby powtarzali słowa usłyszane w nagraniu. Odtwórz nagranie ponownie.
- Pokazuj karty wyrazowe z nazwami posiłków w przypadkowej kolejności. Uczniowie odczytują wyrazy, a ochotnicy przypinają je pod właściwymi kartami obrazkowymi umieszczonymi na tablicy.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Poproś dzieci, aby kolejno odliczyły po angielsku od jeden do pięciu i zapamiętały swoją liczbę. Następnie uczniowie rozpraszają się po klasie. Powiedz: ***If you're number one, your word is 'lunch', if you're number two, your word is 'breakfast'*** itp., przydzielając każdej liczbie inny posiłek. Uczniowie zapamiętują swój posiłek, nikomu go nie podając. Następnie chodzą po klasie, wypowiadając swoje słowo bezgłośnie i obserwując ruch warg pozostałych uczniów. Próbują znaleźć osoby z identycznym słowem i połączyć się w grupy. Kiedy wszystkie grupy się połączą, kolejno podają swoje słowa.

2 Listen to the Munch, munch, munch! chant and point. Repeat. Act out. strona 57

- Wskaż kolejno potrawy narysowane na obrazkach 1–2, pytając: ***What's this?*** Uczniowie odpowiadają, przypominając także nazwy potraw i produktów poznane w *Bugs Team 1.* Jeśli to konieczne, przypomnij dzieciom nazwy wszystkich potraw i produktów. Następnie ponownie wskaż potrawy i zachęć uczniów, aby spróbowali zgadnąć, na jakie posiłki dzieci przedstawione na obrazkach spożywają każdą z potraw. Wysłuchaj przypuszczeń uczniów i wyjaśnij, że sprawdzą swoje odpowiedzi, słuchając rymowanki.

- CD3 20 Powiedz: ***Listen to the chant and point.*** Dzieci słuchają rymowanki, wskazują odpowiednie potrawy lub produkty oraz sprawdzają swoje przypuszczenia. Odtwórz nagranie ponownie i sprawdź odpowiedzi, wymieniając potrawy z obrazków, np. ***banana***, a dzieci podają pasujący posiłek, zgodnie z treścią rymowanki. Wyjaśnij znaczenie słowa: *munch – chrupać*.
- Powiedz: ***Listen, repeat and act out.*** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania i odgrywają ich treść, naśladując twoje gesty. Odtwórz nagranie po raz trzeci, a dzieci niech powiedzą rymowankę i odegrają ją.
- Porozmawiaj z uczniami po polsku, która z postaci ukazanych w rymowance i na obrazku je nietypowe potrawy na różne posiłki. Zapytaj uczniów, który sposób żywienia wolą, chłopca z pierwszej zwrotki i obrazka 1. czy dziewczynki z drugiej zwrotki i obrazka 2.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi we *Muzyczne karty.* Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

ZADANIE RUCHOWE

Rozmieść wszystkie karty z rysunkami posiłków w różnych miejscach na tablicy. Podziel klasę na dwie drużyny. Drużyny ustawiają się w dwóch rzędach, uczeń za uczniem, twarzą do tablicy. Pierwsze osoby w obu rzędach powinny stać ok. 2 metrów od tablicy. Wręcz pierwszemu dziecku w jednej drużynie miękką piłkę i powiedz nazwę potrawy, np. *meatballs.* Uczeń wybiera, na który posiłek je to danie i mówi odpowiednie zdanie, np.: *I eat meatballs for lunch* oraz stara się rzucić piłką w kartę przedstawiającą odpowiedni posiłek. Jeśli piłka dotknie właściwej karty, drużyna zdobywa punkt. Uczeń następnie idzie na koniec kolejki, a kolej przypada na drugą drużynę. Kontynuuj zadanie, aż któraś z drużyn jako pierwsza zdobędzie np. 5 punktów i zwycięży.

3 Play *Breakfast, lunch or dinner.* strona 57

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Przypnij karty wyrazowe: *breakfast, lunch* i *dinner* do trzech różnych ścian w klasie. Wskazuj karty, a uczniowie niech odczytują słowa.
- Wybierz jedną z potraw, której angielską nazwę dzieci znają, i powiedz, np.: ***I eat chicken***. Uczniowie zastanawiają się, na który posiłek zazwyczaj jedzą tę potrawę, wskazują odpowiednią ścianę i wykrzykują, np.: *dinner!* Jeśli jedzą wymienione danie na dwa różne posiłki, wskazują dwie ściany, każdą inną ręką, i głośno mówią, np.: *Lunch and dinner!* Kontynuuj zabawę, wymieniając różne potrawy. Następnie ochotnicy przejmują twoją rolę. Możesz rozdać im karty z obrazkami potraw, aby o nie pytali pozostałych uczniów.
- Uczniowie mogą kontynuować grę w parach, na zmianę mówiąc zdania i odpowiednio reagując.

4 Look and say. Talk about you. strona 57

- Wskaż posiłki na obrazkach 1–4 i zapytaj: ***What meal is it?*** Uczniowie przyglądają się szczegółom rysunku i podają odpowiedzi: 1 *dinner*, 2 *lunch*, 3 *breakfast*, 4 *snack*.
- Wskaż obrazek 1. i poproś ochotnika o odczytanie treści dymka. Następnie wskaż obrazek 2. i zachęć całą klasę do zbudowania pełnego zdania na wzór zdania do obrazka 1: *I eat chicken and chips for lunch.* Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami: 3. *I eat yoghurt for breakfast,* 4. *I eat an apple for a snack.* Przypomnij, że, jak w rymowance w zad. 2., mówimy: *for breakfast/lunch/tea/dinner*, ale *for a snack.*
- Zapytaj różne dzieci: ***What do you eat for (breakfast)?*** Uczniowie odpowiadają pełnym zdaniem. Pomóż im w przetłumaczeniu nazw potraw, których nie znają w języku angielskim.
- Uczniowie przeprowadzają zadanie w parach: najpierw na zmianę mówią zdania postaci na ilustracjach, a następnie opisują, co sami jedzą na różne posiłki.

- Powiedz: ***The girl in the Munch, munch, much! chant and picture 2 eats cabbage for …*** Uczniowie kończą zdanie z pamięci, podając nazwę właściwego posiłku (*tea*). Kontynuuj zabawę, wykorzystując nazwy wszystkich potraw spożywanych przez dziewczynkę (odpowiedzi w tekście nagrania).
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 5., Lekcja 5.: ćw. 1–2, s. 54.

CD3 19

1 *breakfast*, **2** *lunch*, **3** *tea*, **4** *dinner*, **5** *snack*
(pauza)
tea, *breakfast*, *snack*, *dinner*, *lunch*
(pauza)
snack, *lunch*, *breakfast*, *tea*, *dinner*

CD3 20

Munch, munch, munch!
I eat eggs for breakfast. (dzieci udają, że jedzą daną potrawę)
I eat yoghurt for a snack. (jw.)
I eat chicken for lunch. (jw.)
I eat a banana for tea. (jw.)
I eat pasta for dinner. (jw.)
Munch, munch, munch! (dzieci udają, że przeżuwają jedzenie)

I eat pizza for breakfast. (jw.)
I eat meatballs for a snack. (jw.)
I eat ice cream for lunch. (jw.)
I eat cabbage for tea. (jw.)
I eat an apple for dinner. (jw.)
Munch, munch, munch! (jw.)

5 The Wild Wasps

Lekcja 6

Cele:
rozwijanie umiejętności planowania

Główne słownictwo i struktury:
potrawy; posiłki; *My plan is to eat (cereal) for (breakfast).*

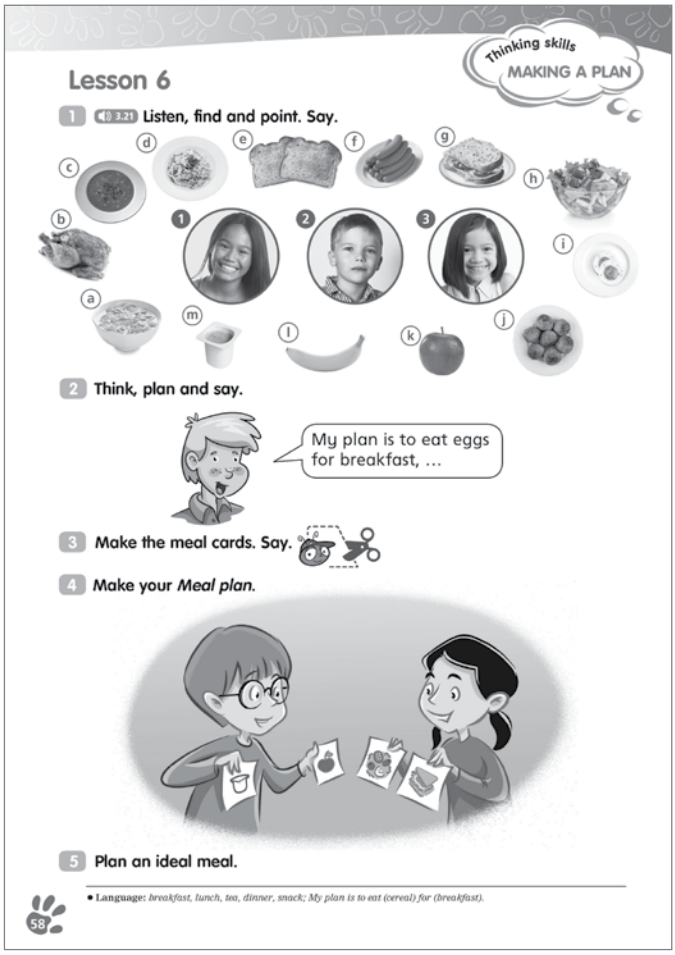
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karty z obrazkami potraw i posiłków; *karty wyrazowe z nazwami potraw; *szablon kart z obrazkami posiłków i potraw z *Zeszytu ćwiczeń*; *po jednej karteczce samoprzylepnej dla ucznia; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

- Umieść karty z obrazkami posiłków na tablicy zwrócone obrazkami w jej stronę. Ponumeruj karty. Uczniowie zgłaszają się i zgadują, co się znajduje na danej karcie. Osobę, która zgadnie, co to za posiłek, zapytaj: ***What do you eat for (tea)?*** Uczeń ten odpowiada zgodnie z prawdą, pełnym zdaniem, np.: *I eat a banana for (tea).* Kontynuuj zadanie z pozostałymi kartami.
- CD3 20 Odtwórz rymowankę *Munch, munch, munch!* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 113.).

1 Listen, find and point. Say. strona 58

- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji poprzez różne gry i zadania dzieci będą ćwiczyć umiejętność planowania, czyli decydowania, co i kiedy zamierza się zrobić w przyszłości.
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- Zapytaj: ***What food can you see? Point and say.*** Dzieci wskazują kolejno zdjęcia a–m i nazywają potrawy. Pomóż w przetłumaczeniu nazw nowych potraw na angielski. Poproś dzieci o kilkukrotne powtórzenie każdego nowego słowa (a *cereal,* b *chicken,* c *soup*, d *pasta*, e *toast*, f *sausages*, g *sandwich*, h *salad*, i *eggs*, j *meatballs*, k *apple*, l *banana*, m *yohgurt*).
- Wskaż dzieci na zdjęciach 1–3 i wyjaśnij po polsku, że planują one menu na każdy posiłek w ciągu jednego dnia. Powiedz, że ponieważ dzieci ze zdjęć wiedzą, iż jedzenie powinno być zróżnicowane, na każdy posiłek wybierają coś innego. W tym celu wybierają produkty i potrawy ze zdjęć a–m.
- CD3 21 Powiedz: ***Listen, find and point.*** Poproś uczniów, aby wysłuchali każdego planu i wskazywali odpowiednie jedzenie. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po nazwie posiłku, o jakim mowa w planach każdej z osób. Uczniowie powtarzają nazwę potrawy i posiłku, np. *a banana for a snack* i mówią, której ilustracji dotyczy ten opis. Odtwórz nagranie ponownie i zachęć dzieci, aby podnosiły rękę, jeśli chciałyby zjeść taką samą potrawę na ten sam posiłek, np. słysząc: *toast for breakfast,* zgłaszają się, jeśli też lubią takie śniadanie.
- Zapytaj różnych uczniów: ***Which plan do you like?*** Dzieci odpowiadają, np. *I like plan number two.*



2 Think, plan and say. strona 58

- Poproś ochotnika o odczytanie dymka. Wyjaśnij po polsku, że zadaniem dzieci jest zaplanować swoje posiłki podobnie jak w odczytanym zdaniu. Umieść na tablicy karty z obrazkami posiłków jako podpowiedź. Wyznacz kilka minut na przygotowanie. Zachęć uczniów do wybierania potraw z zad. 1., ale pozwól też, aby dodawali inne dania. Przypomnij, że plany powinny być zróżnicowane i powinny zawierać także warzywa oraz owoce.
- Poproś kilkoro uczniów o opisanie swojego planu. Pomagaj w przetłumaczeniu nazw nowych potraw na język angielski.
- W parach uczniowie na zmianę opisują swoje plany.

ZADANIE RUCHOWE

Rozmieść karty z obrazkami i nazwami potraw w różnych miejscach klasy. Dzieci stają obok swoich ławek. Powiedz: ***You're waiters, but you can only walk backwards*** i pokaż znaczenie wypowiedzi. Wymień imiona dwóch osób, np. ***Julka and Michał.*** Powiedz: ***Can I have some pasta, please?*** Uczniowie odpowiadają: *Yes, of course. Right away.* Zadaniem tych uczniów jest przynieść ci żądaną kartę obrazkową i wyrazową, ostrożnie poruszając się do tyłu. Wydawaj polecenia różnym parom. Możesz zmieniać sposoby, w jaki kelnerzy mają się poruszać, np. *run very slowly, walk very fast, hop on your left leg, tiptoe,* etc.

3 Make the meal cards. Say.

- Pokaż gotowe karty z rysunkami posiłków i małe karty z rysunkami potraw. Powiedz: ***Let's make the meal plan. Cut out the meal and the food cards.*** Poproś dzieci, aby wyjęły szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń*, a następnie pomóż im w wycinaniu go.

Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, poproś, aby samodzielnie w rogach pięciu kartek napisały nazwy posiłków, na każdej kartce inną, oraz by na małych karteczkach narysowały potrawy z zad. 1. z *Książki ucznia.*

- Wymieniaj nazwy posiłków oraz potraw. Dzieci powtarzają wyrazy i podnoszą odpowiednie części wycinanki.

4 Make your *Meal plan*.

strona 58

- Wskaż dzieci na obrazku i zapytaj: ***Who's this?*** *(Sam and Lia),* ***What have they got?*** *(food cards).* Wyjaśnij, że w tym zadaniu Sam i Lia pokazują zadanie z wycinanką.
- Powiedz: ***Make a meal plan for me.*** Dzieci zgadują, co lubisz jeść i układają plan posiłków dla ciebie, wybierając karty z rysunkami potraw i kładąc je na odpowiednich kartach z rysunkami posiłków. Kiedy uczniowie skończą planowanie posiłków, ochotnicy mówią, co dla ciebie zaplanowali, np. *cereal for breakfast.* Reaguj odpowiednio, mówiąc: ***Thank you*** lub: ***I don't like cereal. Can I have some eggs for breakfast, please?*** Ochotnicy odpowiadają: *Yes, of course* i podmieniają karty na właściwe.
- Podziel klasę na pary. Powiedz: ***Make a meal plan for your friend.*** Wyjaśnij, że teraz w podobny sposób dzieci będą układać plan posiłków dla siebie nawzajem. Dzieci mają 3 minuty na samodzielne ułożenie planu posiłków dla drugiej osoby. W tym celu kładą wybrane karty z rysunkami potraw na odpowiednich kartach z rysunkami posiłków. Nie muszą wykorzystać wszystkich elementów wycinanki.
- Kiedy dzieci skończą zadanie, pokazują sobie nawzajem przygotowane plany i odpowiednio reagują, mówiąc: *Thank you* lub prosząc o wymianę, np.: *I don't like eggs. Can I have some toast for breakfast, please?* Druga osoba mówi: *Yes, of course* i odpowiednio podmienia karty.
- Poproś dwoje ochotników o opisanie całej klasie ostatecznych planów, które dla nich ułożył kolega lub koleżanka, np. *I eat toast for breakfast.*
- Uczniowie pracują w nowych parach i opisują sobie nawzajem plany posiłków, które dla nich ułożono.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Uczniowie robią na ławkach wystawę ułożonych przez siebie planów. Rozdaj im po jednej samoprzylepnej karteczce. Uczniowie w parach spacerują pomiędzy ławkami, omawiają pokazane plany i uwzględnione potrawy, np.: *I like meatballs. I don't like chicken.* Na koniec wybierają najciekawszy, ich zdaniem, plan i głosują na niego, przyklejając pod nim swoją karteczkę samoprzylepną. Ochotnicy liczą karteczki i ogłaszają, czyj plan zdobył najwięcej głosów.

5 Plan an ideal meal.

- Porozmawiaj z dziećmi po polsku o tym, na jakie okazje przygotowujemy specjalne posiłki, np. na święta, urodziny, imieniny itp. Możesz na tablicy napisać nazwy elementów posiłku: *starter, main course, dessert.*
- Podziel klasę na pary i powiedz: ***Plan an ideal meal.*** Poproś, aby każda para wybrała jedną okazję, na którą zaplanuje idealny posiłek. Następnie uczniowie wybierają potrawy na taki posiłek, korzystając z kart z wycinanki lub zapisując swoje pomysły.
- Poproś ochotników o opisanie zaplanowego posiłku, np.: *It's a birthday dinner. We've got tomato soup, pizza and ice-cream.*
- Każda para pracuje z inną parą i opisują sobie nawzajem zaplanowane idealne posiłki.
- Powiedz jedno zdanie na temat dowolnego posiłku, np.: ***I eat a banana for breakfast.*** Zapytaj: ***True or false?*** Dzieci zgadują. Kiedy odgadną prawidłowo, zachęć ochotników do mówienia zdań o tym, co sami jedzą na wybrany posiłek, a klasa zgaduje, czy to prawda.
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 5., Lekcja 6.: ćw. 1–2, s. 55. *Work-out*: ćw. 2., s. 59.

CD3 21

1 *My plan is to eat cereal for breakfast, a banana for a snack, pasta for lunch, yoghurt for tea and soup for dinner.*
2 *My plan is to eat toast for breakfast, chicken for lunch, a sandwich for tea and salad for dinner.*
3 *My plan is to eat a banana for breakfast, a sandwich for lunch, an apple for tea and meatballs for dinner.*

5 The Wild Wasps

Lekcja 7

Cele:
mówienie rymowanki; odgrywanie dialogu; składanie zamówienia w restauracji; rozpoznawanie i nazywanie dań typowych dla Wielkiej Brytanii; wybieranie ulubionego posiłku i dania; budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych

Główne słownictwo i struktury:
potrawy; *biscuits, roast beef, apple pie, chicken curry, fish and chips; My favourite meal is (lunch); I love (chicken curry)*; ↻ *water, cheese*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karty z obrazkami potraw; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

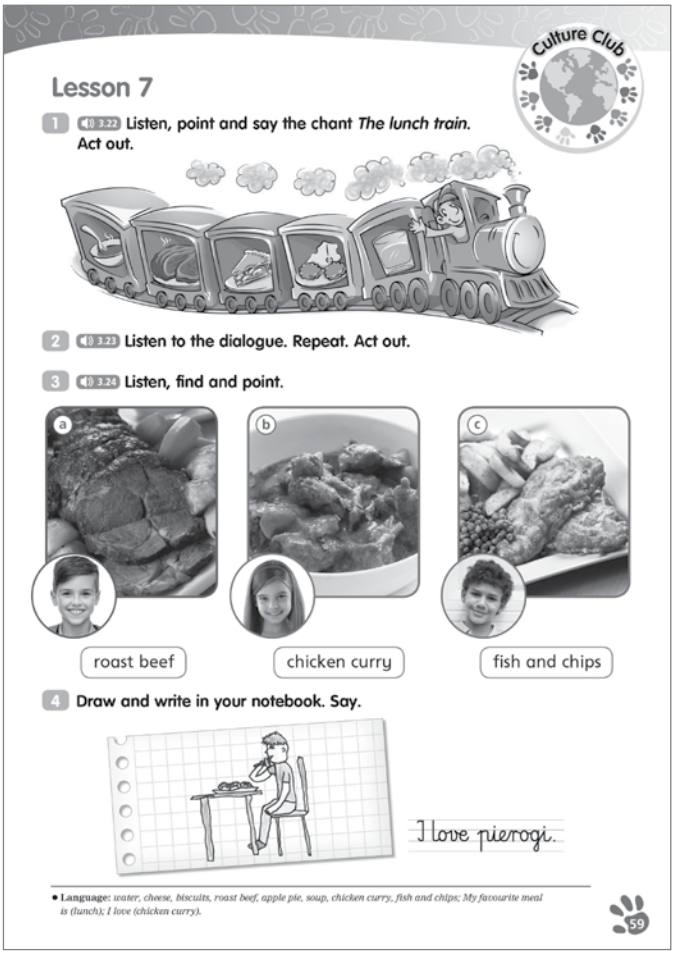
- Unieś kartę z obrazkiem potrawy zwróconym do ciebie. Opisz tę potrawę, np.: ***You eat them for lunch or dinner. They are yellow.*** Uczniowie zgadują, co to za potrawa, np. *chips.* Kiedy uczniowie odpowiedzą poprawnie, pokaż im obrazek ukryty na karcie. Kontynuuj zgadywankę z pozostałymi kartami z obrazkami potraw.
- CD3 15 Odtwórz piosenkę *The Wild Wasps.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 111.).

1 Listen, point and say the chant *The lunch train.* Act out. strona 59

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji uczniowie będą mogli porównać ulubione potrawy dzieci z Wielkiej Brytanii i z Polski.
- Wskaż obrazek i zapytaj: ***What's this?*** *(a train),* ***What food can you see?*** Dzieci nazywają po polsku lub po angielsku jedzenie i napoje przedstawione na obrazku.
- CD3 22 Powiedz: ***Listen to the chant.*** Wyjaśnij po polsku, że dzieci poznają rymowankę naśladującą dźwięk pociągu z prowadzącym go parowozem. Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po nazwie potrawy lub napoju z obrazka. Upewnij się, że dzieci rozumieją, co to za potrawy i napoje. Odtwórz nagranie ponownie, odgrywając treść rymowanki. Zachęć dzieci do naśladowania twoich gestów.
- Powiedz: ***Say the chant.*** Odtwórz rymowankę, robiąc pauzę po każdej linijce, aby dzieci mogły ją powtórzyć. Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę jednocześnie z nagraniem i odgrywają jej treść.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zachęć uczniów, aby wspólnie z tobą stworzyli rymowankę *The breakfast train* lub *The dinner train.* Rymowanka powinna być powiedziana tak, aby naśladować ruch pociągu. Pomóż dzieciom przy układzie rytmicznym i zapisuj ich pomysły na tablicy, aż powstanie pełna rymowanka. Cała klasa następnie mówi tę rymowankę.



2 Listen to the dialogue. Repeat. Act out. strona 59

- CD3 23 Wyjaśnij, że uczniowie wysłuchają rozmowy dziecka z kelnerem, jaka miała miejsce w restauracji w Wielkiej Brytanii. Zapytaj: ***Guess what food the child wants.*** Uczniowie zgadują odpowiedzi. Podpowiedz, że dziecko zamawia jedno z dań z zad. 1. Odtwórz nagranie, dzieci sprawdzają swoje odpowiedzi (*apple pie)*.
- Powiedz: ***Listen and repeat.*** Podziel klasę na dwie grupy i przydziel każdej z grup inną rolę: *Child* i *Waiter.* Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce. Poproś grupy o powtórzenie kwestii przydzielonej im postaci. Powtórz zadanie, prosząc grupy o zamienienie się rolami.
- Powiedz: ***Tick tock.*** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: ***Act out the dialogue,*** wspomagając się gestami. Odegraj z ochotnikiem przykładowy dialog. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobny dialog. Dzieci mogą ustawić się, jak w rzeczywistości – klient restauracji siedzi, a kelner stoi i notuje zamówienie. Dzieci mogą zamawiać dania inne niż w nagraniu.
- Zapytaj ochotników: ***What do you order in a restaurant?*** Wyjaśnij, że jeśli uczniowie nie jadają nigdy poza domem, mogą też powiedzieć, jakie danie by zamówili, gdyby poszli do restauracji. Wysłuchaj odpowiedzi uczniów po polsku lub po angielsku.
- Pracując w parach, uczniowie odgrywają dialog, na zmianę przyjmując role dziecka – klienta restauracji oraz kelnera.

ZADANIE RUCHOWE

Poproś dzieci, aby stworzyły menu restauracji. Dzieci dyktują dania, a ty zapisuj je na tablicy w kolumnach, na wzór menu. Wyrazy powinny być zapisane na takiej wysokości, aby uczniowie byli w stanie ich dotknąć. Poproś dzieci, aby wyobraziły sobie, że są w restauracji. Połowa uczniów siada przy swoich stolikach, a połowa

staje przy tablicy. Osobom stojącym przy tablicy powiedz: ***You are the waiters.*** Każdy kelner podchodzi do jednego klienta siedzącego przy stoliku i zbiera zamówienia, jak w dialogu z zad. 2. Klienci wymieniają potrawy spośród zapisanych na tablicy. Po zebraniu zamówienia kelner jak najszybciej podchodzi to tablicy, dotyka nazwy zamówionego dania i wraca do klienta, z którym następnie zamienia się rolami. Kontynuuj zabawę przez 5 minut. Dowiedz się, ile razy udało się uczniom odegrać rolę kelnera, a ile klienta.

3 Listen, find and point. strona 59

- Powiedz: ***These are children from the UK. The pictures show food from the UK that they love.*** Sprawdź zrozumienie wypowiedzi. Pokaż kolejne zdjęcia, odczytaj podpisy i opisz po polsku, czym dokładnie jest każde z dań typowych dla Wielkiej Brytanii.
- CD3 24 Powiedz: ***Listen, find and point.*** Uczniowie słuchają wypowiedzi z nagrania oraz odnajdują pasujące do nich zdjęcia (1 *b*, 2 *c*, 3 *a*).
- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdej wypowiedzi. Zapytaj: ***Does (Shelley) eat (chicken curry) for breakfast, lunch or dinner?*** Uczniowie odpowiadają.
- Zapytaj po polsku, czy ktoś z uczniów miał okazję spróbować któregoś z dań ukazanych na zdjęciach i jeśli tak, to czy mu ono smakowało.

4 Draw and write in your notebook. Say.

- Zapytaj: ***What's your favourite meal? Who loves breakfast/lunch/dinner?*** Dzieci podnoszą ręce, kiedy słyszą pytanie o swój ulubiony posiłek, i powtarzają jego nazwę.
- Pokaż przykładowy rysunek w podręczniku i poproś ochotnika o odczytanie zdania. Zapytaj kilkoro uczniów: ***What Polish food do you love?*** Ochotnicy udzielają odpowiedzi. Pozwól używać polskich nazw tradycyjnych dań, jeśli nie mają prostego odpowiednika w języku angielskim.
- Powiedz: ***Draw and write in your notebook what Polish food you love.*** Wyjaśnij, że dzieci powinny narysować siebie jedzącego swoje ulubione polskie danie lub tylko danie oraz odpowiednio podpisać rysunek, podobnie jak to jest w podręczniku. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i zadawaj dzieciom pytania o ich prace.
- Ochotnicy pokazują swoje rysunki całej klasie i opowiadają o nich, np. *I love bigos. I eat bigos for dinner,* itp. W licznej klasie dzieci pokazują swoje rysunki w grupach i opisują je.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zapytaj: ***What's my favourite meal? What's my favourite Polish food?*** Dzieci zgadują po cichu i zapisują swoje odpowiedzi na kartce. Powiedz: ***Stand up, please.*** Zdradź prawdziwą odpowiedź na pierwsze pytanie, np.: ***My favourite meal is dinner.*** Wszystkie dzieci, które odgadły taką odpowiedź, dalej stoją, a reszta siada. Zdradź odpowiedź na drugie pytanie, np.: ***I love gołąbki.*** Jeśli ktoś odgadł, stoi, a reszta siada. Jeśli nikt nie zgadł twojej odpowiedzi, podaj nazwy dwóch dodatkowych dań, które także lubisz. Osoby, które odgadły te dania, wygrywają grę.

- Unieś podręcznik i zapytaj: ***What food do the children in the photos love?*** Uczniowie podają nazwy dań z pamięci *(roast beef, chicken curry, fish and chips)*
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 5., Lekcja 7.: ćw. 1–2, s. 56.

CD3 22

The lunch train

Water, water. (dzieci kręcą rytmicznie rękami, na zmianę uginając ręce w łokciach i je prostując oraz maszerują w miejscu, udając pociąg z parowozem jadący po torach)
Cheese and biscuits. (jw.)
Cheese and biscuits. (jw)
Apple pie. (gesty jak wyżej, dzieci zwiększają tempo ruchów)
Apple pie. (jw.)
Roast beef. (jw.)
Roast beef. (jw.)
Soup! Soup! (dzieci wyciągają rękę do góry jakby ciągnęły za sznur uruchamiający sygnał gwizdka pociągu)

Water, water. (jw.)
Cheese and biscuits. (jw.)
Cheese and biscuits. (jw)
Apple pie. (jw.)
Apple pie. (jw.)
Roast beef. (jw.)
Roast beef. (jw.)
Soup! Soup! (jw.)

CD3 23

Waiter: *Are you ready to order?*
Child: *Yes, please. Can I have some apple pie, please?*
Waiter: *Yes, of course.*
Child: *Thank you.*

CD3 24

1 *Hello, I'm Shelley. I love chicken curry. At home I eat chicken curry for dinner.*
2 *Hello, I'm Adam. My favourite dinner is fish and chips. It's delicious!*
3 *Hello, I'm Jason. My favourite meal is lunch. I love roast beef.*

5 The Wild Wasps

Lekcja 8

Cele:
powtórzenie materiału z rozdziału 5.

Główne słownictwo i struktury:
potrawy; posiłki; *Can I have some (pasta) please?; I eat (cereal) for breakfast.*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karty z obrazkami potraw i posiłków; karty wyrazowe z nazwami potraw i posiłków; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- (CD3 3) Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

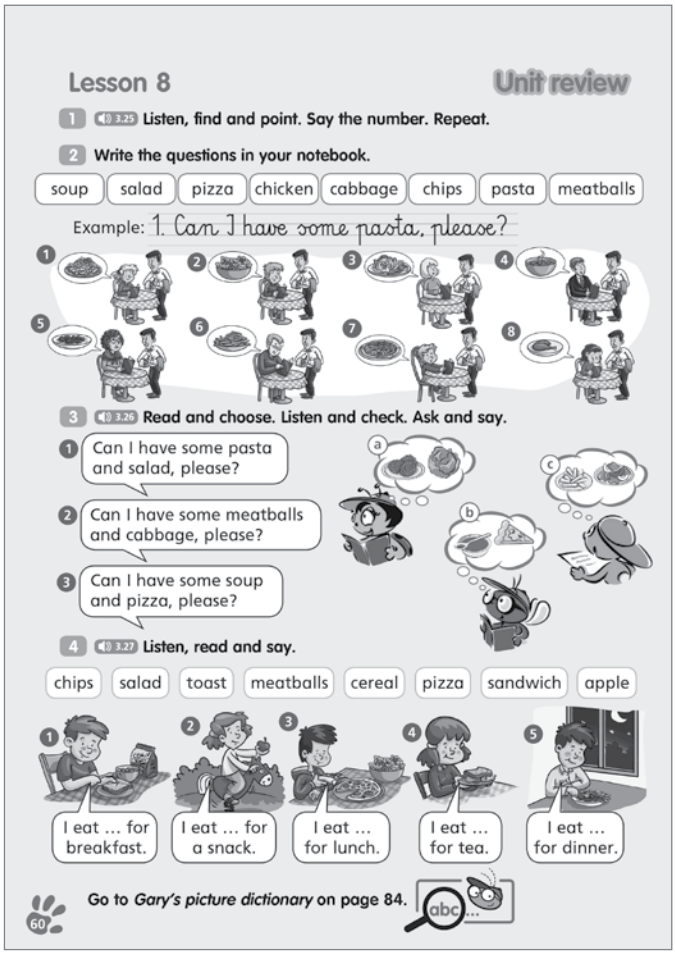
- Zadawaj pytania: ***What food from the UK do you remember?*** Zachęć dzieci do wymienienia z pamięci nazw potraw poznanych na poprzedniej lekcji *(roast beef, chicken curry, fish and chips).*
- (CD3 22) Odtwórz rymowankę *The lunch train.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 117.).

1 Listen, find and point. Say the number. Repeat. strona 60

- Unoś pojedynczo karty z obrazkami lub nazwami potraw zwrócone obrazkami do ciebie. Podawaj nazwy posiłków, na które to danie spożywasz, i ich ewentualne opisy, np.: ***I eat this for dinner. My mum makes a very good tomato …*** Uczniowie zgadują, co to za potrawa, np. *soup*. Kiedy odgadną prawidłowo, pokaż kartę.
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż obrazki w zad. 2. i zapytaj: ***Where are these people? Who is this man?*** *(in a restaurant, a waiter)*. Dzieci odpowiadają. Następnie poproś dzieci o nazwanie potraw zamawianych przez postacie ukazane na obrazkach (1 *pasta*, 2 *salad*, 3 *cabbage*, 4 *soup*, 5 *meatballs*, 6 *chips*, 7 *pizza*, 8 *chicken*).
- (CD3 25) Powiedz: ***Listen, find and point.*** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po pierwszym dialogu. Dzieci znajdują właściwą ilustrację i wskazują ją. Zapytaj: ***What number is it?*** Uczniowie odpowiadają. Wznów nagranie, aby dzieci sprawdziły swoją odpowiedź. Kontynuuj zadanie z pozostałymi pytaniami.
- Powiedz: ***Repeat.*** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają pytania i odpowiedzi.
- W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę zadają pytania i udzielają odpowiedzi oraz podają numer obrazka.

2 Write the questions in your notebook. strona 60

- Wskaż wyrazy oraz obrazki i powiedz: ***Read and match with your fingers.*** Pokaż, że dzieci powinny połączyć palcami każdą scenkę oznaczoną cyframi 1–8 z właściwym wyrazem. Zapytaj: ***What's number 1?,*** a dzieci mówią: *pasta.*



Następnie zapytaj: ***What's the question?*** Możesz wskazać przykład w podpowiedzi. Uczniowie zadają pytanie klienta ukazanego w scence na ilustracji, tj.: *Can I have some pasta, please?* Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami.

- Powiedz: ***Write the questions in your notebook*** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Podkreśl, że powinny w zeszycie zapisywać pytania o potrawy w kolejności występowania rysunków, a nie wyrazów – nazw potraw. Sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's number (1)?*** (1 *Can I have some pasta, please?,* 2 *Can I have some salad, please?,* 3 *Can I have some cabbage, please?,* 4 *Can I have some soup, please?,* 5 *Can I have some meatballs, please?,* 6 *Can I have some chips, please?,* 7 *Can I have some pizza, please?,* 8 *Can I have some chicken, please?*)

***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel klasę na pary. W każdej parze jedno dziecko przygląda się przez 60 sekund obrazkom z zad. 2. i zamyka książkę. Następnie z pamięci mówi, jakie potrawy zamawiają postacie pokazane na każdym obrazku, np. *1. pasta.* Drugie dziecko sprawdza poprawność odpowiedzi.

ZADANIE RUCHOWE

Rozmieść karty z rysunkami potraw i posiłków w różnych miejscach klasy. Dzieci stają przy ławkach. Powiedz: ***Walk to the 'dinner' card. It's rainy.*** Uczniowie udają się do danej karty, pamiętając o ograniczeniu podanym przez ciebie, czyli np. kuląc się przed deszczem. Kiedy dojdą do właściwej karty, wydaj nowe polecenie, np. *Walk to the 'pasta' card. It's very sunny and hot.* Dzieci idą do danej karty, ocierając pot z czoła i osłaniając oczy. Kontynuuj zabawę, narzucając różne warunki, np. ***You're tired/bored/cold, It's snowy, You're wearing a big cap, You're not wearing shoes*** itp.

3 Read and choose. Listen and check. Ask and say. strona 60

- Zapytaj: ***Do you remember The Wild Wasps story?*** Wskaż postacie na obrazkach i zapytaj: ***Who's this? Where are they?*** (a *Lucy*, b *Gary*, c *Colin*. *They're in a restaurant.)*
- CD3 26 Powiedz: ***Read and choose. Say the name.*** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest przeczytać pytania zapisane w dymkach i wybrać, która z postaci je wypowiada. Odtwórz nagranie, zatrzymując je w każdym dialogu po: *Yes, of course …*. Dzieci łączą palcami pytanie zapisane w dymku z właściwym obrazkiem i podają imię postaci zadającej pytanie. Wznów odtwarzanie nagrania, aby dzieci mogły sprawdzić swoją odpowiedź (1 *c Colin*, 2 *a Lucy*, 3 *b Gary*).
- Podziel uczniów na pary i powiedz: ***Ask and say.*** Wyjaśnij, że zadaniem jednej osoby w każdej parze jest wcielić się w postać z obrazka i złożyć zamówienie, a zadaniem drugiej jest być kelnerem i odpowiadać: *Yes, of course.* Przy kolejnych obrazkach uczniowie zamieniają się rolami. Na koniec mogą także złożyć własne zamówienia potraw, na które mają ochotę. Poproś ochotników o odegranie przykładowego dialogu.

4 Listen, read and say. strona 60

- Wskaż kolejno obrazki 1–5 i zapytaj: ***What meal is it?*** Dzieci odpowiadają (odpowiedzi w dymkach pod obrazkami).
- CD3 27 Wskaż zdania w dymkach i powiedz: ***Listen, read and say.*** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest uzupełnić zdanie nazwą potrawy lub potraw, wybierając je spośród wyrazów umieszczonych nad obrazkami. Odtwórz pierwsze zdanie i zatrzymaj nagranie po słowie: *eat.* Uczniowie podają nazwy potraw zgodnie z ilustracją. Wznów nagranie, aby uczniowie mogli sprawdzić swoje odpowiedzi. Kontynuuj zadanie z nagraniami do pozostałych obrazków.
- W parach uczniowie na zmianę wskazują obrazki i uzupełniają ustnie wypowiedzi postaci.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Muzyczne karty.* Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

Go to *Gary's picture dictionary* on page 84.

- Przypomnij, że na końcu *Książki ucznia* znajduje się słowniczek obrazkowy – *Gary's picture dictionary* – z najważniejszymi słowami z danego rozdziału. Powiedz: ***Guess the words.*** Dzieci zgadują, jakie słowa pojawią się w słowniczku. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj.
- Powiedz: ***Look at page 84*** i zapisz numer strony na tablicy. Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Wykonaj z klasą dwa dowolne ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym z *Banku gier* na s. 12.

- Unieś podręcznik i zapytaj: ***How many types of breakfast/ lunch food do you remember?*** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danych kategorii.
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 5., Lekcja 8.: ćw. 1–3, s. 57.

CD3 25

Can I have some soup, please? Yes, of course. (pauza) *It's number 4.*
Can I have some salad, please? Yes, of course. (pauza) *It's number 2.*
Can I have some pizza, please? Yes, of course. (pauza) *It's number 7.*
Can I have some chicken, please? Yes, of course. (pauza) *It's number 8.*
Can I have some cabbage, please? Yes, of course. (pauza) *It's number 3.*
Can I have some chips, please? Yes, of course. (pauza) *It's number 6.*
Can I have some pasta, please? Yes, of course. (pauza) *It's number 1.*
Can I have some meatballs, please? Yes, of course. (pauza) *It's number 5.*

CD3 26

1 *Can I have some pasta and salad, please? Yes, of course.* (pauza) Colin.
2 *Can I have some meatballs and cabbage, please? Yes, of course.* (pauza) Lucy.
3 *Can I have some soup and pizza, please? Yes, of course.* (pauza) Gary.

CD3 27

1 *I eat* (pauza) *toast and cereal for breakfast.*
2 *I eat* (pauza) *an apple for a snack.*
3 *I eat* (pauza) *pizza and salad for lunch.*
4 *I eat* (pauza) *a sandwich for tea.*
5 *I eat* (pauza) *meatballs and chips for dinner.*

5 The Wild Wasps

Cumulative review

Cele:
powtórzenie materiału z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–5.

Główne słownictwo i struktury:
materiał z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–5.

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karty z obrazkami i wyrazami z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–5.; minutnik; *maskotka Mrówka Annie

i

Sekcję *Cumulative review* można przeprowadzić na tej samej lekcji, na której uczniowie piszą test z rozdziału 5.

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

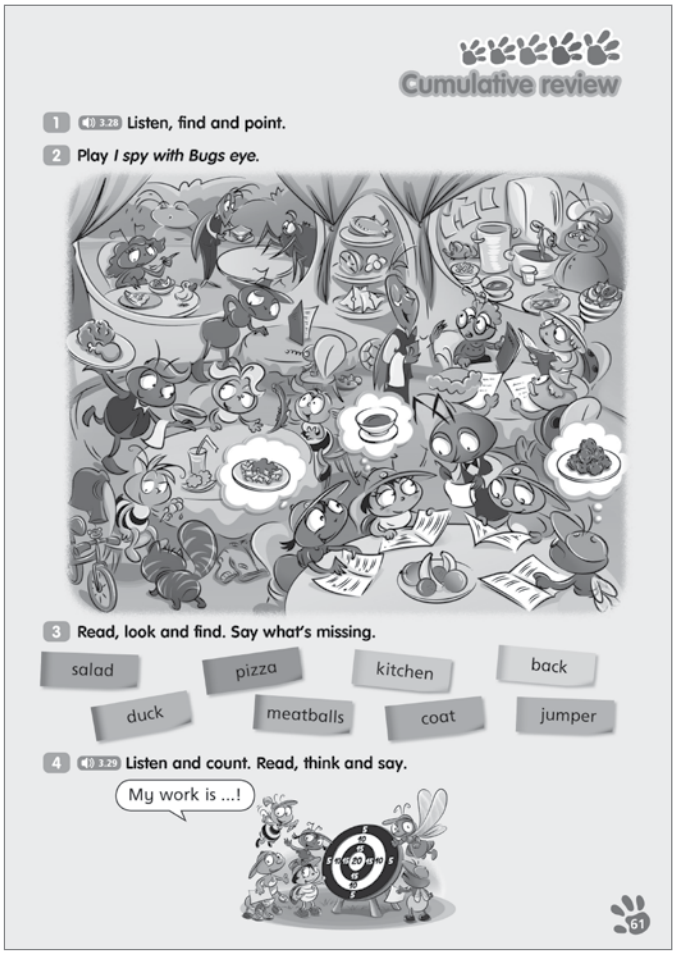
- Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: ***How many (types of food) can you name in (10) seconds?*** W podpowiedzi możesz wydawać odpowiednie dźwięki lub pokazywać słowa za pomocą gestów. Wybieraj różnych uczniów, aby wymieniali słowa z pamięci. Włącz minutnik, licz podane słowa i po upływie przeznaczonego na zadanie czasu zawołaj: ***Stop!***
- CD3 15 Odtwórz piosenkę *The Wild Wasps.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 111.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Przeprowadź quiz z poznanego materiału. Podziel klasę na dwie drużyny, np.: *Chips* i *Meatballs.* Na zmianę wyznaczaj drużynom różne zadania:

1 Pokazuj karty obrazkowe z poznanych zakresów słownictwa, pytając: ***What's this?*** lub prosząc o uzupełnienie zdań, np.: ***I eat*** *(cabbage)* ***for lunch.***
2 Pokazuj karty wyrazowe z poznanych zakresów słownictwa, prosząc o odczytanie wyrazów i ułożenie z nimi pytania, np.: *Can I have some pasta, please?*
3 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich w określonej kolejności lub o uzupełnienie dialogu dotyczącego danej karty, np.: ***Can I have some chicken and*** *(cabbage)****, please?***
4 Proś o podanie lub pokazanie na kartach par pasujących do siebie słów i umieszczenie ich w zdaniu, np.: *pasta – dinner. I eat pasta for dinner.*
5 Umieść karty obrazkowe na tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś dzieci o podanie numeru karty obrazkowej pasującej do karty wyrazowej.
6 Odtwórz nagranie karaoke wybranej piosenki i poproś o odśpiewanie jednej zwrotki lub zacznij mówić rymowankę, a dzieci podają kolejną linijkę.

Wyznaczaj do odpowiedzi różnych przedstawicieli drużyn. Możesz przyznawać punkty każdej drużynie, drużyny mogą też wspólnie zbierać punkty na nagrodę dla całej klasy, np. po osiągnięciu wyznaczonej liczby punktów wszyscy zagrają w ulubioną grę.



1 Listen, find and point. strona 61

- Przypomnij, że na tej lekcji dzieci będą powtarzały materiał, którego uczyły się od początku roku. Z każdą taką sekcją ilość materiału będzie się zwiększała.
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Zapytaj: ***What can you see in the picture?*** Zachęć dzieci do nazywania po angielsku zwierząt, ich potomstwa, postaci, ubrań, kolorów, jedzenia, zabawek, pomieszczeń, elementów wyposażenia domu, dolegliwości, rodzajów samopoczucia i potraw.
- CD3 28 Powiedz: ***Listen, find and point.*** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym zdaniu lub dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują właściwe elementy obrazka i wskazują je. Odtwórz nagranie po raz drugi, bez zatrzymywania, i zachęć dzieci, aby oprócz słuchania historyjek i wskazywania obrazków próbowały mówić kwestie jednocześnie z nagraniem.

2 Play *I spy with Bugs eye.* strona 61

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game.* Podziel dzieci na pary i pokaż, że powinny mieć wspólnie otwartą jedną książkę.
- Powiedz: ***I spy with Bugs eye ... (apple pie),*** przykładając do oka dłonie złożone na kształt lunety i patrząc na obrazek w podręczniku. Dzieci odnajdują wymieniony przedmiot, potrawę lub postać ukazane na ilustracji i je wskazują. W każdej parze dziecko, które wskaże prawidłowy element jako pierwsze, wygrywa. Powtórz grę kilka razy.
- Uczniowie kontynuują grę w trzyosobowych grupach, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye …*, a pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element obrazka.

ZADANIE RUCHOWE

Rozstaw uczniów w różnych miejscach klasy. Rozdaj w sekrecie wszystkim dzieciom, oprócz ochotnika, po jednej karcie obrazkowej z dotychczas poznanych kategorii. Uczniowie kładą na ziemi swoją kartę obrazkiem w dół i pokazują słowo ze swojej karty za pomocą gestów. Ochotnik chodzi po klasie i zgaduje, jaką kartę ma dane dziecko. Kiedy to odgadnie i powie właściwe słowo danej osobie, podnosi ona kartę z ziemi i dołącza do ochotnika, próbując odgadnąć, co pokazują pozostałe dzieci. Uczniom wolno przestać pokazywać swoje słowo za pomocą gestów, dopiero gdy ktoś odkryje, co takiego pokazują.

3 Read, look and find. Say what's missing. strona 61

- Zachęć dzieci do odczytania wyrazów po cichu. Następnie podawaj kolory tła w ramkach, a uczniowie chórem odczytują wyrazy umieszczone na danym tle, np.: ***Purple?*** – *meatballs.*
- Wskaż obrazek znajdujący się w zad. 2. i powiedz: ***Look and find. Seven things are in the picture. One isn't.*** Uczniowie odnajdują pasujące elementy obrazka i wskazują je. Zapytaj: ***What isn't in the picture? What's missing?*** Dzieci odpowiadają: *coat.*

4 Listen and count. Read, think and say. strona 61

- Wskaż obrazek i zapytaj: ***Who's this?*** Dzieci nazywają postacie. Wyjaśnij, że uczniowie będą oceniać swoją pracę nad materiałem dotychczas omówionym w rozdziałach podręcznika.
- CD3 29 Powiedz: ***Listen and count.*** Zachęć dzieci, aby wspólnie liczyły od 1 do 20 w rytmie wyznaczonym w nagraniu przez werbel oraz by dopowiedziały zdania, które pojawiły się w nagraniu do tego zadania w rozdziałach 1–3: *My work is OK/My work is good/My work is excellent.*
- Zapytaj: ***What do you think of your work?*** i zachęć dzieci po polsku, aby zdecydowały, jak oceniają własną pracę, wybierając po cichu jedno ze zdań, które przed chwilą wspólnie powiedziały. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: ***My work is OK/good/ excellent.***

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z klasą w skojarzenia. Uczniowie siadają w kręgu. Wyznaczony uczeń wybiera jedno słowo z dotychczas poznanych, np. *pasta.* Osoba siedząca po jego prawej stronie mówi skojarzenie, jakie ma z tym słowem, np.: *yellow.* Kolejna osoba podaje skojarzenie z ostatnim usłyszanym słowem, np.: *sun* itp. Jeśli ktoś nie może wymyślić skojarzenia, reszta uczniów podsuwa mu pomysły. Kontynuuj grę przez 5 minut.

- Zadaj pytania wybrane z następujących: ***What day is it today? What's the weather like? What season is it? What am I wearing? Do you like puppies? What baby has a sheep got? Is there a desk in your bedroom? Is there a dining room in your house? Is there a book on the shelf in the classroom? Have you got a headache? How many ears have you got? Are you tired? Do you like meatballs? What's your favourite meal?*** Dzieci zgłaszają się i odpowiadają.
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 5., *Build-up*, ćw. 1, s. 58.

CD3 28

1 *Can I have some meatballs, please? Yes, of course.*
2 *What's the matter? I've got a headache.*
3 *I can see a mouse in the kitchen.*
4 *There's a cat in the dining room.*
5 *Can I have some pasta, please? Yes, of course.*
6 *I can see a blue jacket under the table.*
7 *Where's my sandwich? It's here.*
8 *I'm wearing a red jumper.*
9 *Is there a duck in the garden? Yes, there is.*
10 *I eat pizza and salad for lunch.*
11 *What's the matter? I've got a backache.*
12 *Can I have some soup, please? Yes, of course.*

CD3 29

One ... two ... three ... My work is ...

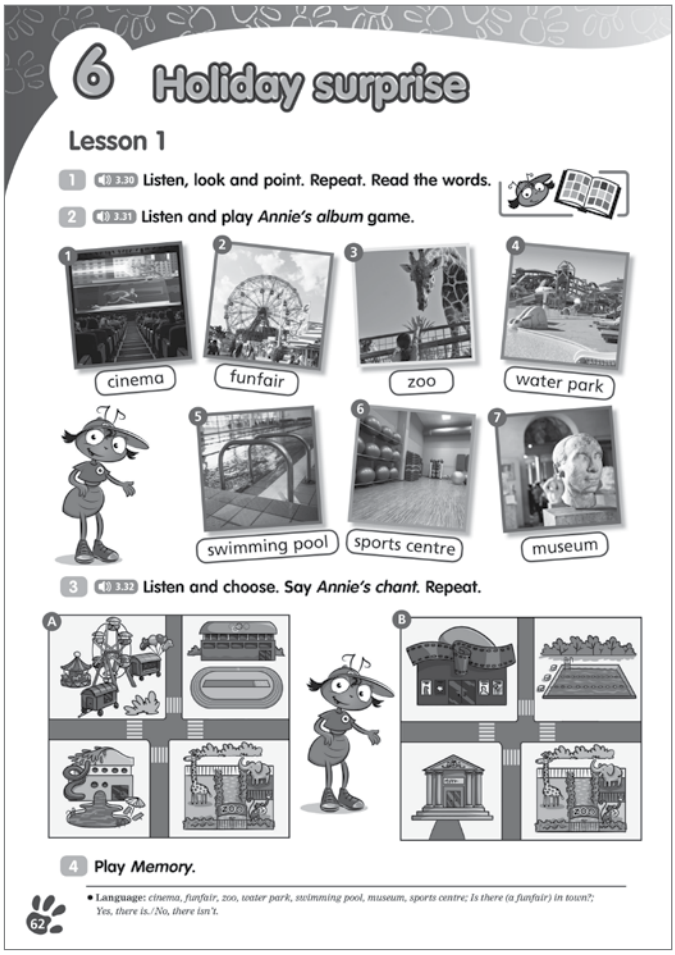
6 Holiday surprise

Lekcja 1

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie miejskich atrakcji; rozpoznawanie wyrazów; mówienie rymowanki; opisywanie, gdzie się coś znajduje

Główne słownictwo i struktury:
cinema, funfair, zoo, water park, swimming pool, sports centre, museum; *Is there a (funfair) in town?, Yes, there is./ No, there isn't.;* potrawy

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karta obrazkowa z wizerunkiem Mrówki Annie; karty z obrazkami potraw, miejskimi atrakcjami (kino, park rozrywki, zoo, park wodny, basen, centrum sportu, muzeum); karty wyrazowe z nazwami potraw i miejskich atrakcji (*cinema, swimming pool, sports centre, water park, zoo, museum, funfair);* *maskotka Mrówka Annie



- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

- Unieś wybraną kartę z nazwą potrawy. Dzieci odczytują wyraz na głos. Następnie powiedz: ***Eat the (salad), please***, a uczniowie udają, że jedzą daną potrawę, np. krojąc ją nożem lub nabierając widelcem. Kontynuuj z pozostałymi kartami wyrazowymi. Następnie rozdaj karty wyrazowe i obrazkowe uczniom i poproś, aby jak najszybciej ustawili się w pary: obrazek – wyraz. Każda para kolejno podnosi karty i mówi swój wyraz na głos.
- CD3 8 Odtwórz piosenkę *What's on the menu today?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 107.).

1 Listen, look and point. Repeat. Read the words.

- Umieść na tablicy kartę z wizerunkiem Mrówki Annie. Pokaż karty z obrazkami miejskich atrakcji zwrócone obrazkami do ciebie i powiedz: ***These are Annie's cards***. Wyjaśnij, że kryją one obrazki miejsc, w których można w mieście spędzać wolny czas. Powiedz: ***Guess the places in town where you can go in your free time*** i wyjaśnij znaczenie treści polecenia. Dzieci wymieniają nazwy atrakcji po polsku lub po angielsku. Kiedy podają nazwy miejsc, mów: ***Very good, (swimming pool)*** i przypinaj karty do tablicy w kolejności, w jakiej występują w nagraniu.
- CD3 30 Powiedz: ***Listen, look and point***. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania i wskazują kolejne karty. Powiedz: ***Repeat***. Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają słowa jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Umieść na tablicy karty z obrazkami miejskich atrakcji zwrócone obrazkami do tablicy. Wskazuj kolejne karty, a dzieci nazywają widoczne na nich miejsca. Za każdym razem zachęć dzieci, aby podniosły ręce, jeśli kiedyś odwiedziły dane miejsce. Następnie zapytaj: ***What places are there in (Gdańsk)?*** i wyjaśnij znaczenie treści pytania. Dzieci odpowiadają, podając nazwy atrakcji. Jeśli mieszkają w małej miejscowości, zapytaj o takie miejsca w najbliższym dużym mieście.

- Pokaż jedną kartę wyrazową z nazwą miejskiej atrakcji i przeczytaj wyraz na głos. Następnie powiedz: ***Read.*** Dzieci odczytują wyraz na głos. Ochotnik umieszcza daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Powtórz zadanie z pozostałymi kartami wyrazowymi.
  *Możesz poprosić dzieci, aby nie używały kart obrazkowych i wyrazowych, a skorzystały z *Książki ucznia* i by w niej wskazywały obrazki i odczytywały odpowiednie podpisy. strona 62

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Gdzie jest karta?*. Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

2 Listen and play *Annie's album game.* strona 62

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wymieniaj nazwy kolejnych miejskich atrakcji: ***Find the (water park)***, dzieci wskazują je na zdjęciach.
- Wymieniaj nazwy miejskich atrakcji w przypadkowej kolejności i poproś uczniów, aby podawali kolor ramki odpowiednich obrazków, np. słysząc słowo: *zoo,* uczniowie odnajdują pasujący obrazek i mówią: *yellow.* Następnie nazywaj kolory ramek, a dzieci podają pasujące nazwy atrakcji.
- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podnieś kartę z wizerunkiem Mrówki Annie i powiedz: ***Let's play Annie's album game!***
- CD3 31 Odtwórz nagranie rymowanki i zakreśl palcem koło nad obrazkami w podręczniku. Na koniec zatrzymaj palec na jednym z obrazków tak, aby uczniowie nie widzieli, na którym. Powiedz: ***I can see a …*** i wybieraj ochotników, aby zgadywali, który obrazek wybrałeś. Jeśli nie zgadną w trzech próbach, podaj w podpowiedzi kolor ramki danego obrazka, a cała klasa wtedy podaje nazwę odpowiedniej miejskiej atrakcji.

- Powtórz zabawę, zachęcając dzieci, aby także zakreślały koło palcem nad obrazkami w swoim podręczniku. Następnie zapraszaj pojedynczo ochotników na środek klasy, aby przejęli twoją rolę.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Opisuj czynności, które można wykonywać w poznanych na lekcji miejscach, np. ***You can watch a film there.*** Dzieci podają nazwy pasujących miejsc, np. *cinema.*

ZADANIE RUCHOWE

Umieść na tablicy w jednym rzędzie karty wyrazowe, a w drugim obrazkowe, na wysokości rąk dzieci, każdy rząd w przypadkowej kolejności. Dzieci stają w parach obok siebie, jedno lekko z tyłu drugiego. Zadaniem osób stojących z przodu jest napisać nazwę atrakcji nosem w powietrzu tak, aby obserwujący ich kolega lub koleżanka odgadł/odgadła, co to za wyraz. Odgadujący/odgadująca idzie do tablicy i dotyka właściwej pary: obrazek – wyraz. Następnie uczniowie zamieniają się rolami.

3 Listen and choose. Say *Annie's chant.* Repeat.

strona 62

- Wskaż ilustracje i powiedz: ***There are two towns.*** Wskaż plan pierwszego miasta i zapytaj: ***What places can you see?*** Uczniowie nazywają atrakcje widoczne na rysunku. Następnie powtórz pytanie o plan drugiego miasta.
- CD3 32 Powiedz: ***Listen to Annie's chant and choose.*** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci, jest wysłuchać rymowanki, śledzić miejsca ukazane na obrazkach i wskazać ten plan miasta, o którym mowa w rymowance. Dzieci słuchają rymowanki i wybierają właściwy plan (*town B*). Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je przed każdą odpowiedzią na pytanie. Dzieci powtarzają pytanie, obserwują miejsca na planie miasta z piosenki i udzielają odpowiedzi. Wznawiaj odtwarzanie nagrania, aby dzieci mogły sprawdzić swoje odpowiedzi.
- Powiedz: ***Say the chant.*** Dzieci wstają i mówią całą rymowankę razem z nagraniem. Poproś dzieci, aby jednocześnie odgrywały treść rymowanki, naśladując twoje gesty i wskazując obrazki ukazane w książce. Uczniowie mogą też wskazywać karty obrazkowe, które możesz umieszczać na tablicy.

4 Play *Memory.*

strona 62

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Powiedz: ***Look at town A and town B.*** Po 20 sekundach powiedz: ***Close your books.*** Zapytaj: ***Do you remember town B?*** i zadaj pytanie o miasto omawiane w rymowance w zad. 3., np.: ***Is there a zoo?*** Zachęć dzieci, aby odpowiedziały z pamięci, wybierając jedną z odpowiedzi: *Yes, there is* lub: *No, there isn't.* Podając odpowiedź twierdzącą, dzieci powinny wstać, a przy przeczącej powinny siedzieć. Następnie podaj prawidłową odpowiedź: ***Yes, there is.*** Przyznaj po jednym punkcie osobom, które wstały i podały prawidłową odpowiedź. Kontynuuj zabawę, zadając pytania o miasta A i B. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę. Pogratuluj osobom, które zdobyły najwięcej punktów.
- W małych grupach jeden uczeń zadaje pytania o miasta A i B, a reszta uczniów odpowiada z pamięci i zdobywa punkty za prawidłowe odpowiedzi.
- Pokaż na ułamek sekundy kartę z obrazkiem jednego z poznanych miejsc. Dzieci nazywają atrakcję. Powtórz zadanie z pozostałymi kartami z obrazkami miejskich atrakcji.
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 6., Lekcja 1.: ćw. 1–2, s. 60.

CD3 30

1 *cinema*, **2** *funfair*, **3** *zoo*, **4** *water park*, **5** *swimming pool*, **6** *sports centre*, **7** *museum*
(szeptem)
1 *cinema*, **2** *funfair*, **3** *zoo*, **4** *water park*, **5** *swimming pool*, **6** *sports centre*, **7** *museum*
(głośno)
1 *cinema*, **2** *funfair*, **3** *zoo*, **4** *water park*, **5** *swimming pool*, **6** *sports centre*, **7** *museum*

CD3 31

Annie's album
What's my word?
One, two, three.
Choose a colour.
What can you see?

CD3 32

Annie's chant
Is there a cinema in town? (dzieci wskazują odpowiedni obrazek i rozkładają ręce w pytającym geście)
Yes, there is. (dzieci unoszą kciuki)
Is there a water park too? (jw.)
No, there isn't. (dzieci opuszczają kciuki)
But there is a zoo. (dzieci wskazują odpowiedni obrazek i klaszczą jeden raz)

Is there a swimming pool in town? (jw.)
Yes, there is. (jw.)
Is there a funfair too? (jw.)
No, there isn't. (jw.)
But there is a zoo. (jw.)

Is there a museum in town? (jw.)
Yes, there is. (jw.)
Is there a sports centre too? (jw.)
No, there isn't. (jw.)
But there is a zoo. (jw.)

6 Holiday surprise

Lekcja 2

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie miejskich atrakcji; śpiewanie piosenki; pytanie o to, czy ma się ochotę gdzieś pójść i udzielanie odpowiedzi.

Główne słownictwo i struktury:
miejskie atrakcje; *Do you want to go to the (funfair)? Yes, I do./No, I don't.;* ◯ *park*

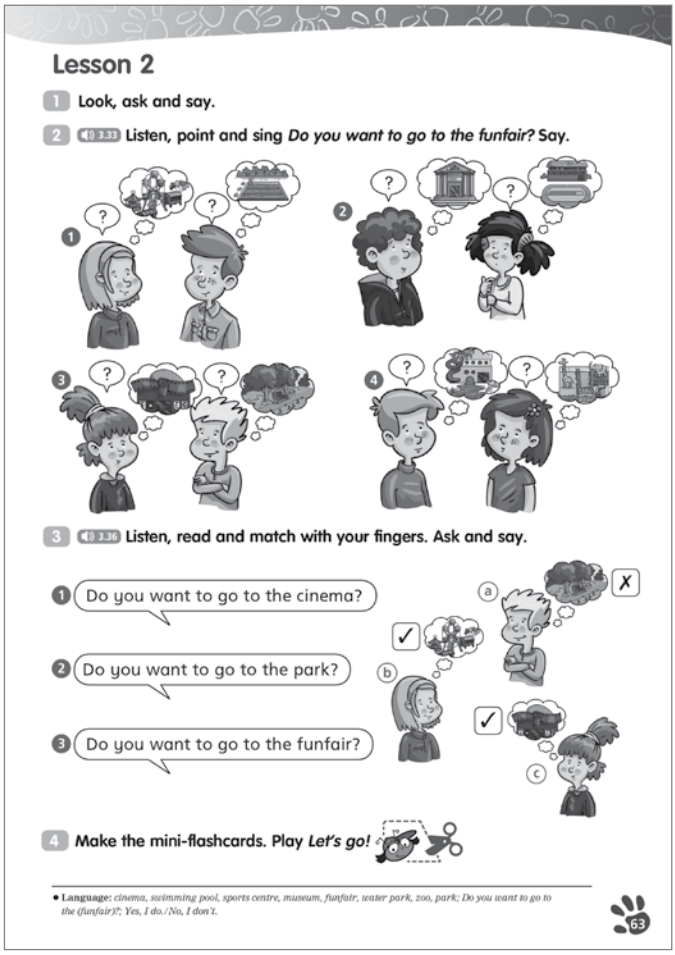
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karty z obrazkami miejskich atrakcji (kino, basen, centrum sportu, park wodny, zoo, muzeum, park rozrywki, ◯ park); karty wyrazowe z nazwami miejskich atrakcji (*cinema, swimming pool, sports centre, water park, zoo, museum, funfair,* ◯ *park*); *minikarty z obrazkami miejskich atrakcji z *Zeszytu ćwiczeń;* *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

- Unieś kartę z obrazkiem jednego z poznanych miejsc zwróconą obrazkiem do ciebie. Wymieniaj pojedynczo słowa kojarzące się z tym miejscem, np. ***film, money, sit down, dark.*** Uczniowie zgadują, co to za miejsce, np.: *cinema.* Kontynuuj zgadywankę z pozostałymi atrakcjami przedstawionymi na kartach.
- CD3 32 Odtwórz rymowankę *Annie's chant.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 123.).

1 Look, ask and say. strona 63

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż obrazki w zad. 2. i poproś, aby uczniowie nazwali wszystkie widoczne na nich miejskie atrakcje (1 *funfair, swimming pool*, 2 *museum, sports centre*, 3 *cinema, park*, 4 *water park, zoo*). Uwaga – do kluczowego zestawu słownictwa dodane jest słowo *park,* poznane w *Unit 1.*
- Wskaż miejsce widoczne w pierwszej chmurce na obrazku 1. i zapytaj: *Is there a funfair in (Opole)?* Jeśli dzieci mieszkają w małej miejscowości, zapytaj o najbliższe duże miasto. Zachęć dzieci do wyboru odpowiedzi spośród następujących: *Yes, there is, No, there isn't* lub *I don't know.* Zadaj pytanie o drugą atrakcję na obrazku 1., a dzieci udzielają odpowiedzi. Poproś różnych ochotników, aby pytali o atrakcje na pozostałych obrazkach, a klasę, by odpowiadała.
- W parach uczniowie na zmianę zadają sobie wzajemnie pytania o miejsca ukazane na obrazkach i udzielają odpowiedzi.



***DODATKOWY POMYSŁ**

Narysuj na tablicy tabelę do gry w kółko i krzyżyk i ponumeruj wszystkie pola oprócz środkowego. Umieść na tablicy karty z obrazkami miejskich atrakcji zwrócone obrazkami do tablicy, po jednej w każdym polu, za wyjątkiem środkowego. Podziel klasę na dwie drużyny i wyznacz każdej symbol: kółko lub krzyżyk. Przedstawiciele drużyn wybierają na zmianę jedno z pól i zgadują, jaka karta się na nim znajduje, np.: *Number five. Is there a funfair?* Sprawdzaj obrazki w sekrecie. Jeśli drużyna prawidłowo odgadnie, obrazek zostaje zdjęty, a na polu zostaje narysowany symbol tej drużyny. Jeśli nie zgadnie, karta pozostaje na miejscu, a druga drużyna może zapytać o tę lub o inną kartę. Gra kończy się, kiedy któraś z drużyn zdobędzie poziomy lub pionowy rząd trzech pól lub gdy wszystkie karty zostaną odkryte. Grupy mogą także rywalizować o środkowe pole, wybierając po jednym przedstawicielu, który zagra z przeciwnikiem w *Rock, paper, scissors* (gra znana dzieciom po polsku pod nazwą *Papier, kamień, nożyce*).

2 Listen, point and sing *Do you want to go to the funfair?* Say. strona 63

- CD3 33 Powiedz: ***Ding-dong***. Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: ***Listen and point to the places.*** Odtwórz nagranie, a uczniowie wskazują kolejne miejsca, zgodnie z treścią zwrotek. Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenie pytania: *Do you want to go to the … today?* oraz odpowiedzi: *Yes, I do* i *No, I don't.*
- Powiedz: ***Sing Do you want to go to the funfair?*** Odtwarzaj nagranie piosenki etapami, zgodnie z techniką *Nauki piosenek krok po kroku* (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść. Do odgrywania treści piosenki potrzebne są karty obrazkowe.

- Wskazuj pierwsze dziecko ukazane na obrazku 1. i zacytuj jego pytanie z piosenki: *Do you want to go to the funfair?* Zachęć uczniów, aby przypomnieli odpowiedź z piosenki *(Yes, I do).* Poproś ochotników, aby zadawali kolejne pytania postaci z obrazków, a reszta klasy podawała odpowiedzi zgodne z treścią piosenki.
- W parach uczniowie na zmianę pytają: *Do you want to go to the (funfair)?* i udzielają odpowiedzi zgodnych z treścią piosenki.

ZADANIE RUCHOWE

Rozmieść karty z obrazkami miejskich atrakcji w różnych miejscach klasy. Uczniowie stają koło ławek. Wywołuj różne grupy lub pojedynczych uczniów, używając do opisu słów znanych dzieciom, np.: ***Jump to the water park if you've got a dog. Walk slowly to the cinema if you've got blue eyes. Touch the zoo if you like cabbage. Tiptoe to the funfair if you're wearing jeans.*** itp. Dzieci wykonują polecenia. Jeśli to konieczne, ilustruj polecenia za pomocą gestów.

3 Listen, read and match with your fingers. Ask and say. strona 63

- Wskaż miejskie atrakcje przedstawione na obrazkach. Zapytaj: ***What places can you see?*** *(a park, a funfair, a cinema)*
- CD3 36 Powiedz: ***Listen, read and match with your fingers,*** wskazując dymki ze zdaniami oraz obrazki. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym dialogu. Uczniowie łączą palcami pytania w dymkach z właściwymi obrazkami (1 *c*, 2 *a*, 3 *b*). Odtwórz nagranie ponownie, robiąc przerwy i zachęcając dzieci do powtórzenia pytań i odpowiedzi.
- Podziel klasę na dwie grupy. Jedna zadaje pytania z dymków, a druga udziela odpowiedzi, zgodnie z symbolami narysowanymi na obrazkach i zgodnie z treścią nagrania. Następnie podpowiadaj grupie zadającej pytania nazwy atrakcji, także tych spoza obrazków w zadaniu, np. *museum.* Grupa ta pyta uczniów drugiej: *Do you want to go to the museum?* Zasygnalizuj grupie odpowiadającej, za pomocą uniesionego lub opuszczonego kciuka, jakiej odpowiedzi powinna udzielić. Po kilku pytaniach grupy zamieniają się rolami.
- W parach uczniowie na zmianę zadają pytania o różne atrakcje i udzielają prawdziwych odpowiedzi.

4 Make the mini-flashcards. Play *Let's go!*

- Pokaż gotowe minikarty z obrazkami miejskich atrakcji. Powiedz: ***Let's make the mini-flashcards.*** Poproś uczniów, aby wyjęli szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń,* i pomóż im w wycinaniu go.

  Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają osiem kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują po jednym symbolu atrakcji z zad. 2, np. drzewo jako symbol parku, fotel jako symbol kina itp.
- Zadawaj pytania dotyczące atrakcji przedstawionych na minikartach, np.: ***Do you want to go to the park?***, a uczniowie podnoszą odpowiednie karty.
- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel uczniów na pary.
- Pokaż zasady gry z parą ochotników. Każdy uczeń w sekrecie wybiera cztery karty z obrazkami atrakcji, które uczeń chciałby odwiedzić. Następnie jeden uczeń pyta drugiego o miejsce ze swojej karty, np.: *Do you want to go to the cinema?* Jeśli zapytana osoba ma odpowiednią kartę, odpowiada: *Yes, I do,* a następnie razem mówią: *Let's go* i odkładają parę kart na bok. Jeśli zapytane dziecko nie ma odpowiedniej karty, mówi: *No, I don't.* Następnie jest jego kolej na zadanie pytania. Celem gry jest zobaczyć, ile miejsc uczniowie chcą wspólnie zobaczyć i porównać liczbę odłożonych par kart z pozostałymi parami.
- W parach uczniowie grają w *Let's go.*

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Kto pierwszy?* Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

- Pokazuj karty wyrazowe z nazwami miejskich atrakcji, wysuwając je poziomo zza podręcznika. Uczniowie zgadują po długości wyrazu i widocznych fragmentach liter, co to za słowo.
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 6., Lekcja 2.: ćw. 1–2, s. 61.

CD3 33 CD3 34 - guided CD3 35 - karaoke

Do you want to go to the funfair?
Do you want to go to the funfair? (uczniowie wskazują odpowiednią kartę obrazkową)
Yes, I do. Let's go there today. (dzieci unoszą kciuki i maszerują w miejscu)
Do you want to go to the swimming pool? (jw.)
No, I don't. I want to play. (dzieci opuszczają kciuki i wyrzucają ręce do góry w geście radości)

Do you want to go to the museum? (jw.)
Yes, I do. Let's go there today. (jw.)
Do you want to go to the sports centre? (jw.)
No, I don't. I want to play. (jw.)

Do you want to go to the cinema? (jw.)
Yes, I do. Let's go there today. (jw.)
Do you want to go to the park? (jw.)
No, I don't. I want to play. (jw.)

Do you want to go to the water park? (jw.)
Yes, I do. Let's go there today. (jw.)
Do you want to go to the zoo? (jw.)
No, I don't. I want to play. (jw.)

CD3 36

1
Man: *Do you want to go to the cinema?*
Girl: *Yes, I do.*
2
Man: *Do you want to go to the park?*
Boy: *No, I don't.*
3
Man: *Do you want to go to the funfair?*
Girl: *Yes, I do.*

6 Holiday surprise

Lekcja 3

Cele:
słuchanie historyjki; opisywanie i pytanie, dokąd chce się pójść oraz odpowiadanie na pytanie; mówienie, że się nie lubi jakiegoś miejsca; ocenianie historyjki

Główne słownictwo i struktury:
miejskie atrakcje; *Do you want to go to the (funfair)?; Yes, I do/No, I don't; I want to go to the (zoo).*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karty obrazkowe i wyrazowe z nazwami miejskich atrakcji; karty obrazkowe do historyjki 6.; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

- Pokazuj kolejno karty z obrazkami miejskich atrakcji i zachęć dzieci do zadania pytania o każdą z nich: *Do you want to go to the (museum)?* Wszyscy, którzy chcieliby odwiedzić to miejsce, wstają i wykrzykują: *Yes, I do!*
- CD3 33 Odtwórz piosenkę *Do you want to go to the funfair?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 125.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Left, right, up, down.* Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

1 Listen to the story. Point. strony 64–65

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz: ***Three, two, one.*** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Poproś uczniów, aby otworzyli podręczniki. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż obrazek w prawym górnym rogu strony, przedstawiający sześcioro bohaterów podręcznika. Zapytaj: ***Who's this?*** *(the Bugs)* Poproś dzieci o opisanie obrazka po polsku lub po angielsku *(zwierzątka wspólnie czytają historyjkę)*.
- Zachęć dzieci, aby usiadły w kręgu i pokaż kartę 1. do historyjki 6. lub poproś uczniów, aby popatrzyli na te same obrazki w podręczniku. Wskaż wówczas obrazek 1.
- Wskaż Sama i Lię i zapytaj: ***Who are these children?*** *(Sam and Lia)*. Następnie wskaż mężczyznę i zapytaj: ***Who is this man?*** Sprawdź, czy dzieci pamiętają z *Bugs Team 1* tatę bohaterów. Powiedz: ***(Yes) This is Sam and Lia's dad. And here's Max, their little brother. They want to go out*** i wskaż drzwi na rysunku. Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: ***Guess what happens in the story.*** Dzieci odgadują po polsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- CD3 37 Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz nagranie i pokaż uczniom, że podczas słuchania powinni wskazywać odpowiednie obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki i zadawaj uczniom pytania oraz proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów (lub po polsku, jeśli to konieczne).

Przykładowe pytania/zdania:

1 ***Is it holiday time for Sam, Lia and Max*** *(yes)* ***Do they want to stay home?*** *(no)* ***Who says 'Let's go on a day out'?*** *(daddy)*
2 ***Sam says 'I want to go to the*** *(funfair)****. There's an amazing ghost*** *(train)****.' Does Max want to go to the funfair?*** *(no)* ***He says 'I don't*** *(like the funfair)****.'***
3 ***Max says 'I want to go to the*** *(zoo)****. There are amazing*** *(animals)****.' Does Lia want to go to the zoo?*** *(no)* ***She says 'I don't*** *(like the zoo)****.'***
4 ***Lia says 'I want to go to the*** *(water park)****. There's an amazing*** *(slide)****.' Does Sam want to go to the water park?*** *(no)* ***He says 'I don't*** *(like the water park)****.' Daddy says 'Let's stay at home and*** *(play)****.' Do the children want to stay at home?*** *(no)*
5 ***Who has an idea?*** *(daddy)* ***Is it a surprise?*** *(yes)*
6 ***Can the children look?*** *(no)*
7 ***What can Sam hear?*** *(a train)* ***He thinks it's the*** *(funfair)****. What can Max hear?*** *(animals)* ***He thinks it's the*** *(zoo)****. What can Lia hear?*** *(water)* ***She thinks it's the*** *(water park)****.***
8 ***What's the surprise?*** *(the animal park)* ***What's there in the animal park?*** *(a train, animals and water)* ***Is it amazing?*** *(yes)* ***Are the children happy?*** *(yes)* ***They say to their daddy:*** *('Thank you, Daddy!')****.***

***DODATKOWY POMYSŁ**

Wybierz w tajemnicy jedną z kart obrazkowych do historyjki i powiedz z pamięci dialog lub fragment dialogu z nią związany. Dzieci śledzą historyjkę w *Książce ucznia* i zgadują, który obrazek wybrałeś/wybrałaś, podając jego numer. Ochotnicy przejmują twoją rolę, podając przynajmniej jedną kwestię związaną z obrazkiem, a reszta klasy zgaduje.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci ustawiają się w kręgu. Wyznacz osobę prowadzącą grę. Uczeń ten mówi, np.: *I want to go to the cinema* i inicjuje sposób, w jaki będzie szedł do tego miejsca, np. wysoko unosząc kolana. Wszyscy zaczynają iść zgodnie z ruchem wskazówek zegara, naśladując sposób chodzenia narzucony przez prowadzącego. W pewnym momencie powiedz: ***Stop. Turn around*** i wyznacz nowego prowadzącego, który wymienia inne miejsce i wymyśla nowy sposób chodzenia. Wszyscy idą w przeciwną stronę niż w poprzedniej rundzie, naśladując nową osobę prowadzącą.

2 Listen and count. Read, think and say. strona 64

- CD3 38 Powiedz: ***Listen and count.*** Zachęć dzieci, aby wspólnie liczyły od 1 do 20 w rytmie wyznaczonym w nagraniu przez werbel oraz by dopowiedziały zdania, które pojawiły się w nagraniu do tego zadania w rozdziałach 1–3: *The story is OK/great/fantastic.*
- Zapytaj: ***Do you like the story?*** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak bardzo podoba im się historyjka. Wypowiadaj z odpowiednim natężeniem emocji kolejne zdania: ***The story is OK/great/fantastic.*** Dzieci, które mają podobne zdanie, powtarzają je.

3 Draw in your notebook and say.

- Zapytaj: ***Where does Sam want to go? He says 'I want to go to the …'*** Dzieci kończą zdanie: *… funfair.* Powtórz pytania o miejsca wybrane przez Maxa i Lię (*zoo, water park*). Zapytaj: ***Do you agree with Sam, Max or Lia? Choose.*** Wyjaśnij znaczenie treści pytania i wysłuchaj odpowiedzi dzieci. Powiedz: ***Draw the place where you want to go.*** Wyjaśnij, że dzieci mają za zadanie wybrać tę postać z historyjki, z której wyborem miejsca się zgadzają i że mają to miejsce narysować (park rozrywki, zoo lub park wodny). Dzieci rysują i kolorują wybrane miejsce. Wyznacz limit czasowy na wykonanie zadania.
- Po upływie wyznaczonego czasu ochotnicy opisują swój rysunek, np.: *(I agree with) Max. I want to go to the zoo.* Mogą dodać krótkie uzasadnienie po polsku lub po angielsku, np.: *I like animals.*
- W parach lub małych grupach dzieci pokazują narysowane przez siebie miejsca i opisują je.

***DODATKOWY POMYSŁ**

W parach lub małych grupach uczniowie wykonują dodatkowy rysunek do historyjki, pokazujący jeszcze inne miejsce, np. do którego chce iść tylko tata dzieci. Następnie na podstawie tego obrazka przygotowują scenkę z bohaterami historyjki, np. *Daddy: I want to go to the cinema. There are amazing films. Sam: Do you want to go to the cinema, Lia? Lia: No, I don't. I don't like the cinema* i odgrywają ją.

- Zapytaj: ***What places are there in the story?*** Dzieci podają odpowiedzi wspomagając się obrazkami w podręczniku *(funfair, zoo, water park, animal park)*.

- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 6., Lekcja 3.: ćw. 1–2, s. 62.

CD3 37 CD3 39

Danny: *Hey, Bug Detectives! Let's read a story!*
Bugs: *Yes! Brilliant! Great!*
Annie: *Look! It's about a holiday surprise for Sam, Lia and Max!*
Colin: *What happens?*
Lucy: *Let's listen and find out! Sshhh!*

Obrazek 1.
Narrator: *It's holiday time for Sam, Lia and Max.*
Daddy: *Let's go on a day out!*
Sam: *Oh, great!*
Lia: *Brilliant!*
Max: *Thanks, Daddy.*
Daddy: *Where do you want to go?*

Obrazek 2.
Sam: *I want to go to the funfair. There's an amazing ghost train!*
Daddy: *Do you want to* ***go to the funfair****, Max?*
Max: *No, I don't. I don't like* ***the funfair****.*

Obrazek 3.
Max: *I want to* ***go to the zoo****. There are amazing animals.*
Daddy: ***Do you want to go to the zoo, Lia?***
Lia: *No, I don't. I* ***don't like the zoo.***

Obrazek 4.
Lia: *I want to* ***go to the water park.*** *There's an amazing slide.*
Daddy: *Do you want to go to the water park, Sam?*
Sam: *No, I don't. I* ***don't like the water park.***
Daddy: *Oh, dear. Well, let's stay at home and play.*
All children: *Oh, no, Daddy, please …*

Obrazek 5.
Daddy: *Aha. I've got an idea. But it's a surprise!*
Sam: *Oh, tell us, please.*
Daddy: *No. Wait and see!*

Obrazek 6.
Sam: *This is exciting!*
Lia: *Are we nearly there?*
Daddy: *Yes. But don't look!*
Max: *No, promise!*

Obrazek 7.
Sam: *I can hear a train. I think it's* ***the funfair.***
Max: *I can hear animals. I think* ***it's the zoo.***
Lia: *I can hear water. I think* ***it's the water park.***
Daddy: *Ha, ha. You're all wrong. Look!*

Obrazek 8.
Lia: *Where are we?*
Daddy: *It's an animal park with a train, animals and water!*
Sam: *It's amazing!*
All: *Thank you, Daddy!*

CD3 38

One, two, three … The story is …

6 Holiday surprise

Lekcja 4

Cele:
słuchanie historyjki; opisywanie i pytanie, dokąd się chce pójść oraz odpowiadanie na pytanie; mówienie, że się nie lubi jakiegoś miejsca; śpiewanie piosenki; ćwiczenie wymowy głoski /z/

Główne słownictwo i struktury:
miejskie atrakcje; *Do you want to go to the (funfair)? Yes, I do./No, I don't.; Where are we?; It's the (zoo).*

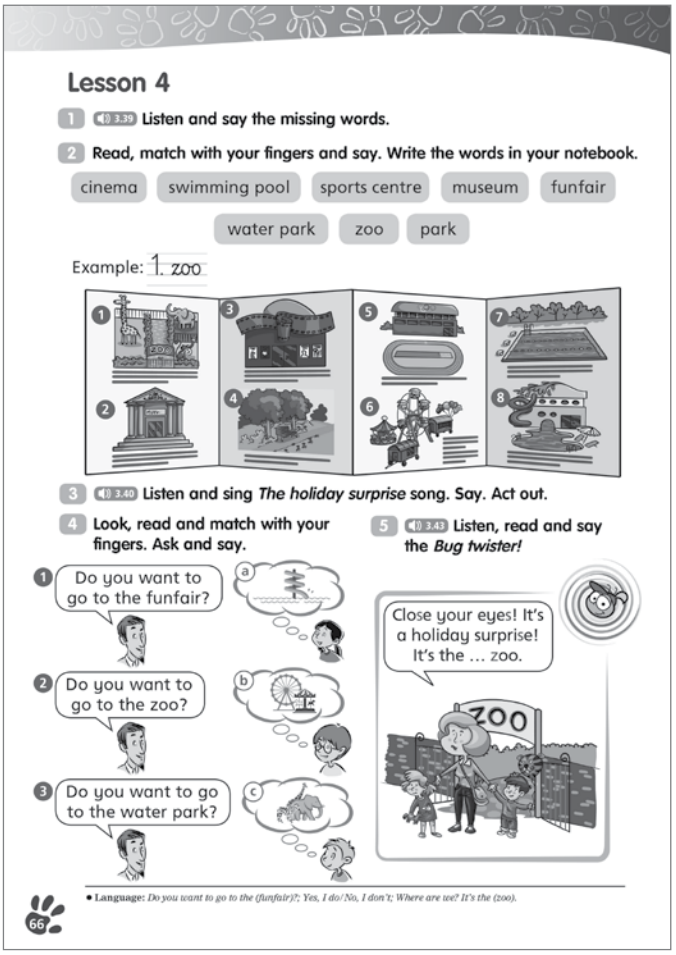
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karty obrazkowe i wyrazowe z nazwami miejskich atrakcji; karty obrazkowe do historyjki 6.; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

- Pokaż karty z obrazkami miejskich atrakcji, a dzieci nazywają te atrakcje. Zapytaj: ***What places are there in the Holiday surprise story?*** Uczniowie odpowiadają: *funfair, zoo, water park*. Wybierz te trzy karty i umieść je na tablicy zwrócone obrazkami do niej. Szybko pozamieniaj karty miejscami i zapytaj: ***Where's the (zoo)?*** Ochotnik podchodzi i wskazuje wybraną kartę. Sprawdź ją dyskretnie i jeśli uczeń odgadł, pogratuluj mu. Powtórz zabawę kilka razy, zapraszając do tablicy innych ochotników.
- CD3 33 Odtwórz piosenkę *Do you want to go to the funfair?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 125.).

1 Listen and say the missing words.

- Powiedz: ***Think about the Holiday surprise story.*** Zaproś ośmioro ochotników na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś resztę uczniów, aby pomogli ochotnikom ustawić się w takiej kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie wołają: np.: *Patryk – one, Kalina – six.* Umieść karty na tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsca.
- Powiedz: ***Listen to the story and say the missing words.*** Wyjaśnij po polsku, że w nagraniu historyjki brakuje niektórych słów. Zadaniem dzieci jest śledzić historyjkę na kartach lub w podręczniku i podawać brakujące słowa, kiedy tylko usłyszą sygnał. Podkreśl, że słów, które trzeba dopowiedzieć, może być więcej niż jedno.
- CD3 39 Odtwórz nagranie. Dzieci podają brakujące słowa. W nagraniu sygnały dźwiękowe i pauzy są przed brakującymi słowami. Zatrzymuj nagranie po sygnale dźwiękowym, aby dać dzieciom czas na wypowiedzenie brakujących słów (patrz słowa zapisane pogrubioną czcionką w scenariuszu nagrania na s. 127.).



***DODATKOWY POMYSŁ**

Odczytaj kwestie do wybranego obrazka historyjki ze scenariusza na s. 127. Zastępuj wspomniane przez postacie miejsca innymi, np. *Lia: I want to go to the sports centre./Max: I don't like the zoo.* Uczniowie słuchają kwestii w skupieniu i poprawiają podane przez ciebie niewłaściwe słowa.

2 Read, match with your fingers and say. Write the words in your notebook. strona 66

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- Wskaż obrazek i zapytaj: ***What places can you see?*** Uczniowie nazywają widoczne na obrazkach miejskie atrakcje. Następnie powiedz: ***Read and match with your fingers*** i pokaż, że dzieci powinny połączyć palcami każdy wyraz z odpowiednią miejską atrakcją oznaczoną na obrazku numerami 1–8.. Wskaż pierwszy wyraz i zachęć dzieci, aby go odczytały oraz połączyły go palcami z właściwym miejscem. Dzieci wykonują zadanie samodzielnie.
- Sprawdź odpowiedzi, wskazując kolejne wyrazy, prosząc uczniów o odczytanie ich i pytając: ***What number is the (museum)?*** Dzieci odpowiadają na pytania.
- Powiedz: ***Write the words in your notebook*** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Podkreśl, że dzieci powinny w zeszycie zapisywać odpowiedzi w kolejności występowania obrazków, a nie wyrazów. Sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's number (1)?*** (1 *zoo*, 2 *museum*, 3 *cinema*, 4 *park*, 5 *sports centre*, 6 *funfair*, 7 *swimming pool*, 8 *water park*)
- W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę wymieniają nazwy wybranych miejskich atrakcji lub podają ich numery, np. *sports centre/number 5,* a pozostałe osoby łączą palcami wyrazy z obrazkami atrakcji i odpowiadają, np. *number 8/water park.*

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na dwie drużyny i poproś, aby stanęły naprzeciw siebie w dwóch rzędach. W każdej drużynie dzieci odliczają od pierwszej do ostatniej osoby i zapamiętują swoją liczbę. Rozłóż na podłodze, między drużynami, karty z rysunkami i nazwami atrakcji. Wydawaj polecenia: ***Touch the picture/word card with a (sport centre) … Number five!*** Osoby z obu drużyn, o wywołanym numerze próbują jak najszybciej kucnąć i dotknąć właściwej karty obrazkowej lub wyrazowej. Uczeń, który zrobi to jako pierwszy, zdobywa punkt dla swojej drużyny. Kontynuuj zabawę w szybkim tempie, aż jedna z drużyn jako pierwsza zdobędzie 10 punktów.

3 Listen and sing *The holiday surprise* song. Say. Act out.

strona 66

- CD3 40 Powiedz: ***Ding-dong.*** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Wskaż obrazki w zad. 4. i poproś uczniów o nazwanie widniejących na nich miejskich atrakcji. Powiedz: ***Listen to The holiday surprise song, find and point.*** Odtwórz nagranie i zachęć dzieci do wskazywania odpowiednich obrazków a–c. Odtwórz piosenkę ponownie. Zatrzymuj nagranie po każdej zwrotce i pytaj o oznaczenie pasującego obrazka (pierwsza – *a*, druga – *c*, trzecia – *b*). Zapytaj: ***What place from the song isn't in the pictures?*** Uczniowie mówią: *the animal park.*
- Następnie powiedz: ***Listen and sing.*** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką *Nauki piosenek krok po kroku* (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Wyjaśnij, że uczniowie dodadzą nowe zwrotki do piosenki w zad. 3. Zachęć dzieci, aby umieściły w nich nazwy innych miejskich atrakcji, których nie ma w piosence, np. *cinema, sports centre, museum*.

4 Look, read and match with your fingers. Ask and say.

strona 66

- Wskaż obrazek *a* i zapytaj: ***Who's this?*** *(Lia)* ***What does she say in the story?*** *(I want to go to the water park).* Powtórz pytania o postacie na obrazkach *b* i *c* (*Sam/I want to go to the funfair, Max/I want to go to the zoo).*
- Wskaż pierwszy dymek i poproś ochotnika o odczytanie napisanego w nim pytania. Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest połączyć palcami pytanie z tym dzieckiem przedstawionym na obrazkach a–c, któremu tata zadał to pytanie w historyjce (Max – *picture* c). Poproś ochotnika o ponowne zadanie pytania z dymka 1., a klasę o odpowiedź w imieniu Maxa: *No, I don't. I don't like the funfair. I want to go to the zoo.* Poproś uczniów, aby samodzielnie zastanowili się nad pozostałymi obrazkami. Następnie sprawdź odpowiedzi, prosząc ochotników o odczytywanie pytań, a resztę klasy o wymienianie pasującego obrazka i udzielanie odpowiedzi w imieniu postaci (2 *a Lia: No, I don't. I don't like the zoo. I want to go to the water park*, 3 *b Sam: No, I don't. I don't like the water park. I want to go to the funfair).*
- W parach uczniowie na zmianę zadają pytania taty z dymków 1–3, wskazują pasujące obrazki a–c oraz udzielają odpowiedzi w imieniu postaci.

5 Listen, read and say the *Bug twister!*

- Powiedz: ***One, two, three. Listen to me***. Wskaż obrazek i zapytaj: ***What can you see?*** *(a mummy with children at the zoo)*. Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /z/ – w słowie *zoo* i jako osobny dźwięk. Powiedz: ***Repeat.*** Dzieci powtarzają głoskę i słowo. Pokaż dzieciom, że w wyrazie ta głoska może być zapisana literami *s* i *z*, jak zaznaczono na czerwono w zdaniu zapisanym na obrazku.
- CD3 43 Powiedz: ***Listen and read the Bug twister! Point*** i wyjaśnij, że dzieci usłyszą zdanie z głoską /z/. Ich zadaniem jest wskazywać odpowiednie elementy obrazka (oczy i zoo). Odtwórz nagranie.
- Powiedz: ***Say the Bug twister!*** Dzieci powtarzają zdanie jednocześnie z nagraniem.
- W parach uczniowie na zmianę odczytują zdanie napisane w dymku, zwracając uwagę na prawidłową wymowę głoski /z/. Druga osoba pomaga w odczytaniu zdania, jeśli to konieczne.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Pary.* Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

- Zapytaj: ***What places are there in The holiday surprise song?*** Dzieci odpowiadają zgodnie z treścią piosenki
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 6., Lekcja 4.: ćw. 1–2, s. 63.; *Work-out*: ćw. 1., s. 69.

CD3 40 CD3 41 - guided CD3 42 - karaoke

The holiday surprise

It's a holiday surprise. (dzieci wyrzucają ręce do góry w geście radości)
Close your eyes, (dzieci zakrywają oczy dłońmi)
Wait and see. (dzieci odsłaniają oczy)
Where are we? (dzieci rozglądają się wokół)
It's the water park! (dzieci udają, że pływają)

It's a holiday surprise. (jw.)
Close your eyes, (jw.)
Wait and see. (jw.)
Where are we? (jw.)
It's the zoo! (dzieci rozcapierzają palce, udając tygrysa)

It's a holiday surprise. (jw.)
Close your eyes, (jw.)
Wait and see. (jw.)
Where are we? (jw.)
It's the funfair! (dzieci robią koła ręką, pokazując diabelski młyn)

It's a holiday surprise. (jw.)
Close your eyes, (jw.)
Wait and see. (jw.)
Where are we? (jw.)
It's the animal park! (dzieci klaszczą)

CD3 43

Close your eyes! It's a holiday surprise! It's the zoo. (x3)

6 Holiday surprise

Lekcja 5

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie aktywności fizycznych; opisywanie, gdzie się wykonuje aktywności fizyczne; mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:
miejskie atrakcje; *swim, walk, play football, ride a bike, roller-skate; I (ride a bike) in the (park);* ◯ *school, garden, mountains*

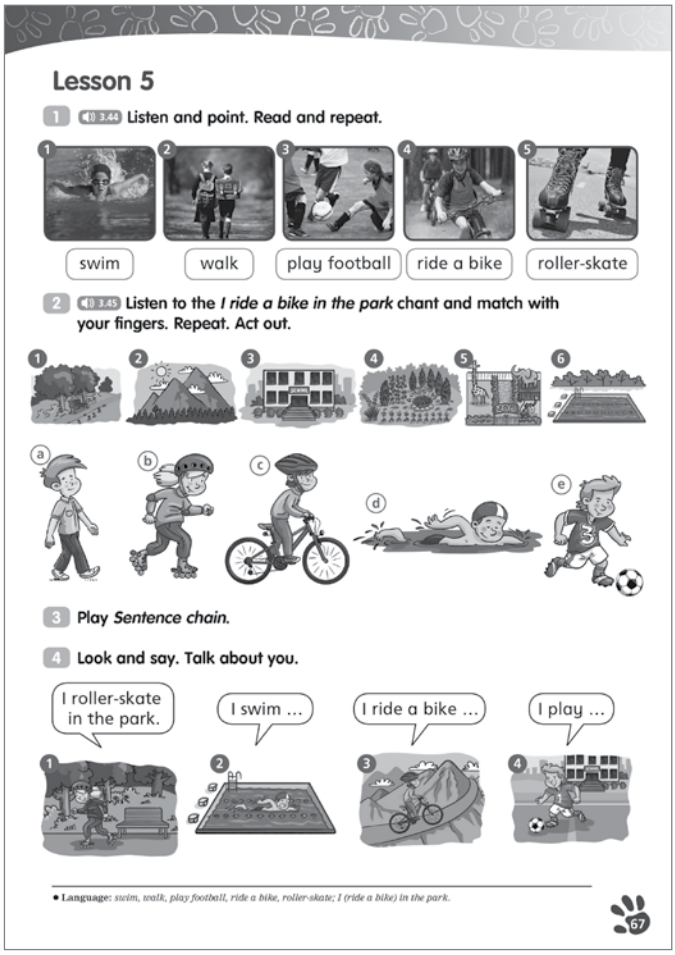
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karty z obrazkami aktywności fizycznych (pływanie, chodzenie, granie w piłkę, jazda na rowerze, jazda na wrotkach); karty wyrazowe z nazwami aktywności fizycznych *(swim, walk, play football, ride a bike, roller-skate*); *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

- Zapytaj: ***Who remembers the Bug twister!?*** i rozejrzyj się po klasie. Dzieci zgłaszają się i wspólnie mówią zdanie z ostatniej lekcji.
- Naszkicuj na tablicy symbole miejskich atrakcji, np. słonia (*zoo*), miecz (*museum),* ciężarki (*sports centre)* itp. Uczniowie zgadują, z którą atrakcją ten symbol jest związany.
- CD3 40 Odtwórz piosenkę *The holiday surprise.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 129.).

1 Listen and point. Read and repeat. strona 67

- Pokaż dzieciom karty z obrazkami aktywności fizycznych zwrócone obrazkami do ciebie. Powiedz: ***These are sports activities we do. Can you guess the sports activities?*** Upewnij się, że uczniowie zrozumieli sens wypowiedzi. Wysłuchaj odpowiedzi dzieci udzielonych po polsku lub po angielsku. Kiedy uczniowie wymienią nazwę aktywności z danej karty, odwróć kartę i nazwij przedstawioną na niej czynność po angielsku. Jeśli uczniowie nie odgadną wszystkich czynności z kart, możesz podpowiadać, pokazując daną czynność za pomocą gestów.
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- CD3 44 Powiedz: ***Listen and point.*** Uczniowie słuchają nagrania i wskazują zdjęcia w kolejności, w jakiej pojawiają się w nagraniu.
- Powiedz: ***Listen, read and repeat.*** Zachęć uczniów, aby zwrócili uwagę na podpisy pod zdjęciami oraz aby powtarzali słowa i zwroty usłyszane w nagraniu. Odtwórz nagranie ponownie.
- Pokazuj karty wyrazowe z nazwami aktywności fizycznych w przypadkowej kolejności. Uczniowie odczytują wyrazy, a ochotnicy umieszczają je pod właściwymi kartami obrazkowymi umieszczonymi na tablicy.



***DODATKOWY POMYSŁ**

Pokaż aktywności fizyczne za pomocą gestów, np. udawaj, że kopiesz piłkę. Uczniowie zgadują, co to za czynności i naśladują twoje ruchy. Kiedy dobrze opanują rozpoznawanie gestów i czynności, wyjaśnij, że ich zadaniem jest pokazywać czynności, które wymieniasz, a nie naśladować twoje ruchy, gdyż czasem będziesz próbować ich zmylić. Powiedz: *swim* i udawaj pływanie. Uczniowie pokazują czynność pływania. Następnie powiedz: *ride a bike* i udawaj, że kopiesz piłkę. Zadaniem uczniów jest pokazać jazdę na rowerze, gdyż taką czynność wymieniłeś. Jeśli ktoś się pomyli, robi pajacyka. Kontynuuj zabawę, co jakiś czas pokazując mylące ruchy. Ochotnicy mogą przejmować twoją rolę.

2 Listen to the *I ride a bike in the park* chant and match with your fingers. Repeat. Act out. strona 67

- Wskaż obrazki a–e i zapytaj: ***What sports activities can you see?*** Uczniowie nazywają czynności na obrazkach (a *walk*, b *roller-skate*, c *ride* a *bike,* d *swim*, e *play football*). Następnie wskaż obrazki 1–6 i zapytaj: ***What places can you see?*** Dzieci nazywają ukazane miejsca po angielsku. Przy opisie obrazka 2. przypomnij słowo *mountains,* które dzieci poznały w *Bugs Team 1.*
- CD3 45 Powiedz: ***Listen to the chant. Match with your fingers the places and the activities.*** Dzieci słuchają rymowanki i łączą miejsca 1–6 z czynnościami a–e. Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdej linijce. Dzieci łączą obrazki i podają odpowiedzi (pierwsza zwrotka: *c 2, b 1, e 3, a 5, d 6*; druga zwrotka: *c 1, a 2, b 3, e 4, d 6*).
- Powiedz: ***Listen, repeat and act out.*** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania i odgrywają ich treść, naśladując twoje gesty. Odtwórz nagranie po raz trzeci, a dzieci mówią i odgrywają

rymowankę. Możesz podzielić klasę na dwie drużyny. W pierwszej zwrotce jedna drużyna wymienia czynności, np. *I ride a bike,* a druga miejsca: *in the mountains.* W drugiej zwrotce uczniowie zamieniają się rolami.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Memory.* Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel dzieci na dwie drużyny o tej samej liczbie graczy. Poproś, aby stanęły w dwóch rzędach naprzeciw siebie. Pokaż ostatnim osobom w każdym rzędzie tę samą kartę obrazującą aktywność fizyczną. Dzieci te mają za zadanie powiedzieć pełne zdanie, np.: *I roller-skate* i pokazać tę czynność za pomocą gestów. Następnie kolejna osoba mówi zdanie i pokazuje gesty itd., aż przekazywane zdanie i ruch dojdą do pierwszej osoby. Drużyna, która skończyła jako pierwsza, zdobywa punkt. Osoba, która wcześniej pokazywała zdanie i odgrywała je jako pierwsza, idzie na koniec rzędu. Powtórz zadanie kilkukrotnie. Wygrywa drużyna, która zdobędzie więcej punktów.

3 Play *Sentence chain.*

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!*
- Poproś jedno dziecko, aby wybrało dowolną aktywność fizyczną oraz miejsce jej wykonywania i powiedziało, np.: *I ride a bike in the park.* Dziecko siedzące obok powtarza zdanie, dodając nową aktywność i miejsce, np.: *I ride a bike in the park. And I swim in the swimming pool.* Gra jest kontynuowana w ten sam sposób. Jeśli ktoś zapomni sekwencji zdań, reszta klasy podpowiada, pokazując odpowiednie aktywności fizyczne za pomocą gestów. Jeśli to konieczne, przypomnij dzieciom, że tak jak w piosence w zad. 2., jeśli coś odbywa się w szkole, mówimy *at school.* Zabawa kończy się, gdy nikt nie potrafi powtórzyć całej sekwencji.
- Po wymienieniu pięciu aktywności i miejsc, jeśli uczniowie nadal pamiętają sekwencję, mogą powtarzać wcześniej wymienione aktywności w połączeniu z innymi miejscami, np. *I ride a bike in the mountains.*
- Uczniowie powtarzają zabawę w małych grupach.

4 Look and say. Talk about you. strona 67

- Wskaż kolejno obrazki 1–4 i zapytaj: ***What activity is it? What place is it.*** Uczniowie nazywają czynności i miejsca (1 *roller-skate/park*, 2 *swim/swimming pool*, 3 *ride a bike/ mountains*, 4 *play football/school*).
- Poproś ochotnika o odczytanie tekstu z dymka na obrazku 1. Zachęć klasę do uzupełnienia dymka nr. 2 w podobny sposób. Poproś, aby pozostałe obrazki uczniowie samodzielnie uzupełnili ustnie. Sprawdź odpowiedzi, mówiąc numer obrazka, a dzieci chórem mówią pełne zdania (1 *I roller-skate in the park*, 2 *I swim in the swimming pool*, 3 *I ride a bike in the mountains*, 4 *I play football at school*).
- Umieść karty obrazujące aktywności fizyczne na tablicy i zapytaj: ***Do you ride a bike?*** Dzieci podnoszą ręce, jeśli jeżdżą na rowerze. Zapytaj jednego z uczniów, który podniósł rękę: ***Where do you ride a bike?*** Uczeń udziela odpowiedzi pełnym zdaniem, np.: *I ride a bike in the park.* Kontynuuj zadanie z pozostałymi czynnościami, prosząc o odpowiedzi innych uczniów.
- W parach na zmianę uczniowie mówią, które rodzaje aktywności fizycznej z kart obrazkowych uprawiają oraz gdzie to robią.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Uczniowie zgadują, które z czynności przedstawionych na kartach obrazkowych ty sam wykonujesz i gdzie to robisz, mówiąc np.: *You ride a bike in the mountains.* Zachęcaj dzieci do zgadywania dotąd, aż powiedzą prawidłowe zdanie. W tym celu możesz podpowiadać, np.: ***Yes, I ride a bike but not in the mountains. Guess where*** lub ***Yes, I do something in the mountains but I don't ride a bike there. Guess what I do in the mountains.***

- Zapytaj: ***Do you remember the sports activities from today's lesson? What are they****?* Wysłuchaj odpowiedzi dzieci i pokazuj odpowiednie karty obrazkowe lub wyrazowe, w zależności od tego, jakie nazwy aktywności fizycznych uczniowie wymieniają. Następnie zapytaj uczniów indywidualnie: ***Where do you (play football)?*** Uczniowie odpowiadają pełnym zdaniem, np.: *I (play football) in the (park).*
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 6., Lekcja 5.: ćw. 1–2, s. 64.

CD3 44

1 *swim*, **2** *walk*, **3** *play football*, **4** *ride a bike*, **5** *roller-skate*
(pauza)
ride a bike, *swim*, *play football*, *roller-skate*, *walk*
(pauza)
walk, *swim*, *ride a bike*, *roller-skate*, *play football*

CD3 45

I ride a bike in the park
I ride a bike in the mountains. (dzieci udają, że jadą rowerem)
I roller-skate in the park. (dzieci udają, że jadą na wrotkach)
I play football at school, (dzieci udają, że kopią piłkę)
I walk in the zoo, (dzieci maszerują w miejscu)
And I swim in the swimming pool. (dzieci udają, że pływają)

I ride a bike in the park. (dzieci udają, że jadą rowerem)
I walk in the mountains. (dzieci maszerują w miejscu)
I roller-skate at school, (dzieci udają, że jadą na wrotkach)
I play football in the garden, (dzieci udają, że kopią piłkę)
And I swim in the swimming pool. (dzieci udają, że pływają)

6 Holiday surprise

Lekcja 6

Cele:
rozwijanie umiejętności samooceny

Główne słownictwo i struktury:
aktywności fizyczne; *I can (swim) (well); I can't (ride a bike)*; *run, jump, read, write, colour, draw, sing*

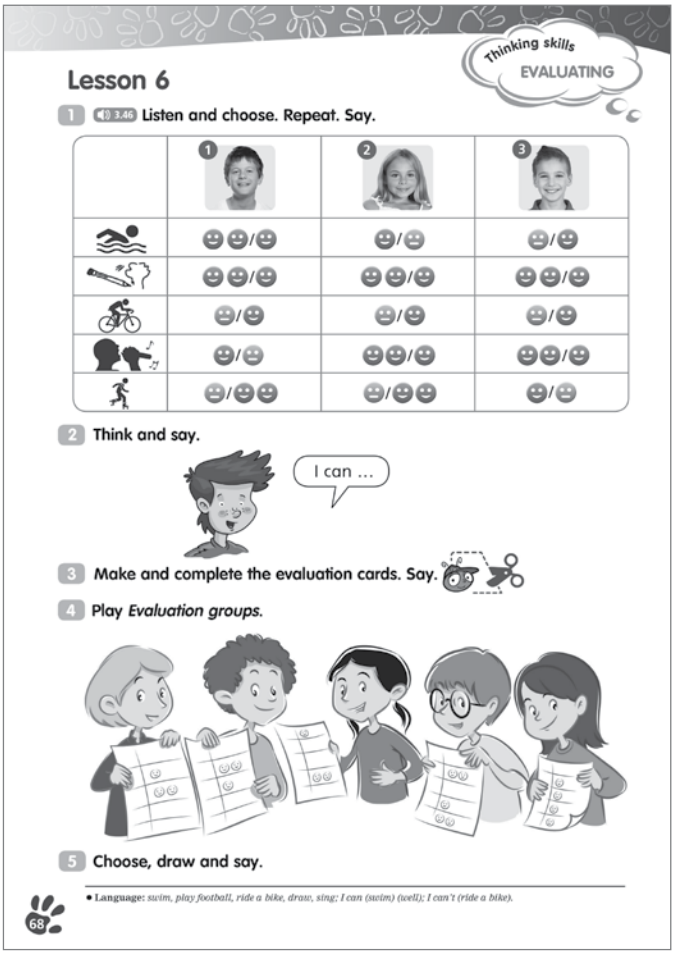
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karty z obrazkami aktywności fizycznych; *szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń*; *kostka lub moneta dla każdej pary uczniów, *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

- Pokaż jedną kartę obrazującą aktywność fizyczną, np. grę w piłkę nożną. Ochotnik mówi o sobie zdanie prawdziwe, np.: ***I play football at school.*** Wszystkie dzieci, które także wykonują tę aktywność w tym samym miejscu, wstają i powtarzają chórem to samo zdanie. Powtórz zadanie z pozostałymi kartami obrazkowymi.
- CD3 45 Odtwórz rymowankę *I ride a bike in the park.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 131.).

1 Listen and choose. Repeat. Say. strona 68

- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji, poprzez różne gry i zadania, dzieci będą ćwiczyć umiejętność samooceny, np. decydowania o tym, jak dobrze potrafią wykonywać daną czynność. Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- Wskaż obrazki aktywności w kolumnie po lewej i zapytaj: ***What activities can you see?*** Uczniowie podają odpowiedzi (*swim, draw, ride a bike, sing, roller-skate*). Jeśli to konieczne, przypomnij nazwy czynności, podpowiadając za każdym razem początek wyrazu. Wskaż dzieci na zdjęciach 1–3 i wyjaśnij po polsku, że one oceniły, na ile dobrze potrafią wykonać każdą czynność zilustrowaną z lewej strony tabelki.
- Wskaż buźki w tabeli i zachęć uczniów, aby odgadli, co one oznaczają. Wysłuchaj ich odpowiedzi po polsku lub po angielsku i wytłumacz, że jedna zielona buźka oznacza, że się potrafi coś robić, np.: *I can swim,* dwie zielone, że się potrafi coś robić dobrze, np.: *I can swim well*, a pomarańczowa buźka bez uśmiechu oznacza, że się czegoś nie potrafi robić, np.: *I can't swim.* Wyjaśnij znaczenie słów: *can* i *can't.*
- CD3 46 Powiedz: ***Listen and choose.*** Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest wskazać, który z dwóch symboli w każdej linijce jest zgodny z nagraniem. Odtwórz pierwsze zdanie odnoszące się do chłopca na pierwszym zdjęciu i zatrzymaj nagranie. Uczniowie wskazują właściwy symbol (dwie buźki). Kontynuuj w ten sam sposób resztę zadania. Zdania mówiące o aktywnościach fizycznych dziecka 2. i 3. występują w nagraniu w kolejności innej niż symbole tych aktywności ukazane w tabelce.



- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym zdaniu i prosząc dzieci o powtórzenie go.
- Poproś wybranych uczniów o to, aby wcielili się w role dzieci przedstawionych w podręczniku na zdjęciach 1–3 i powiedzieli ich zdania z pamięci. Reszta klasy pomaga.
- W parach na zmianę uczniowie wcielają się w postacie ukazane w podręczniku i mówią zdania z pamięci.

2 Think and say. strona 68

- Wskaż chłopca na obrazku i poproś ochotnika o odczytanie tekstu zapisanego w dymku. Powiedz: ***Think and talk about you***. Wymieniaj kolejne czynności z tabelki w zad. 1. i poproś różnych uczniów o ocenienie, na ile dobrze potrafią wykonywać daną czynność, podobnie jak to robiły dzieci, o których mowa w zad. 1., np.: *I can swim. I can draw well.* Podkreśl, że jest to własna opinia dzieci na temat swoich umiejętności i nie ma złych ani dobrych odpowiedzi, gdyż nawet jeśli czegoś nie potrafią, wszystkich tych czynności można się z czasem nauczyć.
- W parach na zmianę uczniowie opisują, na ile dobrze potrafią wykonywać daną czynność.

ZADANIE RUCHOWE

Pokaż kartę z nazwą aktywności fizycznej i zachęć dzieci, aby po cichu ją odczytały i pokazały za pomocą gestów znaczenie wyrazu lub zwrotu napisanego na karcie. Powtórz zadanie, dodając przed pokazaniem karty opis sytuacji, np.: ***You're tired.*** Dzieci odgrywają czynność z karty w sposób określony przez ciebie, np. jakby były bardzo zmęczone. Kontynuuj zabawę, prosząc uczniów o różne sposoby odegrania czynności, np. ***fast, slowly, well, You're cold/hot, You can't do it, You can do it well*** itp.

3 Make and complete the evaluation cards. Say.

- Pokaż gotowy zestaw kart. Powiedz: ***Let's make the evaluation cards.*** Poproś dzieci, aby wyjęły szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń*, a następnie pomóż im w wycinaniu go. Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, poproś, aby samodzielnie wykonały jeden zestaw dwunastu kart. Na jedenastu powinny narysować symbole czynności wykonywanych w czasie wolnym lub napisać następujące wyrazy: *swim, draw, ride a bike, sing, play football, roller-skate, run, jump, read, write, colour*. Dwunasta, pusta karta będzie potrzebna do zad. 5. Uczniowie powinni ocenić, na ile dobrze potrafią wykonywać daną czynność i na każdej karcie narysować odpowiedni symbol, jak w zad. 1. – dwie uśmiechnięte buźki (*I can ... well),* jedną uśmiechniętą buźkę (*I can ...)* lub jedną buźkę bez uśmiechu (*I can't ...).*
- Wymieniaj nazwy czynności wykonywanych w wolnym czasie, włącznie z nazwami aktywności fizycznych z rozdziału 6. oraz czynności poznanych w *Bugs Team 1*. Dzieci powtarzają słowa i pokazują odpowiednie karty.
- Pokaż symbole na dole każdej karty. Poproś uczniów, aby ocenili, na ile dobrze potrafią wykonywać czynność przedstawioną na każdej karcie i by zaznaczyli haczykiem odpowiedni symbol, tak jak w zad. 1. – dwie uśmiechnięte buźki (*I can … well),* jedną uśmiechniętą buźkę (*I can…)* lub jedną buźkę bez uśmiechu (*I can't …).* Podkreśl, że podobnie jak w zad. 2., jest to własna opinia dzieci na temat swoich umiejętności i nie ma złych ani dobrych odpowiedzi. Wyznacz czas na wykonanie zadania i chodź po klasie, pomagając dzieciom, jeśli mają jakieś pytania.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel uczniów na pary i poproś, aby odgadli, ile umiejętności ocenili tak samo. Uczniowie przewidują liczbę, następnie porównują swoje karty, mówiąc, np.: *I can sing well* i odkładają pary identycznie oznaczonych kart na bok. Dowiedz się, która para miała największą liczbę podobieństw, tzn. identycznych kart.

4 Play *Evaluation groups.* strona 68

- Wskaż dzieci na obrazku i zapytaj: ***Who's this?*** *(Sam, Lia and friends),* ***What have they got?*** *(cards)*. Wyjaśnij, że w tym zadaniu Sam i Lia razem z kolegami i koleżankami pokazują zadanie z wycinanką.
- Powiedz: ***Play the evaluation groups game.*** Uczniowie stają przy ławkach. Wymień jedną z czynności, np. *swim.* Uczniowie chodzą po klasie i mówią, na ile dobrze potrafią wykonywać tę czynność, zgodnie z zakreślonym symbolem, np. jeśli zakreślili dwie buźki, mówią: *I can swim well.* Kiedy napotkają kogoś, kto identycznie ocenił swoją umiejętność, łączą się w parę i od tej pory chodzą razem, szukając kolejnych osób z tą samą oceną i powiększając swoją grupę. Runda się kończy, kiedy wszyscy połączą się w grupy, czyli maksymalnie trzy grupy uczniów. Każda grupa chórem mówi swoje zdanie, np.: *I can't swim.* Kontynuuj zabawę wymieniając nazwy czynności przedstawione na pozostałych kartach.
- W licznej klasie uczniowie grają w *evaluation groups* w grupach sześcioosobowych, trzymając się wyznaczonej części klasy i łącząc się w mniejsze grupy.

5 Choose, draw and say.

- Powiedz: ***Choose and draw.*** Poproś dzieci, aby wybrały jakąś posiadaną przez siebie umiejętność, którą chcą ocenić. Dzieci rysują ją na pustej dwunastej karcie z zad. 3. i oceniają się. Mogą to być czynności, które uczniowie wykonują w czasie wolnym, np. *play the guitar.* Chodź po klasie i pomagaj dzieciom wybrać umiejętności. Możesz też poprosić, aby były to umiejętności dotyczące tego, co dzieci potrafią zrobić po angielsku, np. *count to 20.*
- Kiedy uczniowie skończą zadanie, poproś kilkoro uczniów o pokazanie kart całej klasie i opisanie ich umiejętności, np.: *I can play the piano well.* Pomóż dzieciom w stosowaniu nowego słownictwa.
- W grupach czteroosobowych uczniowie kolejno pokazują swoje uzupełnione karty i opisują, jak oceniają swoje umiejętności.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Uczniowie pracują w parach i układają dwa zestawy kart w grę planszową. Następnie przygotowują pionki i rzucają kostką. Kiedy staną na danym polu, mówią, jak oceniają swoją umiejętność związaną z obrazkiem, np. *I can write well.* Nie powinny kierować się wcześniejszymi oznaczeniami na kartach kolegi, jeśli na takie natrafią, tylko powinny mówić prawdziwe zdania na swój temat. Wygrywa osoba, która pierwsza stanie na mecie. Zamiast kostek można użyć monet i umówić się, że reszka oznacza ruch o dwa pola, a orzeł o jedno.

- Zademonstruj jedną z czynności z lekcji, np. zaśpiewaj, celowo fałszując. Poproś dzieci, aby zgadły jak oceniasz tę umiejętność u siebie (*I can't sing*). Następnie pokaż coś, co potrafisz wykonywać dobrze, np. narysuj wybrane zwierzę. Dzieci zgadują, jak oceniasz swoją umiejętność (*I can draw well*). Powtórz zabawę z kilkoma wybranymi umiejętnościami.
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 6., Lekcja 6.: ćw. 1–2, s. 65. *Work-out*: ćw. 2., s. 69.

CD3 46

1 *I can swim well. I can draw well. I can ride a bike. I can sing. I can't roller-skate.*
2 *I can roller-skate well. I can sing well. I can draw. I can swim. I can't ride a bike.*
3 *I can draw well. I can sing well. I can roller-skate. I can ride a bike. I can't swim.*

6 Holiday surprise

Lekcja 7

Cele:
mówienie rymowanki; odgrywanie dialogu; rozpoznawanie i nazywanie atrakcji turystycznych; wybieranie atrakcji, którą się chce odwiedzić; budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych

Główne słownictwo i struktury:
miejskie atrakcje; *science museum, castle, safari park; I want to go to the (funfair).*

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karty z obrazkami aktywności fizycznych; *karty z obrazkami miejskich atrakcji; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

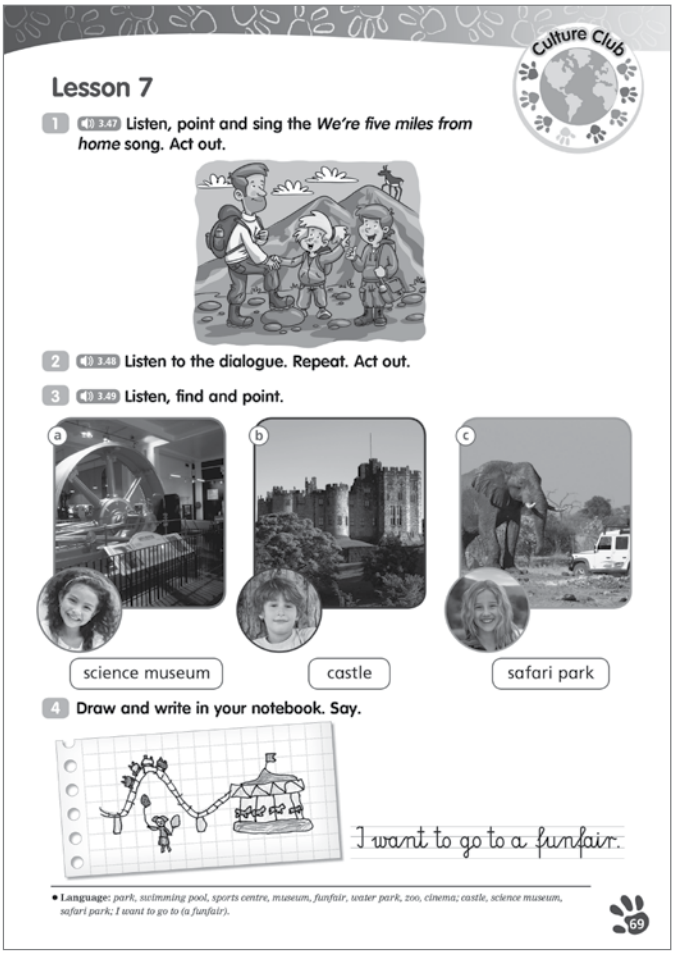
- Unieś jedną z kart obrazującą aktywność fizyczną zwróconą obrazkiem do ciebie. Powiedz, np.: ***I do this in the park*** lub: ***I can do it well.*** Dzieci zgadują na podstawie opisu, co to za karta. Powtórz zgadywankę z kilkoma innymi aktywnościami fizycznymi.
- CD3 40 Odtwórz piosenkę *The holiday surprise.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 129.).

1 Listen, point and sing the *We're five miles from home* song. Act out. strona 69

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji dzieci będą mogły porównać, jakie wakacyjne atrakcje chcą zobaczyć dzieci w Wielkiej Brytanii, a jakie w Polsce.
- Wskaż obrazek i zapytaj: ***What can you see?*** Uczniowie odpowiadają, np.: *the mountains, daddy, children, walk, animal, sunny.*
- CD3 47 Powiedz: ***Listen to the song.*** Odtwórz nagranie i odgrywaj treść piosenki. Zachęć dzieci do naśladowania twoich gestów. Wyjaśnij znaczenie słowa: *mile* i powiedz, że jedna mila to trochę mniej niż dwa kilometry (dokładnie jedna mila lądowa to 1,609 km). Jeśli masz dostęp do Internetu, możesz wyliczyć wspólnie z dziećmi trasę od szkoły do jakiejś znanej miejskiej atrakcji i policzyć, ile to kilometrów, a ile mil.
- Powiedz: ***Sing and act out the song.*** Odtwórz piosenkę, robiąc pauzę po każdej linijce, aby dzieci mogły ją powtórzyć i odegrać za pomocą gestów. Odtwórz nagranie po raz trzeci. Dzieci śpiewają piosenkę jednocześnie z nagraniem i odgrywają jej treść.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Dzieci śpiewają piosenkę jeszcze raz, wymieniając słowo: *home* na nazwę wybranej przez ochotnika atrakcji, np.: *funfair. – We're five miles from the funfair* i w ostatniej zwrotce: *We're at the funfair.*


Culture Club

Lesson 7

1 3.47 Listen, point and sing the *We're five miles from home* song. Act out.

2 3.48 Listen to the dialogue. Repeat. Act out.

3 3.49 Listen, find and point.

a science museum

b castle

c safari park

4 Draw and write in your notebook. Say.

I want to go to a funfair.

• Language: park, swimming pool, sports centre, museum, funfair, water park, zoo, cinema; castle, science museum, safari park; I want to go to (a funfair).

69

2 Listen to the dialogue. Repeat. Act out. strona 69

- CD3 48 Wyjaśnij, że za chwilę uczniowie wysłuchają rozmowy dziecka z rodzicem na temat tego, jak daleko znajdują się oni od pewnej miejskiej atrakcji. Poproś dzieci, aby odgadły, co to za atrakcja, ale nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj. Powiedz: ***Listen to the dialogue.*** Odtwórz nagranie, zatrzymaj je po pierwszej wypowiedzi i wyjaśnij jej znaczenie. Zapytaj też dzieci, czy poprawnie odgadły atrakcję z dialogu (*funfair).* Kontynuuj czynności z resztą dialogu.
- Powiedz: ***Listen and repeat.*** Podziel klasę na dwie grupy i przydziel każdej z grup inną rolę: *Child* i *Parent.* Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce. Poproś grupy o powtórzenie kwestii przydzielonej im postaci. Powtórz zadanie, prosząc grupy o zamienienie się rolami.
- Wybierz dwoje ochotników i poproś, aby odegrali dialog z nagrania. Zaproś następnych dwóch ochotników i zachęć ich do zamienienia słowa: *funfair* na inną atrakcję. Mogą także zmienić odległość. Kontynuuj zadanie z kilkoma innymi parami dzieci.
- W parach uczniowie odgrywają dialogi, na zmianę pytając o różne atrakcje i odpowiadając na pytania.
- Zapytaj dzieci, czy w czasie wycieczki, podobnie jak dzieci brytyjskie, dopytują swoich rodziców o to, jak daleko jest do celu.

ZADANIE RUCHOWE

W różnych miejscach klasy rozmieść karty z obrazkami miejskich atrakcji. Uczniowie stają koło swoich ławek. Powiedz, wspomagając się gestami: ***You're tired. You've got heavy backpacks. Go slowly to the (museum).*** Uczniowie powoli idą w kierunku wymienionej karty obrazkowej. Kiedy powiesz: *Stop!* uczniowie zatrzymują się i pytają chórem: *How far are we from the (museum)?* Odpowiedz, podając małą lub dużą liczbę kilometrów. Przy małej uczniowie mówią: *Oh, great,* przy dużej: *Oh, no.* Kontynuuj zabawę z różnymi kartami przedstawiającymi miejskie atrakcje.

3 Listen, find and point. strona 69

- Powiedz: ***These are children from the UK. The pictures show where they want to go in the holidays.*** Sprawdź zrozumienie wypowiedzi przez uczniów. Wskaż kolejne zdjęcia i zwróć uwagę dzieci na podpisy. Wyjaśnij znaczenie słów: *science museum* i *safari park* oraz poproś, aby dzieci przypomniały, co oznacza słowo: *castle*, poznane w rozdziale 3.
- CD3 49 Powiedz: ***Listen, find and point.*** Uczniowie słuchają wypowiedzi z nagrania oraz odnajdują pasujące do nich zdjęcia (1 *c*, 2 *b*, 3 *a*) i wskazują je. Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Wyjaśnij znaczenie słów: *wild animals, history* i *science.*
- Odtwórz nagranie po raz trzeci i poproś uczniów, aby podnosili ręce, jeśli zgadzają się ze zdaniem osób wypowiadających się w nagraniu, np. jeśli też kochają historię i chcieliby pojechać w czasie wakacji do zamku.
- Zapytaj dzieci, czy takie atrakcje, jak te przedstawione na zdjęciach, też można zobaczyć w Polsce i wysłuchaj ich doświadczeń.

4 Draw and write in your notebook. Say.

- Zapytaj: ***Where do you want to go in the holidays?*** Ochotnicy zgłaszają się i udzielają odpowiedzi, podając nazwy atrakcji po angielsku lub po polsku.
- Pokaż w podręczniku przykładowy rysunek z podpisem i powiedz: ***In your notebook draw and write where you want to go.*** Wyjaśnij, że dzieci powinny narysować wybraną atrakcję, którą chcą odwiedzić. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i zadawaj dzieciom pytania o ich prace.
- Ochotnicy pokazują swoje rysunki całej klasie i opowiadają o nich, np.: *I want to go to a castle in Malbork.* W licznej klasie dzieci pokazują swoje rysunki i opisują je w grupach.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zrób wystawę rysunków z zad. 4., rozkładając je na ławkach. Uczniowie parami "zwiedzają wystawę", oglądają rysunki i odczytują podpisy. Jeśli także chcą się udać do miejsca ukazanego na rysunku, mówią do drugiej osoby w parze, np.: *I want to go to a museum in Toruń too!*

- Unieś podręcznik i zapytaj: ***What places do children in the UK want to see?*** Uczniowie podają z pamięci nazwy atrakcji *(science museum, castle, safari park).*
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 6., Lekcja 7.: ćw. 1–2, s. 66.

CD3 47

We're five miles from home

We're five miles from home, (dzieci maszerują w miejscu i unoszą pięć palców)
We're five miles from home. (jw.)
We walk a-while, we rest a-while, (dzieci maszerują w miejscu, a następnie nieruchomieją)
We're five miles from home. (dzieci maszerują w miejscu i unoszą pięć palców)

We're four miles from home, (dzieci maszerują w miejscu i unoszą cztery palce)
We're four miles from home. (jw.)
We walk a-while, we rest a-while, (jw.)
We're four miles from home. (jw.)

We're three miles from home, (dzieci maszerują w miejscu i unoszą trzy palce)
We're three miles from home. (jw.)
We walk a-while, we rest a-while, (jw.)
We're three miles from home. (jw.)

We're two miles from home, (dzieci maszerują w miejscu i unoszą dwa palce)
We're two miles from home. (jw.)
We walk a-while, we rest a-while, (jw.)
We're two miles from home. (jw.)

We're one mile from home, (dzieci maszerują w miejscu i unoszą jeden palec)
We're one mile from home. (jw.)
We walk a-while, we rest a-while, (jw.)
We're one mile from home. (jw.)

And now we are home, (dzieci rozkładają ręce)
And now we are home. (jw.)
We walk a-while, we rest a-while, (jw.)
And now we are home. (dzieci rozkładają ręce)

CD3 48

Girl: *How far are we from the funfair?*
Man: *About two kilometres.*
Girl: *Oh, great.*

CD3 49

1 *Hello, I'm Clare. I want to go to a safari park in the holidays. I love wild animals.*
2 *Hello, I'm Paddy. I love history. I want to go to a castle in the holidays.*
3 *Hello, I'm Zoe. I love science. I want to go to a science museum in the holidays.*

6 Holiday surprise

Lekcja 8

Cele:
powtórzenie materiału z rozdziału 6.

Główne słownictwo i struktury:
miejskie atrakcje; aktywności fizyczne; *Do you want to go to the (sports centre)? Yes, I do/No, I don't; I want to go to the (funfair)*; ◯ *school, mountains*,

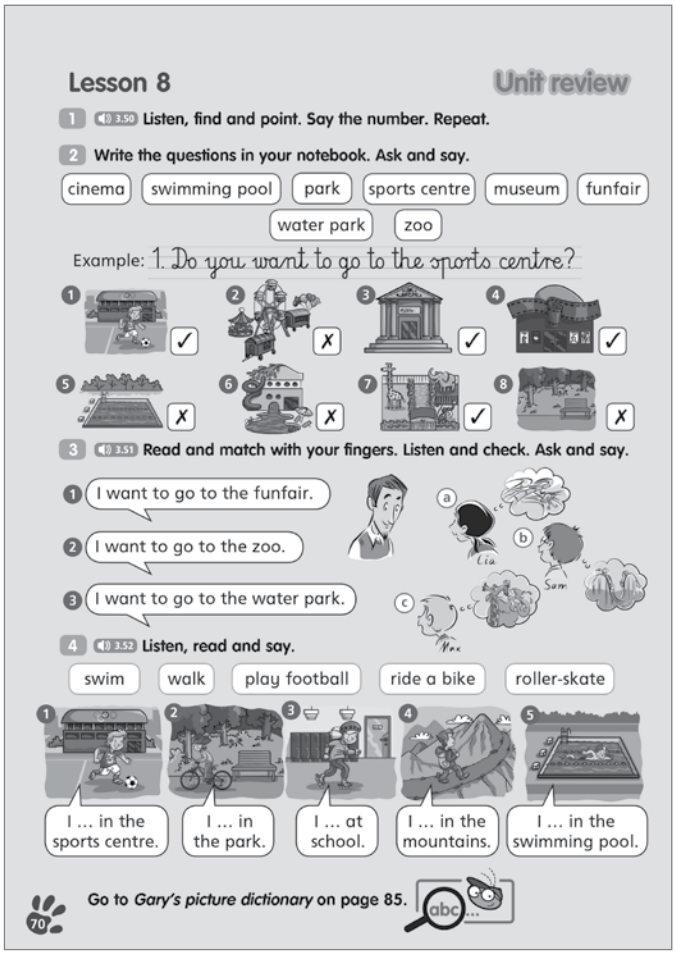
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karty z obrazkami miejskich atrakcji i aktywności fizycznych; *karty wyrazowe z nazwami miejskich atrakcji; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

- Napisz na tablicy wyrazy: *science museum, castle* i *safari park,* opuszczając po jednej-dwóch literach w każdym wyrazie. Zapytaj: ***Can you guess the places?*** Jeśli to konieczne, podpowiedz, że są to nazwy atrakcji turystycznych, do których chciały udać się brytyjskie dzieci w lekcji 6. Kiedy dzieci prawidłowo odgadną, co to za atrakcje, powiedz kolejno zdanie o każdym z miejsc: ***I want to go to (a science museum).*** Wszystkie dzieci, które chcą się udać w to samo miejsce, powtarzają to zdanie.
- CD3 47 Odtwórz piosenkę *We're five miles from home.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 135.).

1 Listen, find and point. Say the number. Repeat. strona 70

- Pokaż karty z obrazkami miejskich atrakcji. Dzieci nazywają te atrakcje. Zapytaj: ***Where do you want to go?*** i pokaż karty ponownie. Uczniowie zgłaszają się i mówią: *I want to go to the (funfair).*
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż miejsca, o których mowa w zad. 2., i zapytaj: ***What places can you see?*** Dzieci nazywają atrakcje.
- CD3 50 Powiedz: ***Listen, find and point.*** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po pierwszym dialogu. Dzieci wskazują właściwą ilustrację. Powiedz: ***Say the number of the picture.*** Dzieci mówią: *It's number 4.* Wznów nagranie, aby dzieci sprawdziły swoją odpowiedź. Kontynuuj zadanie z pozostałymi dialogami.
- Powiedz: ***Repeat.*** Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po pierwszym pytaniu. Dzieci powtarzają pytanie, wskazują właściwy obrazek i zgodnie z symbolem odpowiadają: *Yes, I do* lub: *No, I don't.* Wznów odtwarzanie nagrania, aby dzieci mogły sprawdzić swoje odpowiedzi i powtórzyć właściwe. Kontynuuj pracę z pozostałymi dialogami.
- W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę zadają pytania i udzielają odpowiedzi oraz podają numer obrazka.



***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel klasę na pary. Jedno dziecko z każdej pary przez 30 sekund przygląda się obrazkom zamieszczonym w zad. 2. i zamyka książkę. Następnie z pamięci mówi, jakie atrakcje są pokazane na obrazkach i w jakiej występują kolejności. Drugie dziecko sprawdza poprawność odpowiedzi.

2 Write the questions in your notebook. Ask and say. strona 70

- Wskaż wyrazy oraz obrazki i powiedz: ***Read and match with your fingers.*** Pokaż, że dzieci powinny połączyć palcami każdą atrakcję oznaczoną cyframi 1–8 z właściwym wyrazem. Zapytaj: *What's number 1?,* a dzieci mówią: *sports centre.* Następnie zapytaj: ***What's the question?*** Możesz podpowiedzieć dzieciom, wskazując przykład. Uczniowie zadają pytanie związane z ilustracją: *Do you want to go to the sports centre?* Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami.
- Powiedz: ***Write the questions in your notebook*** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Podkreśl, że powinny w zeszycie zapisywać pytania o miejskie atrakcje w kolejności według obrazków, a nie wyrazów – nazw atrakcji. Sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's number (1)?*** (1 *Do you want to go to the sports centre?*, 2 *Do you want to go to the funfair?,* 3 *Do you want to go to the museum?,* 4 *Do you want to go to the cinema?,* 5 *Do you want to go to the swimming pool?*, 6 *Do you want to go to the water park?*, 7 *Do you want to go to the zoo?,* 8 *Do you want to go to the park?*)
- Poproś ochotnika o zadanie pytania do pierwszego obrazka innej osobie, która ma za zadanie odpowiedzieć: *Yes, I do* lub: *No, I don't,* zgodnie z oznaczeniem na obrazku. Następnie osoba odpowiadająca zadaje pytanie o obrazek 2. innemu, wybranemu przez siebie, uczniowi itd.
- W parach uczniowie na zmianę zadają pytania i udzielają odpowiedzi oraz podają numer obrazka.

ZADANIE RUCHOWE

Pokaż wybraną kartę wyrazową z nazwą aktywności fizycznej, np. *ride a bike*. Dzieci odczytują wyraz lub zwrot i demonstrują czynność za pomocą gestów. Pokaż inną kartę wyrazową, np. *roller-skate*, ale powiedz, że zadaniem dzieci jest odgrywać słowa z opóźnieniem, tzn. pokazać ruchem wyraz lub zwrot z poprzedniej karty, czyli np. jazdę na rowerze. Kontynuuj zabawę. Jeśli ktoś się pomyli, powiedz że w każdej rundzie jest tego inna konsekwencja, np: *Touch your toes, Jump on one leg, Sit down, Turn around* itp.

3 Read and match with your fingers. Listen and check. Ask and say. strona 70

- Zapytaj: ***Do you remember the Holiday surprise story?*** Wskaż postacie na obrazkach i zapytaj: ***Who's this?*** *(Daddy, Lia, Sam, Max)* ***Where does Lia/Sam/Max want to go?*** *(to the water park, to the funfair, to the zoo)*.
- CD3 51 Powiedz: ***Listen, read and match with your fingers. Say who it is.*** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest połączyć zdania z postaciami ukazanymi na obrazkach, które te zdania wypowiadają. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po pierwszym dialogu. Dzieci łączą palcami dymek z właściwym obrazkiem i podają imię postaci mówiącej to zdanie oraz oznaczenie obrazka. Wznów odtwarzanie nagrania, aby dzieci mogły sprawdzić swoją odpowiedź (1 *b It's Sam*, 2 *c It's Max*, 3 *a It's Lia*).

4 Listen, read and say. strona 70

- Zapytaj: ***Do you remember the five sports activities?*** Dzieci odpowiadają z pamięci. Pokazuj pasujące karty obrazkowe. Wręcz karty obrazujące aktywności fizyczne pięciorgu ochotnikom, a pasujące karty wyrazowe pięciu innym osobom. Poproś klasę, aby połączyła karty w pary: obrazek – wyraz, mówiąc, kto powinien stanąć obok kogo, np. *Agnieszka i Konrad.*
- Wskaż wyrazy i zwroty zapisane nad obrazkami 1–5 w podręczniku i powiedz: ***Match with your fingers.*** Dzieci łączą palcami wyrazy i zwroty z obrazkami (1 *play football*, 2 *ride a bike*, 3 *roller-skate*, 4 *walk*, 5 *swim*).
- CD3 52 Wskaż zdanie napisane w dymku przy pierwszym obrazku i powiedz: ***Listen, read and say.*** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest uzupełnić zdanie nazwą aktywności fizycznej, wcielając się w każdą osobę ukazaną na obrazku. Odtwórz zdanie do obrazka 1. i zatrzymaj je po słowie *I.* Poproś dzieci, aby odgadły, co mówi osoba ukazana na obrazku, uzupełniając zdanie właściwą nazwą aktywności fizycznej. Wznów odtwarzanie nagrania, aby uczniowie mogli sprawdzić swoje odpowiedzi. Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami.
- Powiedz: ***Look at the pictures and say.*** Poproś wybrane dzieci o wcielanie się w postacie przedstawione na obrazkach i mówienie pełnych zdań.
- W parach uczniowie na zmianę mówią pełne zdania, wcielając się w postacie z obrazków.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Gdzie jest karta?.* Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

Go to *Gary's picture dictionary* on page 85.

- Przypomnij, że na końcu *Książki ucznia* znajduje się słowniczek obrazkowy – *Gary's picture dictionary* – z najważniejszymi słowami z danego rozdziału. Powiedz: ***Guess the words.*** Dzieci zgadują, jakie słowa pojawią się w słowniczku. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj.
- Powiedz: ***Look at page 85*** i zapisz numer strony na tablicy. Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Wykonaj z klasą dwa dowolne ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym z *Banku gier* na s. 12.

- Unieś podręcznik i zapytaj: ***How many (places in town and sports activities) do you remember?*** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danych kategorii.
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 6., Lekcja 8.: ćw. 1–3, s. 67.

CD3 50

Do you want to go to the cinema? Yes, I do. (pauza) *It's number 4.*
Do you want to go to the park? No, I don't. (pauza) *It's number 8.*
Do you want to go to the swimming pool? No, I don't. (pauza) *It's number 5.*
Do you want to go to the sports centre? Yes, I do. (pauza) *It's number 1.*
Do you want to go to the museum? Yes, I do. (pauza) *It's number 3.*
Do you want to go to the funfair? No, I don't. (pauza) *It's number 2.*
Do you want to go to the water park? No, I don't. (pauza) *It's number 6.*
Do you want to go to the zoo? Yes, I do. (pauza) *It's number 7.*

CD3 51

1 *Do you want to go to the water park? No, I don't. I want to go to the funfair.* (pauza) *It's Sam.*
2 *Do you want to go to the funfair? No, I don't. I want to go to the zoo.* (pauza) *It's Max.*
3 *Do you want to go to the zoo? No, I don't. I want to go to the water park.* (pauza) *It's Lia.*

CD3 52

1 *I* (pauza) *play football in the sports centre.*
2 *I* (pauza) *ride a bike in the park.*
3 *I* (pauza) *roller-skate at school.*
4 *I* (pauza) *walk in the mountains.*
5 *I* (pauza) *swim in the swimming pool.*

6 Holiday surprise

Cumulative review

Cele:
powtórzenie materiału z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–6.

Główne słownictwo i struktury:
materiał z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–6.

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3, karty obrazkowe i wyrazowe z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–6.; minutnik; *maskotka Mrówka Annie

i

Sekcję *Cumulative review* można przeprowadzić na tej samej lekcji, na której uczniowie piszą test z rozdziału 6.

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

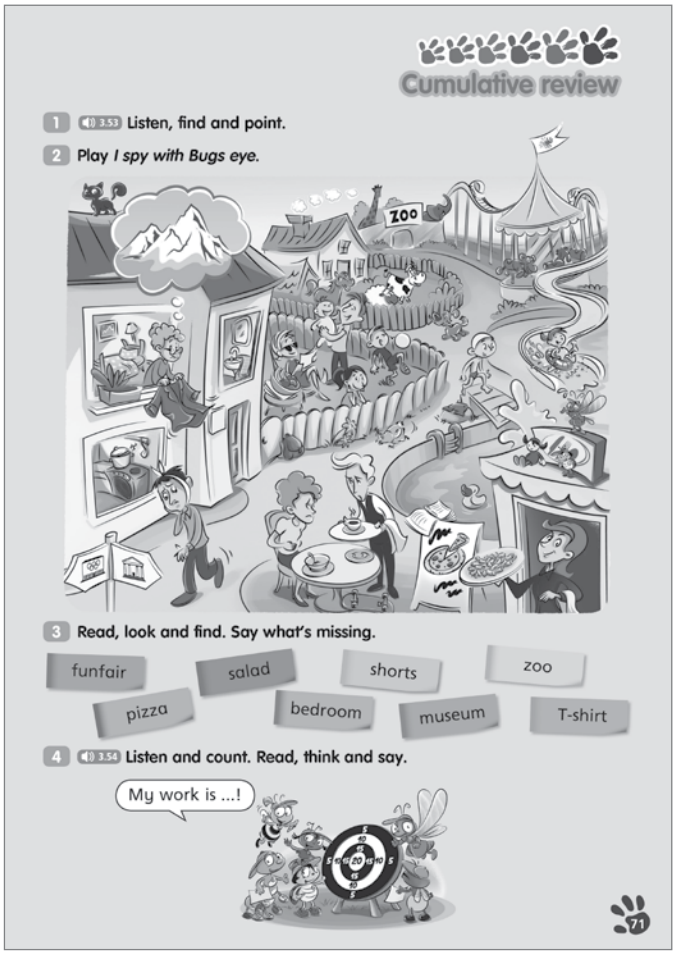
- Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: ***How many (places in town) can you name in (10) seconds?*** W podpowiedzi możesz wydawać odpowiednie dźwięki lub pokazywać słowa za pomocą gestów. Wybieraj różnych uczniów, aby wymieniali słowa z pamięci. Włącz minutnik, licz podane słowa i po upływie przeznaczonego na zadanie czasu zawołaj: ***Stop!***
- CD3 40 Odtwórz piosenkę *The holiday surprise.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 129.).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Przeprowadź quiz z poznanego materiału. Podziel klasę na dwie drużyny, np.: *Parks* i *Museums.* Na zmianę wyznaczaj drużynom różne zadania:

1 Pokazuj karty obrazkowe z poznanych zakresów słownictwa, pytając: ***What's this?*** lub prosząc o uzupełnienie zdań, np.: ***I want to go to the*** *(water park).*
2 Pokazuj karty wyrazowe z poznanych zakresów słownictwa, prosząc o odczytanie wyrazów i ułożenie z nimi dialogu, np.: *Do you want to go to the funfair? No, I don't.*
3 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich w określonej kolejności lub o uzupełnienie dialogu dotyczącego danej karty, np.: ***I don't like the*** *(zoo).*
4 Proś o podanie lub pokazanie na kartach par słów, które mogą do siebie pasować i umieszczenie ich w zdaniu, np.: *ride a bike – park, I ride a bike in the park.*
5 Umieść karty obrazkowe na tablicy, ponumeruj je i pokazuj odpowiadające im karty wyrazowe. Poproś dzieci o podanie numeru karty obrazkowej pasującej do karty wyrazowej.
6 Odtwórz nagranie karaoke wybranej piosenki i poproś o odśpiewanie jednej zwrotki lub zacznij mówić rymowankę, a dzieci podają kolejną linijkę.

Wyznaczaj do odpowiedzi różnych przedstawicieli drużyn. Możesz przyznawać punkty każdej drużynie, drużyny mogą też wspólnie zbierać punkty na nagrodę dla całej klasy, np. po osiągnięciu wyznaczonej liczby punktów wszyscy zagrają w ulubioną grę.



1 Listen, find and point. strona 71

- Przypomnij, że na tej lekcji dzieci będą powtarzały materiał, którego uczyły się od początku roku. W tej lekcji ilość materiału jest największa.
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Zapytaj: ***What can you see in the picture?*** Zachęć dzieci do wymieniania nazw zwierząt, ich potomstwa, postaci, ich dolegliwości, ubrań, kolorów, jedzenia, zabawek, pomieszczeń, elementów wyposażenia domu, dolegliwości, rodzajów samopoczucia, potraw, miejskich atrakcji i czynności sportowych po angielsku.
- CD3 53 Powiedz: ***Listen, find and point.*** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym zdaniu lub dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują i wskazują właściwe elementy obrazka. Odtwórz nagranie po raz drugi, bez zatrzymywania, i zachęć dzieci, aby oprócz słuchania nagrań i wskazywania obrazków próbowały mówić kwestie jednocześnie z nagraniem.

2 Play *I spy with Bugs eye*. strona 71

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game.* Podziel dzieci na pary i pokaż, że powinny mieć wspólnie otwartą jedną książkę.
- Powiedz: ***I spy with Bugs eye ... (the mountains)***, przykładając do oka dłonie złożone na kształt lunety i patrząc na obrazek zamieszczony w podręczniku. Dzieci odnajdują na ilustracji wymieniony przedmiot, miejsce lub postać i go/je/ją wskazują. Każdy uczeń z pary, które wskaże prawidłowy element obrazka jako pierwszy, wygrywa. Powtórz grę kilka razy.
- Uczniowie kontynuują grę w trzyosobowych grupach, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye …*, a pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element obrazka.

ZADANIE RUCHOWE

Rozdaj karty wyrazowe z dotychczas poznanych kategorii, po jednej dla każdego ucznia. Poproś, aby uczniowie ustawiali się w szeregu lub by połączyli się w różne grupy, np. ***From the shortest to the longest word. All words with letter 't' together. All animals together. All clothes together. All things in this classroom***, itp. Jeśli to konieczne, wyjaśniaj polecenia po polsku. Uczniowie jak najszybciej ustawiają się w szeregu lub łączą się w grupy.

3 Read, look and find. Say what's missing. strona 71

- Zachęć dzieci do odczytania wyrazów po cichu. Następnie podawaj kolory tła w ramkach, a uczniowie chórem odczytują wyrazy umieszczone na danym tle, np. ***Pink?*** – *museum.*
- Wskaż obrazek w zad. 2. i powiedz: ***Look and find. Seven things are in the picture. One isn't.*** Uczniowie odnajdują pasujące elementy obrazka i wskazują je. Zapytaj: ***What isn't in the picture? What's missing?*** Dzieci odpowiadają: *salad.*

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Muzyczne karty* z kartami obrazkowymi lub wyrazowymi z poprzednich rozdziałów. Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

4 Listen and count. Read, think and say. strona 71

- Wskaż obrazek i zapytaj: ***Who's this?*** Dzieci nazywają postacie. Wyjaśnij, że uczniowie będą oceniać swoją pracę nad materiałem dotychczas omówionym w rozdziałach podręcznika.
- CD3 54 Powiedz: ***Listen and count.*** Zachęć dzieci, aby wspólnie liczyły od 1 do 20 w rytmie wyznaczonym w nagraniu przez werbel oraz by dopowiedziały zdania, które pojawiły się w nagraniu do tego zadania w rozdziałach 1–3: *My work is OK/My work is good/My work is excellent.*
- Zapytaj: ***What do you think of your work?*** i zachęć dzieci po polsku, aby zdecydowały, jak oceniają własną pracę, wybierając po cichu jedno ze zdań, które przed chwilą wspólnie powiedziały. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: ***My work is OK/good/excellent.***

***DODATKOWY POMYSŁ**

Pracując w parach, uczniowie na zmianę wydają polecenia dotyczące tego, co druga osoba ma narysować przeciwną ręką niż ta, którą posługuje się zwykle, np. praworęczna lewą np.: ***Draw a shoe with your left hand.*** Rysunki powinny dotyczyć słownictwa ze *Słowniczka obrazkowego* ze stron 80–85 *Książki ucznia*. Kiedy jest gotowych sześć rysunków, każda para siada razem z inną parą i pary wymieniają się rysunkami. Następnie zgadują, co przedstawiają rysunki. Mogą posługiwać się *Słowniczkiem obrazkowym*.

- Zadaj wybrane pytania z następujących: ***What day is it today? What's the weather like? What season is it? What am I wearing? Do you like puppies? What baby has a sheep got? Is there a desk in your bedroom? Is there a dining room in your house? Is there a book on the shelf in the classroom? Have you got a headache? How many ears have you got? Are you tired? Do you like meatballs? What's your favourite meal? Where do you want to go in the holiday? Where do you ride a bike/swim?*** Dzieci zgłaszają się i odpowiadają.
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 6., *Build-up*, ćw. 1, s. 68.

CD3 53

1 *Do you want to go to the zoo? Yes, I do.*
2 *What's the matter? I've got a toothache.*
3 *Can I have some pasta, please? Yes, of course. Here you are.*
4 *There's a cow on the farm.*
5 *Do you want to go to the water park? No, I don't.*
6 *I can see blue shorts.*
7 *I'm wearing a yellow T-shirt.*
8 *Is there a baby in the garden? Yes, there is.*
9 *What's the matter? I've got a tummy ache.*
10 *I eat pizza for lunch.*
11 *Where's my coat? It's here.*
12 *Do you want to go to the funfair? Yes, I do.*

CD3 54

One ... two ... three ... My work is ...

Units 5 and 6 Review

Cele:
powtórzenie materiału z rozdziałów: 5–6.

Główne słownictwo i struktury:
materiał z rozdziałów: 5–6.

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karty obrazkowe i wyrazowe z rozdziałów: 5–6.; kostki do gry; papierowe pionki z wizerunkami bohaterów podręcznika wykonane w rozdziale powtórzeniowym *Units 1 and 2 Review*, *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

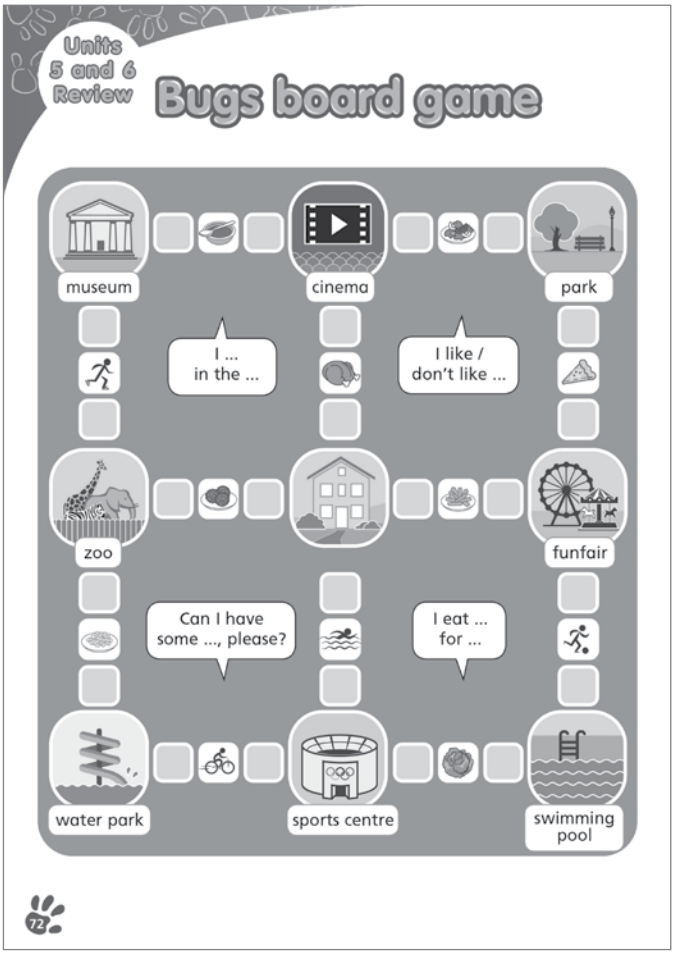
- Powiedz: ***Today we repeat the words from Units 5 and 6.*** Podawaj kategorie słów poznanych dotychczas przez dzieci, np.: ***Food.*** Dzieci pojedynczo mówią słowa z danej kategorii. W tym czasie przypinaj do tablicy odpowiednie karty wyrazowe. Następnie rozdaj różnym uczniom karty obrazkowe z tej samej kategorii i powiedz: ***Match the words and the pictures.*** Dzieci umieszczają karty obok pasujących do nich wyrazów.
- CD3 45 Odtwórz rymowankę *I ride a bike in the park.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 131.).

1 Find and say.

- Podziel klasę na sześć grup i każdej z nich przydziel liczbę 1–6. Poproś, aby wszyscy uczniowie przygotowali podręczniki, w których na różnych stronach będą szukać odpowiedzi na twoje pytania.
- Powiedz: ***Listen and find.*** Zadawaj pytania dotyczące materiału z rozdziałów: 5. i 6. podręcznika. Zapisuj numery stron na tablicy i wspomagaj przekaz gestami, aby wyjaśnić znaczenie pytań.
- Dawaj uczniom 30–60 sekund na znalezienie odpowiedzi, a następnie rzucaj kostką. Podawaj liczbę, która wypadła, np.: ***Three.*** Odpowiedź podaje przedstawiciel grupy o tym numerze. Jeśli jest prawidłowa, klasa zdobywa punkt; jeśli nie, inna grupa podaje prawidłową odpowiedź, ale to ty zdobywasz punkt. Jeśli na koniec gry dzieci zdobędą więcej punktów niż ty, wygrywają.

  Przykładowe pytania:

1 ***What colour is the soup on the menu on page 53?*** (*orange*)
2 ***What food does the boy want on page 53?*** *(soup)*
3 ***How many wild wasps are there in The Wild Wasps story?*** *(two)*
4 ***What food does Annie want in The Wild Wasps story?*** *(some chicken and cabbage)*
5 ***What food does the boy in photo 4 on page 57 eat for dinner?*** *(pasta)*
6 ***What food does the girl in photo 3 on page 57 eat for tea?*** *(banana)*



7 ***What food from Poland can you see in activity 4 on page 59?*** *(pierogi)*
8 ***What places are there in town B on page 62?*** *(cinema, swimming pool, sports centre, zoo)*
9 ***Where does Sam want to go in The holiday surprise story?*** *(the funfair)*
10 ***Where does Lia want to go in The holiday surprise story?*** *(the water park)*
11 ***What's the holiday surprise in the Bug twister on page 66?*** *(the zoo)*
12 ***What five sports activities are there in activity 1 on page 67?*** *(swim, walk, play football, ride a bike, roller-skate)*
13 ***What does the boy in picture 3 in activity 4 on page 67 say?*** *(I ride a bike in the mountains.)*
14 ***What places do the children in the UK want to go to in Lesson 7?*** *(science museum, castle, safari park)*

ZADANIE RUCHOWE

Przećwicz cztery ruchy, które można wykonywać rękami lub nogami, np. *clap, wave, stamp, jump.* Przydziel każdej kategorii słownictwa poznanej w rozdziałach 5. i 6. inny ruch, np. *food – clap, meals – wave, places in town – stamp, sports activities – jump.* Przećwicz ruchy kilkukrotnie wymieniając kategorię, a dzieci wykonują odpowiedni ruch. Kiedy dobrze już opanują ruchy, pokazuj losowo karty obrazkowe z powyższych kategorii. Dzieci wymieniają zilustrowany wyraz, np. *breakfast* i wykonują odpowiedni ruch, np. machają rękami. Kontynuuj zabawę, pokazując karty z różnych kategorii i zwiększając tempo. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

2 Play the Bugs board game. strona 72

- Poproś dzieci, aby wyjęły papierowe pionki do gry z ukazanymi na nich bohaterami podręcznika, wykonane w rozdziale powtórzeniowym *Units 1 and 2 Review.*
- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel dzieci na sześć grup nazwanych imionami bohaterów podręcznika: *Colin, Lucy, Bella, Gary, Annie, Danny.* Członkowie każdej grupy powinni siedzieć razem, aby łatwiej im było kontrolować sytuację na planszy. Powiedz: ***Open your books on page 72*** i zapisz na tablicy numer strony. Wyjaśnij, że każda grupa powinna otworzyć tylko jeden podręcznik.
- Wyjaśnij po polsku zasady gry: każda grupa kładzie pionek ze swoją postacią na środkowym polu z domem. Celem gry jest odwiedzić wszystkie miejsca na ilustracjach, obchodząc całą planszę dookoła, zaczynając od dowolnego kierunku. Wyrzucaj kostką oczka kolejno dla każdej grupy i mów, o ile pól powinna przesunąć swój pionek, np.: ***Annie – two.*** Grupa wspólnie decyduje, w którym kierunku się poruszać. Kiedy pionek znajdzie się na polu z obrazkiem, przedstawiciel grupy mówi, co znajduje się na ilustracji. W trudniejszej wersji gry dziecko buduje zdanie ze słowem, uzupełniając jeden z czterech dymków widocznych na planszy. Uczeń może konsultować odpowiedź z resztą swojej grupy. Za błędną odpowiedź należy cofnąć się o jedno pole. Za każdym razem wybieraj do odpowiedzi innych przedstawicieli grup. Wygrywa grupa, która jako pierwsza wróci na pole z domem.
- Uczniowie grają w grę planszową w parach lub grupach, wykorzystując różne pionki z postaciami.

3 Sing a song from Unit 5 or Unit 6.

CD3 8 CD3 15 CD3 33 CD3 40

- Unieś książkę i pokaż pierwsze strony rozdziałów: 5. i 6. Zapytaj: ***What songs do you know from Units 5 and 6?*** Przypomnij główne piosenki z rozdziałów: *What's on the menu today?* (patrz s. 107.) *The Wild Wasps* (patrz s. 111.)*, Do you want to go to the funfair?* (patrz s. 125.)*, The holiday surprise* (patrz s. 129.).
- Poproś uczniów, aby, głosując przez podniesienie ręki, wybrali piosenkę, którą chcą zaśpiewać. Policz głosy i odtwórz nagranie piosenki wybranej przez większość klasy. Powiedz: ***Sing and act out the song.*** Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi w *Tajemnicze gesty*. Opis gry w Banku gier na s. 16.

- Pokazuj na ułamek sekundy karty obrazkowe lub wyrazowe z rozdziałów: 5. i 6. Dzieci mówią, jakie słowa zdążyły zauważyć.
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Powtórzenie – rozdziały 5. i 6., ćw. 1–3, s. 70.

CLIL. Our world: A world of food

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie czterech podstawowych smaków; poznanie sposobu, w jaki odczuwamy smaki

Główne słownictwo i struktury:
sweet, salty, bitter, sour; sugar, salt, crisp, lemon, coffee, olives, black chocolate; A (crisp) is (salty); I can/can't taste the food. It's (sweet). potrawy; *ice cream, oranges, biscuits, chips*

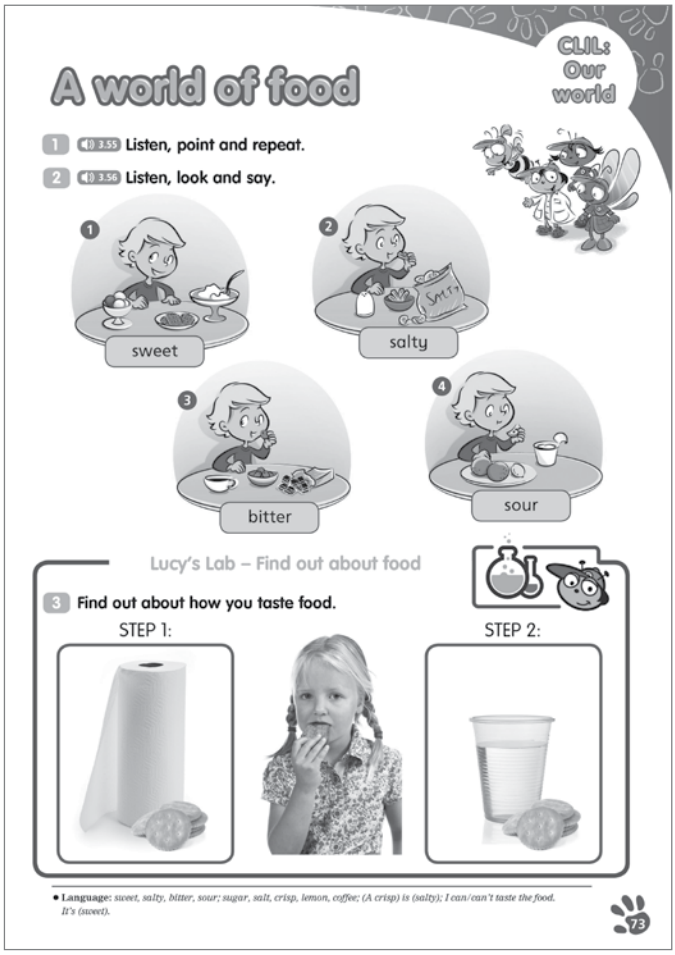
Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3; karty z obrazkami potraw; papierowy ręcznik i kubeczek z wodą dla każdego ucznia; małe kawałki suchego jedzenia (czipsy i/lub biszkopty) na papierowych talerzykach; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

- Wysuwaj powoli zza podręcznika pojedyncze karty z obrazkami potraw. Uczniowie nazywają potrawy, kiedy tylko je rozpoznają po widocznym fragmencie.
- CD3 22 Odtwórz rymowankę *The lunch train* (patrz s. 117.). Uczniowie mówią rymowankę i odgrywają jej treść. Zapytaj dzieci po polsku o to, jakie smaki mają różne potrawy, np. te, o których mowa w historyjce. Wysłuchaj odpowiedzi uczniów udzielonych po polsku lub po angielsku. Nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj. Wyjaśnij, że na dzisiejszej lekcji uczniowie poznają cztery podstawowe smaki potraw i będą mogli sprawdzić swoje odpowiedzi.

1 Listen, point and repeat. strona 73

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wyjaśnij znaczenie nagłówka: *A world of food.* Wskaż obrazki w zad. 2. i powiedz: ***Look at the food and the four tastes.*** Przypomnij dzieciom słowo: *taste* poznane w *Bugs Team 1.* Zapytaj: ***What food and drink can you see?*** Wysłuchaj odpowiedzi udzielonych po polsku lub po angielsku i nazywaj produkty po angielsku (obrazek 1 – *sugar, ice cream, biscuits,* obrazek 2 – *salt, crisps, chips,* obrazek 3 – *coffee, black chocolate, olives,* obrazek 4 – *lemons, oranges, natural yoghurt*). Poproś, aby uczniowie spróbowali odgadnąć, jaki smak mają produkty ukazane na każdej ilustracji. Kiedy uczniowie podadzą nazwę smaku po polsku, podaj jego nazwę po angielsku i wskaż podpis pod obrazkiem.
- CD3 55 Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają rymowanki, odszukują odpowiednie obrazki i wskazują je. Jeśli to konieczne, przypomnij znaczenia nazw żywności i napojów występujących w nagraniu. Powtórz zadanie, zatrzymując nagranie, aby sprawdzić odpowiedzi (pierwsza zwrotka – *4*, druga zwrotka – *3*, trzecia zwrotka – *2*, czwarta zwrotka – *1*). Powiedz: ***Listen and repeat.*** Odtwórz nagranie, odgrywając treść rymowanki. Zatrzymuj nagranie po każdej linijce. Dzieci powtarzają tekst rymowanki i odgrywają jej treść, naśladując twoje gesty.



- Odtwórz nagranie po raz czwarty, zachęcając uczniów, aby mówili rymowankę razem z nagraniem i odgrywali jej treść.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Przypisz każdej ścianie w klasie inny smak: *sweet, salty, bitter, sour.* Wskazuj ściany, a dzieci podają odpowiednie słowa. Następnie wymieniaj różne potrawy i produkty żywnościowe, których nazwy dzieci znają po angielsku, np.: *apple*. Uczniowie wskazują odpowiednie ściany, w zależności od smaku, z którym kojarzy im się dany rodzaj jedzenia. Mogą wskazywać dwie różne ściany obiema rękami, jeśli produkt kojarzy im się z więcej niż jednym smakiem.

2 Listen, look and say. strona 73

- CD3 56 Wskaż obrazki i poproś dzieci, aby odczytały podpisy. Powiedz: ***Lucy talks about different tastes. Listen, look and say.*** Odtwórz nagranie do obrazka 1., zatrzymując je po nazwach produktów spożywczych. Uczniowie kończą zdanie, podając nazwę odpowiedniego smaku. Wznów nagranie, aby dzieci mogły porównać swoje odpowiedzi. Kontynuuj zadanie ze wszystkimi obrazkami.
- Następnie powiedz: ***What taste is it?*** i wymieniaj pojedyncze produkty z nagrania, np. *olives, biscuits, chips.* Dzieci zgadują i odpowiadają, np. *bitter.*
- W parach uczniowie na zmianę pokazują obrazki i zadają pytanie: ***What taste is it?***, a druga osoba udziela odpowiedzi.
- Zapytaj: ***What's your favourite taste? Who likes (salty) food?*** Dzieci zgłaszają się i odpowiadają na pytania.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu. Podaj nazwę jednego ze smaków, np. *sour* i rzuć miękką piłkę do dowolnego ucznia. Zadaniem tego ucznia jest podać nazwę potrawy lub innego produktu, która jego zdaniem ma taki smak.

W przypadku odpowiedzi po polsku, pomagaj przy tłumaczeniu. Jeśli uczeń nie potrafi wymienić produktu, jak najszybciej obiega koło i wraca na miejsce, a następnie odrzuca piłkę do kolejnej osoby, która wymienia potrawę o tym smaku. Po kilku rzutach zmień kategorię smaku. Kontynuuj zabawę, wymieniając na zmianę różne smaki.

3 Find out about how you taste food. strona 73

W poniższym eksperymencie dzieci będą próbować niewielkiej ilości różnych produktów spożywczych. Upewnij się, że nie mają alergii pokarmowych lub innych przeciwskazań. Uzyskaj pisemną zgodę rodziców lub opiekunów na próbowanie przez dzieci jedzenia w klasie.

- Możesz także zademonstrować eksperyment z odczuwaniem smaków wyłącznie na sobie i zachęcić dzieci do przećwiczenia go z rodzicami w domu, z wykorzystaniem jedzenia, które wolno im spożywać.
- Wskaż Biedronkę Lucy z fiolkami i przeczytaj głośno nagłówek *Lucy's Lab – Find out about food.* Przypomnij, że w tej sekcji podręcznika uczniowie wykonują proste eksperymenty, ucząc się nowych rzeczy z różnych dziedzin poprzez doświadczenia.
- Rozdaj dzieciom po jednym ręczniku papierowym i kubeczku z wodą do popicia. Pokaż drobne kawałki suchego jedzenia rozłożone na papierowych talerzykach, np. czipsy i słodkie biszkopty. Poproś dzieci o nazwanie produktów, np. *crisps, biscuits.* Powiedz: ***Today we will find out about how we taste food*** i wyjaśnij znaczenie treści wypowiedzi.
- Pokaż dzieciom, że powinny wysuszyć język kawałkiem ręcznika papierowego. Następnie powinny spróbować kawałka biszkopta. Zapytaj: ***Can you taste the food?*** Ponieważ język jest suchy smak jest słabo wyczuwalny i dzieci mówią *No, I can't (taste the food).* Następnie pokaż uczniom, że powinni napić się trochę wody i spróbować kolejny kawałek biszkopta. Zapytaj: ***Can you taste the food now?*** Kiedy dzieci potwierdzą: *I can taste the food. It's sweet,* wyjaśnij po polsku, że ślina, jak woda, miesza się z jedzeniem i w ten sposób uruchamia nasze kubki smakowe na języku, pozwalając nam odczuwać smak. Jeśli brak jest śliny i język jest suchy, to nie odczuwamy smaku zbyt dobrze.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel uczniów na trzyosobowe grupy i poproś, aby zaplanowały poczęstunek z okazji urodzin. Poczęstunek powinien składać się z różnych produktów i powinny znaleźć się w nim cztery smaki. Grupy prezentują zaplanowane produkty i smaki, np. *We've got pizza – It's salty. We've got olives – They're bitter* itp.

- Opisz, co jadłeś/jadłaś na śniadanie lub inny posiłek, podając nazwy produktów znanych dzieciom. Uczniowie reagują na każdą potrawę, zgadując jej smak, np. *It's sour*. Powiedz, czy mieli rację.
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

CLIL. *A world of food:* ćw. 1–2, s. 71.

CD3 55

The taste of food

The taste of food we eat (dzieci masują się po brzuchu)
Is sour, bitter, salty or sweet (dzieci kolejno krzywią się, odwracają buzię na bok, udają, że wysypują sól z solniczki i uśmiechają się)

A lemon is sour. Try and see. (dzieci pokazują kształt cytryny rękami)
A lemon is sour for you and me. (dzieci krzywią się)

Coffee is bitter. Try and see. (dzieci udają, że piją z filiżanki)
Coffee is bitter for you and me. (dzieci odwracają buzię na bok)

A crisp is salty. Try and see. (dzieci udają, że wyciągają czipsy z paczki i zjadają)
A crisp is salty for you and me. (dzieci udają, że wysypują sól z solniczki)

Ice cream is sweet. Try and see. (dzieci udają, że jedzą loda)
Ice cream is sweet for you and me. (dzieci uśmiechają się)

The taste of food we eat (jw.)
Is sour, bitter, salty or sweet. (jw.)

CD3 56

1 **Lucy:** *The taste of food we eat is different. Some food, such as sugar, ice cream and biscuits, is …*
(pauza)
Danny: *sweet*!

2 **Lucy:** *Some food, such as salt, crisps and chips, is…*
(pauza)
Annie: *salty!*

3 **Lucy:** *Some food, such as coffee, black chocolate and olives, is …*
(pauza)
Bella: *bitter*!

4 **Lucy:** *Some food, such as lemons, oranges and natural yogurt, is …*
(pauza)
Gary: *sour*!

Goodbye, Bugs Team!

Lekcja 1

Cele:
słuchanie historyjki; rozpoznawanie środków transportu; mówienie, jakie środki transportu są lub nie są dostępne; sugerowanie wyboru konkretnego środka transportu; pożegnanie się

Główne słownictwo i struktury:
plane, boat, coach, train, bike; There's a (coach); There isn't a (plane); Let's go by (train).

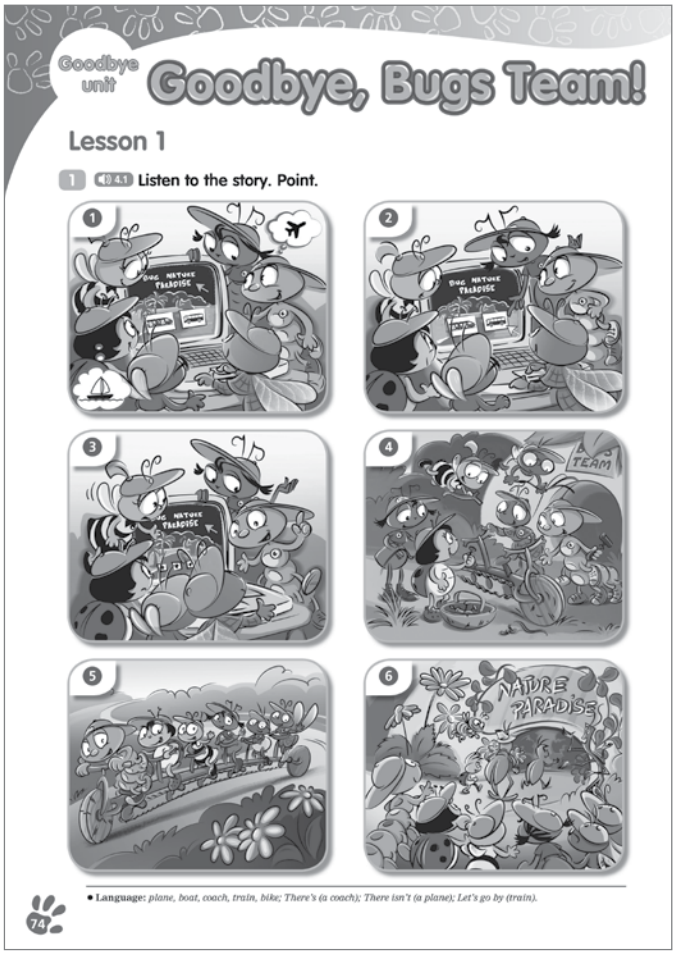
Materiały (*opcjonalne):
płyty audio CD1, CD4; karty z wizerunkami bohaterów podręcznika; karty z obrazkami środków transportu (samolot, łódź, autokar, pociąg); karty wyrazowe z nazwami środków transportu (*plane, boat, coach, train*); po jednej karcie obrazkowej z historyjek *Welcome back!,* Unit 1, Unit 3, Unit 5; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

- Ułóż karty z wizerunkami bohaterów podręcznika w wachlarz, zwrócone obrazkami do ciebie. Zapytaj: ***Who is in the Bugs Team?*** Dzieci przypominają imiona oraz gatunki postaci z kart, np. *Danny the Dragonfly.*
- CD1 3 Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają ją. Na koniec dodają dwie zwrotki, witając Danny'ego i Annie (patrz str. 19.).
- Pokaż po jednej karcie obrazkowej do historyjek, w których brali udział członkowie Bugs Team: z *Welcome back!,* Unit 1, Unit 3, Unit 5. Zapytaj: ***What's this story about?*** Dzieci odpowiadają po angielsku, np.: *a necklace, Mr Beetle and new clothes, ant and grasshopper, wild wasps.*

1 Listen to the story. Point. strona 74

- Pokaż karty z obrazkami środków transportu zwrócone obrazkami do ciebie. Zapytaj: ***How can we travel on holiday? Guess*** i wyjaśnij po polsku, jeśli to konieczne, znaczenie pytania. Podpowiadając pokaż za pomocą gestów jazdę rowerem. Dzieci mówią: *bike,* a następnie zgadują środki transportu przedstawione na kartach. Kiedy dobrze odgadną, pokazuj karty i mów: ***Very good, boat/plane/train/coach.*** Wymieniaj nazwy środków transportu, pokazując odpowiednią kartę, i zachęć dzieci do zademonstrowania każdego pojazdu za pomocą gestów: *boat* – dzieci machają ręką jak żagiel na wietrze, *plane* – dzieci rozkładają szeroko ramiona jak skrzydła samolotu, *train* – dzieci uginają ręce w łokciach i poruszają nimi, naśladując toczenie się pociągu po szynach, *coach* – dzieci udają, że kręcą kierownicą autobusu.
- Pokaż jedną kartę wyrazową z nazwą środka transportu i przeczytaj wyraz na głos. Następnie powiedz: ***Read.*** Dzieci odczytują wyraz na głos. Ochotnik umieszcza daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Powtórz zadanie z pozostałymi kartami wyrazowymi.



- Rozłóż dłonie, jakbyś otwierał książkę i powiedz: ***Three, two, one.*** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Powiedz: ***Open your books on page 74*** i zapisz numer strony na tablicy. Wskaż pierwszy obrazek i zapytaj: ***Who's this?*** Dzieci nazywają zwierzątka. Powiedz: ***The Bugs want to go to the natural park: The Bug Nature Paradise. They look at the website. How can they travel?*** i wyjaśnij znaczenie pytania. Dzieci zgadują możliwe środki transportu.
- Pokaż pozostałe obrazki w podręczniku i powiedz: ***Guess what happens in the story.*** Dzieci odgadują po polsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- CD4 1 Powiedz: ***Listen and point.*** Podczas słuchania dzieci wskazują odpowiednie obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki i zadawaj uczniom pytania oraz proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie ich treści. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów, ewentualnie po polsku, jeśli to konieczne. Przykładowe pytania/zdania:
  1 ***Are the Bugs planning a holiday?*** *(yes)* ***They are going to the Bug Nature*** *(Paradise)****. Is there a plane?*** *(No, there isn't)* ***Is there a boat*** *(No, there isn't.)*
  2 ***Is there a coach?*** *(Yes, there is)* ***Can the Bugs go by coach?*** *(no)* ***The coach is*** *(full).* ***Is there a train?*** *(Yes, there is)* ***Can the Bugs go by train?*** *(no)* ***The train is*** *(full).*
  3 ***Who's got an idea?*** *(Colin)* ***He says 'Let's make a*** *(Bug bike)****'. Do the Bugs like the idea?*** *(yes)*
  4 ***Do the Bugs work very hard?*** *(yes)* ***Is the bike nearly ready?*** *(yes)*
  5 ***Are the Bugs going to the Bug Nature Paradise?*** *(yes)* ***Bella says 'This is brilliant. I*** *(love our Bug bike)****!'***
  6 ***Are the Bugs happy?*** *(yes)* ***Does Danny want to travel around the world?*** *(yes)* ***Who wants to go with Danny?*** *(Gary)* ***Colin, Bella, Lucy and Annie say 'Goodbye!*** *(Have a great time!)'*

- Po zadaniu pytań do poszczególnych obrazków zapytaj: ***Do you want to visit the Bug Nature Paradise? Who wants to go around the world with Danny? Do you want to ride a tandem bike with your friends?*** Dzieci zgłaszają się i odpowiadają.

***DODATKOWY POMYSŁ**

CD3 38 Pokaż historyjkę w podręczniku i powiedz: ***Listen and think.*** Odtwórz nagranie dotyczące oceny historyjki z rozdziału 6. (patrz s. 127.). Dzieci liczą i mówią zdania, a następnie zastanawiają się, jak bardzo podoba im się historyjka. Zapytaj: ***Do you like the story?*** Dzieci wyrażają swoją opinię, mówiąc: *The story is OK/great/ fantastic.*

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci wstają. Umieść na tablicy karty z obrazkami środków transportu i ponumeruj je od 1 do 4. Dzieci nazywają każdy środek transportu i pokazują go za pomocą gestów, tak jak w zad. 1. Następnie kolejno odliczają od jednego do czterech. Powiedz: ***Children number (1) – you're a (boat)***, zgodnie z oznaczeniami na tablicy. Uczniowie o wywołanym numerze demonstrują gestami dany środek transportu. Poproś wszystkich uczniów, aby krążyli po klasie, udając przydzielony im środek transportu. Kieruj uczniów w konkretne miejca, np. ***Boats – Go to the window***, ***Coaches – Go to the board*** itp. Kiedy zawołasz: *Bug bike!,* wszyscy łączą się w jedną dużą kolejkę, udając wieloosobowy rower, o którym była mowa w historyjce. Powtórz kilkakrotnie. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

2 Listen and act out the story.

- Podziel klasę na sześć grup i każdej z nich przydziel rolę innej postaci z historyjki: *Colina, Lucy, Belli, Gary'ego, Danny'ego* i *Annie.* Każda grupa niech zilustruje gestami daną postać: *Colin the Caterpillar* – wykonujcie palcami wskazującymi ruch nóg gąsienicy, *Lucy the Ladybird* – rozłóżcie szeroko ramiona, naśladując ruch skrzydeł biedronki, *Bella the Bee* – zegnijcie ręce w łokciach, naśladując ruch skrzydełek pszczoły, *Gary the Glow-worm* – udawajcie, że świecicie latarką, pokazując świetlika, *Danny the Dragonfly* – pokazujcie szukanie czegoś z lupą, jak to robi Detektyw Danny, *Annie the Ant* – biegnijcie w miejscu, pokazując szybki sposób poruszania się mrówki.
- CD4 1 Powiedz: ***Listen and act out the story.*** Odtwórz historyjkę ponownie i zachęć grupy, aby pokazywały swoje postacie za pomocą gestów, kiedy te tylko pojawiają się w historyjce. Dodatkowo, kiedy padają nazwy środków transportu, uczniowie także odgrywają je za pomocą gestów.
- Odtwórz nagranie ponownie i poproś dzieci, aby spróbowały mówić kwestie przydzielonych im postaci razem z nagraniem. Możesz także zatrzymywać nagranie, żeby dzieci kontynuowały daną wypowiedź bez nagrania.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Powiedz: ***The Bugs are going on a trip with our class!*** Zapytaj: ***What places in Poland can we visit?*** i wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Wysłuchaj sugestii dzieci i zapytaj: ***How can we travel there?*** Poproś, aby każdy uczeń narysował jeden środek transportu. Następnie poproś, aby uczniowie podpisali swoje rysunki: *Let's go by …* Napisz przykładowe zdanie na tablicy. Uczniowie pokazują swoje rysunki i opowiadają o nich, np. *Let's go to Toruń. Let's go by train.* W licznej klasie dzieci omawiają swoje rysunki w parach.

- Umieść karty z obrazkami środków transportu na tablicy. Powiedz: ***Let's go to the Bug Nature Paradise.*** Poproś uczniów, aby powiedzieli, które środki transportu kursują do parku: *There is a train/a coach. There isn't a boat/a plane.*
- CD1 2 Odtwórz piosenkę: *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział *Goodbye, Bugs Team!,* Lekcja 1.: ćw. 1–2, s. 72.

CD4 1

Obrazek 1.
Narrator: *The Bugs are planning a holiday at the Bug Nature Paradise.*
Colin: *Let's go by plane! Is there a plane?*
Danny: *No, there isn't a plane.*
Lucy: *Let's go by boat! Is there a boat?*
Danny: *No, there isn't a boat.*

Obrazek 2.
Annie: *Look! There's a coach. Let's go by coach!*
All excitedly: *Great idea! Yes! Brilliant!*
Danny: *Oh, dear. The coach is full.*
Gary: *Look! There's a train. Let's go by train!*
All excitedly: *Great idea! Yes! Brilliant!*
Danny: *Oh, dear. The train is full.*

Obrazek 3.
Danny: *What can we do?*
Colin: *I've got an idea! Let's make a Bug bike!*
Lucy: *Yes!*
Bella: *Great idea, Colin!*

Obrazek 4.
Narrator: *The Bugs work very hard.*
Gary: *Phew!*
Colin: *Our Bug bike is nearly ready!*
Lucy: *It's great! I can't wait to ride it!*
Bella: *Me too!*

Obrazek 5.
Colin: *Come on, everyone! Off we go to the Bug Nature Paradise!*
Annie: *Hurray!*
Bella: *This is brilliant! I love our Bug bike!*
Danny: *Well done, Colin!*

Obrazek 6.
Colin: *Oh, wow! This is amazing! I want to stay here forever!*
Bella and Annie: *Oh, yes!*
Lucy: *Me too!*
Danny: *And I want to travel around the world!*
Gary: *Me too! Can I go with you, Danny?*
Danny: *Yes, of course, Gary. Goodbye Colin, goodbye Lucy …*
Gary: *Goodbye Bella, goodbye Annie …*
Colin, Bella, Lucy, Annie: *Goodbye! Have a great time!*
All: *Goodbye!*

Goodbye, Bugs Team!

Lekcja 2

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie środków transportu; pożegnanie się

Główne słownictwo i struktury:
boat, plane, train, coach, bike; Let's go by (coach); We learn a lot with you; You're clever and funny; We love you too; Bye-bye.

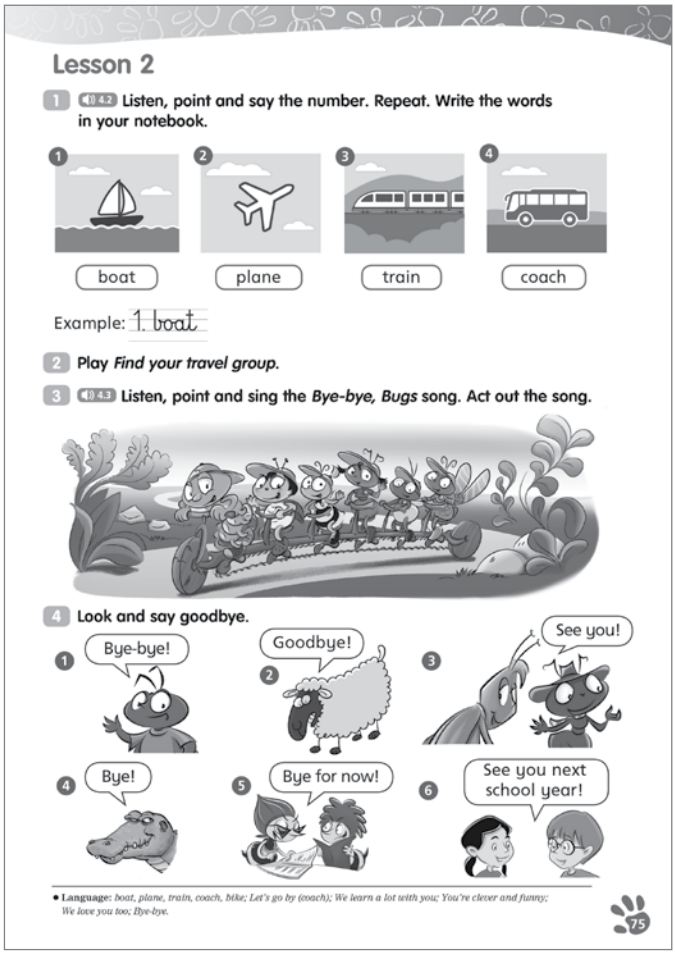
Materiały (*opcjonalne):
płyty audio CD1, CD4; karty z wizerunkami bohaterów podręcznika; karty z obrazkami środków transportu; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

- Zadawaj dzieciom pytania: ***Do you remember the Bugs holiday story? Where do the Bugs want to go?*** *(the Bug Nature Paradise)* ***Can they go there by boat/plane?*** *(No, there isn't a boat/plane.)* ***Can they go by a train/ coach?*** *(No, the train/coach is full.)* ***How do they go?*** *(by Bug bike)*
- CD3 47 Odtwórz piosenkę *We're five miles from home*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 135.).

1 Listen, point and say the number. Repeat. Write the words in your notebook. strona 75

- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż kolejno obrazki, nazwij środki transportu i zachęć dzieci, aby powtórzyły wyrazy za tobą. Następnie poproś dzieci o zakrycie obrazków, odczytanie napisów i pokazanie środków transportu za pomocą gestów.
- CD4 2 Powiedz: ***Listen, point and say the number.*** Wyjaśnij, że dzieci powinny znaleźć obrazki środków transportu wspomnianych w dialogach, wskazać je oraz podać numer odpowiedniego obrazka. Odtwórz nagranie, zatrzymując je wtedy, gdy ma być podany numer obrazka. Uczniowie wskazują obrazki i podają ich numery. Następnie wznów odtwarzanie nagrania, aby dzieci mogły sprawdzić swoje odpowiedzi (kolejność obrazków: *2*, *4*, *1*, *3*).
- Powiedz: ***Repeat.*** Odtwórz nagranie ponownie i zatrzymuj je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania.
- Powiedz: ***Write the words in your notebook.*** Zwróć uwagę dzieci na przykład. Podkreśl, że powinny w zeszycie zapisywać odpowiedzi w kolejności występowania rysunków, a nie wyrazów. Dla utrudnienia możesz poprosić dzieci o zakrycie podpisów umieszczonych / znajdujących się w podręczniku. Umieść na tablicy karty wyrazowe z nazwami środków transportu w innej kolejności niż kolejność, w jakiej pokazano obrazki w podręczniku. Dzieci piszą wyrazy w zeszycie w kolejności zgodnej z kolejnością z kolejnością obrazków. Sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's number (1)?*** (1 *boat*, 2 *plane*, 3 *train*, 4 *coach*)


Lesson 2

1 4.2 Listen, point and say the number. Repeat. Write the words in your notebook.

boat plane train coach

Example: 1. boat

2 Play *Find your travel group.*

3 4.3 Listen, point and sing the *Bye-bye, Bugs* song. Act out the song.

4 Look and say goodbye.

Bye-bye! Goodbye! See you! Bye! Bye for now! See you next school year!

• Language: boat, plane, train, coach, bike; Let's go by (coach); We learn a lot with you; You're clever and funny; We love you too; Bye-bye.

75

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zapytaj: ***Can you show boat, train, plane, coach and bike with sounds?*** i wyjaśnij znaczenie pytania. W czteroosobowych grupach dzieci próbują pokazać środki transportu za pomocą dźwięków. Następnie każda grupa demonstruje dźwięki przed całą klasą, a reszta klasy zgaduje, co to za środek transportu.

2 Play *Find your travel group.*

- Umieść karty z obrazkami środków transportu na tablicy i poproś dzieci, aby nazwały te środki transportu. Pokaż czystą kartkę papieru i powiedz: ***Choose and draw how you want to travel.*** Wyjaśnij, że dzieci powinny wybrać jeden ze środków transportu przedstawionych na kartach wiszących na tablicy, którym chciałyby podróżować. Wyznacz limit czasowy na wykonanie zadania. Dzieci rysują na kartkach wybrane środki transportu.
- Kiedy uczniowie skończą rysunki, klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey.*** Dzieci kończą hasło: *Let's play a game!* Powiedz: ***Find your travel group.*** Wyjaśnij, że wszyscy powinni chodzić po klasie ze swoimi rysunkami zwróconymi obrazkiem do siebie i zachęcać napotkane osoby do podróżowania razem z nimi narysowanym przez siebie środkiem transportu, mówiąc np.: *Let's go by train.* Druga osoba reaguje, mówiąc: *Yes!,* jeśli narysowała ten sam środek transportu, lub: *No. Let's go by (boat),* jeśli wybrała inny. Jeśli środki transportu są takie same, dzieci pokazują sobie rysunki, łączą się w parę i chodzą wspólnie po klasie, szukając innych osób z tej samej grupy.
- Na koniec, kiedy dzieci połączyły się w grupy, powiedz: ***Let's go by (train)!*** Członkowie grupy z wymienionym środkiem transportu, powtarzają to zdanie i pokazują wszystkim swoje rysunki.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają obok ławek. Opisuj sytuację, np.: ***I can see a bike going slowly in the mountains.*** Uczniowie odgrywają tę sytuację, udając, że jadą powoli, zmęczeni, pod górę. Co chwilę zmieniaj opis sytuacji, nazywając różne środki transportu i różne sposoby jazdy, wyjaśniając nowe słownictwo po polsku lub za pomocą gestów, np. *a train going very fast, a boat going slowly across the waves, a coach going slowly on a bumpy road, a plane landing.* Dzieci odgrywają scenki.

3 Listen, point and sing the *Bye-bye, Bugs* song. Act out the song.

strona 75

- CD4 3 Powiedz: ***Ding-dong.*** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Umieść karty z wizerunkami bohaterów podręcznika na tablicy. Powiedz: ***Listen and point***. Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują postacie wymieniane w kolejnych zwrotkach. Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenie zwrotów: *you're great in every way* oraz: *we learn a lot with you.* Poproś dzieci o przypomnienie znaczenia słów: *clever* i *funny,* poznanych w *Bugs Team 1.*
- Powiedz: ***Sing and act out the Bye-bye, Bugs song.*** Odtwórz ponownie nagranie i zachęć dzieci, aby śpiewały piosenkę i odgrywały jej treść, naśladując twoje gesty.
- Podziel klasę na trzy grupy, każdą nazwij dwoma imionami postaci z danej zwrotki: *Colin and Lucy, Bella and Annie, Danny and Gary.* Zachęć dzieci, aby śpiewały piosenkę i odgrywały ją. Kiedy zwrotka dotyczy danej grupy, ta grupa milczy, a reszta klasy śpiewa piosenkę, machając tej grupie. Refren: *Bye-bye Bugs* wszystkie grupy śpiewają wspólnie.

4 Look and say goodbye.

strona 75

- Wskaż obrazki i poproś dzieci o przypomnienie postaci bohaterów historyjek z podręcznika: 1 *Mr Beetle*, 2 *Sheep*, 3 *Grasshopper and Ant*, 4 *Crocodile*, 5 *Wild Wasps*, 6 *Sam and Lia.*
- Wskaż dymki narysowane nad postaciami i wyjaśnij, że przedstawiają one różne sposoby pożegnania w języku angielskim. Odczytaj dymek przy pierwszym obrazku i poproś dzieci, aby powtórzyły pożegnanie za tobą. Następnie połącz dymek z nazwą postaci ukazanej na rysunku w wypowiedzi: ***Bye-bye, (Mr Beetle).*** Dodaj: ***Have a great holiday!*** Poproś dzieci, aby powtórzyły pełne pożegnanie za tobą. Powtórz zadanie z obrazkami 2–6, upewniając się, że dzieci rozumieją znaczenie poszczególnych pożegnań. Następnie wskazuj kolejne postacie w milczeniu, a dzieci niech je wspólnie żegnają.
- Pracując w parach, dzieci na zmianę wskazują w przypadkowej kolejności postacie ukazane w podręczniku i żegnają się z nimi.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Dzieci kolejno wstają. Wskazuj wybrany dymek z zad. 4., a reszta klasy wskazanym zwrotem żegna stojącego kolegę lub koleżankę i dodaje: *Have a great holiday,* np. *Bye for now, Janek! Have a great holiday!* Na koniec każde dziecko żegna się z tobą wybranym przez siebie zwrotem.

- Zapytaj różne dzieci: ***How are you going to travel on your holiday?*** i wyjaśnij znaczenie pytania. Uczniowie odpowiadają zgodnie z prawdą.
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział *Goodbye, Bugs Team!,* Lekcja 2.: ćw. 1–2, s. 73.

CD4 2

1 *Is there a plane? No, there isn't a plane.* (pauza) *It's number 2.*
2 *Let's go by coach! Oh, dear. The coach is full.* (pauza) *It's number 4.*
3 *Is there a boat? No, there isn't a boat.* (pauza) *It's number 1.*
4 *Let's go by train! Oh, dear. The train is full.* (pauza) *It's number 3.*

CD4 3

Bye-bye Bugs

Bye-bye Bugs, bye-bye Bugs for today. (dzieci machają postaciom na kartach obrazkowych)
Bye-bye Bugs, you're great in every way! (dzieci wyrzucają ręce do góry w geście radości)

Bye-bye, Colin and Lucy! (dzieci machają odpowiednim postaciom na kartach obrazkowych)
We learn a lot with you. (dzieci udają, że czytają książkę)
You are clever and funny. (dzieci wskazują głowę i uśmiechają się)
And we love you too! (dzieci kładą ręce na sercu)

Bye-bye Bugs, bye-bye Bugs for today. (jw.)
Bye-bye Bugs, you're great in every way! (jw.)

Bye-bye, Bella and Annie! (jw.)
We learn a lot with you. (jw.)
You are clever and funny. (jw.)
And we love you too! (jw.)

Bye-bye Bugs, bye-bye Bugs for today. (jw.)
Bye-bye Bugs, you're great in every way! (jw.)

Bye-bye, Danny and Gary! (jw.)
We learn a lot with you. (jw.)
You are clever and funny. (jw.)
And we love you too! (jw.)

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie symboli związanych ze świętami Bożego Narodzenia; śpiewanie piosenki

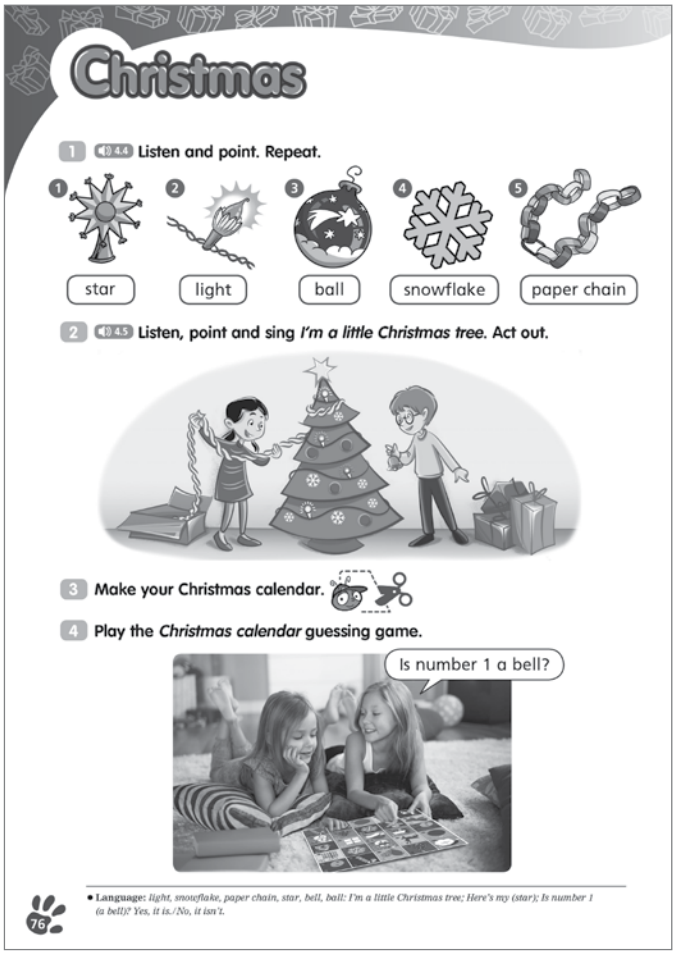
Główne słownictwo i struktury:
star, light, ball; snowflake, paper chain; *I'm a little Christmas tree; Here's my (star).; Is number 1 (a bell)? Yes, it is./No, it isn't.*; *bell, Christmas tree*

Materiały (*opcjonalne):
płyty audio CD1 i CD4; *szablon kalendarza bożonarodzeniowego z *Zeszytu ćwiczeń*; *po jednej czystej kartce A4 dla każdego ucznia; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

1 Listen and point. Repeat. strona 76

- Powiedz: ***Today's lesson is about Christmas.*** Porozmawiaj z uczniami po polsku o tym, jak święta Bożego Narodzenia są obchodzone w Polsce, a jak w Wielkiej Brytanii. Zapytaj uczniów, czy wiedzą, kiedy brytyjskie dzieci otrzymują prezenty (rano 25 grudnia), oraz kto przynosi je wcześniej nocą z 24 na 25 grudnia (Święty Mikołaj – *Father Christmas,* nazywany także *Santa Claus*).
- Zapytaj, jakie postacie i jakie dekoracje dzieci potrafią nazwać po angielsku, np. używając słów poznanych w *Bugs Team 1*: *Father Christmas, Christmas tree, present, bell, sleigh.*
- Pokaż za pomocą gestów symbole związane ze świętami Bożego Narodzenia np. *star* – udawaj, że wskazujesz gwiazdę na niebie, *light* – na przemian zaciskaj dłoń i rozkładaj palce, naśladując migające światło, *ball* – pokaż kształt kuli dłońmi, *snowflake* – ruszaj szybko palcami, udając spadające płatki śniegu, *chain* – zegnij palce wskazujące i zahacz jeden o drugi, pokazując łączenie ogniw łańcucha. Dzieci zgadują, mówiąc po polsku lub po angielsku, co to za symbol. Kiedy zgadną prawidłowo, odpowiadaj: ***Very good, a (star).***
- CD4 4 Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż symbole ukazane na obrazkach i powiedz: ***Listen and point.*** Podpowiedz, że słowa są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania i wskazują odpowiednie obrazki.
- Powiedz: ***Repeat.*** Odtwórz nagranie ponownie i zachęć dzieci, aby razem z tobą pokazywały za pomocą gestów wymieniane symbole oraz by powtarzały słowa. Wykorzystaj te same gesty, co przy wprowadzaniu słownictwa. Następnie dzieci samodzielnie pokazują symbole za pomocą gestów i mówią odpowiednie słowa.
- Zwróć uwagę uczniów na podpisy znajdujące się pod obrazkami w książce i zachęć ich, aby odczytali je razem z tobą.



***DODATKOWY POMYSŁ**

Poproś dzieci, aby podały kolory symboli widocznych na obrazkach. Następnie dzieci zamykają książki. Zapytaj: ***What colour is the (paper chain)?*** Uczniowie podają odpowiedzi z pamięci: *It's pink, yellow, green, blue and red*. Następnie mogą powtórzyć zabawę w parach, gdy jedna osoba ma otwartą książkę i pyta drugą o kolory przedmiotów przedstawionych na obrazkach.

2 Listen, point and sing *I'm a little Christmas tree*. Act out.

- Wskaż obrazek i zapytaj: ***How many things can you name in English?*** Dzieci nazywają przedmioty widoczne na obrazku. Przypomnij dzieciom słowa *Christmas tree* i *bell*, poznane w *Bugs Team 1*, gdyby się okazało, że dzieci ich nie pamiętają.
- CD4 5 Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz nagranie piosenki. Dzieci słuchają utworu i wskazują na obrazku symbole wymieniane w piosence.
- Poproś dzieci, aby wstały i powiedz: ***Listen to the song and act out.*** Odtwórz piosenkę ponownie. Dzieci słuchają piosenki i naśladują twoje gesty.
- Powiedz: ***Sing and act out the song.*** Dzieci śpiewają całą piosenkę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na sześć grup i każdej przydziel nazwę innej postaci z *Bugs Team*: *Colin, Danny, Gary, Lucy, Bella, Annie.* Odtwórz nagranie piosenki z zad. 2. i poproś wszystkich, aby w trakcie słuchania utworu spacerowali osobno po klasie. Zatrzymuj nagranie i wydawaj polecenia: *Bella group! Show a big Christmas tree/small chain/two bells!* Uczniowie z wymienionej grupy pokazują daną dekorację.

3 Make your Christmas calendar.

- Pokaż gotowy kalendarz bożonarodzeniowy. Powiedz: ***Let's make the Christmas calendar.*** Poproś uczniów, aby wyjęli szablon kalendarza z *Zeszytu ćwiczeń* i pomóż im w wycinaniu okienek z trzech stron, zostawiając lewy bok każdego okienka niewycięty. Po wycięciu i odgięciu okienek rozdaj kartki A4 i poproś, aby dzieci nakleiły kalendarz z okienkami na czystą kartkę, najlepiej przez podklejenie czterech rogów kalendarza. Następnie pokaż, że dzieci powinny narysować wewnątrz otwartych okienek wybrane przez siebie symbole świąteczne, których nazwy poznały na lekcji, i powinny pokolorować je. Symbole mogą się powtarzać.

  Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają z papieru dziesięć okienek ok. 3cm na 3cm, zaginają je na długości jednego centymetra i przyklejają tym brzegiem do czystej kartki A4, a następnie numerują 1–10. Pod każdym okienkiem rysują symbole świąteczne.

4 Play the *Christmas calendar* guessing game.

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey***. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Wskaż na zdjęciu dzieci i powiedz: ***The girls are playing the Christmas calendar guessing game. Let's play this game.***
- Poproś dwoje ochotników, aby usiedli naprzeciw siebie, trzymając swoje kalendarze tyłem do siebie. Poproś, aby uczniowie otworzyli okienko nr 1. Zachęć jednego ucznia, aby spróbował zgadnąć, jaki symbol narysował pod tym okienkiem drugi uczeń: *Is number 1 (a bell)?* Drugi uczeń odpowiada zgodnie z prawdą: *Yes, it is* lub: *No, it isn't.* Uczeń może zadać trzy pytania do jednego okienka. Jeśli zgadnie, otrzymuje punkt, jeśli po trzech pytaniach nadal nie zna odpowiedzi, nie otrzymuje punktu. Następnie drugi uczeń zgaduje, co znajduje się na 1. rysunku kolegi lub koleżanki.
- Podziel klasę na pary i poproś, aby wszyscy zagrali w *Christmas calendar game,* trzymając się pokazanych przez ochotników zasad. Wygrywa osoba, która zdobędzie więcej punktów.
- Na koniec poproś uczniów, aby w parach porównali swoje kalendarze i powiedzieli, ile wspólnie mają takich samych dekoracji, np.: *We've got (two Christmas trees).*

***DODATKOWY POMYSŁ**

Powiedz: ***Hands up/Jump/Stand up/Touch your toes/Turn around if you've got (a star)!*** Uczniowie patrzą na swoje kalendarze i wykonują różne polecenia, w zależności od tego, czy mają dany rysunek.

- Pokaż symbole bożonarodzeniowe omawiane na lekcji za pomocą gestów. Dzieci zgadują, co pokazujesz. Następnie ochotnicy przejmują twoją rolę.
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Christmas: ćw. 1–2, s. 76.

CD4 4

1 *star,* **2** *light,* **3** *ball,* **4** *snowflake,* **5** *paper chain*
(pauza)
light, *snowflake*, *paper chain*, *ball*, *star*
(pauza)
paper chain, *star*, *light*, *ball*, *snowflake*

CD4 5

I'm a little Christmas tree
I'm a little Christmas tree, (dzieci rozkładają ręce szeroko, udając gałęzie drzewa)
Green and tall. (dzieci prostują się i wyciągają w ręce w górę)
Here's my star and lights, (dzieci wskazują palcem w górę i zaciskają oraz rozkładają dłonie, pokazując migające światła)
Here's my ball. (dzieci pokazują kształt kuli za pomocą dłoni)
Here's my pretty snowflake, (dzieci szybko poruszają palcami, udając spadające płatki śniegu)
Here's my bell and paper chain. (dzieci udają, że dzwonią dzwoneczkiem i łączą zgięte palce wskazujące, naśladując ogniwa łańcucha)
Happy Christmas to you. (dzieci wyciągają ręce przed siebie)
Let's sing the song again! (dzieci kołyszą się na boki)

I'm a little Christmas tree, (jw.)
Green and tall. (jw.)
Here's my star and lights, (jw.)
Here's my ball. (jw.)
Here's my pretty snowflake, (jw.)
Here's my bell and paper chain. (jw.)
Happy Christmas to you. (jw.)
Let's sing the song again! (jw.)

Cele:
rozpoznawanie i nazywanie strojów karnawałowych; śpiewanie piosenki

Główne słownictwo i struktury:
clown, prince, princess, dancer, monster; *Here comes the (clown); I want to be a (monster); Me too.*

Materiały (*opcjonalne):
płyty audio CD2 i CD4; *szablon maski z *Zeszytu ćwiczeń*; *ok 20 cm sznurka dla każdego ucznia; *maskotka Mrówka Annie

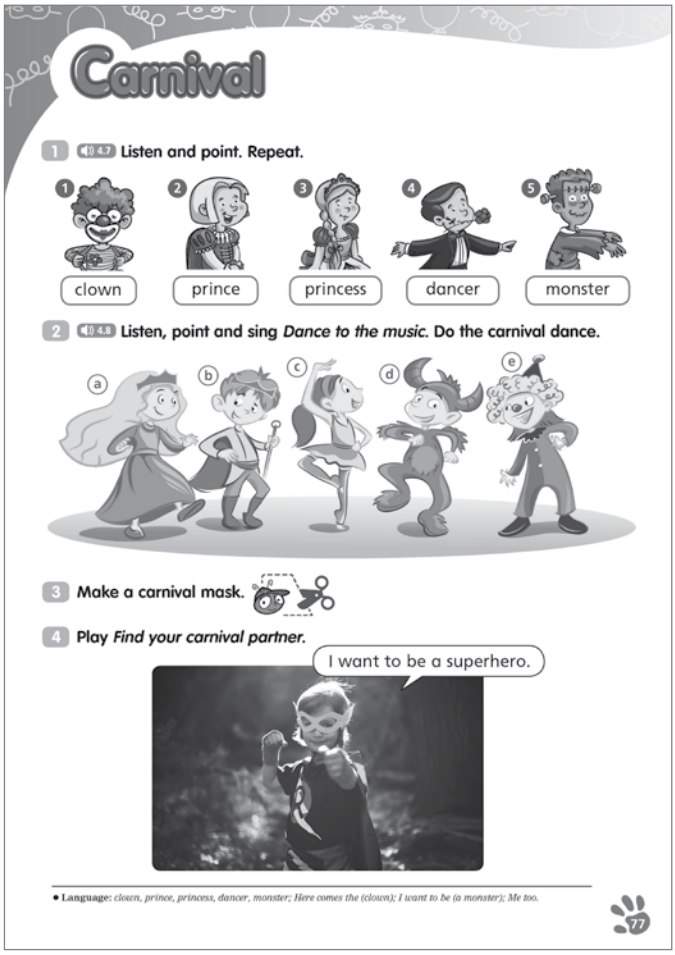
- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

1 Listen and point. Repeat. strona 77

- Powiedz: ***Today's lesson is about Carnival.*** Porozmawiaj z uczniami po polsku o tym, jak wyglądają obchody karnawału. Wyjaśnij, że i w Polsce, i w Wielkiej Brytanii dzieci chodzą na bale karnawałowe. Zapytaj uczniów o to, jakie stroje zakładają na bal karnawałowy.
- Pokaż przebrania karnawałowe za pomocą gestów: *clown* – przyłóż złożoną pięść do nosa pokazując okrągły nos klowna i podskakuj radośnie, *prince* – wskaż miejsce korony na głowie i wykonaj ukłon, *princess* – wskaż miejsce korony na głowie i wykonaj dygnięcie, *dancer* – wykonaj obrót z uniesioną ręką, naśladując piruet, *monster* – krocz niezdarnie, pochylając się na boki z uniesionymi rękami jak potwór. Dzieci zgadują, co to za przebrania, nazywając je po polsku lub po angielsku. Kiedy zgadną prawidłowo, odpowiadaj: ***Very good, a(clown).***
- CD4 7 Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Powiedz po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż stroje karnawałowe na obrazkach i powiedz: ***Listen and point.*** Podpowiedz, że słowa są wymieniane najpierw w tej samej, a potem innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania i wskazują odpowiednie obrazki.
- Powiedz: ***Repeat.*** Odtwórz nagranie ponownie i zachęć dzieci, aby razem z tobą pokazywały wymieniane stroje karnawałowe za pomocą gestów oraz powtarzały słowa. Wykorzystaj te same gesty, co przy wprowadzaniu słownictwa. Następnie dzieci samodzielnie pokazują przebrania za pomocą gestów i mówią odpowiednie słowa.
- Zwróć uwagę uczniów na podpisy pod obrazkami zamieszczonymi w książce i zachęć ich, aby odczytali je razem z tobą.

2 Listen, point and sing *Dance to the music*. Do the Carnival dance. strona 77

- Wskaż obrazek i zapytaj: ***What Carnival costumes can you see?*** Dzieci nazywają stroje karnawałowe postaci na obrazku: (*a princess, b prince, c dancer, d monster, e clown*).
- CD4 8 Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz nagranie piosenki. Dzieci słuchają utworu i wskazują na obrazku przebrania wymieniane w piosence.



- Poproś dzieci, aby wstały i powiedz: ***Listen to the song and do the Carnival dance.*** Odtwórz piosenkę ponownie. Dzieci słuchają piosenki i naśladują twoje gesty.
- Powiedz: ***Sing and do the Carnival dance.*** Dzieci śpiewają całą piosenkę razem z nagraniem i wykonują taniec.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Jeśli masz taką możliwość, przygotuj z dziećmi muzyczne wideo rejestrujące ich taniec. Dzieci mogą udekorować klasę ozdobami karnawałowymi, np. serpentynami, i wspólnie wykonać taniec przed kamerą. Muzyczne wideo może być odtworzone np. podczas zebrania z rodzicami lub podczas uroczystości szkolnych.

ZADANIE RUCHOWE

CD4 8 Odtwórz nagranie piosenki *Dance to the music.* Dzieci stają obok ławek, tańczą oraz śpiewają piosenkę. W pewnym momencie włącz pauzę i zawołaj ***Freeze!*** Dzieci nieruchmieją i milkną. Wskaż jedną lub kilka osób. Osoby te śpiewają kolejną linijkę piosenki i wykonują odpowiednie ruchy. Jeśli źle wykonają zadanie, wywołuj kolejne osoby. Wznów odtwarzanie nagrania, a cała klasa kontynuuje śpiewanie piosenki i taniec. Powtórz zabawę kilkukrotnie.

3 Make a carnival mask.

- Pokaż gotową maskę karnawałową. Powiedz: ***Let's make a Carnival mask.*** Poproś uczniów, aby wyjęli szablon maski z *Zeszytu ćwiczeń*. Pomóż im w wycinaniu otworów na oczy i pokaż jak przepleść sznurek przez wycięte otwory boczne.

- Poproś dzieci o przypomnienie nazw strojów karnawałowych z poprzednich ćwiczeń i zapisz je na tablicy. Możesz też dodać inne postacie, których nazwy dzieci znają, np: *lion, bat, witch, ghost, superhero* itp. Zachęć dzieci do wybrania jednej postaci, za którą chcieliby się przebrać, i do udekorowania maski w taki sposób, aby pasowała do tej postaci. Uczniowie mogą narysować na masce symbole związane z daną postacią, np. baletki i nutki, mogą pokazać tancerza lub odpowiednio maskę pokolorować, np. na zielono lub czarno, aby pokazać potwora.

  Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają maski z grubszego papieru i robią otwory na oczy oraz dziurki na sznurek po bokach. Następnie dekorują maski.

4 Play *Find your carnival partner.*

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey*.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Wskaż na zdjęciu dziecko i odczytaj zdanie napisane w dymku. Sprawdź, czy uczniowie rozumieją znaczenie wypowiedzi. Następnie zachęć dzieci, aby powtórzyły to zdanie.
- Pożycz maskę od jednego z dzieci, przyłóż ją do twarzy i powiedz: ***I want to be a (dancer).*** Poproś wybranych uczniów, aby wstawali i mówili zdanie, kończąc nazwą postaci, której maskę narysowali, np.: *I want to be a clown.* Powiedz: ***Let's play Find your carnival partner.*** Poproś, aby wszyscy założyli maski, aby wstali i chodzili po klasie. Napotykając drugą osobę, mówią, za kogo są przebrani, np.: *I want to be a princess.* Jeśli są przebrani za tę samą postać, to łączą się w pary i od tej pory chodzą razem, kontynuując zabawę.
- Zakończ zabawę po kilku minutach. Wymieniaj nazwy strojów karnawałowych, np.: *Prince!* Wszystkie dzieci, które miały maskę danej postaci, zgłaszają się i mówią: *I want to be a prince.* Policz, ile osób było przebranych za każdą z postaci i zapisz wyniki obok nazw postaci na tablicy.

- Wcielaj się w różne postacie obecne na balu karnawałowym omawiane na lekcji i pokazuj je za pomocą gestów. Dzieci mówią, jakie postacie odgrywasz. Następnie ochotnicy przejmują twoją rolę.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Carnival: ćw. 1–2, s. 77.

CD4 7

1 *clown,* **2** *prince,* **3** *princess,* **4** *dancer,* **5** *monster*
(pauza)
dancer, *prince*, *clown*, *monster*, *princess*
(pauza)
princess, *dancer*, *prince*, *monster*, *clown*

CD4 8

Dance to the music
Dance to the music, (dzieci kołyszą się na boki)
Turn around. (dzieci obracają się)
Clap your hands, (dzieci klaszczą)
Touch the ground. (dzieci dotykają dłońmi podłogi)
It's Carnival time in town! (dzieci podskakują)

Here comes the princess, (dzieci wykonują dygnięcie)
Here comes the prince. (dzieci kłaniają się)
And here comes the happy clown! (dzieci podskakują radośnie jak klown)
Here comes the dancer, (dzieci wykonują piruet)
Here comes the monster. (dzieci niezdarnie kroczą)
It's Carnival time in town! (dzieci podskakują)

Dance to the music, (jw.)
Turn around. (jw.)
Clap your hands, (jw.)
Touch the ground. (jw.)
It's Carnival time in town! (jw.)

St Valentine's Day

Cele lekcji:
rozpoznawanie i nazywanie symboli związanych z Walentynkami; mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:
heart, rose, violet, card, message, sugar, sweet, red, blue; Happy Valentine's Day; Here's a card for you; Thank you.

Materiały (*opcjonalne):
płyty audio CD2 i CD4; *kartki A4 dla każdego dziecka; *maskotka Mrówka Annie

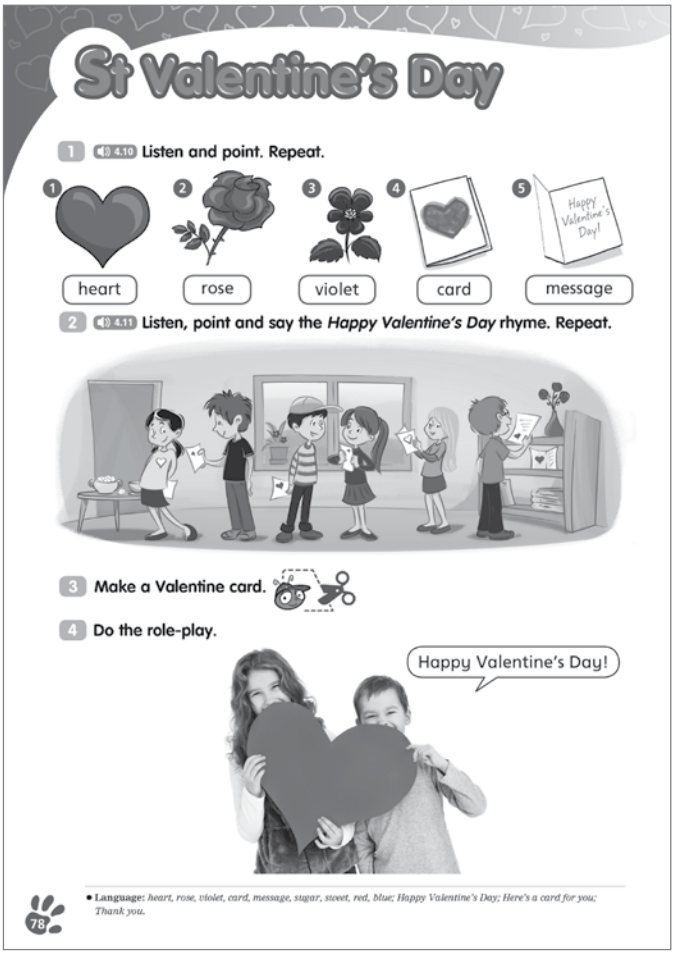
- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

1 Listen and point. Repeat. strona 78

- Powiedz: ***Today's lesson is about St Valentine's Day.*** Porozmawiaj z uczniami po polsku o Walentynkach, czyli Dniu Świętego Walentego, inaczej Dniu Zakochanych. Zapytaj uczniów o to, jak się obchodzi to święto. Wyjaśnij, że jego obchody są podobne w Polsce i w Wielkiej Brytanii. Zachęć dzieci, aby odgadły, jakie symbole związane z Walentynkami pojawią się w podręczniku. Uczniowie zgadują, mówiąc po polsku lub po angielsku. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj.
- CD4 10 Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Powiedz po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż symbole na obrazkach, dzieci sprawdzają, czy dobrze odgadły. Wyjaśnij, że kwiatek na obrazku 3. to fiołek. Powiedz: ***Listen and point.*** Podpowiedz, że słowa są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania i wskazują odpowiednie obrazki.
- Powiedz: ***Repeat.*** Odtwórz nagranie ponownie i zachęć dzieci, aby wskazywały obrazki i powtarzały słowa. Następnie ty wskazuj obrazki, a dzieci niech samodzielnie mówią odpowiednie słowa.
- Zwróć uwagę uczniów na podpisy pod obrazkami w książce i zachęć ich, aby odczytali je razem z tobą.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Podziel dzieci na pary. Jeden uczeń zamyka książkę i z pamięci wymienia słowa związane z Walentynkami w kolejności występowania obrazków w podręczniku. Drugi uczeń sprawdza poprawność odpowiedzi. Następnie uczniowie zamieniają się rolami. W kolejnej rundzie wymieniają symbole od ostatniego do pierwszego obrazka.



2 Listen, point and say the *Happy Valentine's Day* rhyme. Repeat. strona 78

- Wskaż obrazek i zapytaj: ***What St Valentine's Day symbols can you see?*** Dzieci wskazują symbole na obrazku i nazywają je.
- CD4 11 Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz nagranie rymowanki. Dzieci słuchają rymowanki i wskazują na obrazku symbole wymieniane w nagraniu.
- Powiedz: ***Say the rhyme.*** Odtwórz rymowankę ponownie. Dzieci mówią rymowankę razem z nagraniem.
- Poproś dzieci, aby wstały. Powiedz: ***Repeat and act out the rhyme.*** Odtwórz nagranie rymowanki ponownie i zachęć dzieci, aby odgrywały jej treść, naśladując twoje gesty. Na koniec uczniowie samodzielnie mówią rymowankę i odgrywają jej treść.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają na środku sali i łapią się za ręce. Powiedz: ***Make a big heart.*** Dzieci ustawiają się na kształt serca. Następnie powiedz: ***Make a small heart.*** Uczniowie ścieśniają się, aby utworzyć jak najmniejsze serce. Powiedz: ***Put your (left) hand on your heart.*** Dzieci wykonują polecenie. Powtarzaj polecenia w szybkim tempie, a uczniowie wykonują odpowiednie ruchy. Ochotnik może przejąć twoją rolę.

3 Make a Valentine card.

- Pokaż gotową kartkę walentynkową. Powiedz: ***Let's make a Valentine card.*** Rozdaj czyste kartki uczniom i poproś, aby zgięli je na pół.
- Zachęć dzieci, aby napisały życzenia walentynkowe w środku kartki. Możesz zapisać przykładowe życzenia na tablicy jako wzór: *Happy Valentine's Day!* Dzieci mogą napisać też dłuższe życzenia, jak te z piosenki: *Roses are red/Violets are blue/Sugar is sweet/And so are you!*
- Poproś uczniów o udekorowanie kartek. Wyjaśnij po polsku, że kartki walentynkowe zazwyczaj nie są podpisywane i że przekazuje się je obdarowywanym osobom w sekrecie. Adresatami mogą być osoby, które nam się podobają, ale także przyjaciele czy krewni, których bardzo lubimy.

4 Do the role-play.

- Powiedz: ***Tick tock.*** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: ***Do the role-play,*** wspomagając przekaz gestami. Odegraj przykładowy dialog z ochotnikiem. Wręcz mu kartkę i powiedz: ***Happy Valentine's Day! Here's a card for you.*** Zachęć ucznia, aby odpowiedział: *Thank you. Happy Valentine's Day. Here's a card for you* i wręczył tobie swoją kartkę. Odpowiedz: ***Thank you.***
- Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobne scenki.
- Podziel klasę na pary. Uczniowie odgrywają scenki.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Uczniowie mogą odgrywać dłuższe dialogi przedstawione w zad. 4., wykorzystując fragment rymowanki z zad. 2.: Uczeń 1: *Happy Valentine's Day! Here's a card with a heart. And a message too! Roses are red/Violets are blue/Sugar is sweet/And so are you!* Uczeń 2: *Thank you. Happy Valentine's Day. Here's ...*

- Rysuj symbole walentynkowe na tablicy. Uczniowie sukcesywnie zgadują, co rysujesz.
- CD4 2 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

St Valentine's Day: ćw. 1–2, s. 78.

CD4 10

1 *heart,* **2** *rose,* **3** *violet,* **4** *card,* **5** *message*
(pauza)
violet, *message*, *heart*, *card*, *rose*
(pauza)
card, *rose*, *violet*, *message*, *heart*

CD4 11

Happy Valentine's Day
Happy Valentine's Day! (dzieci rozkładają ręce)
I love you. (dzieci kładą dłonie na sercu)
Here's a card with a heart, (dzieci udają, że otwierają kartkę)
And a message too! (dzieci udają, że czytają treść kartki)

Roses are red, (dzieci wskazują coś czerwonego)
Violets are blue, (dzieci wskazują coś niebieskiego)
Sugar is sweet (dzieci masują się po brzuchu)
And so are you! (dzieci wyciągają ręce przed siebie)

Happy Valentine's Day! (jw.)
I love you. (jw.)
Here's a card with a heart, (jw.)
And a message too! (jw.)

Cele lekcji:
rozpoznawanie i nazywanie zwierząt i symboli związanych z Wielkanocą; śpiewanie piosenki

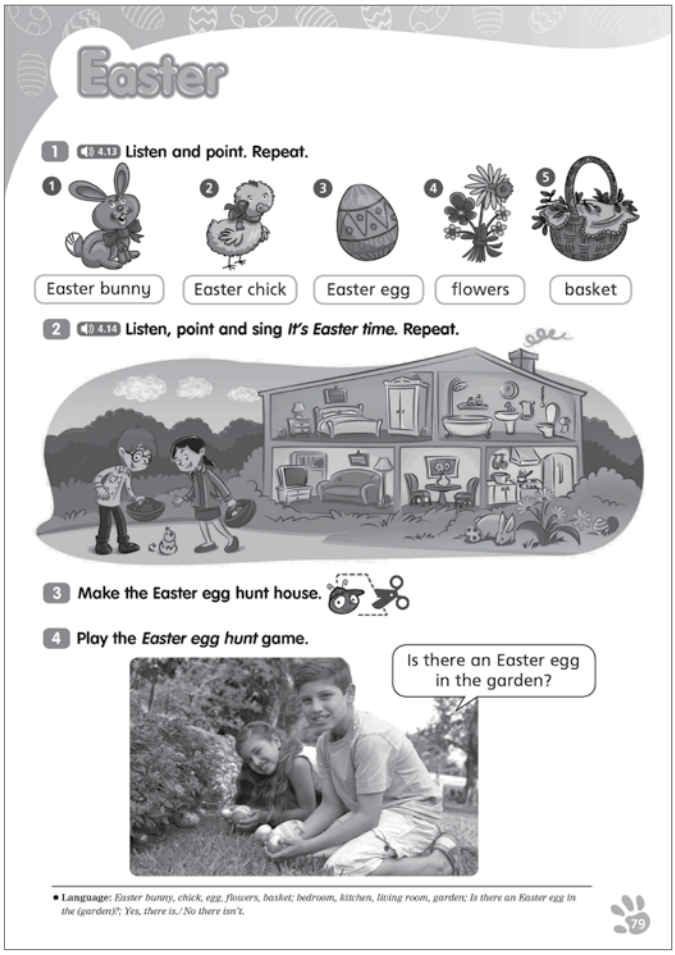
Główne słownictwo i struktury:
Easter bunny, Easter chick, Easter egg, flowers, basket; Is there an Easter egg in the (kitchen)?; Yes, there is./No there isn't.; pomieszczenia w domu

Materiały (*opcjonalne):
płyta audio CD3 i CD4; karty z obrazkami pomieszczeń w domu; *szablon domku i pisanek z *Zeszytu ćwiczeń*; *pisanka wycięta z kartki papieru; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

1 Listen and point. Repeat. strona 79

- Powiedz: ***Today's lesson is about Easter.*** Porozmawiaj z uczniami po polsku o tradycjach wielkanocnych, zwierzętach oraz symbolach, z jakimi kojarzy się im to święto. Zapytaj uczniów, czy słyszeli o zwyczaju *Easter egg hunt.* Wyjaśnij, że w wielkanocną niedzielę dzieci w Wielkiej Brytanii szukają czekoladowych jajek schowanych w ogrodzie, ew. też w domu. Powiedz, że tę zabawę uczniowie będą mogli obejrzeć na ilustracjach w podręczniku.
- Pokaż zwierzęta i symbole związane z Wielkanocą za pomocą gestów: *Easter bunny* – przyłóż dłonie do głowy, pokazując duże uszy, *Easter chick* – zamachaj rękami jak skrzydełkami, *Easter egg* – ułóż dłonie w kształt pisanki, *flowers* – udawaj, że wąchasz kwiaty, *basket* – udawaj, że niesiesz koszyk w ręce. Dzieci zgadują, co to za zwierzęta lub symbole, nazywając je po polsku lub po angielsku. Kiedy zgadną prawidłowo, odpowiadaj: ***Very good, (flowers).***
- CD4 13 Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Powiedz po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż zwierzęta i symbole wielkanocne na obrazkach i powiedz: ***Listen and point.*** Podpowiedz, że słowa są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują odpowiednie obrazki.
- Powiedz: ***Repeat.*** Odtwórz nagranie ponownie i zachęć dzieci, aby razem z tobą pokazywały za pomocą gestów wymieniane zwierzęta i symbole gestów oraz by powtarzały słowa. Wykorzystaj te same gesty, co przy wprowadzaniu słownictwa. Następnie dzieci samodzielnie pokazują zwierzęta i symbole za pomocą gestów oraz mówią odpowiednie słowa.
- Zwróć uwagę uczniów na podpisy umieszczone pod obrazkami znajdującymi się w książce i zachęć ich, aby odczytali je razem z tobą.



***DODATKOWY POMYSŁ**

Dzieci przyglądają się obrazkom przez 30 sekund. Następnie zamykają książki. Zadawaj pytania: ***What colour is the (basket)?*** Uczniowie zgłaszają się i podają odpowiedzi z pamięci: *It's brown, blue and green*. Na koniec sprawdzają, czy prawidłowo odpowiedzieli. Gra może być powtórzona w parach – jedna osoba trzyma otwartą książkę i zadaje pytania, a druga odpowiada z pamięci.

2 Listen, point and sing *It's Easter time*. Repeat. strona 79

- Wskaż obrazek i zapytaj: ***What Easter animals and symbols can you see?*** Dzieci nazywają zwierzęta i symbole wielkanocne ukazane na obrazku.
- CD4 14 Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz nagranie piosenki. Dzieci słuchają utworu i wskazują na obrazku zwierzęta i symbole wymieniane w piosence.
- Powiedz: ***Sing the song.*** Odtwórz piosenkę ponownie. Dzieci śpiewają piosenkę razem z nagraniem.
- Poproś dzieci, aby wstały. Powiedz: ***Repeat and act out the song.*** Odtwórz nagranie piosenki ponownie i zachęć dzieci, aby odgrywały jej treść, naśladując twoje gesty. Na koniec uczniowie samodzielnie śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu. Ułóż ręce tak, jakbyś trzymał królika. Ostrożnie podaj tego królika jednemu z dzieci, mówiąc: *Easter bunny.* Ten uczeń odbiera od ciebie przekazywane zwierzę i przekazuje je kolejnej osobie, mówiąc, co podaje. Kiedy przekazywane zwierzę dojdzie do połowy kręgu, podaj kolejne zwierzę lub symbol wielkanocny temu samemu uczniowi, np. udawaj, że trzymasz koszyk za rączkę i przekaż go, mówiąc: *basket.* Kontynuuj zabawę, aż wymienione zostaną wszystkie zwierzęta i symbole omawiane na lekcji.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Umieść karty z obrazkami pomieszczeń na tablicy. Pod jedną z nich ukryj pisankę wyciętą z papieru. Uczniowie zgłaszają się i zgadują, gdzie ukryłeś/ukryłaś pisankę, pytając, np.: *Is there an Easter egg in the hall?* Osoba, która prawidłowo to odgadnie, przejmuje twoją rolę i chowa papierową pisankę pod jedną z kart na tablicy.

3 Make the *Easter egg hunt* house.

- Unieś gotowy domek i wycięte pisanki. Powiedz: ***Let's make the Easter egg hunt house.*** Poproś uczniów, aby wyjęli szablon domku z *Zeszytu ćwiczeń*. Pomóż im w wycinaniu domku i nacinaniu z trzech stron drzwiczek z nazwami pomieszczeń. Drzwiczki powinny zostać zagięte tak, aby przykrywały obrazki pomieszczeń. Poproś też uczniów, żeby wycięli pisanki i pokolorowali je.
- Pokaż karty z obrazkami pomieszczeń w domu z rozdziału 3. Uczniowie przypominają nazwy pomieszczeń i wskazują odpowiednie pomieszczenia na wycinance.
- Wydawaj polecenia: ***Put the egg in the (living room)*****,** dzieci chowają papierową pisankę w wymienionym pomieszczeniu i przykrywają ją drzwiczkami.

  Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, samodzielnie wykonują domek z papieru, podpisują pomieszczenia lub rysują odpowiednie meble. Dzieci powinny także wyciąć z papieru trzy pisanki.

4 Play the *Easter egg hunt* game.

- Klaśnij i powiedz: ***Hey, hey, hey*****.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Wskaż dzieci na zdjęciu i powiedz: ***Look, it's the Easter egg hunt.***
- Zaproś ochotnika ze swoim domkiem i pisankami na środek klasy. Poproś, aby odgrodził się książką od reszty klasy i ukrył trzy pisanki w dowolnych trzech pomieszczeniach domku. Powiedz: *Let's ask questions and find the Easter eggs.* Zapytaj: ***Is there an Easter egg in the (bathroom)?*** Ochotnik, zgodnie z prawdą, odpowiada: *Yes, there is* lub *No, there isn't.* Jeśli zgadłeś/zgadłaś, ochotnik wyjmuje tę pisankę i podaje ją tobie. Zachęcaj pozostałych uczniów, aby zgłaszali się i zadawali podobne pytania w celu odnalezienia wszystkich trzech pisanek. Powtórz zabawę z innym ochotnikiem.
- Kiedy uczniowie już dobrze przećwiczą zadawanie pytań, podziel ich na pary. Poproś, aby wszyscy zagrali w: *Easter egg hunt* game.W każdej parze obaj uczniowie, odgrodzeni od siebie książką, chowają pisanki w swoich domkach. Następnie na zmianę zadają pytania. Wygrywa osoba, która pierwsza odkryje trzy pisanki przeciwnika.

- Pokaż zwierzęta i symbole wielkanocne omawiane na lekcji za pomocą gestów. Dzieci mówią, co pokazujesz. Następnie ochotnicy przejmują twoją rolę.
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Easter: ćw. 1–2, s. 79.

CD4 13

1 *Easter bunny,* **2** *Easter chick,* **3** *Easter egg,* **4** *flowers,* **5** *basket*
(pauza)
Easter egg, *basket*, *flowers*, *Easter bunny*, *Easter chick*
(pauza)
Easter chick, *Easter egg*, *flowers*, *basket*, *Easter bunny*

CD4 14

It's Easter time
It's Easter time, (dzieci kołyszą się na boki)
Let's have some fun. (dzieci wyrzucają ręce do góry w geście radości)
Easter eggs for everyone, (dzieci układają dłonie w kształt pisanki)
Easter bunny, Easter chick, (dzieci przykładają ręce do głowy, pokazując uszy królika, a następnie machają rękami jak skrzydełkami kurczaczka)
Let's find the eggs. (dzieci rozglądają się wokół)
Quick, quick, quick! (dzieci biegną w miejscu)

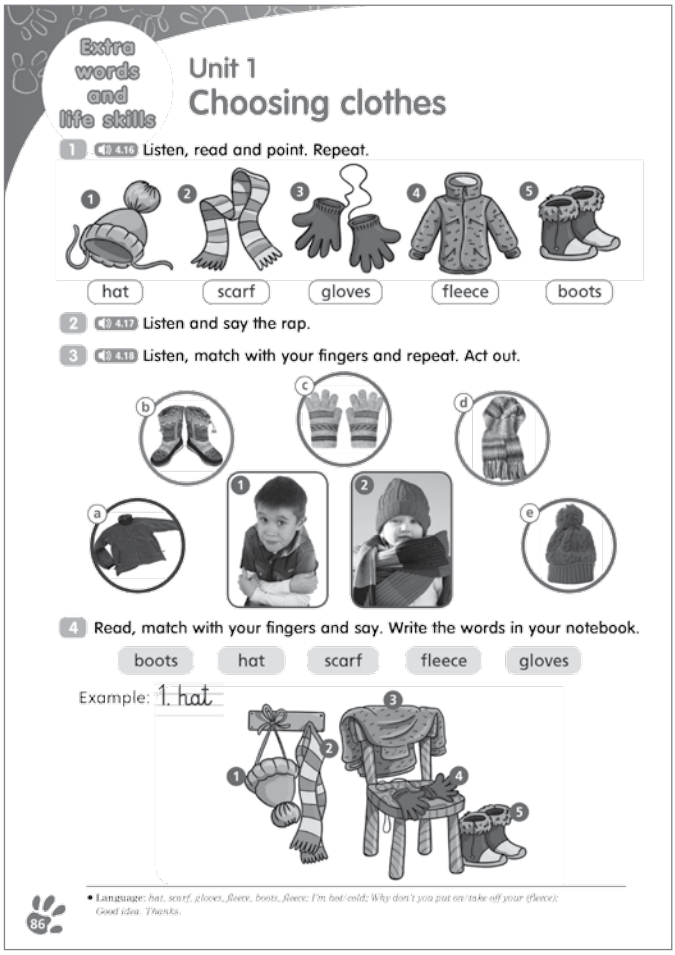
Eggs in the bedroom, (dzieci układają dłonie w kształt pisanki)
Fun, fun, fun. (dzieci podskakują)
Eggs in the kitchen, (dzieci układają dłonie w kształt pisanki)
Yum, yum, yum. (dzieci masują się po brzuchu)
Eggs in the living room, (dzieci układają dłonie w kształt pisanki)
One, two, three. (dzieci wyciągają kolejno palce)
Eggs in the garden, (dzieci układają dłonie w kształt pisanki)
Ooh, yippee! (dzieci podskakują)

Choosing clothes

Cele lekcji:
rozpoznawanie i nazywanie odzieży zimowej; mówienie rymowanki; udzielanie porad na temat ubioru zimą oraz odpowiednie reagowanie

Główne słownictwo i struktury:
hat, scarf, gloves, fleece, boots; I'm hot/cold; Why don't you put on/take off your (fleece); Good idea. Thanks;
ubrania

Materiały:
płyty audio CD1 i CD4; karty obrazkowe i wyrazowe z nazwami ubrań; karta z obrazkiem zimowych ubrań; *maskotka Mrówka Annie



- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

- Powtórz kluczowe słownictwo z rozdziału 1., grając w dowolną grę z kartami obrazkowymi lub wyrazowymi z *Banku gier* (s. 15–16.).

1 Listen, read and point. Repeat. strona 86

- Zapytaj: ***What clothes do you wear in winter?*** Wyjaśnij, jeśli to konieczne, znaczenie pytania po polsku. Uczniowie nazywają ubrania po polsku lub po angielsku. Kiedy podadzą nazwę ubrania z karty obrazkowej, powiedz: ***Very good, (hat).*** Kontynuuj zadanie, aż uczniowie wymienią wszystkie nazwy ubrań z karty. Następnie pokaż kartę dzieciom.
- CD4 16 Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż obrazki i powiedz: ***Listen, read and point.*** Podpowiedz, że elementy odzieży są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, czytają podpisy i wskazują odpowiednie obrazki.
- Powiedz: ***Repeat.*** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują obrazki i powtarzają słowa.
- Pokazuj ubrania, udając, że zakładasz je na siebie. Poproś dzieci o naśladowanie twoich ruchów i nazywanie danych elementów odzieży po angielsku.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Poproś dzieci, aby przyjrzały się obrazkom w zad. 1. przez 30 sekund i starały się jak najwięcej zapamiętać. Następnie uczniowie zamykają książki. Zadawaj pytania na temat obrazków, np. ***What is green and yellow?*** *(scarf)* ***What colour are the gloves?*** *(red).* Uczniowie odpowiadają z pamięci. Następnie mogą kontynuować zabawę w parach, gdy jedna osoba ma otwartą książkę i zadaje pytania, a druga udziela odpowiedzi z pamięci.

2 Listen and say the rap.

- CD4 17 Powiedz: ***Listen to the rap and act it out.*** Dzieci słuchają rymowanki i odgrywają jej treść, naśladując twoje gesty.
- Powiedz: ***Listen and repeat the rap.*** Odtwórz rymowankę ponownie, robiąc pauzę po każdej linijce. Zachęć uczniów, aby powtarzali każdą linijkę i odgrywali jej treść.
- Powiedz: ***Say and act out the rap.*** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

3 Listen, match with your fingers and repeat. Act out. strona 86

- Wskaż ubrania na zdjęciach i zapytaj: ***What clothes can you see?*** Uczniowie nazywają elementy odzieży. Wskaż na zdjęciu chłopca i zapytaj: ***What's the matter?*** Udawaj, że trzęsiesz się z zimna i powiedz, wcielając się w osobę na zdjęciu: ***I'm …*** Uczniowie kończą zdanie: *cold.* Powtórz zadanie z dziewczynką ukazaną na obrazku, mówiąc: ***I'm*** *(hot).*
- CD4 18 Powiedz: ***Listen and match with your fingers*** oraz pokaż, że po odsłuchaniu każdego dialogu uczniowie powinni połączyć jedno ze zdjęć a–e z chłopcem lub dziewczynką. Odtwórz pierwszy dialog. Dzieci łączą zdjęcia (1 *a 1*, 2 *e 2*, 3 *c 1*, 4 *b 2*). Kontynuuj zadanie w podobny sposób z pozostałymi dialogami. Następnie ponownie odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce i prosząc uczniów o powtórzenie zdań. Możesz podzielić klasę na dwie grupy i prosić, aby na zmianę wcielały się w rolę dziecka, któremu jest zimno lub gorąco, i w rolę dziecka udzielającego porad, oraz by powtarzały odpowiednie kwestie. Upewnij się, że dzieci rozumieją zwrot: *Why don't you …?* Przy powtórzeniu porady, zachęcaj uczniów, aby za pomocą gestów pokazywali czasowniki: *put on* i *take off.*

- Połącz palcami zdjęcia zgodnie z treścią pierwszego dialogu: *1 a.* Zachęć uczniów, aby chóralnie odtworzyli dialog. Możesz w tym celu podzielić klasę na dwie grupy i poprosić, aby jedna grupa wcieliła się w rolę chłopca, a druga udzielała rady. Kontynuuj zadanie, wykorzystując pozostałe dialogi. Na koniec zapytaj, które ubranie nie pojawiło się w nagraniu (*d scarf*). Zachęć uczniów, aby spróbowali ułożyć dwa dialogi, w których powiedzą o tej części ubrania – jeden dialog z chłopcem, jeden z dziewczynką. Podziel klasę na dwie grupy – w pierwszym dialogu jedna odgrywa rolę dziecka ze zdjęcia, a druga udziela porady; w drugim dialogu uczniowie zamieniają się rolami.
- Uczniowie odgrywają dialogi w parach, wcielając się w postacie ukazane na obrazkach, wskazując na zdjęciach elementy odzieży i udzielając rad.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu i zaczynają iść powoli, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Stań na środku, powiedz: ***I'm wearing big shoes*** i porusz się, jakbyś miał/miała na nogach duże buty. Dzieci powtarzają zdanie i zaczynają iść tak samo jak ty. Po ok. 20 sekundach powiedz inne zdanie, np.: ***I'm wearing a very long scarf*** i pokaż gestami znaczenie zdania. Uczniowie następnie powtarzają zdanie i wykonują odpowiednie gesty. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

4 Read, match with your fingers and say. Write the words in your notebook.

strona 86

- Wskaż ubrania na obrazku i zapytaj: ***What clothes can you see?*** Dzieci nazywają elementy odzieży. Wskaż wyrazy zapisane nad obrazkiem i poproś ochotników o ich odczytanie. Powiedz: ***Read and match with your fingers.*** Pokaż, że zadaniem uczniów jest połączyć palcami wyrazy z właściwymi ubraniami. Kiedy uczniowie skończą pracę, sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's number (one)?*** Uczniowie łączą obrazek z odpowiednim wyrazem i wymieniają nazwę ubrania (1 *hat*, 2 *scarf*, 3 *fleece*, 4 *gloves*, 5 *boots*).
- Powiedz: ***Write the words in your notebook.*** Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest napisać nazwy ubrań zgodnie z kolejnością ubrań ukazanych na obrazku, a nie wyrazów.

- Pokaż kartę obrazującą ubrania zimowe. Powiedz: ***I'm cold*** i wskaż jedno z ubrań, np. szalik. Zachęć uczniów, aby skłonili cię do założenia danego ubrania, np.: *Why don't you put on the scarf?* Kontynuuj zadanie z pozostałymi ubraniami, na zmianę mówiąc: ***I'm hot*** i ***I'm cold*** oraz wskazując ubrania. Uczniowie udzielają odpowiedniej porady: *Why don't you put on/take off…?*
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 1., *Extra words and life skills*: ćw. 1–2, s. 86

CD4 16

1 *hat,* **2** *scarf,* **3** *gloves,* **4** *fleece,* **5** *boots*
(pauza)
scarf, *fleece*, *boots*, *hat*, *gloves*
(pauza)
boots, *gloves*, *fleece*, *scarf*, *hat*

CD4 17

I'm looking at the pictures, (dzieci wskazują obrazki w książce)
This is what I see: (dzieci robią nad oczami daszek z dłoni)
A fleece, a scarf, a hat,
Boots and gloves. (dzieci kolejno wskazują na sobie te części ciała, na których się nosi dany element odzieży)
Yippee! (dzieci triumfalnie unoszą ręce w geście radości)

CD4 18

Child 1: *Brrr. I'm cold.*
Child 2: *Why don't you put on your fleece?*
Child 1: *Good idea. Thanks.*

Child 2: *Phew. I'm hot.*
Child 1: *Why don't you take off your hat?*
Child 2: *Good idea. Thanks.*

Child 1: *Brrr. I'm cold.*
Child 2: *Why don't you put on your gloves?*
Child 1: *Good idea. Thanks.*

Child 2: *Phew. I'm hot.*
Child 1: *Why don't you take off your boots?*
Child 2: *Good idea. Thanks.*

Cele lekcji:
rozpoznawanie i nazywanie elementów krajobrazu; mówienie rymowanki; prośba o odwiedzenie wybranego miejsca; udzielanie odpowiedzi i właściwe reagowanie

Główne słownictwo i struktury:
river, beach, island, cave, lake; Can we go to the (beach) today?; Yes, of course./No, sorry.; Oh, great; Oh, what a shame; zwierzęta domowe

Materiały:
płyty audio CD1 i CD4; karty obrazkowe i wyrazowe z nazwami zwierząt domowych; karta z obrazkami elementów krajobrazu; dwie miękkie piłki lub zgniecione w kulkę kartki papieru; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

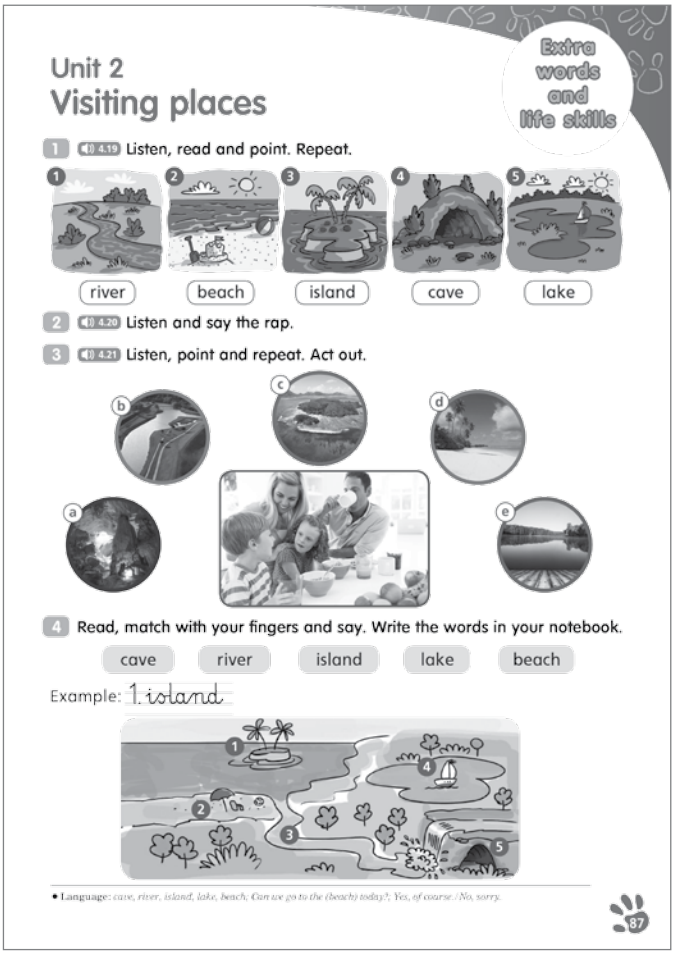
- Powtórz kluczowe słownictwo z rozdziału 2., grając w dowolną grę z kartami obrazkowymi lub wyrazowymi z *Banku gier* (s. 15–16.).

1 Listen, read and point. Repeat. strona 87

- Zapytaj: ***What places can you visit on holiday?*** Wyjaśnij, jeśli to konieczne, znaczenie pytania po polsku i uściślij, że chodzi o elementy krajobrazu. Uczniowie nazywają elementy krajobrazu po polsku lub po angielsku. Kiedy podadzą nazwę elementu krajobrazu z karty obrazkowej, powiedz: ***Very good, (cave).*** Kontynuuj zadanie, aż uczniowie wymienią wszystkie nazwy. Następnie pokaż kartę dzieciom.
- CD4 19 Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż obrazki i powiedz: ***Listen, read and point.*** Podpowiedz, że elementy krajobrazu są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż w tej na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, czytają podpisy i wskazują odpowiednie obrazki.
- Powiedz: ***Repeat.*** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują obrazki i powtarzają słowa.
- Ponownie pokaż kartę z rysunkami elementów krajobrazu. Uczniowie nazywają te elementy.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Wymieniaj różne miejsca w Polsce, które dzieci mogły odwiedzić lub o których słyszały, np. *Wolin, Odra, Niedźwiedzia.* Uczniowie mówią, co to za miejsca, używając wyrazów z zad. 1., np. *island, river, cave.*



2 Listen and say the rap.

- CD4 20 Powiedz: ***Listen to the rap and act it out.*** Dzieci słuchają rymowanki i odgrywają jej treść, naśladując twoje gesty.
- Powiedz: ***Listen and repeat the rap.*** Odtwórz rymowankę ponownie, robiąc pauzę po każdej linijce. Zachęć uczniów, aby powtarzali każdą linijkę i odgrywali jej treść.
- Powiedz: ***Say and act out the rap.*** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

3 Listen, point and repeat. Act out. strona 87

- Wskaż na zdjęciach elementy krajobrazu i zapytaj: ***What places can you see?*** Uczniowie nazywają elementy krajobrazu. Wskaż środkowe zdjęcie, powiedz: ***It's a family. The children want to go to the places in the pictures*** i wyjaśnij znaczenie wypowiedzi.
- CD4 21 Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz pierwszy dialog. Dzieci wskazują odpowiedni obrazek. Kontynuuj zadanie w podobny sposób z pozostałymi dialogami (1 *d*, 2 *a*, 3 *c*, 4 *b*). Następnie ponownie odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce i prosząc uczniów o powtórzenie zdań. Możesz podzielić klasę na dwie grupy i prosić, aby na zmianę wcielały się w rolę dziecka i rodzica oraz powtarzały odpowiednie kwestie. Upewnij się, że dzieci rozumieją pytanie: *Can we go to the … today?* oraz odpowiedź: *Oh, what a shame.* Podczas powtarzania dialogów zachęć dzieci do reagowania także za pomocą gestów, np. wyrzucania rąk do góry w geście radości w reakcji na zgodę oraz robienia smutnej miny przy odmowie.
- Zapytaj, które miejsce nie pojawiło się w nagraniu (*e lake).* Zachęć uczniów, aby spróbowali ułożyć dwa dialogi, jeden, w którym rodzic zgodzi się na odwiedzenie miejsca, oraz drugi, w którym rodzic odmówi. Podziel klasę na dwie grupy – w pierwszym dialogu jedna odgrywa rolę dziecka, a druga rodzica, w drugim dialogu uczniowie zamieniają się rolami.

- Uczniowie odgrywają dialogi w parach, wcielając się w role dzieci i rodziców, prosząc o zgodę na odwiedzenie miejsc ukazanych na zdjęciach i udzielając zgody lub wyrażając odmowę.

ZADANIE RUCHOWE

Naszkicuj w różnych miejscach tablicy elementy krajobrazu: rzekę, jaskinię, wyspę, plażę i jezioro. Podziel klasę na dwie drużyny i poproś, aby członkowie każdej ustawili się jeden za drugim. Pierwsza osoba w każdej drużynie powinna stać ok. 2 metrów od tablicy. Wręcz im po miękkiej piłce lub zgniecionej w kulkę kartce papieru. Wymień jedno z miejsc na tablicy, np.: *Can we go to the river today?* Uczniowie próbują wcelować kartką lub kulką we właściwy rysunek. Jeśli im się uda, zdobywają dla swojej drużyny po punkcie. Następnie idą na koniec kolejki i zabawa jest kontynuowana. Kiedy wszyscy będą mieli okazję wykonać rzut, zakończ grę. Wygrywa drużyna z większą liczbą punktów.

4 Read, match with your fingers and say. Write the words in your notebook.

strona 87

- Wskaż elementy krajobrazu na obrazku i zapytaj: ***What places can you see?*** Dzieci nazywają elementy krajobrazu. Wskaż wyrazy zapisane nad obrazkiem i poproś ochotników o ich odczytanie. Powiedz: ***Read and match with your fingers.*** Pokaż, że zadaniem uczniów jest połączyć palcami wyrazy z właściwymi elementami krajobrazu. Kiedy uczniowie skończą pracę, sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's number (one)?*** Uczniowie łączą obrazek z odpowiednim wyrazem i wymieniają nazwę elementu krajobrazu (1 *island*, 2 *beach*, 3 *river*, 4 *lake*, 5 *river*).
- Powiedz: ***Write the words in your notebook.*** Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest napisać nazwy elementów krajobrazu zgodnie z kolejnością występowania elementów na obrazku, a nie wyrazów.

- Pokaż kartę przedstawiającą elementy krajobrazu. Wskaż wybrany element, np. plażę. Zachęć dzieci, aby poprosiły o pójście do tego miejsca: *Can we go to the beach today?* Udziel odpowiedzi: ***Yes, of course*** lub: ***No, sorry.*** Uczniowie odpowiednio reagują na twoją odpowiedź. Powtórz zadanie kilka razy, wskazując różne miejsca na karcie.
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 2., *Extra words and life skills*: ćw. 1–2, s. 87

CD4 19

1 *river,* **2** *beach,* **3** *island,* **4** *cave,* **5** *lake*
(pauza)
cave, *beach*, *lake*, *river*, *island*
(pauza)
lake, *island*, *river*, *beach*, *cave*

CD4 20

I'm looking at the pictures, (dzieci wskazują obrazki w książce)
This is what I see: (dzieci robią nad oczami daszek z dłoni)
A cave, a beach, a river,
An island and a lake. (dzieci wskazują odpowiednie miejsca na obrazkach w książce lub na karcie obrazkowej)
Yippee! (dzieci triumfalnie unoszą ręce w geście radości)

CD4 21

1
Child: *Can we go to the beach today?*
Dad: *Yes, of course.*
Child: *Oh great. Thank you.*

2
Child: *Can we go to the cave today?*
Mum: *No, sorry.*
Child: *Oh what a shame.*

3
Child: *Can we go to the island today?*
Mum: *Yes, of course.*
Child: *Oh great. Thank you.*

4
Child: *Can we go to the river today?*
Dad: *No, sorry.*
Child: *Oh what a shame.*

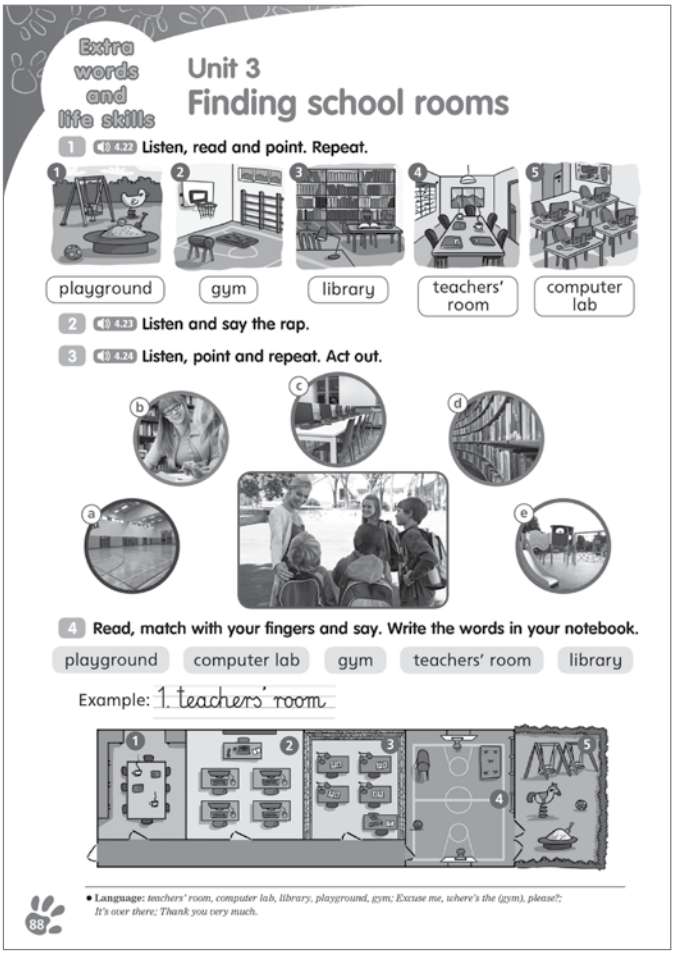
Extra words and life skills 3

Finding school rooms

Cele lekcji:
rozpoznawanie i nazywanie pomieszczeń w szkole; mówienie rymowanki; pytanie o położenie pomieszczeń i udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:
teachers' room, computer lab, library, playground, gym; Excuse me, where's the (gym), please?, It's over there; Thank you very much.; ◯ pomieszczenia w domu

Materiały:
płyty audio CD2 i CD4; karty obrazkowe i wyrazowe z nazwami pomieszczeń w domu; karta z obrazkami pomieszczeń w szkole; *maskotka Mrówka Annie



- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

- Powtórz kluczowe słownictwo z rozdziału 3., grając w dowolną grę z kartami obrazkowymi lub wyrazowymi z *Banku gier* (s. 15–16.).

1 Listen, read and point. Repeat. strona 88

- Zapytaj: ***What rooms are there at school?*** Wyjaśnij, jesli to konieczne, znaczenie pytania po polsku. Uczniowie nazywają pomieszczenia po polsku lub po angielsku. Kiedy podadzą nazwę pomieszczenia z karty obrazkowej, powiedz: ***Very good, (library).*** Kontynuuj zadanie, aż uczniowie wymienią wszystkie nazwy. Następnie pokaż kartę dzieciom.
- CD4 22 Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look***. Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż obrazki i powiedz: ***Listen, read and point.*** Podpowiedz, że pomieszczenia są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, czytają podpisy i wskazują odpowiednie obrazki.
- Powiedz: ***Repeat.*** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują obrazki i powtarzają słowa.
- Ponownie pokaż kartę przedstawiającą zdjęcia pomieszczeń w szkole. Uczniowie nazywają te pomieszczenia.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Narysuj przedmiot typowy dla jednego ze szkolnych pomieszczeń, np. drabinki z podwórka szkolnego. Uczniowie zgadują, co to za miejsce, np.: *It's a playground.* Kontynuuj zadanie z wykorzystaniem pozostałych pomieszczeń w szkole.

2 Listen and say the rap.

- CD4 23 Powiedz: ***Listen to the rap and act it out.*** Dzieci słuchają rymowanki i odgrywają jej treść, naśladując twoje gesty.
- Powiedz: ***Listen and repeat the rap.*** Odtwórz rymowankę ponownie, robiąc pauzę po każdej linijce. Zachęć uczniów, aby powtarzali każdą linijkę rymowanki i odgrywali jej treść.
- Powiedz: ***Say and act out the rap.*** Dzieci mówią całą rymowankę jednocześnie z nagraniem i odgrywają jej treść.

3 Listen, point and repeat. Act out. strona 88

- Wskaż pomieszczenia ukazane na zdjęciach i zapytaj: ***What rooms at school can you see?*** Uczniowie nazywają je. Wskaż środkowe zdjęcie i zapytaj: ***Who's this?*** Uczniowie odpowiadają: *Teacher and pupils.* Powiedz: ***The pupils ask about the places at school.***
- CD4 24 Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz pierwszy dialog. Dzieci wskazują odpowiedni obrazek. Kontynuuj zadanie w podobny sposób, wykorzystując pozostałe dialogi (1 *b*, 2 *d*, 3 *c*, 4 *a*). Następnie ponownie odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce i prosząc uczniów o powtórzenie zdań. Możesz podzielić klasę na dwie grupy i prosić, aby na zmianę wcielały się w role: ucznia i nauczyciela oraz by powtarzały odpowiednie kwestie. Upewnij się, że dzieci rozumieją odpowiedź: *It's over there.* Podczas powtarzania dialogów zachęć dzieci do reagowania także za pomocą gestów: wskazywania położenia pomieszczenia dłonią.
- Zapytaj, które miejsce nie pojawiło się w nagraniu (*e playground).* Zachęć uczniów, aby spróbowali ułożyć dialog dotyczący tego miejsca. Podziel klasę na dwie grupy – jedna odgrywa rolę ucznia, druga nauczyciela. Kiedy odegrają dialog, grupy zamieniają się rolami.

- Uczniowie odgrywają dialogi w parach, wcielając się w role: ucznia i nauczyciela, pytając o położenie pomieszczeń i udzielając odpowiedzi.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają koło ławek. Powiedz: ***You're in a library.*** Uczniowie udają, że są w bibliotece i pokazują czynności właściwe dla tego miejsca za pomocą gestów, np. udają, że czytają książki. Wymieniaj różne miejsca w szkole, a uczniowie pokazują czynności typowe dla tych miejsc. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

4 Read, match with your fingers and say. Write the words in your notebook.

strona 88

- Wskaż pomieszczenia na obrazku i zapytaj: ***What rooms at school can you see?*** Dzieci nazywają je. Wskaż wyrazy zapisane nad obrazkiem i poproś ochotników o ich odczytanie. Powiedz: ***Read and match with your fingers.*** Pokaż, że zadaniem uczniów jest połączyć palcami wyrazy z właściwymi pomieszczeniami. Kiedy uczniowie skończą pracę, sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's number (one)?*** Uczniowie łączą pomieszczenie ukazane na obrazku z odpowiednim wyrazem i wymieniają nazwę pomieszczenia (1 *teachers' room*, 2 *computer lab*, 3 *library*, 4 *gym*, 5 *playground*).
- Powiedz: ***Write the words in your notebook*.** Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest napisać nazwy pomieszczeń zgodnie z kolejnością pomieszczeń ukazanych na obrazku, a nie wyrazów.

- Pokaż kartę obrazującą pomieszczenia w szkole. Wskaż wybrane pomieszczenie, np. salę gimnastyczną. Zachęć dzieci, aby zapytały o położenie tego pomieszczenia, np: *Excuse me, where's the gym, please?* Udziel odpowiedzi, a uczniowie za nią dziękują. Powtórz zadanie kilka razy, wskazując na różne pomieszczenia przedstawione na karcie.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 3., *Extra words and life skills*: ćw. 1–2, s. 88

CD4 22

1 *playground,* **2** *gym,* **3** *library,* **4** *teachers' room,* **5** *computer lab*
(pauza)
teachers' room, *gym*, *computer lab*, *playground*, *library*
(pauza)
computer lab, *playground*, *teachers' room*, *library*, *gym*

CD4 23

I'm looking at the pictures, (dzieci wskazują obrazki w książce)
This is what I see: (dzieci robią nad oczami daszek z dłoni)
A playground, a gym, a teachers' room,
A computer lab and a library. (dzieci wskazują odpowiednie miejsca na obrazkach w książce lub na karcie obrazkowej)
Yippee! (dzieci triumfalnie unoszą ręce w geście radości)

CD4 24

1
Child: *Excuse me, where's the teachers' room, please?*
Teacher: *It's over there.*
Child: *Oh, yes. I see. Thank you very much.*

2
Child: *Excuse me, where's the library, please?*
Teacher: *It's over there.*
Child: *Oh, yes. I see. Thank you very much.*

3
Child: *Excuse me, where's the computer lab, please?*
Teacher: *It's over there.*
Child: *Oh, yes. I see. Thank you very much.*

4
Child: *Excuse me, where's the gym, please?*
Teacher: *It's over there.*
Child: *Oh, yes. I see. Thank you very much.*

Feeling ill

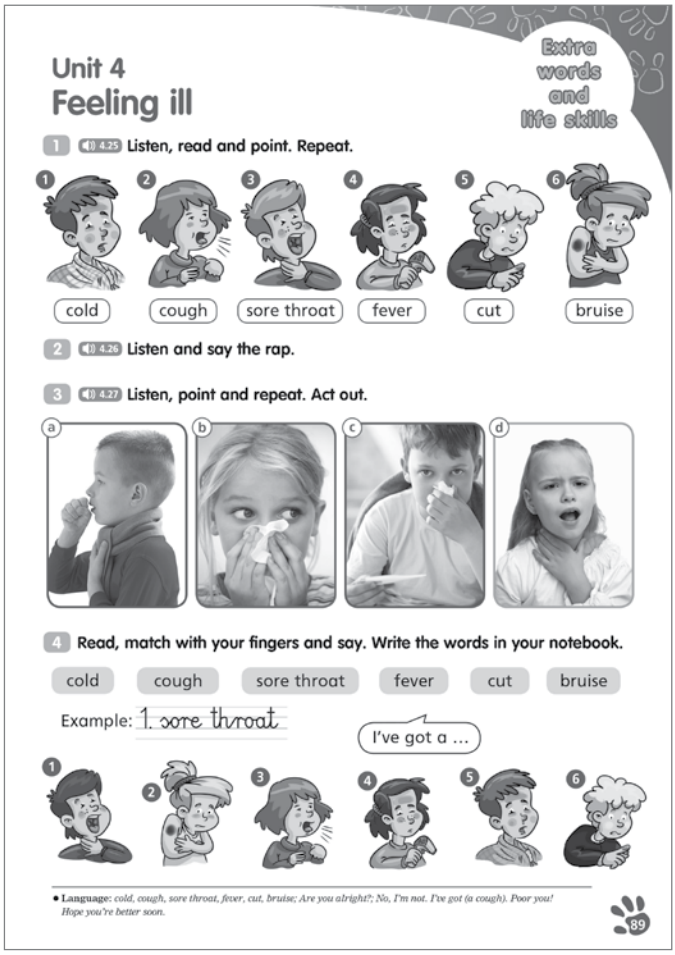
Cele lekcji:
rozpoznawanie i nazywanie dolegliwości; mówienie rymowanki; pytanie o samopoczucie; opisywanie dolegliwości i wyrażanie współczucia

Główne słownictwo i struktury:
cold, cough, sore throat, fever, cut, bruise; Are you alright?, No, I'm not. I've got a (cough). Poor you! Hope you're better soon; części ciała

Materiały:
płyty audio CD2 i CD4; karty obrazkowe i wyrazowe z nazwami części ciała; karta z obrazkami dolegliwości; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *Today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

- Powtórz kluczowe słownictwo z rozdziału 4., grając w dowolną grę z kartami obrazkowymi lub wyrazowymi z *Banku gier* (s. 15–16.).


Unit 4
Feeling ill
Extra words and life skills
1 4.25 Listen, read and point. Repeat.
cold
cough
sore throat
fever
cut
bruise
2 4.26 Listen and say the rap.
3 4.27 Listen, point and repeat. Act out.
4 Read, match with your fingers and say. Write the words in your notebook.
cold
cough
sore throat
fever
cut
bruise
Example: 1. sore throat
I've got a ...
• Language: cold, cough, sore throat, fever, cut, bruise; Are you alright?; No, I'm not. I've got (a cough). Poor you! Hope you're better soon.
89

1 Listen, read and point. Repeat. strona 89

- Zapytaj: ***What health problems do you know?*** Wyjaśnij, jeśli to konieczne, znaczenie pytania po polsku. Uczniowie nazywają dolegliwości po polsku lub po angielsku. Kiedy nazwą dolegliwości przedstawione na karcie obrazkowej, powiedz: ***Very good, (sore throat).*** Kontynuuj zadanie, aż uczniowie wymienią wszystkie nazwy. Następnie pokaż kartę dzieciom.
- CD4 25 Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż obrazki i powiedz: ***Listen, read and point.*** Podpowiedz, że dolegliwości są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, czytają podpisy i wskazują odpowiednie obrazki.
- Powiedz: ***Repeat.*** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują obrazki i powtarzają słowa.
- Odegraj dolegliwości za pomocą gestów, np. udawaj, że boli cię gardło. Uczniowie naśladują twoje gesty i nazywają pokazywane dolegliwości.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Wymieniaj nazwy dolegliwości: ***I've got a (bruise).*** Ci uczniowie, którzy obecnie cierpią na tę dolegliwość, wstają i powtarzają zdanie. Kontynuuj zadanie, mówiąc o pozostałych dolegliwościach. Możesz policzyć wszystkie osoby, które wstały i zapisać wyniki na tablicy.

2 Listen and say the rap.

- CD4 26 Powiedz: ***Listen to the rap and act it out.*** Dzieci słuchają rymowanki i odgrywają jej treść, naśladując twoje gesty.
- Powiedz: ***Listen and repeat the rap.*** Odtwórz rymowankę ponownie, robiąc pauzę po każdej linijce. Zachęć uczniów, aby powtarzali każdą linijkę rymowanki i odgrywali jej treść.
- Powiedz: ***Say and act out the rap.*** Dzieci mówią całą rymowankę jednocześnie z nagraniem i odgrywają jej treść.

3 Listen, point and repeat. Act out. strona 89

- Wskaż osoby na zdjęciach i zapytaj: ***What health problems have they got?*** Uczniowie zgadują, jakie dolegliwości mają dzieci.
- CD4 27 Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz pierwszy dialog. Dzieci wskazują odpowiedni obrazek. Kontynuuj zadanie w podobny sposób z pozostałymi dialogami (1 *b*, 2 *d*, 3 *a*, 4 *c*). Następnie ponownie odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce i prosząc uczniów o powtórzenie zdań. Możesz podzielić klasę na dwie grupy i możesz prosić, aby na zmianę wcielały się one w rolę ucznia dopytującego o samopoczucie i osoby cierpiącej na dolegliwość oraz by powtarzały odpowiednie kwestie. Upewnij się, że dzieci rozumieją pytanie: *Are you alright?* i odpowiedź: *Poor you. Hope you're better soon.* Podczas powtarzania dialogów zachęć dzieci do pokazywania dolegliwości za pomocą gestów.
- Zapytaj, których dolegliwości z zad. 1 nie było na zdjęciach ani w nagraniu (*5 cut, 6 bruise*). Zachęć uczniów, aby spróbowali ułożyć dialogi dotyczące tych dolegliwości. Podziel klasę na dwie grupy – w pierwszym dialogu jedna odgrywa rolę dziecka dopytującego o samopoczucie, a druga osoby cierpiącej na daną dolegliwość. W drugim dialogu grupy zamieniają się rolami.

- Uczniowie odgrywają dialogi w parach, wcielając się w obie role na zmianę.

ZADANIE RUCHOWE

Przypisz każdą dolegliwość innemu miejscu w klasie, np. wskaż tablicę i powiedz: ***cough.*** Wymieniaj nazwy dolegliwości, a uczniowie wskazują odpowiednie miejsca w klasie. Kiedy uczniowie już dobrze zapamiętają miejsca, poproś, aby wstali. Wymień jedną z dolegliwości, np. ***I've got a sore throat.*** Dzieci powtarzają zdanie i jak najszybciej udają się do miejsca odpowiadającego tej dolegliwości oraz odgrywają tę dolegliwość za pomocą gestów. Powiedz: ***Poor you. Hope you get better soon*** i kontynuuj zabawę, wymieniając dolegliwości w szybkim tempie. Ochotnik może przejąć twoją rolę.

4 Read, match with your fingers and say. Write the words in your notebook.

strona 89

- Wskaż dolegliwości pokazane na obrazkach i zapytaj: ***What health problems can you see?*** Dzieci nazywają dolegliwości. Wskaż wyrazy zapisane nad obrazkiem i poproś ochotników o ich odczytanie. Powiedz: ***Read and match with your fingers.*** Pokaż, że zadaniem uczniów jest połączyć palcami wyrazy z właściwymi obrazkami. Kiedy uczniowie skończą pracę, sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's number (one)?*** Uczniowie łączą obrazek z odpowiednim wyrazem i wymieniają nazwę dolegliwości (1 *sore throat*, 2 *bruise*, 3 *cough*, 4 *fever*, 5 *cold*, 6 *cut*). Następnie zachęć dzieci do opisywania każdej dolegliwości pełnym zdaniem, korzystając z fragmentu zdania zapisanego w dymku jako podpowiedzi, np.: *I've got a sore throat.*
- Uczniowie odgrywają dialogi w parach, wcielając się w kolejne osoby ukazane na obrazkach i wyrażając współczucie. Zachęć parę ochotników do odegrania przykładowej scenki przed całą klasą.
- Powiedz: ***Write the words in your notebook.*** Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest napisać nazwy dolegliwości zgodnie z kolejnością obrazków, a nie wyrazów.

- Pokaż kartę obrazującą dolegliwości. Wskaż dziecko cierpiące na daną dolegliwość, np. przeziębienie. Zapytaj: *Are you alright?* Zachęć dzieci, aby wcieliły się w rolę dziecka z obrazka i odpowiedziały, np. *No, I'm not. I've got a cold.* Wyraź współczucie. Powtórz zadanie kilka razy, wskazując różne osoby ukazane na karcie.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *Bye-bye everyone.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 4., *Extra words and life skills*: ćw. 1–2, s. 89

CD4 25

1 *cold,* **2** *cough,* **3** *sore throat,* **4** *fever,* **5** *cut,* **6** *bruise*
(pauza)
cut, *sore throat*, *cough*, *bruise*, *cold*, *fever*
(pauza)
bruise, *cold*, *cut*, *sore throat*, *fever*, *cough*

CD4 26

I'm looking at the pictures, (dzieci wskazują obrazki w książce)
This is what I see: (dzieci robią nad oczami daszek z dłoni)
Children with a fever, a cough, a sore throat,
A cold, a bruise and a cut. (dzieci wskazują odpowiednie miejsca na obrazkach w książce lub na karcie obrazkowej)
Oh dear me! (dzieci zakrywają usta ze zmartwienia)

CD4 27

1
Child 1: *Are you alright?*
Child 2: *No, I'm not. I've got a cold.*
Child 1: *Poor you! Hope you're better soon.*

2
Child 1: *Are you alright?*
Child 2: *No, I'm not. I've got a sore throat.*
Child 1: *Poor you! Hope you're better soon.*

3
Child 1: *Are you alright?*
Child 2: *No, I'm not. I've got a cough.*
Child 1: *Poor you! Hope you're better soon.*

4
Child 1: *Are you alright?*
Child 2: *No, I'm not. I've got a fever.*
Child 1: *Poor you! Hope you're better soon.*

Ordering food

Cele lekcji:
rozpoznawanie i nazywanie dań obiadowych; mówienie rymowanki; składanie i przyjmowanie zamówień w restauracji

Główne słownictwo i struktury:
tomato soup, spaghetti, chicken fingers, pancakes, fish cakes, omelette; Are ready to order?; *I'd like (tomato soup), please*; *Enjoy your meal!*; potrawy

Materiały:
płyty audio CD3 i CD4; karty obrazkowe i wyrazowe z nazwami potraw; karta z obrazkami dań obiadowych; *maskotka Mrówka Annie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

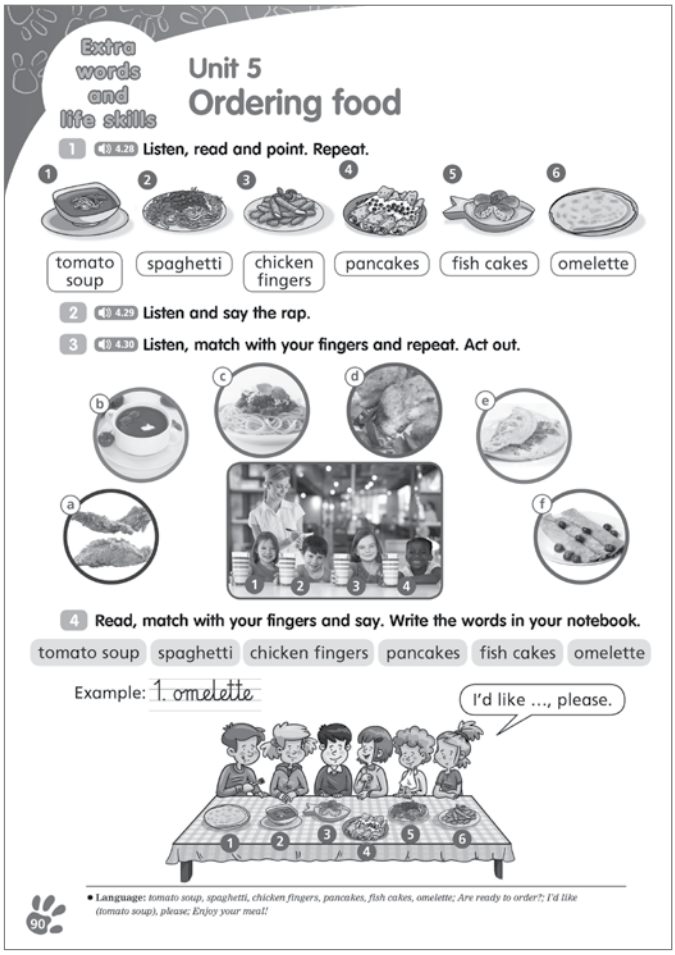
- Powtórz kluczowe słownictwo z rozdziału 5., grając w dowolną grę z kartami obrazkowymi lub wyrazowymi z *Banku gier* (s. 15–16.).

1 Listen, read and point. Repeat. strona 90

- Zapytaj: ***What food do children eat for lunch?*** Wyjaśnij, jeśli to konieczne, znaczenie pytania po polsku. Uczniowie nazywają dania po polsku lub po angielsku. Kiedy podadzą nazwę dania przedstawionego na karcie, powiedz: ***Very good, (tomato soup).*** Kontynuuj zadanie przez dwie minuty, aż uczniowie wymienią wszystkie nazwy. Następnie pokaż kartę dzieciom.
- CD4 28 Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie konczą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż obrazki i powiedz: ***Listen, read and point.*** Podpowiedz, że dania są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, czytają podpisy i wskazują odpowiednie obrazki.
- Powiedz: ***Repeat***. Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują obrazki i powtarzają słowa.
- Ponownie pokaż kartę z daniami. Uczniowie nazywają widoczne na niej dania obiadowe.

***DODATKOWY POMYSŁ**

W parach uczniowie na zmianę pokazują za pomocą gestów przygotowanie dań obiadowych z zad. 1. i spożywanie ich np. podrzucają naleśniki na patelni, zwijają je, kroją na kawałki itp. Druga osoba zgaduje, co to za danie.



2 Listen and say the rap.

- CD4 29 Powiedz: ***Listen to the rap and act it out.*** Dzieci słuchają rymowanki i odgrywają jej treść, naśladując twoje gesty.
- Powiedz: ***Listen and repeat the rap.*** Odtwórz rymowankę ponownie, robiąc pauzę po każdej linijce. Zachęć uczniów, aby powtarzali każdą linijkę rymowanki i odgrywali jej treść.
- Powiedz: ***Say and act out the rap.*** Dzieci mówią całą rymowankę jednocześnie z nagraniem i odgrywają jej treść.

3 Listen, match with your fingers and repeat. Act out. strona 90

- Wskaż dania ukazane na zdjęciach i zapytaj: ***What food can you see?*** Uczniowie nazywają dania. Wskaż środkowe zdjęcie i powiedz: ***The children are at the restaurant.***
- CD4 30 Powiedz: ***Listen and match with your fingers*** oraz pokaż, że uczniowie powinni połączyć jedno ze zdjęć dań a–f z osobami 1–4 ukazanymi na zdjęciu. Wyjaśnij, że dziecko oznaczone nr. 1. wypowiada się jako pierwsze, itd. Odtwarzaj kolejne dialogi. Uczniowie łączą dania z dziećmi (1 *e*, 2 *b*, 3 *a*, 4 *d*). Następnie ponownie odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce i prosząc uczniów o powtórzenie zdań. Możesz podzielić klasę na dwie grupy i prosić, aby na zmianę wcielały się w rolę dziecka zamawiającego danie oraz w rolę kelnerki. Upewnij się, że dzieci rozumieją pytania i odpowiedzi z dialogu.
- Zapytaj, które dania pokazane na zdjęciach nie występują w nagraniu (*c spaghetti* oraz *f pancakes*). Zachęć uczniów, aby spróbowali ułożyć dialogi dotyczące tych dań. Podziel klasę na dwie grupy – w pierwszym dialogu jedna grupa odgrywa rolę dziecka składającego zamówienie, a druga kelnerki. W drugim dialogu grupy zamieniają się rolami.

- Uczniowie odgrywają dialogi w parach, na zmianę wcielając się w rolę kelnerki i dziecka.

ZADANIE RUCHOWE

Napisz nazwy dań obiadowych na tablicy, na wysokości, do której są w stanie sięgnąć dzieci. Podziel klasę na dwie równe grupy i poproś, aby ustawiły się w dwóch liniach równolegle, jedno dziecko za drugim, w odległości kilku metrów od tablicy. Pierwsze dzieci w każdej grupie odwracają się przodem do osoby stojącej za nimi i pytają: *Are you ready to order?* Zapytany uczeń mówi: *Oh, yes. I'd like (chicken fingers), please.* Osoby zadające pytanie biegną do tablicy, dotykają właściwego wyrazu, a następnie wracają do dziecka, które składało zamówienie, odpowiadają: *Here you are. Enjoy your meal!* i kiedy usłyszą podziękowanie, udają się na koniec kolejki. Zabawa jest kontynuowana w ten sam sposób. Wygrywa drużyna, w której ostatnia osoba wróci na koniec kolejki jako pierwsza.

4 Read, match with your fingers and say. Write the words in your notebook.

strona 90

- Wskaż dania ukazane na obrazku i zapytaj: ***What food can you see?*** Dzieci nazywają dania. Wskaż wyrazy zapisane nad obrazkiem i poproś ochotników o ich odczytanie. Powiedz: ***Read and match with your fingers.*** Pokaż, że zadaniem uczniów jest połączyć palcami wyrazy z właściwymi daniami. Kiedy uczniowie skończą pracę, sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's number (one)?*** Uczniowie łączą danie z odpowiednim wyrazem i wymieniają nazwę dania (1 *omelette*, 2 *tomato soup*, 3 *fish cakes*, 4 *pancakes*, 5 *spaghetti*, 6 *chicken fingers*). Następnie zachęć dzieci do proszenia o każde danie pełnym zdaniem, korzystając z fragmentu zdania zapisanego w dymku jako podpowiedzi, np.: *I'd like an omelette, please.*
- Uczniowie odgrywają dialogi w parach, wcielając się w kolejne osoby z obrazków i składając ich zamówienia. Zachęć parę ochotników do odegrania przykładowej scenki przed całą klasą.
- Powiedz: ***Write the words in your notebook.*** Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest napisać nazwy dań zgodnie z kolejnością występowania obrazków, a nie wyrazów.

- Pokaż kartę obrazującą dania. Wskazuj konkretne z nich i pytaj całą klasę: ***Are you ready to order?*** Uczniowie potwierdzają i zamawiają wskazane danie, np. *Oh, yes. I'd like fish cakes, please.*
- CD3 4 Odtwórz piosenkę: *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 5., *Extra words and life skills*: ćw. 1–2, s. 90.

CD4 28

1 *tomato soup,* **2** *spaghetti,* **3** *chicken fingers,* **4***pancakes,* **5** *fish cakes,* **6** *omelette*
(pauza)
spaghetti, *chicken fingers*, *fish cakes*, *tomato soup*, *pancakes*, *omelette*
(pauza)
chicken fingers, *tomato soup*, *spaghetti*, *fish cakes*, *omelette*, *pancakes*

CD4 29

I'm looking at the pictures, (dzieci wskazują obrazki w książce)
This is what I see: (dzieci robią nad oczami daszek z dłoni)
tomato soup, chicken fingers
pancakes, fish cakes and an omelette. (dzieci wskazują odpowiednie potrawy na obrazkach w książce lub na karcie obrazkowej)
Yippee! (dzieci triumfalnie unoszą ręce w geście radości)

CD4 30

1
Waitress: *Are you ready to order?*
Child: *Oh, yes. I'd like an omelette, please.*
…
Waitress: *Here you are. Enjoy your meal!*
Child: *Thank you.*

2
Waitress: *Are you ready to order?*
Child: *Oh, yes. I'd like tomato soup, please.*
…
Waitress: *Here you are. Enjoy your meal!*
Child: *Thank you.*

3
Waitress: *Are you ready to order?*
Child: *Oh, yes. I'd like chicken fingers, please.*
…
Waitress: *Here you are. Enjoy your meal!*
Child: Thank you.

4
Waitress: *Are you ready to order?*
Child: *Oh, yes. I'd like fish cakes, please.*
…
Waitress: *Here you are. Enjoy your meal!*
Child: *Thank you.*

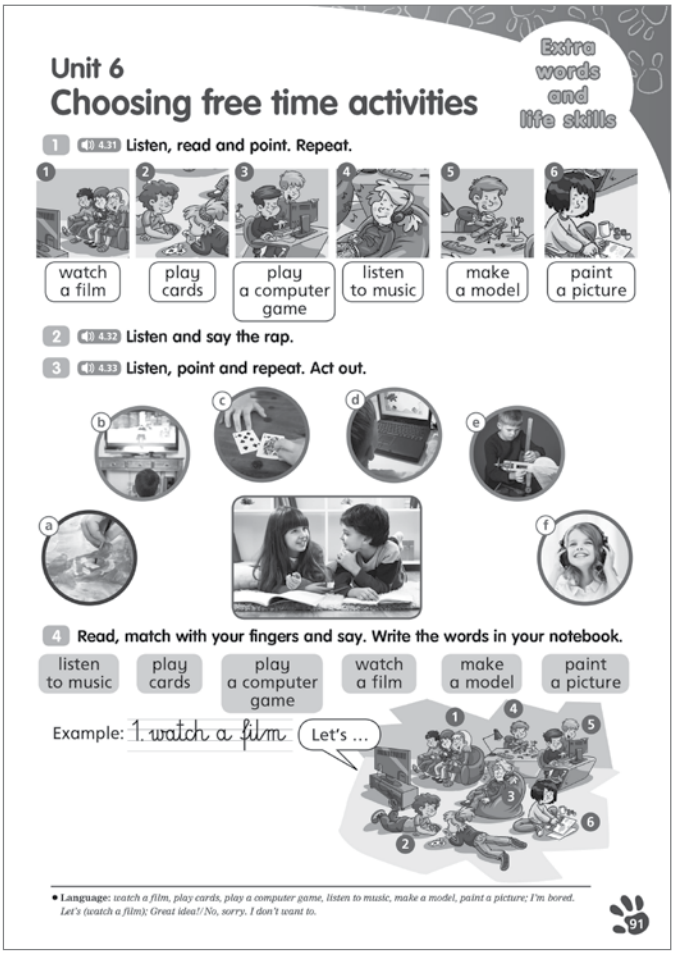
Extra words and life skills 6

Choosing free time activities

Cele lekcji:
rozpoznawanie i nazywanie czynności czasu wolnego; mówienie rymowanki; sugerowanie zabaw i przyjmowanie lub odrzucanie sugestii

Główne słownictwo i struktury:
watch a film, play cards, play a computer game, listen to music, make a model, paint a picture; I'm bored.
Let's (watch a film); Great idea!/No, sorry. I don't want to.
miejskie atrakcje

Materiały:
płyty audio CD3 i CD4; karty obrazkowe i wyrazowe z nazwami miejskich atrakcji; karta z obrazkami czynności czasu wolnego; *maskotka Mrówka Annie


Unit 6
Choosing free time activities
Extra words and life skills
1 4.31 Listen, read and point. Repeat.
watch a film
play cards
play a computer game
listen to music
make a model
paint a picture
2 4.32 Listen and say the rap.
3 4.33 Listen, point and repeat. Act out.
4 Read, match with your fingers and say. Write the words in your notebook.
listen to music
play cards
play a computer game
watch a film
make a model
paint a picture
Example: 1 watch a film
Let's ...
• Language: watch a film, play cards, play a computer game, listen to music, make a model, paint a picture; I'm bored. Let's (watch a film); Great idea!/No, sorry. I don't want to.
91

- Przywitaj dzieci, mówiąc: ***Hello, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *I'm ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

- Powtórz kluczowe słownictwo z rozdziału 6., grając w dowolną grę z wykorzystaniem kart obrazkowych lub wyrazowych kartami obrazkowymi lub wyrazowymi z *Banku gier* (s. 15–16.).

1 Listen, read and point. Repeat. strona 91

- Zapytaj: ***What do you do in your free time?*** Wyjaśnij, jeśli to konieczne, znaczenie pytania po polsku. Uczniowie nazywają czynności po polsku lub po angielsku. Kiedy podadzą nazwę czynności z karty obrazkowej, powiedz: ***Very good, (watch a film).*** Kontynuuj zadanie, aż uczniowie wymienią wszystkie nazwy. Następnie pokaż kartę dzieciom.
- CD4 31 Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż obrazki i powiedz: ***Listen, read and point.*** Podpowiedz, że czynności są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, czytają podpisy i wskazują odpowiednie obrazki.
- Powiedz: ***Repeat.*** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują obrazki i powtarzają słowa.
- Pokazuj czynności czasu wolnego za pomocą gestów. Poproś dzieci o naśladowanie twoich ruchów i nazywanie danych czynności po angielsku.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Pokazuj czynność czasu wolnego za pomocą gestów. Uczniowie zgadują, jaką czynność pokazujesz, np.: *listen to music* i, jeśli sami lubią wykonywać daną czynność, wstają. Kontynuuj zadanie, aż pokażesz wszystkie czynności.

2 Listen and say the rap.

- CD4 32 Powiedz: ***Listen to the rap and act it out.*** Dzieci słuchają rymowanki i odgrywają jej treść, naśladując twoje gesty.
- Powiedz: ***Listen and repeat the rap.*** Odtwórz rymowankę ponownie, robiąc pauzę po każdej linijce. Zachęć uczniów, aby powtarzali każdą linijkę rymowanki i odgrywali jej treść.
- Powiedz: ***Say and act out the rap.*** Dzieci mówią całą rymowankę jednocześnie z nagraniem i odgrywają jej treść.

3 Listen, point and repeat. Act out. strona 91

- Wskaż czynności ukazane na zdjęciach i zapytaj: ***What free time activities can you see?*** Uczniowie nazywają je. Wskaż środkowe zdjęcie i powiedz: ***The children are at home. They are bored.***
- CD4 33 Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz pierwszy dialog. Dzieci wskazują odpowiednie zdjęcie. Kontynuuj zadanie w podobny sposób z pozostałymi dialogami (1 *b*, 2 *d*, 3 *e*, 4 *a*). Następnie ponownie odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce i prosząc uczniów o powtórzenie zdań. Możesz podzielić klasę na dwie grupy i prosić, aby na zmianę wcielały się w rolę dziecka proponującego sposób spędzenia czasu wolnego oraz dziecka, które na tę propozycję odpowiada, powtarzając odpowiednie kwestie. Upewnij się, że dzieci rozumieją zwroty: *Me too. Let's ...*
- Zapytaj, które czynności przedstawione na zdjęciach nie występują w nagraniu (c *play cards, f listen to music*). Zachęć uczniów, aby spróbowali ułożyć dialogi dotyczące tych czynności. Podziel klasę na dwie grupy – w pierwszym dialogu jedna odgrywa rolę znudzonego dziecka a druga rolę jego kolegi lub koleżanki. Uczniowie odgrywający rolę znudzonego dziecka mogą zgadzać się z propozycją zabawy lub nie. W drugim dialogu grupy zamieniają się rolami.
- Uczniowie odgrywają dialogi w parach, wcielając się w obie role na zmianę.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie kolejno odliczają od jednego do sześciu i zapamiętują liczbę, którą podali. Zaproś wszystkich uczniów na środek klasy i powiedz, np.: ***Number two. Play cards.*** Wszyscy uczniowie, którzy zapamiętali daną liczbę, naśladują wymienioną czynność. Kontynuuj zadanie, wymieniając w szybkim tempie różne grupy i czynności. Możesz też dodawać do czynności wyrazy: *slowly* i *fast*, np. ***Make a model slowly.*** Uczniowie pokazują czynności za pomocą gestów w żądany sposób.

4 Read, match with your fingers and say. Write the words in the notebook. strona 91

- Wskaż obrazek przedstawiający dzieci wykonujące różne czynności czasu wolnego i zapytaj: ***What free time activities can you see?*** Dzieci nazywają czynności. Wskaż zwroty zapisane nad obrazkiem i poproś ochotników o ich odczytanie. Powiedz: ***Read and match with your fingers.*** Pokaż, że zadaniem uczniów jest połączyć palcami zwroty z właściwymi osobami na rysunku. Kiedy uczniowie skończą pracę, sprawdź odpowiedzi, pytając: ***What's number (one)?*** Uczniowie łączą osobę wykonującą daną czynność z odpowiednim zwrotem i wymieniają nazwę czynności (1 *watch a film*, 2 *play cards*, 3 *listen to music*, 4 *make a model*, 5 *play a computer game*, 6 *paint a picture*). Następnie zachęć dzieci do sugerowania każdej czynności pełnym zdaniem, korzystając z fragmentu zdania zapisanego w dymku jako podpowiedzi, np. *Let's watch a film.*
- Uczniowie odgrywają dialogi w parach, wcielając się w kolejne osoby przedstawione na obrazkach i sugerując rozwiązania znudzonemu koledze lub koleżance. Zachęć parę ochotników do odegrania przykładowej scenki przed całą klasą.
- Powiedz: ***Write the words in the notebook.*** Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest napisać nazwy czynności zgodnie z kolejnością obrazków, a nie wyrazów.

- Pokaż kartę obrazującą czynności czasu wolnego. Powiedz: ***I'm bored*** i wskaż czynność wybraną z karty. Uczniowie sugerują, co moglibyście zrobić, wymieniając wskazaną czynność, np. *Let's play cards.*
- CD3 4 Odtwórz piosenkę: *Wave goodbye.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 6., *Extra words and life skills*: ćw. 1–2, s. 91.

CD4 31

1 *watch a film,* **2** *play cards,* **3** *play a computer game,* **4** *listen to music,* **5** *make a model,* **6** *paint a picture*
(pauza)
play a computer game, *make a model*, *watch a film*, *paint a picture*, *play cards*, *listen to music*
(pauza)
watch a film, *play cards*, *listen to music*, *paint a picture*, *play a computer game*, *make a model*

CD4 32

I'm looking at the pictures, (dzieci wskazują obrazki w książce)
This is what I see: (dzieci robią nad oczami daszek z dłoni)
watch a film, paint a picture, play a computer game
listen to music, make a model, play cards. (dzieci wskazują odpowiednie czynności na obrazkach w książce lub na karcie obrazkowej)
Yippee! (dzieci triumfalnie unoszą ręce w geście radości)

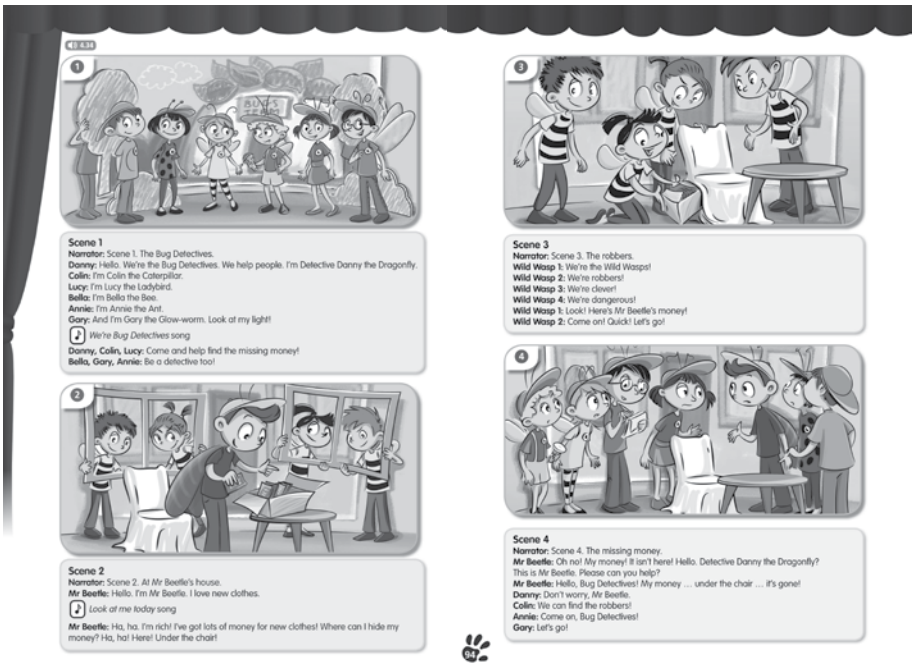
CD4 33

1
Child 1: *I'm bored.*
Child 2: *Me too. Let's watch a film.*
Child 1: *Great idea!*

2
Child 1: *I'm bored.*
Child 2: *Me too. Let's play a computer game.*
Child 1: *No, sorry. I don't want to.*

3
Child 1: *I'm bored.*
Child 2: *Me too. Let's make a model.*
Child 1: *Great idea!*

4
Child 1: *I'm bored.*
Child 2: *Me too. Let's paint a picture.*
Child 1: *No, sorry. I don't want to.*



Miniprzedstawienie teatralne dotyczy postaci z historyjek z *Bugs Team 2* i zawiera wątek detektywistyczny z końcowym morałem oraz uwzględnia treści i materiał językowy z rozdziałów głównych podręcznika. Przedstawienie może być wystawione pod koniec roku szkolnego na apelu szkolnym lub przed rodzicami.

OBSADA

- Narrator (dwoje dzieci)
- Detective Danny
- Colin
- Lucy
- Bella
- Annie
- Gary
- Mr Beetle (w niebieskich spodniach i żółtej czapce)
- Wild Wasp 1, 2, 3, 4
- Ant
- Grasshopper
- Monkey
- Turtle
- Mouse
- Trees (dwoje dzieci w scence 1. i 7.)

W przedstawieniu jest dwadzieścia ról. W mniejszej klasie usuń role Żółwia, Myszy i Małpy, przydziel ich kwestie innym postaciom występującym w przedstawieniu oraz zmodyfikuj odpowiednio fragmenty tekstu, w których te zwierzęta są wspomniane. Można także ograniczyć liczbę Dzikich Os do dwóch. Uczniów grających role drzew zastąp rysunkami. W większej klasie dodaj więcej postaci z rozdziałów głównych podręcznika, np.: wszystkie zwierzęta z historyjki *Crocodile tears* oraz więcej stworzonek różnych gatunków. Postacie te mogą pomagać w poszukiwaniu pieniędzy i Dzikich Os. W trakcie przedstawienia wszystkie dzieci wspólnie śpiewają piosenki i odgrywają ich treść.

Cała klasa jest także zaangażowana w przygotowanie przedstawienia: plakatów, rekwizytów, zaproszeń dla widzów itp. Uczniowie powinni być ubrani zgodnie z wyglądem postaci, które odgrywają, np. założyć ubrania w odpowiednich kolorach, przyczepić kartonowe skrzydła itp.

SCENOGRAFIA

Plakaty:

- plakat przedstawiający klub *Bugs Team* od zewnątrz, otoczony drzewami, kwiatami i trawą
- plakat przedstawiający salon w domu Pana Żuka
- plakat przedstawiający ścieżkę i pole
- plakat przedstawiający rzekę i pole
- plakat przedstawiający ciemny las.

Plakaty są rozwieszone na ścianach, obok siebie. Aktorzy przesuwają się przed kolejne plakaty, w zależności od tego, gdzie rozgrywa się dana scenka. W małej sali akcja może się rozgrywać w jednym miejscu, wówczas należy zmieniać plakaty stanowiące tło i usuwać rekwizyty.

Wycinanki z kartonu:

- dwa drzewa
- dwie ramy okienne, puste w środku

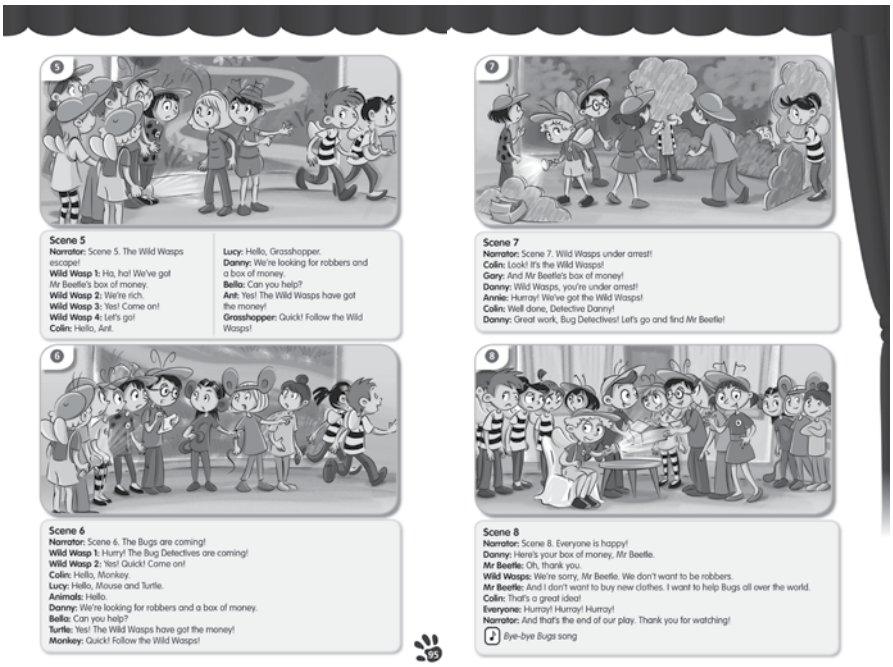
Drzewa będą trzymane przez dwoje dzieci, a ramy okienne przez osoby odgrywające role Dzikich Os.

Rekwizyty:

- krzesło przykryte kocem lub innym materiałem
- stół
- pudełko zawierające zabawkowe pieniądze, np. z gry planszowej
- latarka
- telefon komórkowy
- tablet lub zeszyt

PRZYGOTOWANIE

- Poproś dzieci, aby otworzyły podręczniki na stronie 94. Wyjaśnij, że ilustracje pokazują historyjkę, na podstawie której uczniowie przygotują przedstawienie. Wskaż scenkę 1. i powiedz: ***Look! This is the Bugs Team. Can you find (Colin)?*** Dzieci odszukują postacie, o które pytasz. Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: ***Guess what happens in the story.*** Dzieci odgadują po polsku lub po angielsku to, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- CD4 34 Powiedz: ***Listen and point.*** Podczas słuchania nagrania dzieci wskazują kolejne obrazki.



- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki i zadawaj uczniom pytania oraz proś ich o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów, ewentualnie po polsku, jeśli to konieczne.

  Przykładowe pytania:
  Scenka 1. ***How many Bugs are there?*** *(Six – Colin, Lucy, Bella, Gary, Annie, Danny)*

  Scenka 2. ***Where is Mr Beetle? In his*** *(house).* ***He says 'I love*** *(new clothes)****.' Is he rich?*** *(yes)* ***Where does he hide his money?*** *(under the chair)*

  Scenka 3. ***Who's this?*** *(the Wild Wasps)* ***Are the Wild Wasps robbers?*** *(yes)* ***Are they clever/dangerous?*** *(yes)* ***What do they find under the chair?*** *(the box with money)* ***Do they take the box?*** *(yes)*

  Scenka 4. ***Who's this?*** *(Mr Beetle)* ***Is his money under the chair?*** *(no)* ***Who does he call?*** *(Detective Danny)* ***He says 'Please can you*** *(help)****?' The Bug Detectives say 'We can find the*** *(robbers)****.'***

  Scenka 5. ***The Wild Wasps say 'We've got Mr Beetle's box of*** *(money)****.' Who do the bugs meet?*** *(Ant and Grasshopper)* ***Grasshopper says: 'Quick. Follow the*** *(Wild Wasps)****!'***

  Scenka 6. ***Who is coming?*** *(The Bug Detectives)* ***Who do the Bugs meet?*** *(Monkey, Mouse and Turtle)* ***Monkey says: 'Quick. Follow the*** *(Wild Wasps)****.'***

  Scenka 7. ***Who finds the Wild Wasps?*** *(Gary)* ***Have the Wild Wasps got the box of money?*** *(yes)* ***Do the Bug Detectives catch the Wild Wasps?*** *(yes)*

  Scenka 8. ***Where is everybody?*** *(in Mr Beetle's house)* ***Are the Wild Wasps sorry?*** *(yes)* ***Mr Beetle says 'I want to*** *(help)* ***Bugs all over the world.' Is everybody happy?*** *(yes)*

- Przydziel uczniom role (patrz *Obsada*) i wręcz każdemu dziecku kopię scenariusza (s. 172.) z jego kwestiami zaznaczonymi flamastrem. Zaangażuj wszystkich w przygotowanie scenografii. Ćwicz z poszczególnymi dziećmi naukę ról podczas wykonywania dekoracji i rekwizytów. Zachęć dzieci do nauki kwestii na pamięć w domu.
- Poproś uczniów, aby wspólnie z rodzicami przygotowali w domu stroje zgodne z wyglądem postaci, które odgrywają, np. w odpowiednich kolorach i z różnymi dodatkowymi elementami, jak np. kartonowe skrzydła. Detektywi należący do Bugs Team powinni też mieć czapki w jednakowym kolorze.
- Pokaż dzieciom, jakie czynności powinny wykonywać w kolejnych scenkach. Szczegółowy opis inscenizacji znajduje się w scenariuszu miniprzedstawienia.
- Powtórz z uczniami piosenki poznane w poprzednich rozdziałach podręcznika, które będą śpiewać podczas przedstawienia. Pokaż gesty służące do odgrywania treści piosenek. Teksty piosenek wraz z propozycją inscenizacji są podane w scenariuszu miniprzedstawienia.
- Poproś uczniów, aby odegrali całe przedstawienie włącznie z piosenkami. Przeprowadź kilka prób, zanim przedstawienie zostanie wystawione przed widownią.

CD4
34

Scenka 1.
(detektywi z Bugs Team wychodzą przed plakat przedstawiający klub Bugs Team, oprócz nich na scenie stają też osoby trzymające wycięte z kartonu drzewa)

Narrator: *Scene 1. The Bug Detectives.*

Danny (wychodzi na środek i kłania się oraz wskazuje pozostałych członków *Bugs Team*)*: Hello. We're the Bug Detectives. We help people. I'm detective Danny the Dragonfly.*
Colin (wychodzi na środek i kłania się): *I'm Colin the Caterpillar.*
Lucy (jw.): *I'm Lucy the Ladybird.*
Bella (jw.): *I'm Bella the Bee.*
Annie (jw.): *I'm Annie the Ant.*
Gary (jw.): *And I'm Gary the Glow-worm. Look at my light!* (świeci latarką)

(wszyscy uczniowie wychodzą na środek i wspólnie śpiewają piosenkę)

***We are the Bug Detectives* song**
We are the Bug Detectives (dzieci unoszą ręce w geście radości)
Colin, Lucy and Danny (dzieci wskazują uczniów odgrywających role danych postaci)
We are the Bug Detectives (jw.)
Bella, Gary and Annie (jw.)

Here are our badges (dzieci wskazują na klatkę piersiową w miejscu plakietki)
Shiny and new (dzieci kołyszą głową na boki)
Come and help (dzieci kiwają ręką zachęcająco)
Be a detective too! (dzieci unoszą pięść do góry w geście zwycięstwa)

We are the Bug Detectives (jw.)
Colin, Lucy and Danny (jw.)
We are the Bug Detectives (jw.)
Bella, Gary and Annie (jw.)

Danny, Colin, Lucy (zachęcająco kiwają ręką do publiczności): *Come and help find the missing money!*
Bella, Gary, Annie (wyciągają ręce w stronę publiczności): *Be a detective too!*
(wszystkie postacie schodzą ze sceny)

Scenka 2.
(Pan Żuk staje przed plakatem przedstawiającym salon w jego domu i liczy pieniądze w pudełku leżącym na stoliku. Dzikie Osy trzymają ramy okienne, udając, że zaglądają z zewnątrz do domu Pana Żuka.)

Narrator: *Scene 2. At Mr Beetle's house.*

Mr Beetle (wchodzi pewnym krokiem): *Hello. I'm Mr Beetle. I love new clothes.*

(wszyscy uczniowie wychodzą na środek i wspólnie śpiewają piosenkę)

***Look at me today* song**
I'm Mr Beetle. Look at me today! (dzieci kładą ręce na klatce piersiowej, a następnie szeroko je rozkładają)
I'm wearing blue trousers and a yellow cap. (dzieci wskazują miejsca odpowiednich ubrań na ciele)
I love my new clothes. Hurray! (dzieci kładą ręce na sercu, a następnie wyrzucają je do góry w geście radości)

I'm Mr Beetle. Look at me today! (jw.)
I'm wearing purple shorts and a pink coat. (jw.)
I love my new clothes. Hurray! (jw.)

I'm Mr Beetle. Look at me today! (jw.)
I'm wearing orange trousers and a green T-shirt. (jw.)
I love my new clothes. Hurray! (jw.)

Hello, Mr Beetle. What are you wearing today? (jw.)
I'm wearing red trousers and brown shoes. (jw.)
I love my new clothes. Hurray! (jw.)

Mr Beetle: *Ha, ha. I'm rich! I've got lots of money for new clothes!* (macha pieniędzmi w powietrzu) *Where can I hide my money?* (wkłada pieniądze do pudełka i rozgląda się po pomieszczeniu) *Ha, ha! Here! Under the chair!* (chowa pudełko pod krzesłem i schodzi ze sceny)

Scenka 3.
(Dzikie Osy odkładają ramy okienne i wchodzą do salonu w domu Pana Żuka. Przy wchodzeniu machają rękami, jak skrzydełkami, udając, że latają)

Narrator: *Scene 3. The robbers.*

Wild Wasp 1: *We're the Wild Wasps!*
Wild Wasp 2: *We're robbers!*
Wild Wasp 3: *We're clever!*
Wild Wasp 4: *We're dangerous!*
Wild Wasp 1 (wyciąga pudełko z pieniędzmi spod krzesła i otwiera je z satysfakcją): *Look! Here's Mr Beetle's money!*
Wild Wasp 2: *Come on! Quick! Let's go!*
(dwie osy wychodzą na lewo, dwie na prawo, zabierając ze sobą pudełko z pieniędzmi)

Scenka 4.
(Pan Żuk wchodzi do swojego domu pewnym krokiem)

Narrator: *Scene 4. The missing money.*

Mr Beetle (zagląda pod krzesło, szuając pudełka z pieniędzmi)**:** *Oh no! My money! It isn't here!* (wyciąga telefon komórkowy, wpisuje numer i przykłada go do ucha) *Hello. Detective Danny the Dragonfly? This is Mr Beetle. Please can you help?* (kiwa głową, słuchając rozmówcy)

(słychać stukanie do drzwi, Pan Żuk udaje, że otwiera drzwi i do jego domu wchodzi sześcioro członków Bugs Team. Danny wyciąga tablet lub zeszyt do robienia notatek)

Mr Beetle (zaniepokojony): *Hello, Bug Detectives! My money ...* (wskazuje pod krzesło) *under the chair ... it's gone!*
Danny: *Don't worry, Mr Beetle.*
Colin: *We can find the robbers!*
Annie: *Come on, Bug Detectives!*
Gary: *Let's go!*
(detektywi z Bugs Team wychodzą w jedną stronę, a Pan Żuk w drugą. Pan Żuk kiwa zaniepokojony głową, pokazując, że nie dowierza, czy detektywi będą w stanie odnaleźć jego pieniądze)

Scenka 5.
(Dzikie Osy „przelatują" przed plakatem przedstawiającym ścieżkę i pole, trzymając pudełko z pieniędzmi Pana Żuka. Przed plakatem znajdują się także Mrówka i Konik polny, nieprzyjemnie zaskoczeni zachowaniem Os)

Narrator: *Scene 5. The Wild Wasps escape!*

Wild Wasp 1: *Ha, ha! We've got Mr Beetle's box of money.*
Wild Wasp 2: *We're rich.*
Wild Wasp 3: *Yes! Come on!*
Wild Wasp 4: *Let's go!*
(Osy uciekają ze sceny)

Colin: *Hello, Ant.*
Lucy: *Hello, Grasshopper.*
Danny: *We're looking for robbers and a box of money.*
Bella: *Can you help?*
Ant: *Yes! The Wild Wasps have got the money!*
Grasshopper: *Quick! Follow the Wild Wasps!* (wskazuje w stronę, gdzie uciekły Osy)
(detektywi schodzą ze sceny, udając się w tę samą stronę, w którą uciekły Osy)

Scenka 6.
(Dzikie Osy „przelatują" przed plakatem z rzeką i polem. Przed plakatem znajdują się także Małpa, Mysz i Żółw, nieprzyjemnie zaskoczeni zachowaniem Os. Następnie przed plakat wchodzą detektywi z Bugs Team)

Narrator: *Scene 6. The Bugs are coming!*

Wild Wasp 1: *Hurry! The Bug Detectives are coming!*
Wild Wasp 2: *Yes! Quick! Come on!*
Colin: *Hello, Monkey.*
Lucy: *Hello, Mouse and Turtle.*
Animals: *Hello.*
Danny: *We're looking for robbers and a box of money.*
Bella: *Can you help?*
Turtle: *Yes! The Wild Wasps have got the money!*
Monkey: *Quick! Follow the Wild Wasps!* (wskazuje w stronę, w którą uciekły Osy)
(detektywi schodzą ze sceny, udając się w tę samą stronę, w którą uciekły Osy)

Scenka 7.
(światło przygaszone; przed plakatem przedstawiającym las stają osoby trzymające wycięte z kartonu drzewa. Dzikie Osy chowają się za drzewami. Na scenę wchodzą Detektywi i szukają Os)

Narrator: *Scene 7. The Wild Wasps under arrest!*

(Gary świeci latarką i oświetla Dzikie Osy)
Colin: *Look! It's the Wild Wasps!*
Gary: *And Mr Beetle's box of money!*
Danny: *Wild Wasps, you're under arrest!*
(Dzikie Osy wychodzą zza drzew z pudełkiem z pieniędzmi. Detektywi udają, że zakładają Osom kajdanki)
Annie: *Hurray! We've got the Wild Wasps!*
Colin: *Well done, Detective Danny!*
Danny: *Great work, Bug Detectives! Let's go and find Mr Beetle!*

Scenka 8.
(wszystkie postacie z przedstawienia są w domu Pana Żuka; osoby odgrywające role drzew stają na przeciwległych skrajach sceny)

Narrator: *Scene 8. Everyone is happy!*

Danny (wręcza pudełko z pieniędzmi Panu Żukowi): *Here's your box of money, Mr Beetle.*
Mr Beetle: *Oh, thank you.*
Wild Wasps: *We're sorry, Mr Beetle. We don't want to be robbers.*
Mr Beetle: *And I don't want to buy new clothes. I want to help Bugs all over the world.*
Colin: *That's a great idea!*
Everyone: *Hurray! Hurray! Hurray!* (wszystkie postacie ściskają się z radością)
Narrator: *And that's the end of our play* (powiedziane jako rym do okrzyku *Hurray*). *Thank you for watching!*

Bye-bye Bugs song
Bye-bye Bugs, bye-bye Bugs for today (wszystkie dzieci machają rękami na pożegnanie)
Bye-bye Bugs, you're great in every way! (dzieci wyrzucają ręce do góry w geście radości)

Bye-bye, Colin and Lucy! (dzieci machają aktorom odgrywającym te postacie)
We learn a lot with you (dzieci udają, że czytają książkę)
You are clever and funny (dzieci wskazują głowę i uśmiechają się)
And we love you too! (dzieci kładą ręce na sercu)

Bye-bye Bugs, bye-bye Bugs for today (wszystkie dzieci machają rękami na pożegnanie)
Bye-bye Bugs, you're great in every way! (dzieci wyrzucają ręce do góry w geście radości)

Bye-bye, Bella and Annie! (jw.)
We learn a lot with you (jw.)
You are clever and funny (jw.)
And we love you too! (jw.)

Bye-bye Bugs, bye-bye Bugs for today (wszystkie dzieci machają rękami na pożegnanie)
Bye-bye Bugs, you're great in every way! (dzieci wyrzucają ręce do góry w geście radości)

Bye-bye, Danny and Gary! (jw.)
We learn a lot with you (jw.)
You are clever and funny (jw.)
And we love you too! (jw.)

(wszystkie dzieci kłaniają się widzom)

Scenariusz miniprzedstawienia – wersja dla uczniów

The Missing Money

Scenka 1.
Narrator: Scene 1. The Bug Detectives.

Danny: Hello. We're the Bug Detectives. We help people. I'm Detective Danny the Dragonfly.
Colin: I'm Colin the Caterpillar.
Lucy: I'm Lucy the Ladybird.
Bella: I'm Bella the Bee.
Annie: I'm Annie the Ant.
Gary: And I'm Gary the Glow-worm. Look at my light!

♪♪♪ ***We're Bug Detectives*** **song**

Danny, Colin, Lucy: Come and help find the missing money!
Bella, Gary, Annie: Be a detective too!

Scenka 2.
Narrator: Scene 2. At Mr Beetle's house.

Mr Beetle: Hello. I'm Mr Beetle. I love new clothes.

♪♪♪ ***Look at me today*** **song**

Mr Beetle: Ha, ha. I'm rich! I've got lots of money for new clothes! Where can I hide my money? Ha, ha! Here! Under the chair!

Scenka 3.
Narrator: Scene 3. The robbers.

Wild Wasp 1: We're the Wild Wasps!
Wild Wasp 2: We're robbers!
Wild Wasp 3: We're clever!
Wild Wasp 4: We're dangerous!
Wild Wasp 1: Look! Here's Mr Beetle's money!
Wild Wasp 2: Come on! Quick! Let's go!

Scenka 4.
Narrator: Scene 4. The missing money.

Mr Beetle: Oh no! My money! It isn't here! Hello. Detective Danny the Dragonfly? This is Mr Beetle. Please can you help?

Mr Beetle: Hello, Bug Detectives! My money … under the chair … it's gone!
Danny: Don't worry, Mr Beetle.
Colin: We can find the robbers!
Annie: Come on, Bug Detectives!
Gary: Let's go!

Scenka 5.
Narrator: The Wild Wasps escape!

Wild Wasp 1: Ha, ha! We've got Mr Beetle's box of money.
Wild Wasp 2: We're rich.
Wild Wasp 3: Yes! Come on!
Wild Wasp 4: Let's go!

Colin: Hello, Ant.
Lucy: Hello, Grasshopper.
Danny: We're looking for robbers and a box of money.
Bella: Can you help?
Ant: Yes! The Wild Wasps have got the money!
Grasshopper: Quick! Follow the Wild Wasps!

Scenka 6.
Narrator: Scene 6. The Bugs are coming!

Wild Wasp 1: Hurry! The Bug Detectives are coming!
Wild Wasp 2: Yes! Quick! Come on!
Colin: Hello, Monkey.
Lucy: Hello, Mouse and Turtle.
Animals: Hello.
Danny: We're looking for robbers and a box of money.
Bella: Can you help?
Turtle: Yes! The Wild Wasps have got the money!
Monkey: Quick! Follow the Wild Wasps!

Scenka 7.
Narrator: Scene 7. The Wild Wasps under arrest!

Gary: Look! It's the Wild Wasps!
Colin: And Mr Beetle's box of money!
Danny: Wild Wasps, you're under arrest!
Annie: Hurray! We've got the Wild Wasps!
Colin: Well done, Detective Danny!
Danny: Great work, Bug Detectives! Let's go and find Mr Beetle!

Scenka 8.
Narrator: Scene 8. Everyone is happy!

Danny: Here's your box of money, Mr Beetle.
Mr Beetle: Oh, thank you.
Wild Wasps: We're sorry, Mr Beetle. We don't want to be robbers.
Mr Beetle: And I don't want to buy new clothes. I want to help Bugs all over the world.
Colin: That's a great idea!
Everyone: Hurray! Hurray! Hurray!
Narrator: And that's the end of our play. Thank you for watching!

♪♪♪ ***Bye-bye Bugs*** **song**

Odpowiedzi do Zeszytu ćwiczeń

Starter unit - Welcome back!

s. 3, Lesson 1
ćw. 1
1 Hello, are; 2 fine, great, see
ćw. 2
Toys: skateboard, bike, doll; Food: pear, carrot, cheese; School objects: crayon, pencil, rubber; Animals: elephant, lion, giraffe
s. 4, Lesson 2
ćw. 1
Wednesday, 2 Saturday, 3 Tuesday, 4 Thursday
ćw. 2
Students' own answers
s. 5, Lesson 3
ćw. 1
1 c, 2 d, 3 a, 4 b
ćw. 2
Students' own answers

Unit 1 – Mr Beetle's new clothes

s. 6, Lesson 1
ćw. 1
1 T-shirt, 2 skirt, 3 trousers, 4 shorts, 5 jumper, 6 coat, 7 shoes
ćw. 2
1 T-shirt, 2 trousers, 3 shoes, 4 coat
s. 7, Lesson 2
ćw. 1
1 a yellow jumper, blue shoes; 2 a pink T-shirt, green shorts; 3 a red coat, brown trousers
ćw. 2
a green shoes, pink T-shirt, blue skirt; b a yellow jumper, red trousers and orange shoes
s. 8, Lesson 3
ćw. 1
1 pink coat, purple shorts; 2 orange trousers, green T-shirt; 3 white T-shirt, red trousers, brown shoes
ćw. 2
1 jumper, 2 T-shirt, 3 skirt, 4 cap, 5 shoes
s. 9, Lesson 4
ćw. 1
1 e jumper; 2 d shorts; 3 c coat, 4 a skirt, 5 btrousers
ćw. 2
1 blue trousers, a yellow cap; 2 purple shorts, a pink coat; 3 orange trousers, a green T-shirt; 4 red trousers, brown shoes
s. 10, Lesson 5
ćw. 1
1 winter: a coat, b jumper; 2 summer: c shorts, d cap; 3 spring: e T-shirt, f skirt; 4 autumn: g shoes, h trousers
ćw. 2
1 b *(dzieci kolorują drzewo na zielono)*;
2 d *(dzieci dorysowują padający śnieg)*;
3 a *(dzieci kolorują kwiaty na różowo i dorysowują padający deszcz)*;
4 c *(dzieci kolorują liście na brązowo i dorysowują chmury)*
s. 10, Lesson 6
ćw. 1
Students' own answers
ćw. 2
1 summer, 2 sunny, 3 green, 4 hot, 5 shorts, T-shirt, 6 winter, 7 snowy, 8 white, 9 cold, 10 trousers, coat
s. 12, Lesson 7
ćw. 1
A dad B mum; A one slipper B two slippers; A shorts B trousers; A T-shirt B vest
ćw. 2
1 red pyjamas, a blue dressing gown, green slippers; 2 pink pyjamas, yellow slippers, purple dressing gown
s. 13, Lesson 8
ćw. 1
1 shoes, coat; 2 wearing, T-shirt, skirt; 3 wearing a cap and shorts; 4 I'm wearing a jumper and trousers.
ćw. 2
1 b autumn; 2 c summer; 3 d spring; 4 a winter
s. 14, Build-up
ćw. 1
skirt, jumper, schoolbag, elephant, coat, summer, autumn, trousers, spring
s. 15, Work-out
ćw. 1
1 jumper; 2 T-shirt; 3 shorts; 4 cap; 5 skirt; 6 coat; 7 trousers; 8 shoes
W ramce Detective's notes *dzieci rysują buty ozdobione rysunkiem jabłka.*
ćw. 2
1 *Dzieci na niebie dorysowują słońce, na drzewie różowe kwiatki, a dziewczynce dorysowują niebieski sweter, czerwoną spódniczkę i żółte buty.*
2 *Dzieci dorysowują chmury na niebie i pomarańczowe liście na drzewie, a chłopcu dorysowują fioletowy płaszcz, zielone spodnie oraz brązowe buty.*

Unit 2 – The moon is in the river

s. 16, Lesson 1
ćw. 1
1 cow, 2 horse, 3 hen, 4 duck, 5 goat, 6 cat, 7 sheep
s. 17, Lesson 2
ćw. 1
1 duck, ball; 2 sheep, car; 3 cat, bike; 4 goat, doll
ćw. 2
1 cow, doll; 2 horse, *Students' own answers*; 3 dog, *Students' own answers*; 4 hen, *Students' own answers*
s. 18, Lesson 3
ćw. 1
1 Sheep, 2 Duck, 3 Sheep, 4 river, boat, 5 moon, Sheep, 6 Duck
s. 19, Lesson 4
ćw. 1
1 hen, 2 cow, 3 sheep, 4 horse
ćw. 2
1 Duck, 2 Cow, 3 Hen, 4 Horse, 5 Cat
s. 20, Lesson 5
ćw. 1
1 kitten, 2 calf, 3 chick, 4 foal, 5 duckling, 6 lamb
ćw. 2
1 horse, foal; 2 sheep, lamb; 3 duck, duckling; 4 cow, calf; 5 hen, chick; 6 cat, kitten
s. 21, Lesson 6
ćw. 1
1 hens, ducks; 2 goats, sheep, cows; 3 sheep
ćw. 2
Students' own answers
s. 22, Lesson 7
ćw. 1
Dzieci dorysowują: konia, owcę i kaczkę.
ćw. 2
A
1 duck, 2 small, 3 white, 4 eggs, ducks
B
1 cow, 2 big, 3 black, white, 4 milk, cows
s. 23, Lesson 8
ćw. 1

C	S	H	E	E	P	R
H	O	R	S	E	O	C
E	D	D	U	C	K	O
N	O	C	O	A	D	W
I	G	O	A	T	L	E

Secret word: crocodile

ćw. 2
1 d chick, 2 a lamb, 3 f calf, 4 b kitten, 5 e duckling, 6 c foal
s. 24, Build-up
ćw. 1
T-shirt, sheep, calf, goat, shoes, horse, jumper, winter, hen
s. 25, Work-out
ćw. 1
dog, puppy; horse, foal; cow, calf; hen, chick
W ramce Detective's notes *dzieci rysują: kota, kaczkę i owcę.*
ćw. 2
Dzieci zakreślają na czerwono: calf, lamb, chick, *na niebiesko:* dog, cow, goat, horse

Review Units 1 and 2

s. 26
ćw. 1
1 autumn, horse, trousers; 2 summer, hen, T-shirt; 3 winter, cat, coat; 4 spring, sheep, jumper
ćw. 2
1 foal, calf; 2 skirt, shoes; 3 goat, sheep
ćw. 3
motyl: skirt (s. 8, ćw. 2); *serce*: goat (s. 21, ćw. 1); *kwiatek*: jumper (s. 10, ćw. 1); *kotylion*: horse (s. 17, ćw. 2)

CLIL: A world of sounds

s. 27
ćw. 1
1 c, 2 a, 3 d, 4 b
ćw. 2
1 b guitar, 2 a drum, 3 c clock, 4 d bell

Unit 3 – Ant and Grasshopper

s. 28, Lesson 1
ćw. 1
1 bedroom, 2 bathroom, 3 toilet, 4 living room, 5 dining room, 6 kitchen, 7 hall
ćw. 2
1 hall, 2 bathroom, 3 kitchen, 4 living room, 5 bedroom, 6 toilet, 7 dining room
The mouse is in the kitchen.
s. 29, Lesson 2
ćw. 1
1 hall, 2 kitchen, 3 bedroom
ćw. 2
Students' own answers
s. 30, Lesson 3
ćw. 1
Students' own answers
ćw. 2
1 kitchen, in; 2 bedroom, under; 3 living room, on

s. 31, Lesson 4
ćw. 1
1 kitchen, is, in; 2 bedroom, there is, under; 3 living room;
Yes, there is; on
ćw. 2
1 on, 2 under, 3 on, 4 in
s. 32, Lesson 5
ćw. 1
1 fridge, 2 cupboard, 3 shelf, 4 shower, 5 desk, 6 lamp
ćw. 2
1 fridge, 2 desk, 3 cupboard, 4 shower, 5 lamp, 6 shelf
s. 33, Lesson 6
ćw. 1
a 2, b 1, c 2
ćw. 2
Students' own answers
s. 34, Lesson 7
ćw. 1
1 house, 2 room, 3 cupboard, 4 shelf, 5 box, 6 spider
ćw. 2
1 house, 2 cottage, 3 flat, 4 castle
s. 35, Lesson 8
ćw. 1
Students' own answers
ćw. 2
1 bed, garden; 2 shower, kitchen; 3 fridge, bathroom; 4 desk, toilet
s. 36, Build-up
ćw. 1
cow, bathroom, kitchen, foal, shorts, chick, bedroom, jumper, fridge, autumn, cupboard, sheep
s. 37, Work-out
ćw. 1
1 bedroom, desk; 2 dining room, cupboard; 3 living room, lamp; 4 kitchen, fridge; 5 hall, shelf
W ramce Detective's notes *dzieci rysują lodówkę.*
ćw. 2
table, cupboard, shelf, fridge; kitchen

Unit 4 – Crocodile tears

s. 38, Lesson 1
ćw. 1
1 head, 2 ear, 3 tooth, 4 neck, 5 back, 6 tummy, 7 fingers, 8 toes
ćw. 2
nose, mouth, head, neck, eyes, ears, arms, legs, fingers, toes
s. 39, Lesson 2
ćw. 1
1 tooth, 2 tummy, 3 back, 4 ear
ćw. 2
1 b, 2 e, 3 d, 4 a, 5 c
s. 40, Lesson 3
ćw. 1
1 a headache, 2 d tummy ache, 3 c earache, 4 b toothache
ćw. 2
Students' own answers
s. 41, Lesson 4
ćw. 1
a neck, b head, c ear, d tooth, e back, f tummy
ćw. 2
1 a headache, Frog; 2 a tummy ache, Turtle; 3 an earache, Mouse
s. 42, Lesson 5
ćw. 2
a 1 tired, eyes; b 3 thirsty, head; c 5 bored, back; d 2 hot, legs; e 4 hungry, tummy
s. 43, Lesson 6
ćw. 1
1 b tired, 2 d cold, 3 a hungry, 4 c thirsty
ćw. 2
Students' own answers
s. 44, Lesson 7
ćw. 1
Students' own answers
ćw. 2
1 c, 2 d, 3 a, 4 b
s. 45, Lesson 8
ćw. 1
1 a, 2 b, 3 d, 4 c, 5 e, 6 g
ćw. 2
a thirsty, b tired, c bored, d cold, e hot, f hungry
1 tired, 2 cold, 3 hot, 4 hungry, 5 thirsty, 6 bored
s. 46, Build-up
ćw. 1
skirt, chick, neck, dining room, horse, tooth, shelf, winter, desk, goat, thirsty
s. 47, Work-out
ćw. 1
1 b, 2 a, 3 g, 4 d, 5 c, 6 h, 7 f
1 mouse, back; 2 crocodile, tooth; 3 cow, tummy; 4 horse, head; 5 sheep, ear; 6 goat, neck; 7 boy, toes; 8 monkey, fingers
W ramce Detective's notes *dzieci rysują bandaże na palcach małpy.*
ćw. 2
1 cold, 2 jumper, 3 hungry, 4 banana

Review Units 3 and 4

s. 48
ćw. 1
1 bored c; 2 cold d; 3 tired b; 4 hungry a
ćw. 2
1 back, 2 shower, 3 finger, 4 desk, 5 tooth, 6 tummy, 7 fridge, 8 cupboard
My body: back, finger, tooth, tummy
In the house: shower, desk, fridge, cupboard
ćw. 3
pająk: bathroom (str. 28, ćw. 1), *obrazek*: living room (str. 28, ćw. 1; str. 29, ćw. 2), *naszyjnik*: neck (str. 38, ćw. 2; str. 46, ćw. 1), *pierścionek*: finger (str. 38, ćw. 2)

CLIL: A world of healthy living

s. 49
ćw. 1
1 a We need to eat well.; 2 b We need to do exercise.; 3 a We need to drink water.;
4 a We need to sleep well.
ćw. 2
1 Sleep well!; 2 Eat well!; 3 Do exercise!; 4 Drink water!

Unit 5 – The Wild Wasps

s. 50 Lesson 1
ćw. 1
1 salad, 2 soup, 3 pizza, 4 chips, 5 cabbage, 6 pasta, 7 meatballs
ćw. 2
pizza; Yes, I do.
cabbage; No, I don't.
pasta; Yes, I do.
salad
meatballs; Yes, I do.
chips; No, I don't.
soup; Yes, I do.
salad
s. 51, Lesson 2
ćw. 1
1 b soup; 2 c pasta; 3 a chicken
ćw. 2
Students' own answers
s. 52, Lesson 3
ćw. 1
1 f, 2 b, 3 c, 4 e, 5 a, 6 d
ćw. 2
soup and meatballs; pasta and cabbage
s. 53, Lesson 4
ćw. 1
meatballs, cabbage; chicken, chips; soup, salad; salad, pasta, please; soup, pizza, please; chicken, cabbage, please; of course
ćw. 2
Students' own answers
s. 54, Lesson 5
ćw. 1
1 snack, 2 breakfast, 3 lunch, 4 dinner, 5 tea
ćw. 2
1 breakfast; 2 snack; 3 lunch; 4 tea; 5 dinner; 6 breakfast; 7 snack; 8 lunch; 9 tea; 10 dinner
s. 55, Lesson 6
ćw. 1
a
1 cereal, 2 breakfast, 3 pasta, 4 tea, 5 dinner
b
6 breakfast, 7 lunch, 8 tea, 9 dinner
c
10 breakfast, 11 sandwich, 12 apple, 13 dinner
ćw. 2
Students' own answers
s. 56, Lesson 7
ćw. 1
5 d, 4 b, 3 e, 2 a, 1 c
ćw. 2
1 b, 2 a, 3 c
s. 57, Lesson 8
ćw. 1
Students' own answers
ćw. 2
1 cereal, breakfast; 2 meatballs, lunch; 3 pizza, dinner
s. 58, Build-up
ćw. 1
tooth, shelf, neck, sheep, T-shirt, duck, breakfast, cabbage, thirsty, bathroom, autumn, kitten, coat, pasta, dining room
s. 59, Work-out
ćw. 1
1 d breakfast: cereal, toast; 2 b snack: salad, chips; 3 c lunch: soup, pasta
4 a tea: apple, banana; 5 dinner:
Students' own answers
W ramce Detective's notes *dzieci rysują dwie potrawy, które kojarzą im się z wieczornym posiłkiem (dinner).*
ćw. 2
1 cereal, *Students' own answers*; 2 apple, *Students' own answers*; 3 soup, *Students' own answers*

Unit 6 – Holiday surprise

s. 60, Lesson 1
ćw. 1
1 swimming pool, 2 funfair, 3 cinema, 4 water park, 5 museum, 6 zoo, 7 sports centre
ćw. 2
1 Yes, there is.; 2 No, there isn't.;
3 Yes, there is.; 4 No, there isn't.;
5 Yes, there is.; 6 No, there isn't.
s. 61, Lesson 2
ćw. 1
1 funfair ✓; 2 swimming pool ✗; 3 museum ✓;
4 sports centre ✗; 5 cinema ✓; 6 park ✗;
7 water park ✓; 8 zoo ✗
ćw. 2
Student's own answers

s. 62, Lesson 3
ćw. 1
1 funfair; 2 the funfair, go to the zoo; 3 want to go to the zoo, I want to go to the water park
ćw. 2
1 park, 2 swimming pool, 3 cinema, 4 museum
and Students' own answers
s. 63, Lesson 4
ćw. 1
a animal park 4; b funfair 3; c water park 1; d zoo 2
ćw. 2
1 zoo; 2 swimming pool; 3 sports centre; 4 museum
s. 64, Lesson 5
ćw. 1
1 play football, 2 ride a bike, 3 swim, 4 roller-skate, 5 walk
ćw. 2
1 ride a bike, 2 roller-skate, 3 play football, 4 walk, 5 swim, 6 ride a bike, 7 walk, 8 roller-skate, 9 play football
s. 65, Lesson 6
ćw. 1
Students' own answers
ćw. 2
Students' own answers
s. 66, Lesson 7
ćw. 1
1 8 a; swimming pool; 2 6 b; from the museum; 3 9 c; are we from the funfair; 4 8; 5 6 miles; 6 about 9 miles.
ćw. 2
1 a animal park, 2 d zoo, 3 c cinema, 4 b sports centre
s. 67, Lesson 8
ćw. 1
Students' own answers
ćw. 2
1 play football, park; 2 ride a bike in the mountains; 3 walk in the zoo in the holiday
4 *Students' own answers*
s. 68, Build-up
ćw. 1
kitchen, pasta, toe(s), shower, hall, trousers, funfair, tea, ride a bike, ear, hen, cinema, fridge, back ache/bored, swimming pool, meatballs, autumn, hot
s. 69, Work-out
ćw. 1
1 water park, swim; 2 funfair, ride a bike; 3 zoo, walk; 4 sports centre, play football 5 museum, draw; 6 cinema, sing; 7 park, roller-skate
ćw. 2
1 ride a bike, 2 swimming pool, 3 museum *and Students' own answers*

Review Units 5 and 6

s. 70
ćw. 1
City: park, cinema, sports centre, water park, swimming pool
Food: meatballs, pasta, pizza, soup, chicken
ćw. 2
1 apple, funfair; 2 cabbage, zoo; 3 eat pizza, the swimming pool; 4 I eat chips in the cinema; 5 I eat salad in the sports centre
ćw. 3
ptaszek: chips (s. 51, ćw. 2); *jajko*: salad (s. 50, ćw. 1&2; s. 51, ćw. 2; s. 53, ćw. 1&2); *zjeżdżalnia*: water park (s. 60, ćw. 1; s. 61, ćw. 1; s. 67, ćw. 1); *balon*: funfair (s. 62, ćw. 1)

CLIL: A world of food

s. 71
ćw. 1
1 sour, 2 bitter, 3 salty, 4 sweet
ćw. 2
sour: 5, 10; sweet: 2, 3, 6; salty: 1, 4, 8; bitter: 7, 9 *and Students' own answers*

Goodbye unit - Goodbye, Bugs Team!

s. 72, Lesson 1
ćw. 1
1 plane, 2 coach, 3 train, 4 boat, 5 bike
ćw. 2
1 plane, boat; 2 coach, train; 3 bike
s. 73, Lesson 2
ćw. 1
boat, plane, coach, bike, train *and Students' own answers*
ćw. 2
Students' own answers

Detective's Clues – crossword

s. 75
1 bathroom, 2 jumper, 3 goat, 4 salad, 5 horse, 6 finger, 7 neck, 8 skirt, 9 funfair; 10 living room; 11 water park; 12 chips
Hasło: Bug Detectives

Festivals

s.76, Christmas
ćw. 1
a light 1; b ball 6; c star 4; d snowflake 5; e paper chain 2
ćw. 2
1 star, 2 light, 3 bell, 4 ball, 5 snowflake, 6 paper chain
s. 77, Carnival
ćw. 1
1 monster e; 2 prince b; 3 princess d; 4 dancer a; 5 clown c
ćw. 2
1 princess, 2 prince, 3 clown, 4 dancer, 5 monster
s. 78, St Valentine's Day
ćw. 1
Dzieci kolorują fiołka na niebiesko, serce na czerwono, życzenia na zielono, kartkę na żółto, różę na różowo.
ćw. 2
1 Roses, 2 Violets, 3 Sugar, 4 you
s. 79, Easter
ćw. 1
a Easter bunny, b Easter chicks, c Easter eggs, d flowers, e baskets
ćw. 2
a 4, b 8, c 6, d 12

Gary's picture dictionary

s. 80
ćw. 1
coat, trousers, T-shirt, jumper, skirt, shorts, shoes, cap
spring, summer, autumn, winter
ćw. 2
coat
s. 81
ćw. 1
sheep, duck, cow, hen, horse, cat, goat, dog
chick, calf, foal, lamb, duckling, kitten
ćw. 2
sheep

s. 82
ćw. 1
kitchen, living room, bedroom, bathroom, toilet, dining room, hall, garden
desk, lamp, shower, cupboard, fridge, shelf
ćw. 2
kitchen, garden
s. 83
ćw. 1
ear, tummy, tooth, neck, back, fingers, toes, head
hungry, tired, bored, cold, thirsty, hot
ćw. 2
back, fingers, ears, tooth
s. 84
ćw. 1
soup, salad, pizza, cabbage, chips, meatballs, pasta, chicken
breakfast, snack, lunch, tea, dinner
ćw. 2
pasta
s. 85
ćw. 1
cinema, funfair, zoo, water park, swimming pool, sports centre, museum, park
ride a bike, swim, play football, roller-skate, walk
ćw. 2
cinema, zoo, sports centre

Extra words and life skills

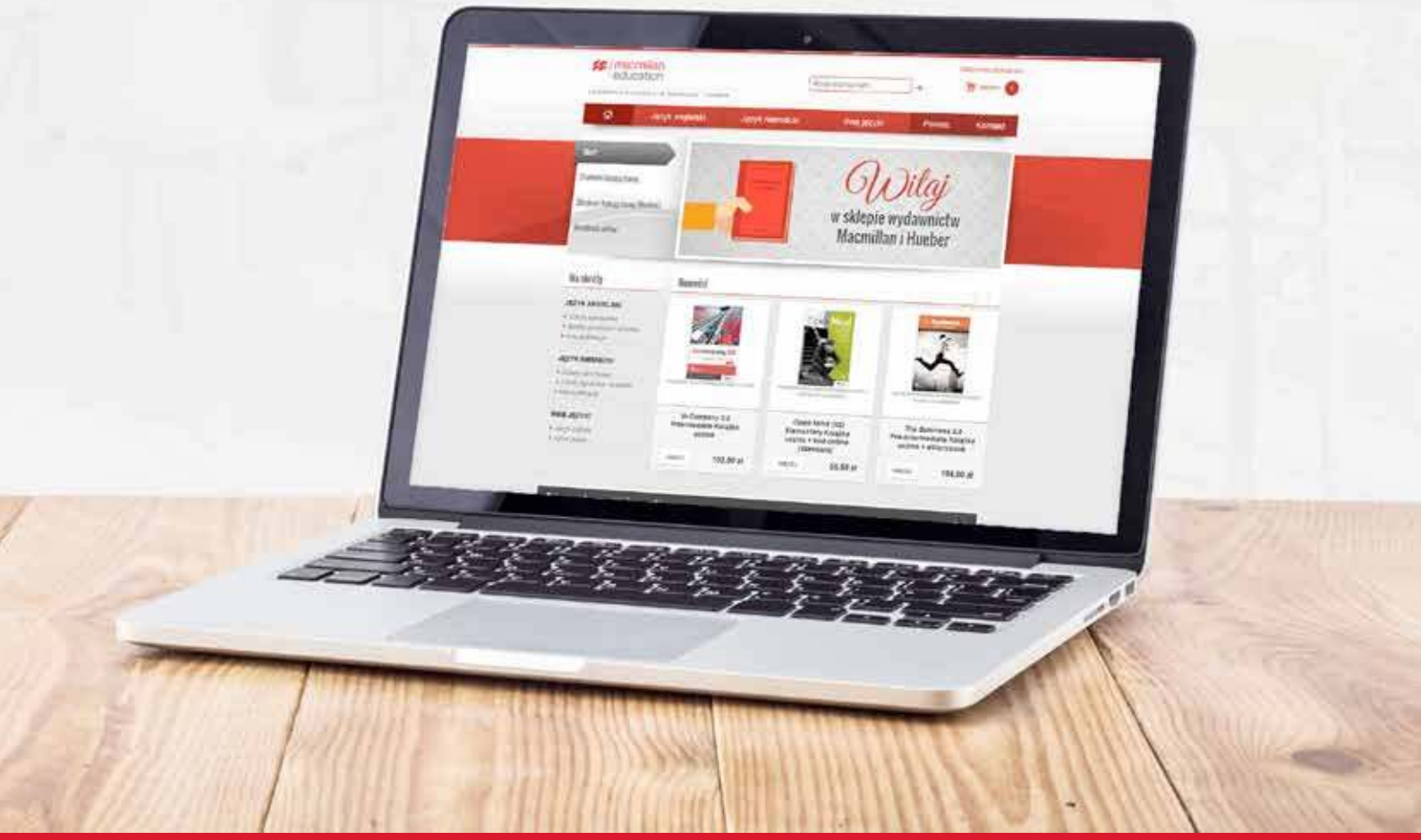
s. 86
ćw. 1
1 hat, 2 gloves, 3 scarf, 4 fleece, 5 boots
ćw. 2
a fleece, b scarf, e boots, f gloves, h hat
s. 87
ćw. 1
1 beach, 2 river, 3 cave, 4 lake, 5 island
ćw. 2
Students' own answers
s. 88
ćw. 1
1 teachers' room, 2 computer lab, 3 library, 4 gym, 5 playground
ćw. 2
Students' own answers
s. 89
ćw. 1
1 cold a; 2 cough e; 3 sore throat d; 4 fever f; 5 cut b; 6 bruise c
ćw. 2
1 cough; 2 got a fever; 3 I'm not. I've got a sore throat.
s. 90
ćw. 1
1 tomato soup, 2 spaghetti, 3 chicken fingers, 4 pancakes, 5 fish cakes, 6 omelette
ćw. 2
1 d fish cakes; 2 b tomato soup; 3 a pancakes; 4 c chicken fingers
s. 91
ćw. 1
1 play cards, 2 paint a picture, 3 watch a film, 4 listen to music, 5 play computer games, 6 make a model
ćw. 2
1 play cards, 2 watch a film, 3 listen to music, 4 make a model, 5 paint a picture

KUPUJ TANIEJ

W SKLEPIE INTERNETOWYM

SKLEP.MACMILLAN.PL

ZAREJESTRUJ SIĘ NA WWW.MACMILLAN.PL,
ABY OTRZYMAĆ **15% RABATU** NA ZAKUPY.



macmillan education